

Sommaire

CV		4
Préambule		5
Inov	<i>Processing</i>	6
Bagou	<i>Affiche, Motion design</i>	8
Tykoa	<i>Typographie</i>	10
Sérigraphie	<i>Sérigraphie</i>	12
Flou	<i>Photographie</i>	14
Autoportrait	<i>Design produit</i>	16
Le mémoire	<i>Édition</i>	18
La mémoire	<i>Peinture</i>	20
Cabinet	<i>Édition</i>	22
1.4.9	<i>Édition</i>	24
Culmen	<i>Typographie</i>	26
La danse de l'aspirateur	<i>Performance</i>	28
En ligne	<i>Web design</i>	30

Expériences

2018 - 2 mois · Designer UI Renault Direction Design <i>Guyancourt, France</i>	2020 · Workshop Térésa Sdralevich	4
Graphisme des nouvelles identités de la marque sortant l'année 2022.	Travail sur l’affiche engagée de presse.	
2013 — 2015 — 2016 - 3 mois · Graphiste Pagecran Communication Multimédia <i>Versailles, France</i>	2019 · Workshop Stéréo Buro	
Réalisation de contenues graphiques à l’aide d’Illustrator, Photoshop et After Effects pour le Groupe Renault et Sagem.	Réalisation du catalogue de l’exposition collective 1.4.9 initié par Adrien Bonnerot.	
2015 - 1 mois · Motion Designer Link Production <i>Boulogne-Billancourt, France</i>	2019 · Workshop Tatiana Vilela dos Santos	
Animation d’images avec Photoshop et After Effects pour la série documentaire diffusée sur M6 « L’Histoire au Quotidien »	Initiation au game design et création d’un jeu de plateau.	
2015 - 1 mois · Designer Estech Design & Prototyping Platform <i>Buc, France</i>	2019 · Partenariat Centre Pompidou <i>Paris, France</i>	
Travaille sur l’identité visuelle de la face avant d’une voiture de tourisme.	Installation interactive en processing pour l’exposition « La fabrique du vivant ».	
2014 - 1 mois · Graphiste Imprimerie Luthringer <i>Wissous, France</i>	2018 · Exposition personnel Hôtel de ville <i>Boulogne Billancourt, France</i>	
	Ateliers d’artistes.	
	2018 · Workshop Raphaël Bastide	
	Pratique de logiciels libres de droit et mise en ligne sur le site Usable.	
	2017 · Workshop Lucille Uhlrich	
	Expression plastique autour du langage.	
	2017 · Partenariat Cinémas Indépendants Parisiens <i>Paris, France</i>	
	Réalisation du teaser pour le festival « L’Enfance de l’Art » sur le principe du found footage.	

Compétences

Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects, Premiere Pro, Sérigraphie, Reluire, HTML5, CSS3, Processing

Formations

2019 — 2020 DNA opt. communication ESAC <i>Cambrai, France</i>	2016 — 2017 MANAA ENS AAMA Olivier de Serres <i>Paris, France</i>
2017 — 2019 BTS Design Graphique opt. médias numériques Lycée Jacques Prévert <i>Boulogne Billancourt, France</i>	2013 — 2015 BAC Pro AMA opt. pluri-médias Institution St Martin <i>Palaiseau, France</i>

Madame, Monsieur, Bonjour,

Vous trouverez dans les pages qui suivent un ensemble de travaux réalisés durant mes deux années en BTS, et mon année de DNA.

J’ai eu l’occasion de travailler sur de nombreux projets dans le domaine du design graphique, que ce soit en web, en édition ou en animation.

J’ai eu un aperçu large de la discipline en concevant des supports de communication, par exemple des affiches animées et des teasers vidéos, ou encore grâce à des travaux plus expérimentaux qu’ils soient plastiques ou éditoriaux.

J’ai appris à travers ces réalisations à manipuler des formes, organiser un espace et opérer des choix visuels et typographiques pour créer du sens.

L’apport de mon parcours m’a amené alors à me questionner sur la relation du numérique à la création contemporaine, qui laisse place à un univers poétique riche et vaste.

Le design graphique est pour moi un champ d’expérimentation et de création exceptionnelle, dans une constante évolution et en relation directe avec la société dans laquelle nous vivons.

Il s’agit aujourd’hui pour un graphiste de tester, chercher et d’expérimenter des moyens singuliers et originaux afin de faire réagir et marquer l’esprit d’un public.

Curieux et soucieux de toujours m’améliorer, je veille à me tenir informé de ce qui se passe autour de moi que ce soit dans le design graphique, ou au sens plus large, le cinéma, l’art contemporain et l’architecture au travers de lectures, conférences et expositions.

J’ai besoin d’explorer pour créer et produire mes idées.

J’expérimente divers médiums : la peinture, la vidéo, le dessin ou la photo. À l’ESAC j’ai découvert, participé et pratiqué la performance. Elle exerce sur moi un relâchement que je n’ai pas eu ultérieurement. Elle me libère et me nourris.

J’influe maintenant ce nouveau souffle dans mes projets en design graphique.

« On ne doit pas s’inquiéter de savoir si ce que l’on est en train de faire est de la recherche ou pas. Tout ce qu’il faut savoir, c’est ce que l’on fait aura des résultats inattendus.¹ »

Bonne lecture,
Sébastien Petit

1. Tristan Tzara, *Dada est tatou. Tout est Dada*, éd, Flammarion, Paris, 1996, p. 270.

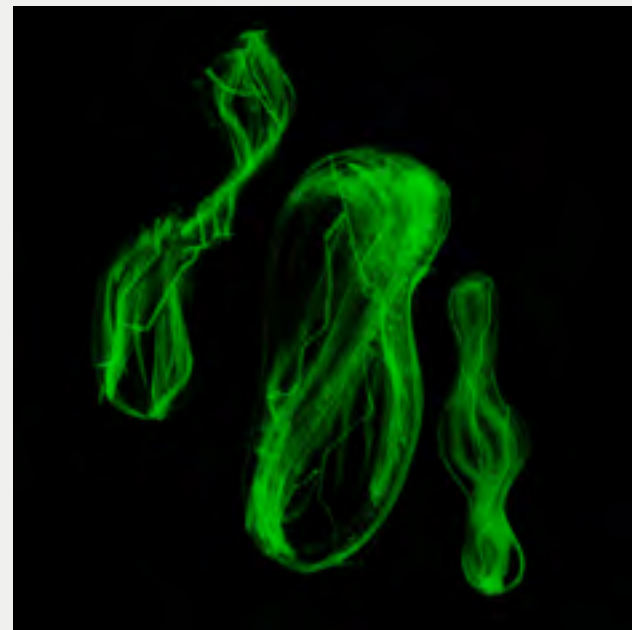
INOV

En partenariat avec le centre Pompidou il nous a été demandé de réaliser une installation pour la fête du code créatif en lien avec l'exposition « La Fabrique du vivant ». Le but est de mettre en lumière les oeuvres avec processing et de montrer ludiquement le code aux enfants. En trinôme nous avons choisi « Capacity for (Urban Eden, Human Error) » d'Allison Kudla. Il s'agit d'une imprimante 3D qui à l'aide de son bras mécanique déverse une substance nourrissante composée de graines.

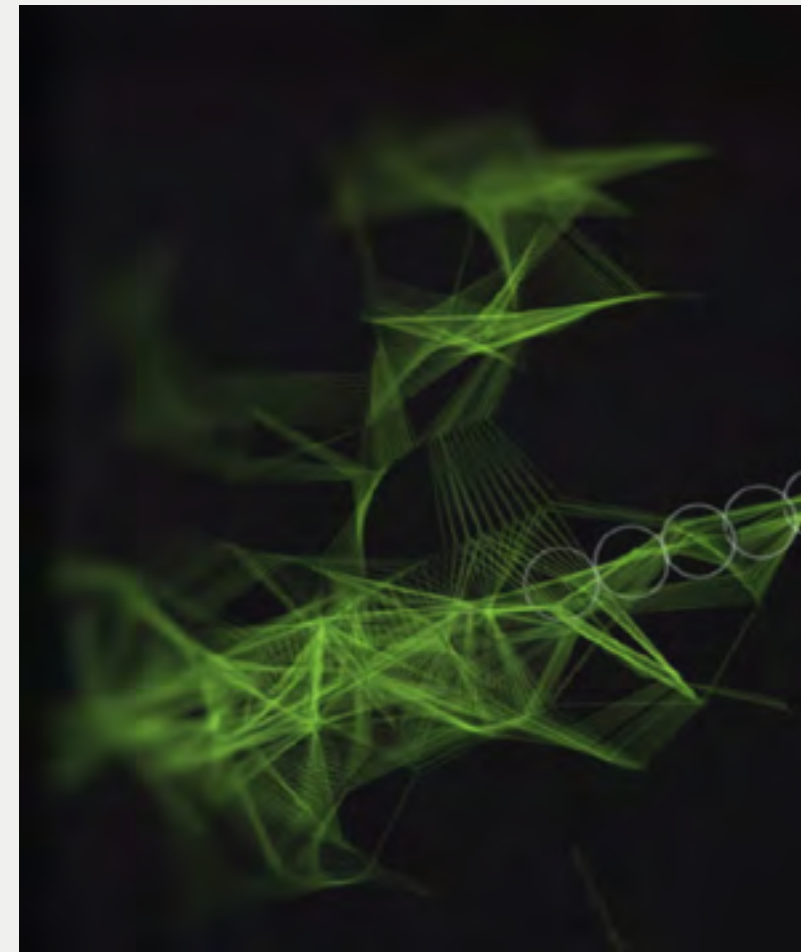
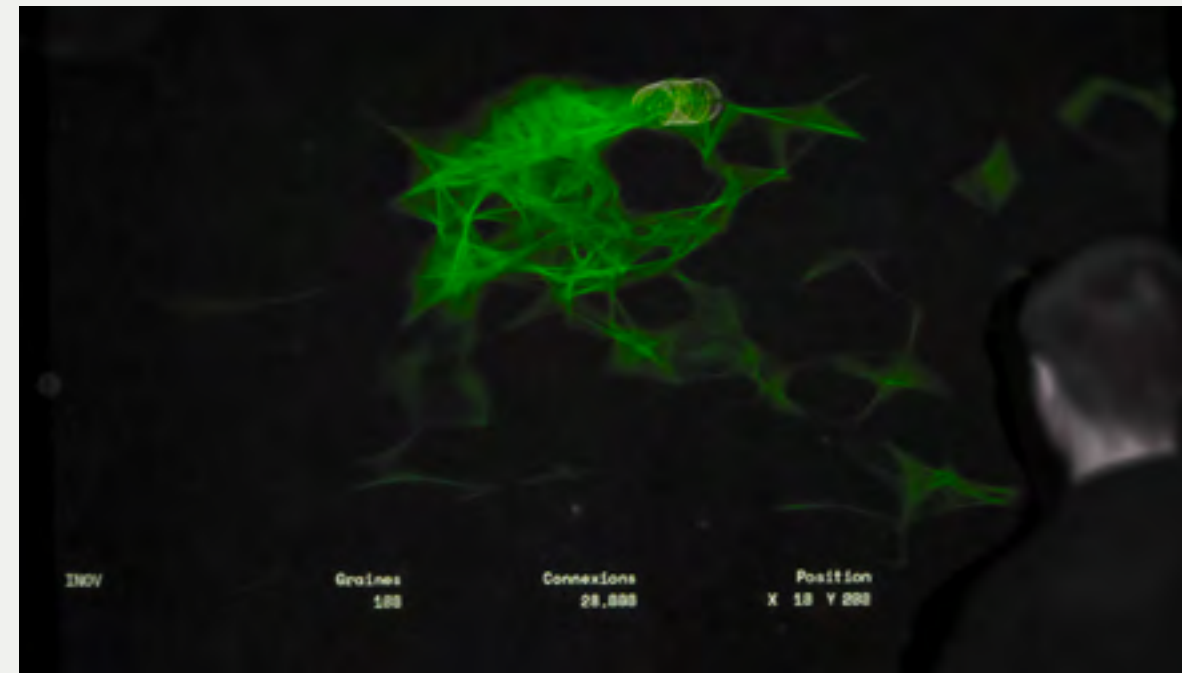
Elles sont amenées à germer et à recouvrir le plateau. Ce qui est de notre installation, nous avons gardés le principe du bras mécanique remplacé par la main humaine. Elle est captée par la kinect. Les visiteurs interagissent en temps réel sur la germanisation et la prolifération en action devant eux. Nous avons choisi d'accompagner l'expérience avec un livret composé de petits jeux.



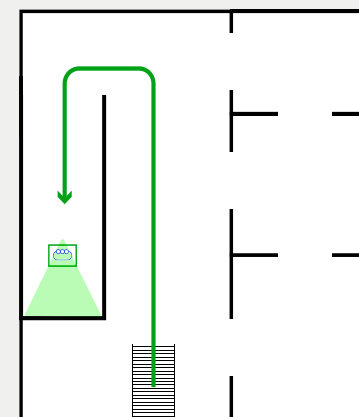
Dispositif en action au centre Pompidou
Capacity for (Urban Eden, Human Error)



Croquis



Inov



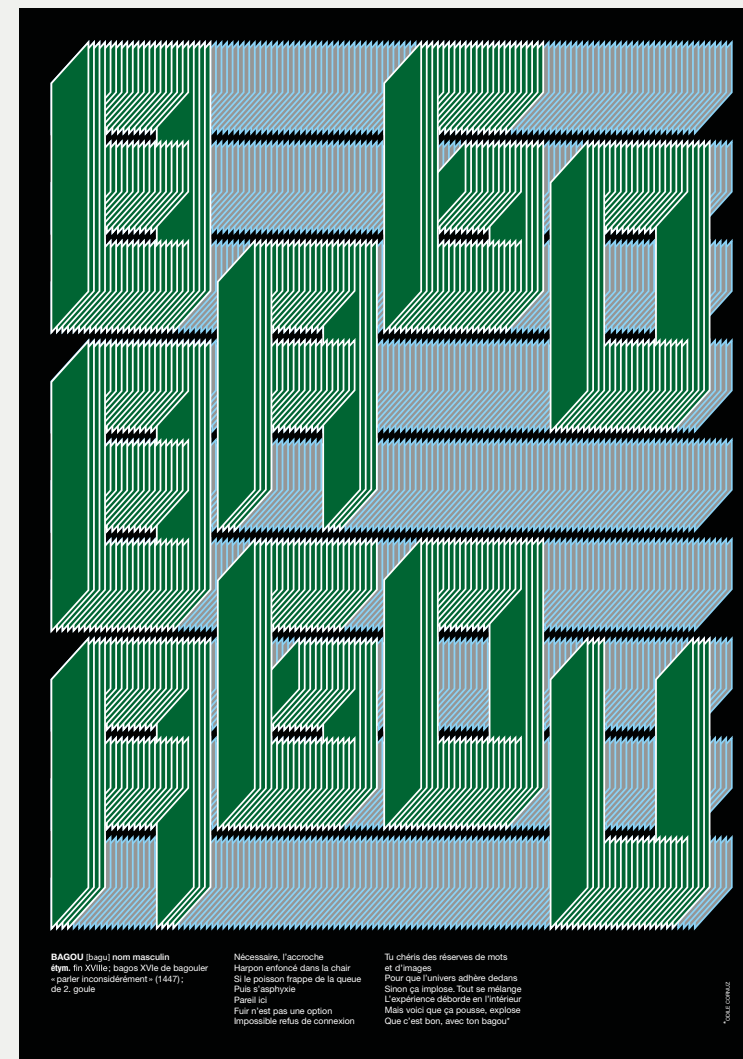
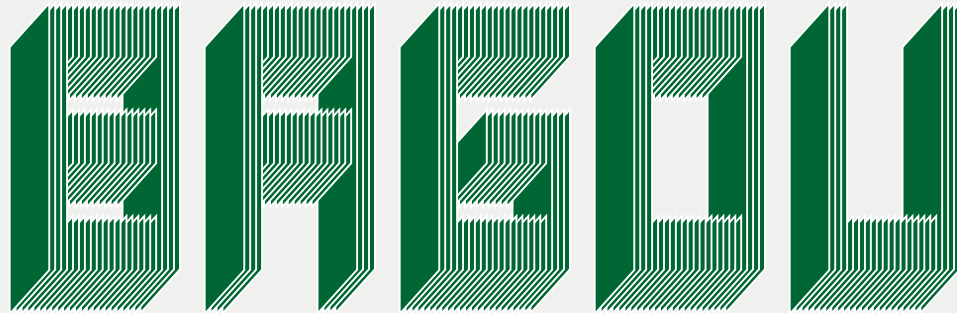
Plan de salle

BAGOU

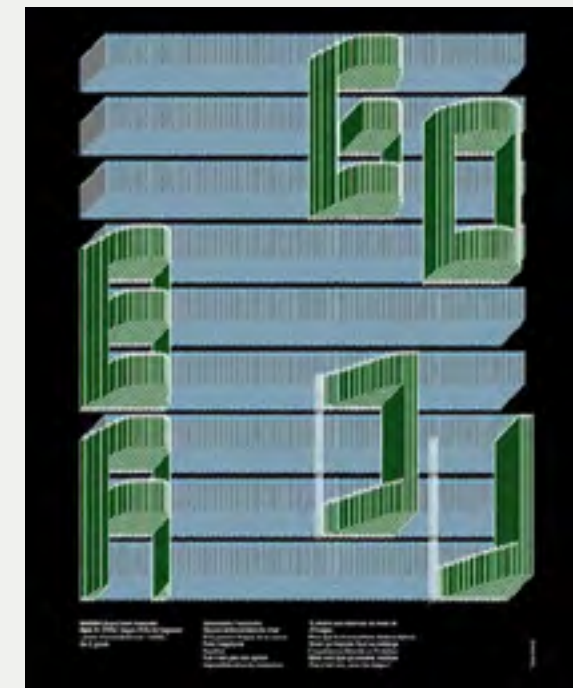
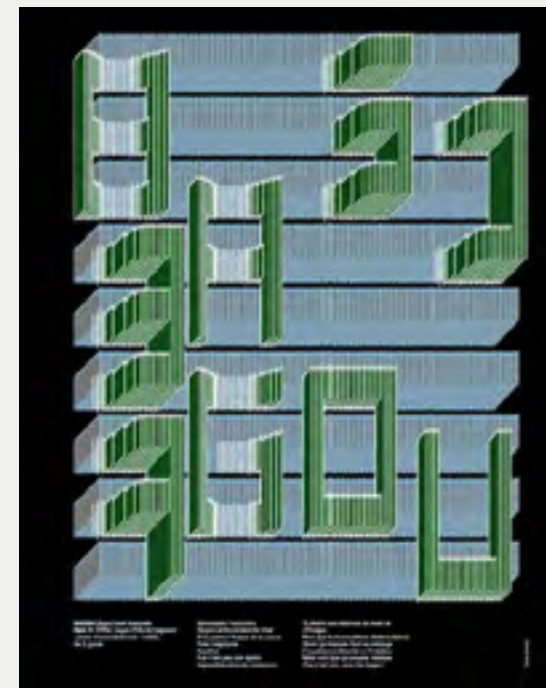
Affiche fixe et animée sur le mot bagou, sujet de l'édition dis moi dix mots 2017.

Le Bagou est l'art de captiver de séduire verbalement son interlocuteur. Il est emprisonné dans un labyrinthe intellectuel où il ne peut s'en échapper.

Typo



Affiche



Vidéo animée

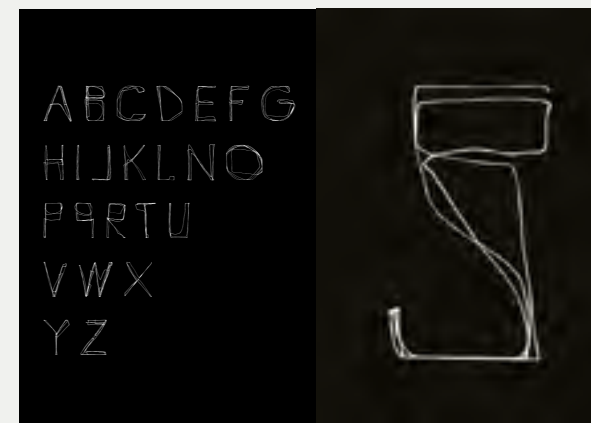
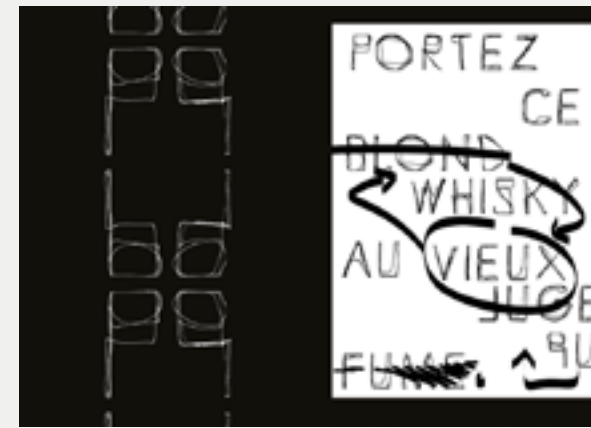
<https://vimeo.com/257785911>

TYKOA

Tykoa est un projet de pratique plastique. L'objectif était d'expérimenter l'erreur en dessin de caractère. Tykoa fait partie de la famille des manuales. Elle exprime les tracés préliminaires d'un architecte. La construction de la typographie est influencée par le gestuel de Frank Gehry où j'ajoute la spontanéité du mouvement sans lever le crayon.

La Tykoa est construite dans un cartouche. La typographie est de préférence utilisée en titrage ou dans de cour texte pour assurer une bonne lecture.

L'INFLUENCE SUR L'ARCHITECTURE
CONTEMPORAINE N'EST PAS
NEGLIGEABLE EN EFFET DES
PROJETS TELS QUE LA MAISON
DANSANTE DE PRAGUE OU LE
WALTDISNEY CONCERT HALL
DE LOS ANGELES CONSTITUENT
ASSUREMENT DES REPERES
ARCHITECTURAUX ET CULTURELS

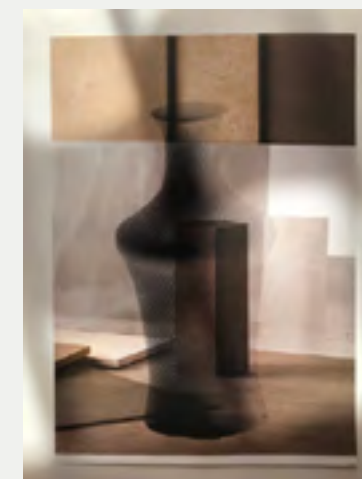
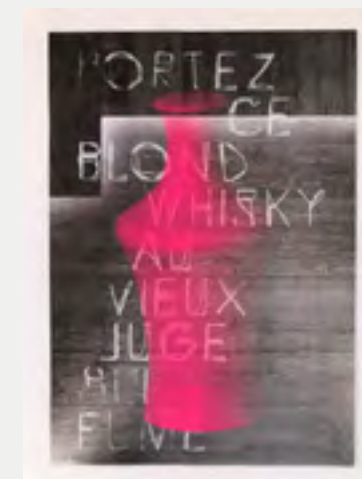
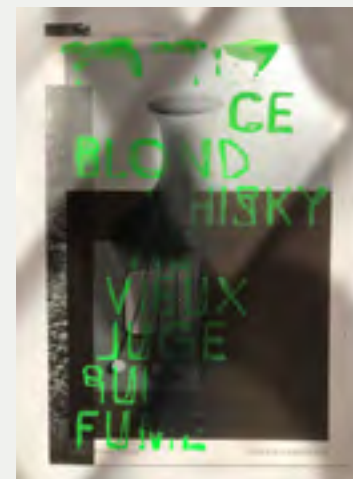
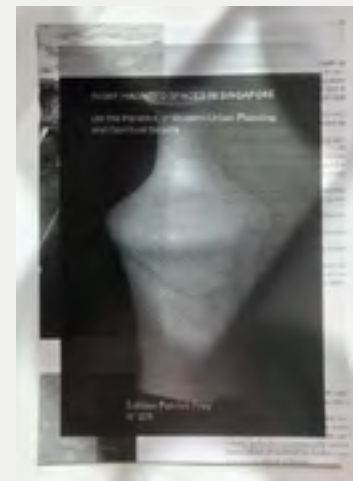


Spécimen typographique

SERIGRAPHIE

Apprentissage de la sérigraphie
et mise en application de divers
projets comme la typographie
Tykoa.

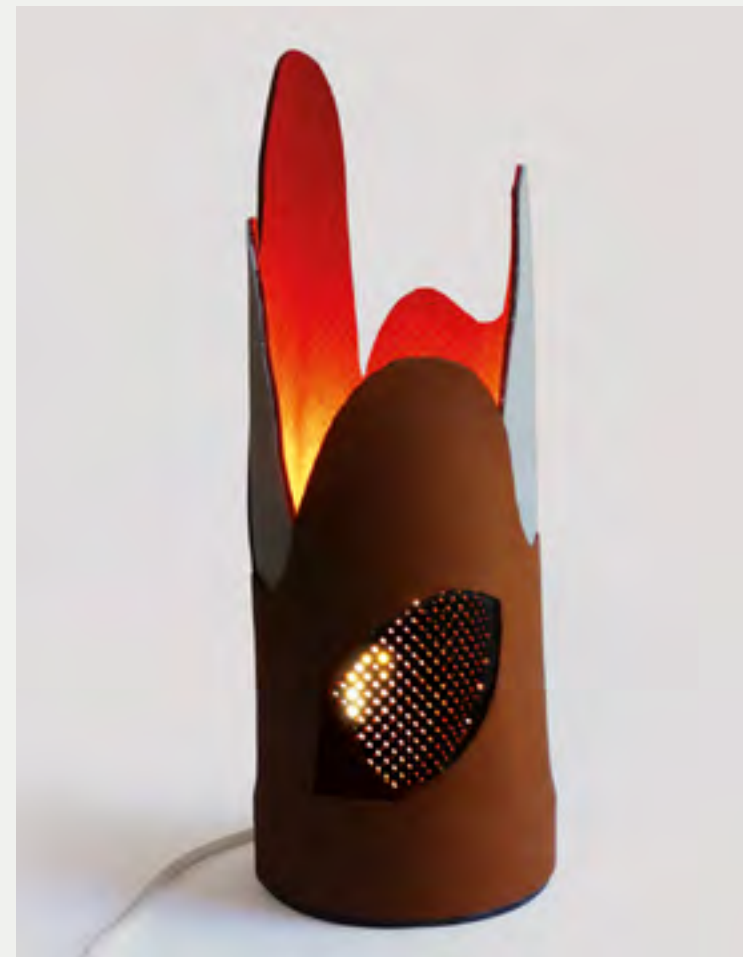
Affiches sérigraphiées



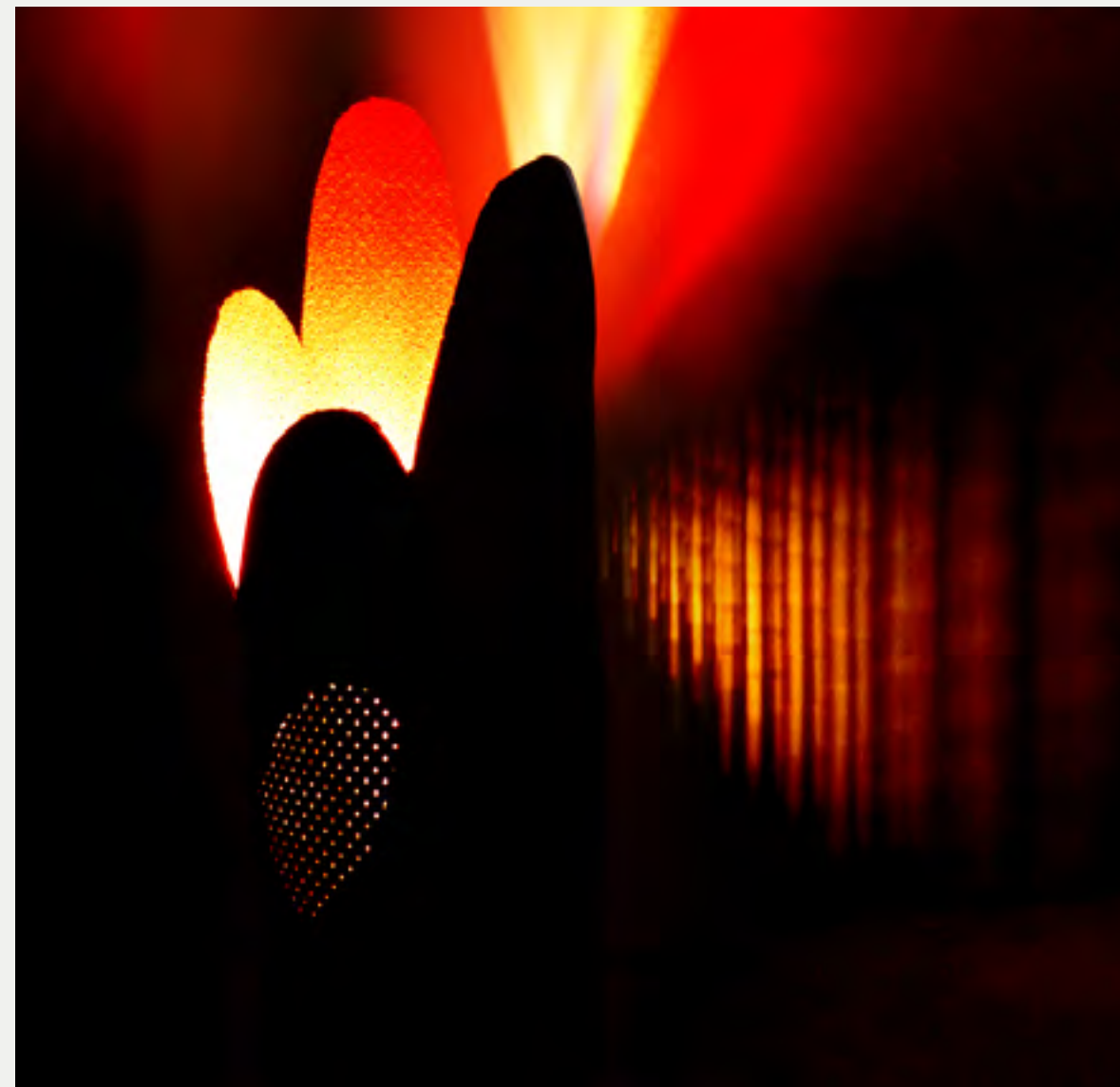
AUTO PORTRAIT

Cette lampe est un autoportrait conçu en cuir sur un socle stable et circulaire. Je représente ma curiosité par les formes ajourées et ma discrétion à travers la perforation du cuir. La lampe prend sens lorsqu'on l'allume. Le rouge exprime le magma créateur qui sommeille en moi et devient en fusion lorsqu'on l'allume.

Cuir perforé



11 x 11 x 31 cm



LE MÉMOIRE

Dans le cadre du projet de diplôme du BTS il est demandé de produire un mémoire sur un sujet de notre choix. Je me suis naturellement dirigé sur la performance. J'y est questionné les dépassements possible grâce à elle. À partir d'une recherches documentaires et d'une réflexion personnel, m'a amené à me poser des questions sur l'apport de l'art aujourd'hui et de quelle manière envisager celle de demain.

1^{er} et 4^e page de couverture

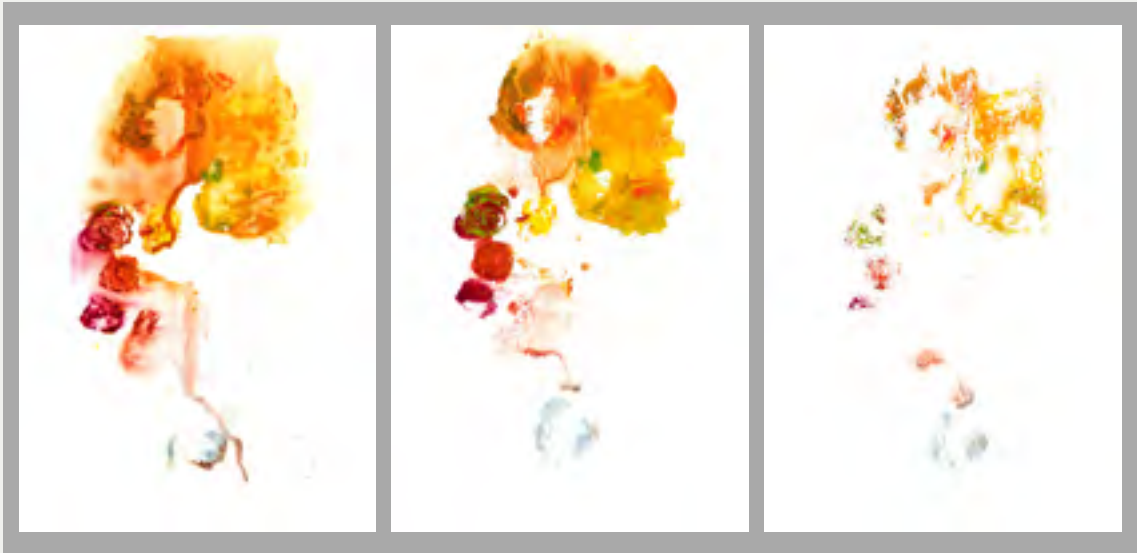
26 x 19,6 cm

LA MÉMOIRE

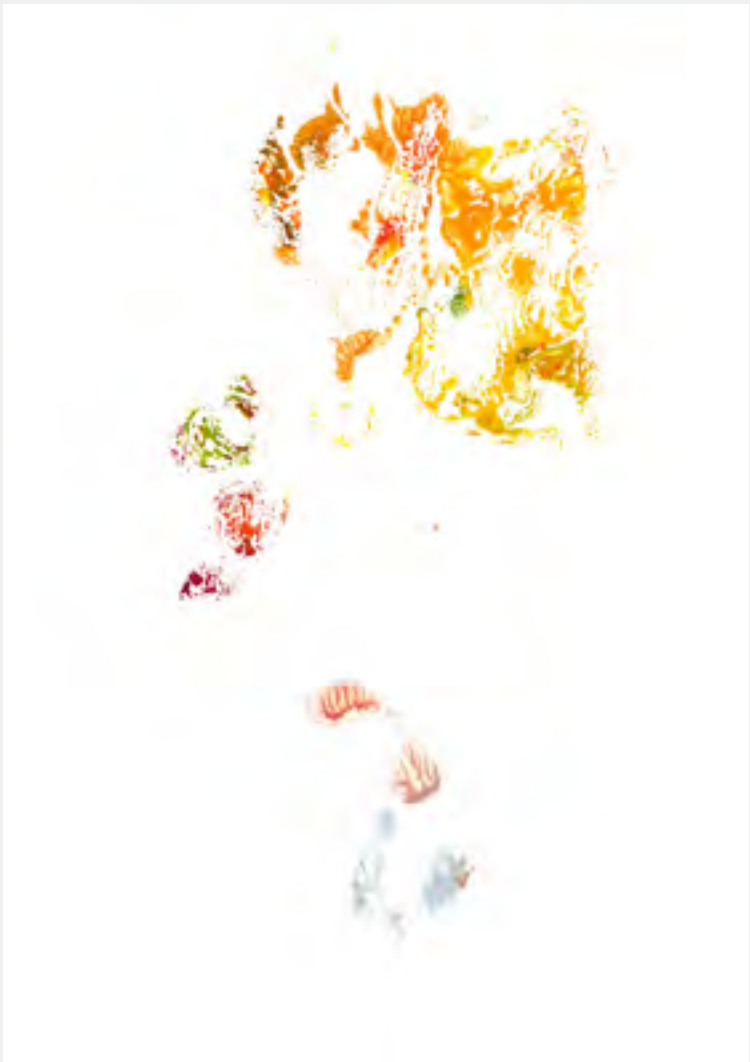
Nous sommes tous amenés
à grandir, changer et évoluer.
L'apprentissage fait partie
du processus. Mais que reste-t-il
de ces souvenirs ?
Je me suis orienté vers
la dissolution de la matière
traduisant la mémoire
qui disparaît au cours de nos
années. J'ai réalisé ce triptyque
dans le but de la rendre matériel.
Le processus s'intègre
dans cette dynamique par
la technique du monotype.



Détail



Gouache, 100 x 50 cm



3° planches

CABINET

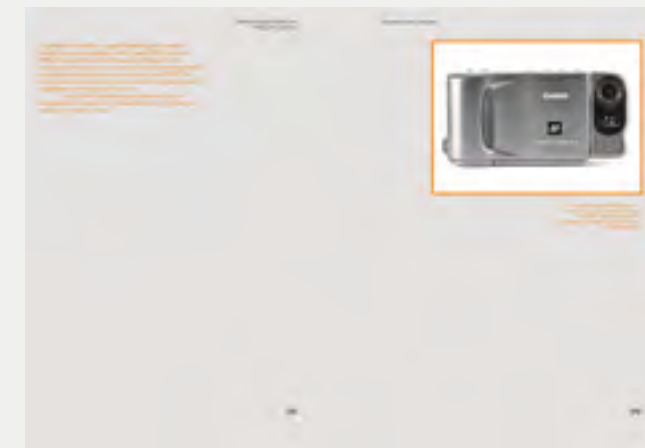
Le lointain n'est-il pas aussi chez nous ?

Le cabinet existe dans le but de rapporter, de montrer des objets originaux et originels soit-il. Des expéditions sont commandées par-delà les frontières, des royaumes et des empires, aujourd'hui devenus des villes, des régions, des pays, des continents. De par notre consommation, nous mangeons, achetons, récupérons aux alentours

de nous. Quand est-il de l'origine des objets et de leurs provenances ? Devons-nous faire des périples pour trouver ce qu'il y a de plus loin au plus proche ? Il me semble important de retracer dans ce livret, dans l'esprit d'une encyclopédie, les histoires personnelles, les caractéristiques, les emplacements géographiques, et identifier les origines des objets en fonction des situations actuelles.



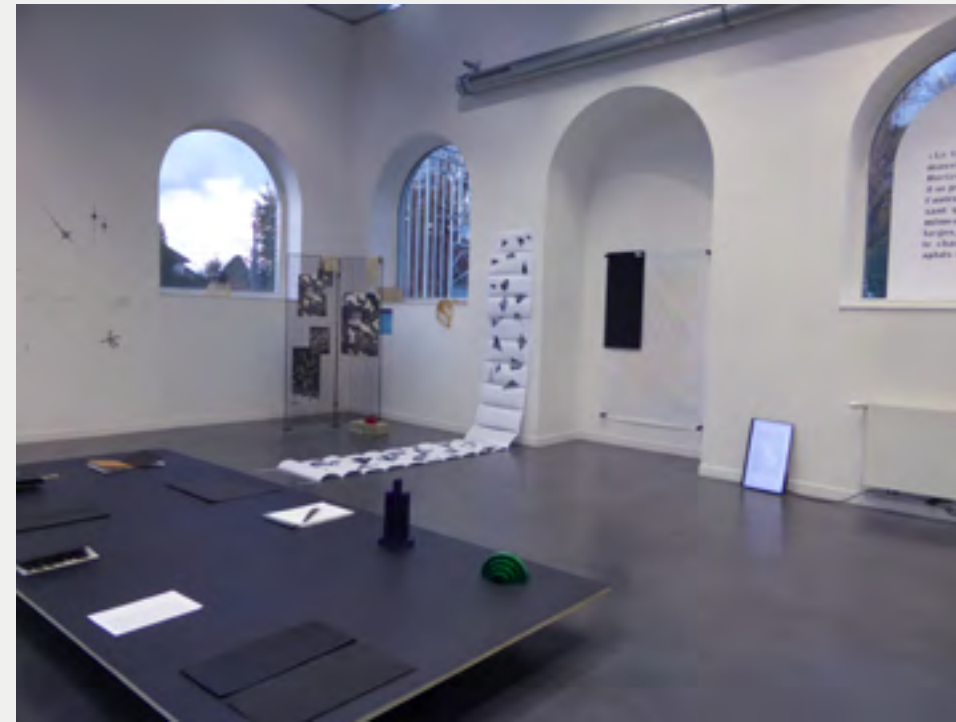
Affiche de l'exposition



Livret, 120 pages, 15 x 20,5 cm

1.4.9

Penser comme une installation
le catalogue s'intègre dans
l'exposition. C'est une
interprétation singulière
de narration et de lecture
des œuvres. L'édition est traitée
avant tout comme espace
d'expérience sensible.
Elle prend origine dans le file
conducteur des œuvres.
La grille, l'espace.
Composées en fragments
les images accentuent l'effet
de profondeur par un système
de rétrécissement.



Détail de l'affiche retravaillé avec le parti-pris éditorial.



Catalogue de l'exposition in situ et détails.

CULMEN

Culmen est une typographie qui prend source dans les formes de papier, le pliage. J'ai regardé et me suis inspiré des plissages de l'école du Bauhaus. Ces formes, uniformes, se révèlent par les courbes, les plis et droites formés.

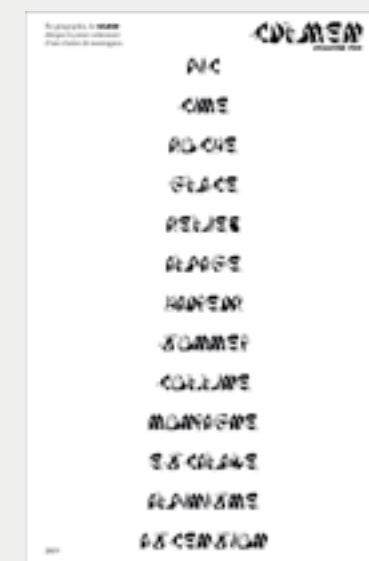
« Une feuille de papier a été rendue stable par d'habiles courbures. Il n'y a pas de déchets, la forme positive et la forme négative font également partie de la solution formellement valable qui est également conçue comme illusion de pénétration. »

Magdalena Droste



Présentation de la recherche typo
volumes, croquis, formes, contre-formes

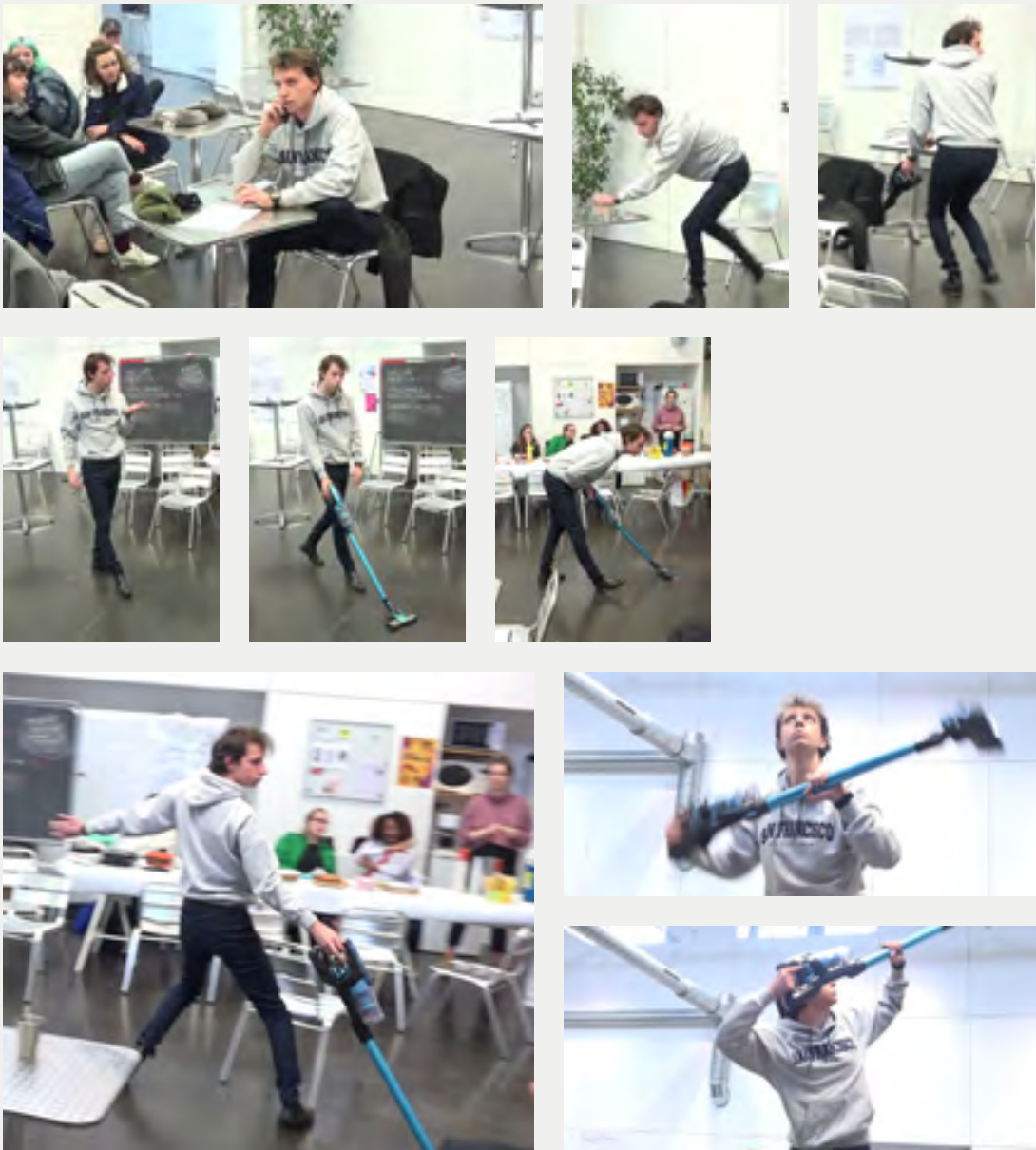
Spécimen typographique



LA DANSE DE L'ASPIRATEUR

Sortir du schéma classique de l'apprentissage de la discipline et se servir d'outils extérieurs à la pratique. À noter que nous ne sommes pas, je ne suis pas danseur. Je trouve que c'est un élément essentiel à la base de l'exercice pour la non-danse. L'outil principal, mon corps n'a jamais eu, n'a jamais reçu de cours. En aucun cas, il ne témoigne d'un archivage de mouvements et de compositions. Sortir des lieux conventionnels, comme une piste de danse,

détermine pour moi l'esprit de la non-danse. C'est pourquoi je sors du foyer en allant passer l'aspirateur dans des lieux non destinés à la pratique : une cafétéria, une bibliothèque, un passage piéton... Ce qui me plaît c'est d'interagir avec l'instant. Le geste du quotidien se poétise. Je rentre dans un rôle, sérieux, concentré maniaque à certain moment. Je m'adapte, bouscule le lieu, j'essaie d'interagir avec les éléments autour qu'ils soient objets ou personnes.



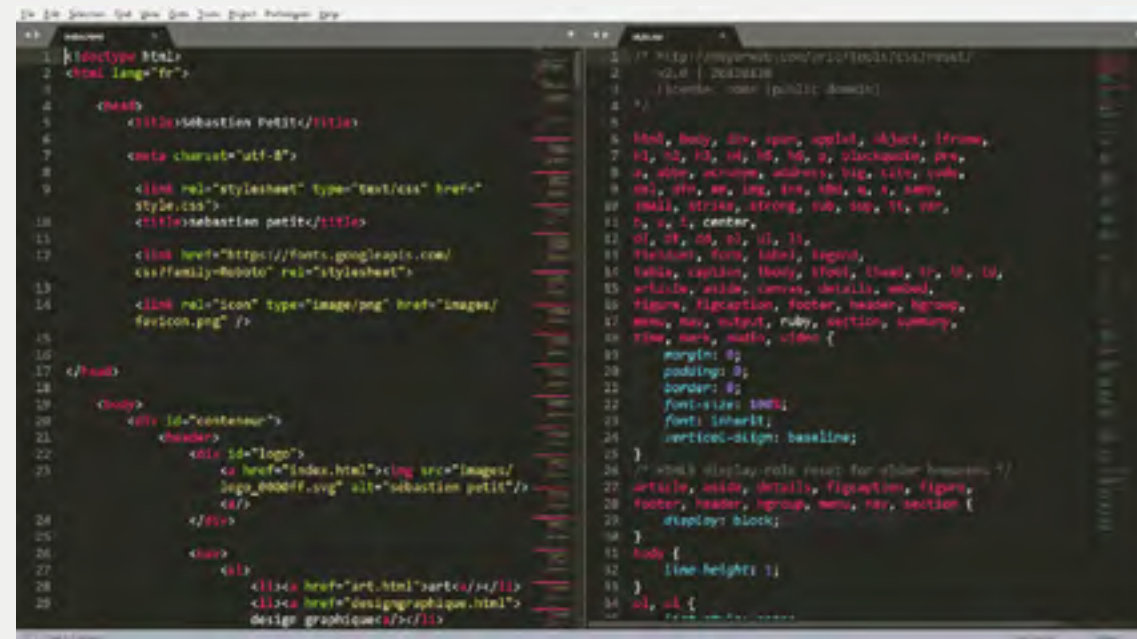
Composition 1, réaliser à la cafétéria de l'ESAC.



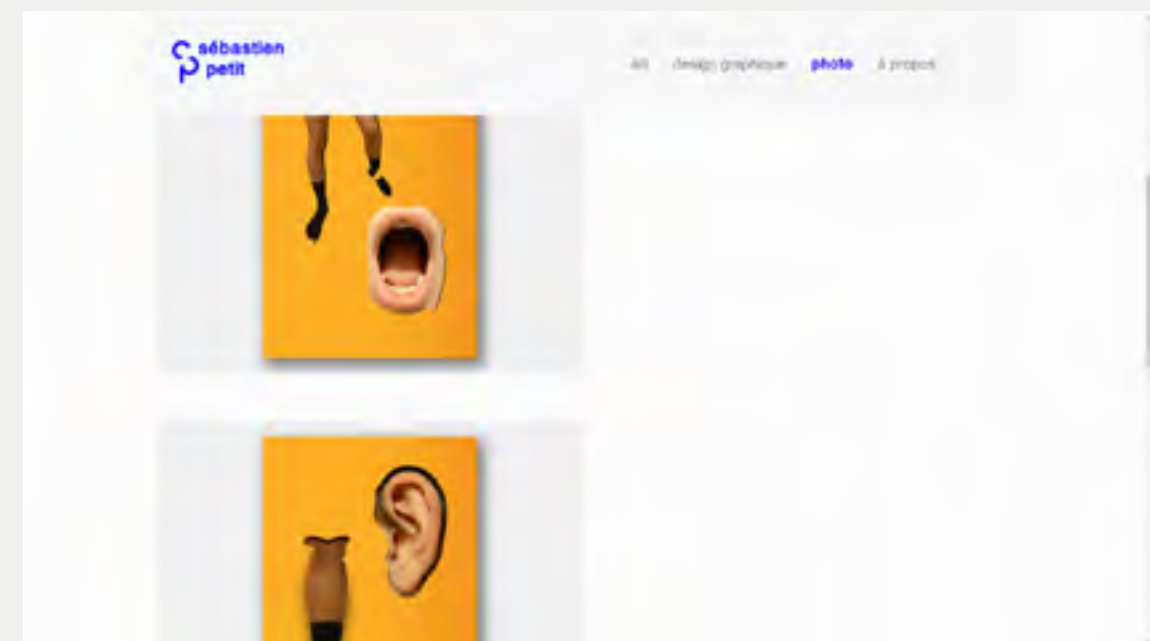
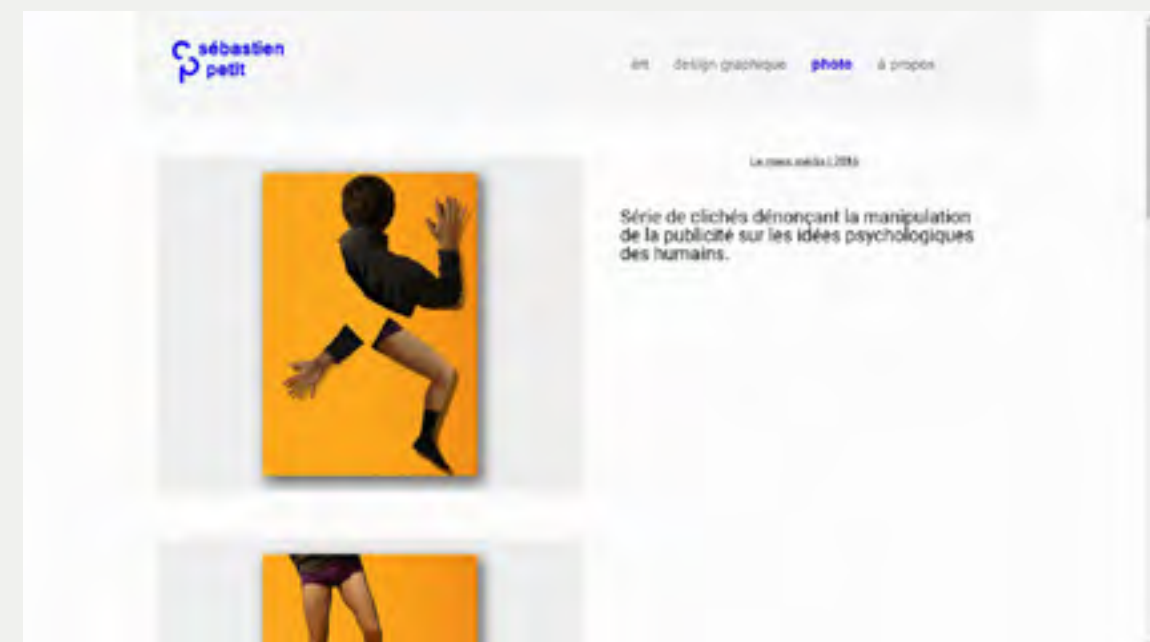
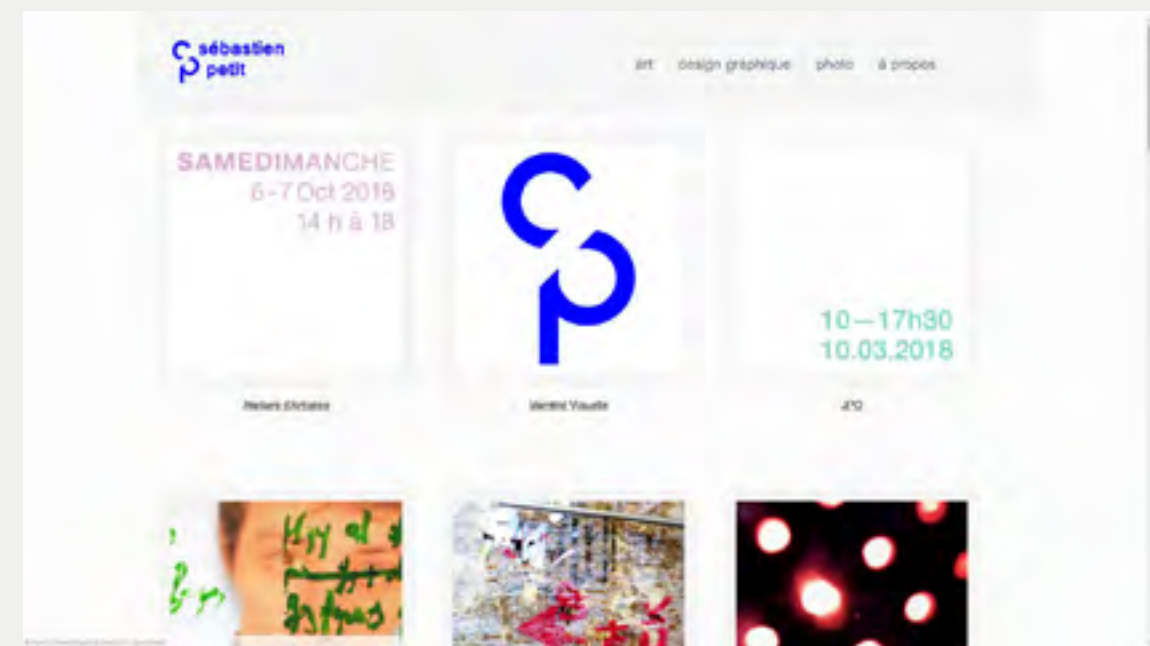
Affiche

EN LIGNE

lepetitSeb.github.io est mon portfolio en ligne programmé par mes soins en HTML5 CSS3. Coder en pourcentage, il s'adapte convenablement sur tous les supports numériques. La page d'accueil permet d'apprécier l'ensemble de mes derniers travaux. J'ai hiérarchisé le contenu en trois catégories (art, design graphique et photo) regroupant l'ensemble de ma pratique.



[view-source:https://lepetitseb.github.io/](https://lepetitseb.github.io/)



lepetitseb.github.io

 **sébastien**
petit