

Jean-Simon Roch

Designer/artiste

PORTFOLIO 2020

Tel: 0648152321

@jeansimon.roch

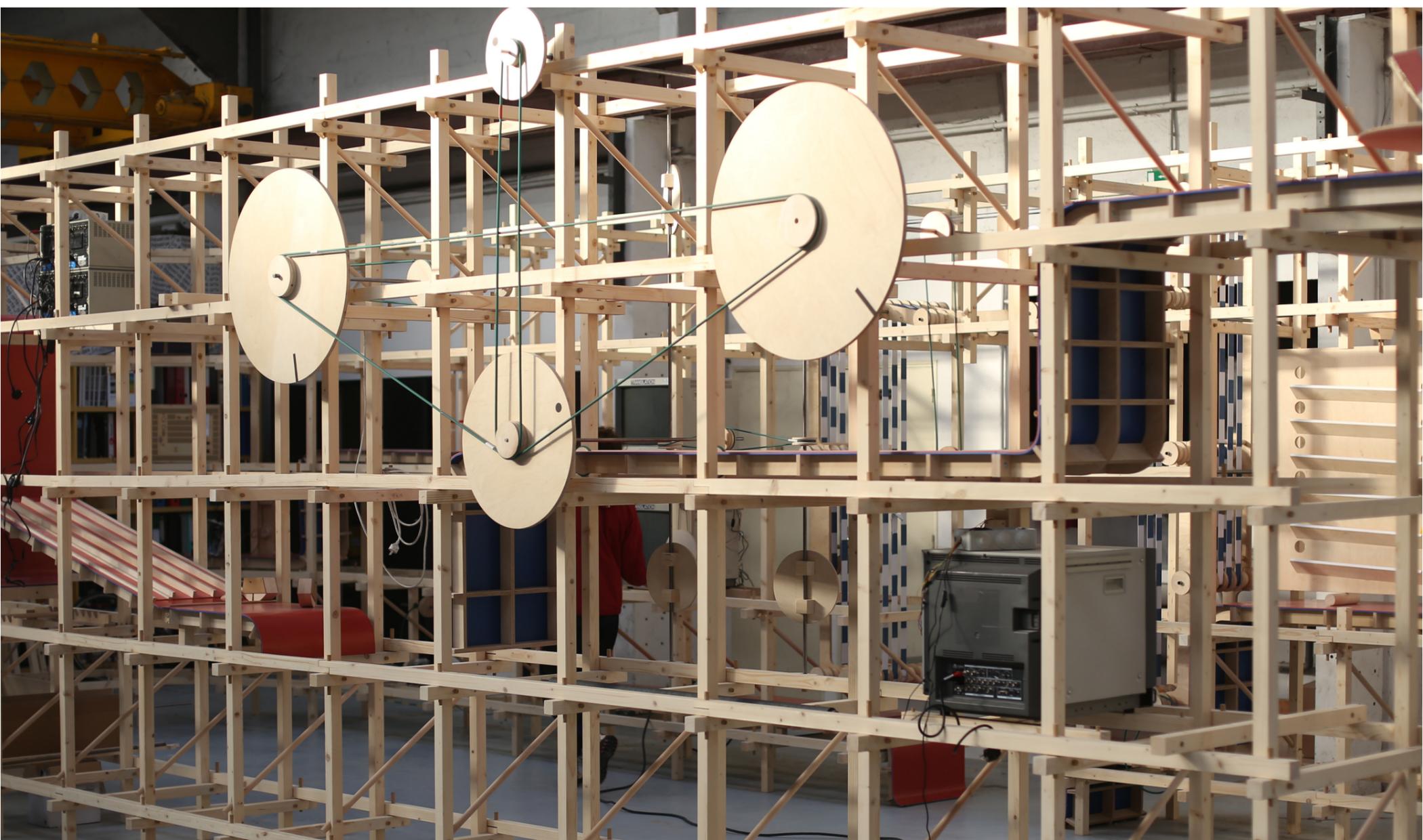
email: jeansimon.roch@gmail.com

site internet: jeansimon.fr

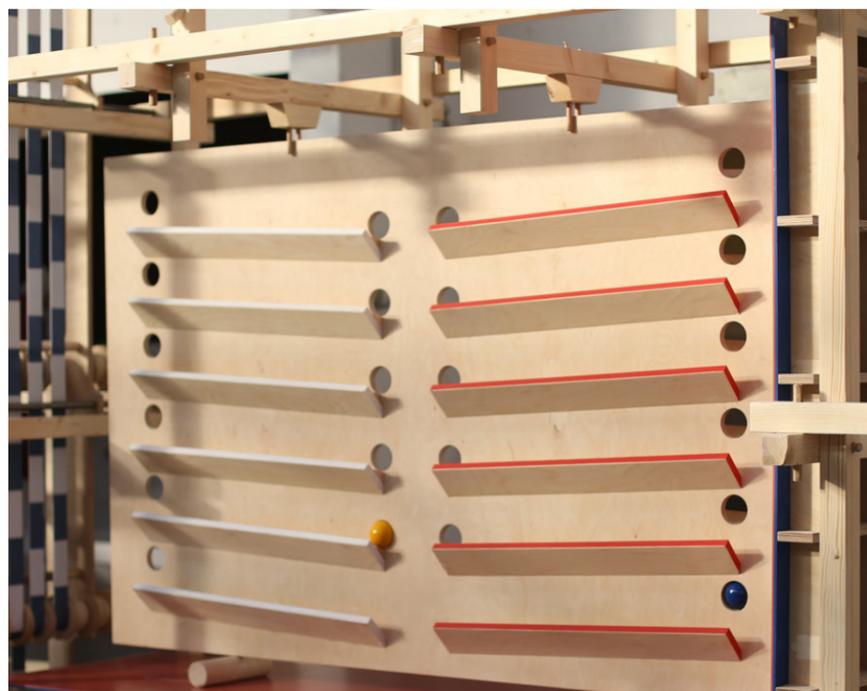
2020/ Hermès

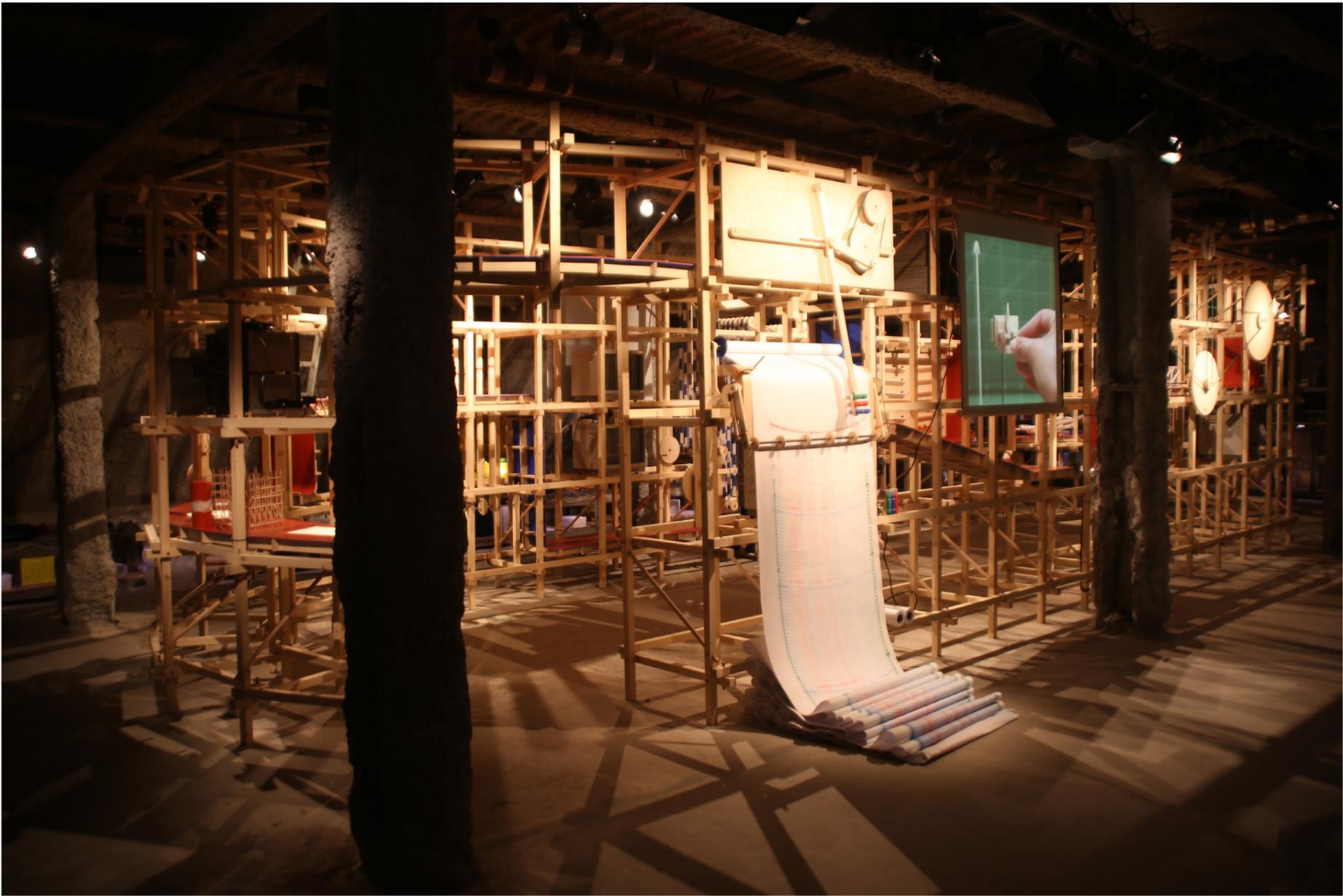
Roller Coaster

Conception et réalisation
d'une installation immersive
Soirée événementielle
à New-York.



Une montagne russe en bois de 12m de long met en scène les différents gestes nécessaires à l'ouverture des objets de la Maison Hermès. Rotation, translation et bascule, se retrouvent dans les pièces d'orfèvres de ces sacs et inspirent les mécanismes de cette installation. Un grand huit aux mouvements perpétuels qui met en avant l'innovation présente dans les moindres détails des produits de la marque. Une grande machine infernale activée en permanence par des Lads et par le public plongés au coeur d'une Maison en permanente ré-invention.



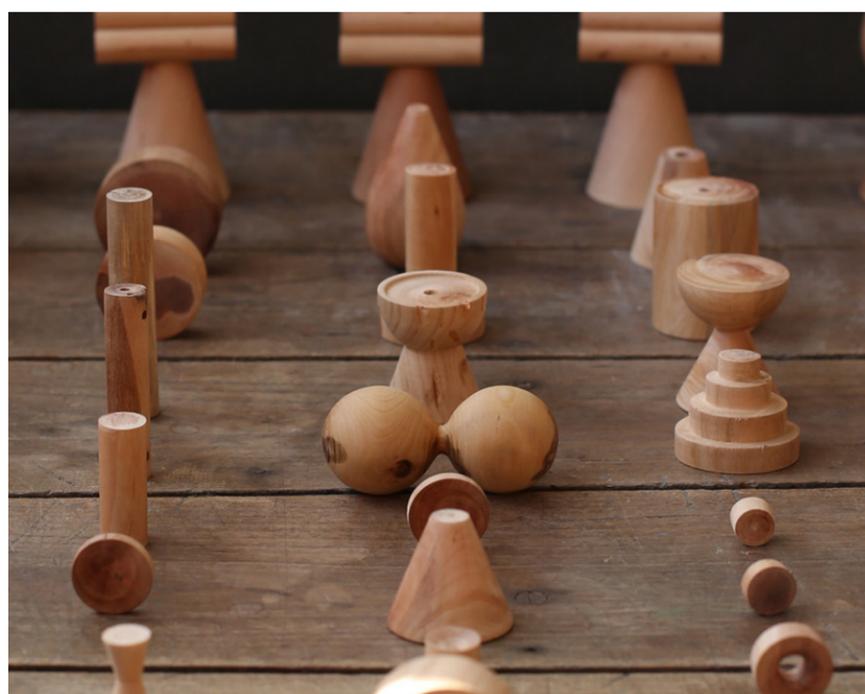


2020

Bibelots



Comment faire figure ? Peut-on faire chanter un bout de bois ? Quel est le point de bascule entre une forme abstraite et un personnage ? Pratique libre du tour à bois, pièces diverses.



2020/ Atelier Medicis

Atelier Diorama



Comment voyager sans se déplacer ? Question qui résonne avec l'actualité et qui permet de développer tout un atelier où le décor en mouvement est support de l'imagination des enfants. À partir de chutes de bois, le public crée son véhicule. Il réalise ensuite une bande de paysage fantastique. Grâce au dispositif et au cadrage le petit bolide semble se déplacer et réagit aux secousses de la route. Dans un troisième temps tout le monde embarque dans un minibus à grande échelle. Les paysages des enfants sont projetés sur les fenêtres et le défilement donnent l'impression du voyage qui commence.





2019/ Petit-Bateau x Biblio-
thèque sans Frontière

Zblob et les tuto

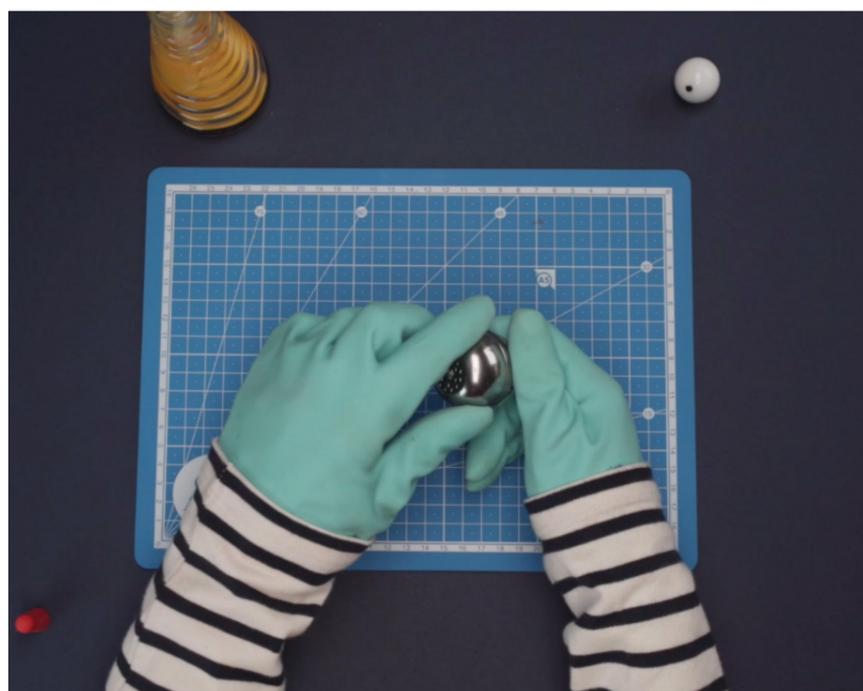
Direction artistique, réali-
sation et production du set
design pour des tuto sur la
bidouille numérique.



À table Zblob le petit extraterrestre s'ennuie face à ses parents connectés. Il s'empare alors des éléments du repas (cable électriques, scotch, piles et smartphone) pour bidouiller vaisseaux spatiaux microscopes, concerts fantastiques, zoétropes et autres bizareries.

Série de tuto accompagnant Bibliothèque sans Frontière dans son projet « Voyageurs du numérique »

Diffusion sur différentes plateformes par Petit-Bateau fin juin 2019





2019/ ADEME

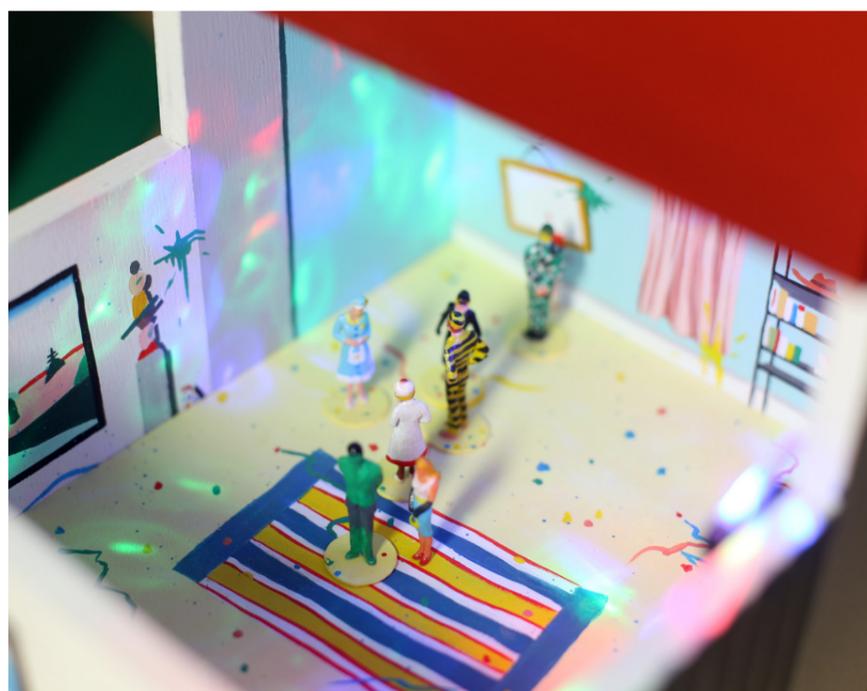
Les Maisons témoins

avec Lisa Mouchet

Maquette animée de médiation sur les enjeux énergétiques dans l'habitat.



Des maisons qui respirent, où l'ont fait la fête et où l'ont peut se balader tout nu sans déranger les voisins. Cette maquette d'un village témoins est utilisé par l'ADEME lors de rencontres avec le public. Son côté festif et ludique, les mouvements des maisons et des personnages qui y vivent sont les points d'entrée pour une conversation plus sérieuse sur les possibilités techniques de rénovation de l'habitat de manière éco-responsable. Dispositif réalisé avec Lisa Mouchet, illustratrice.





2018/ Centre Tignous d'art
Contemporain de Montreuil

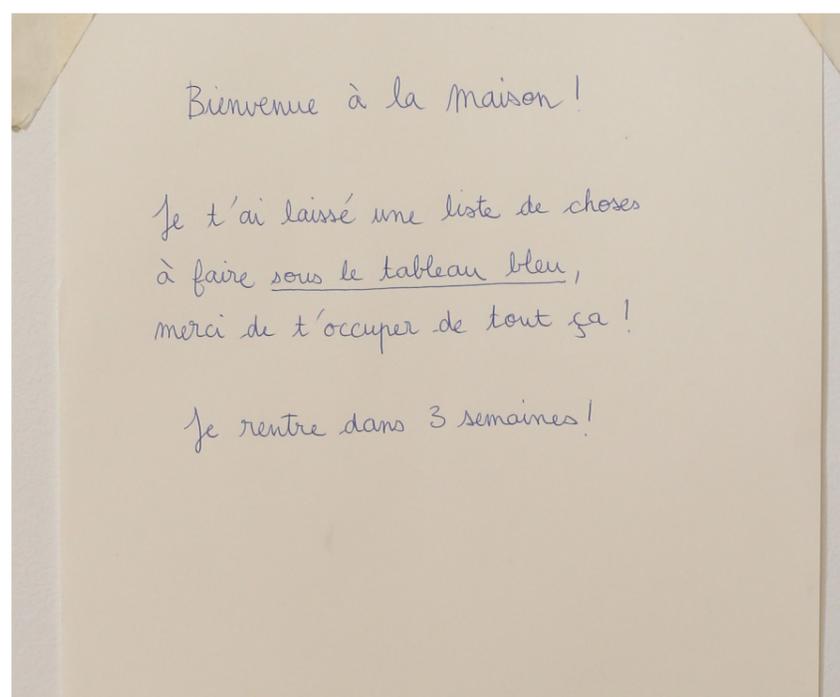
La Pièce endormie

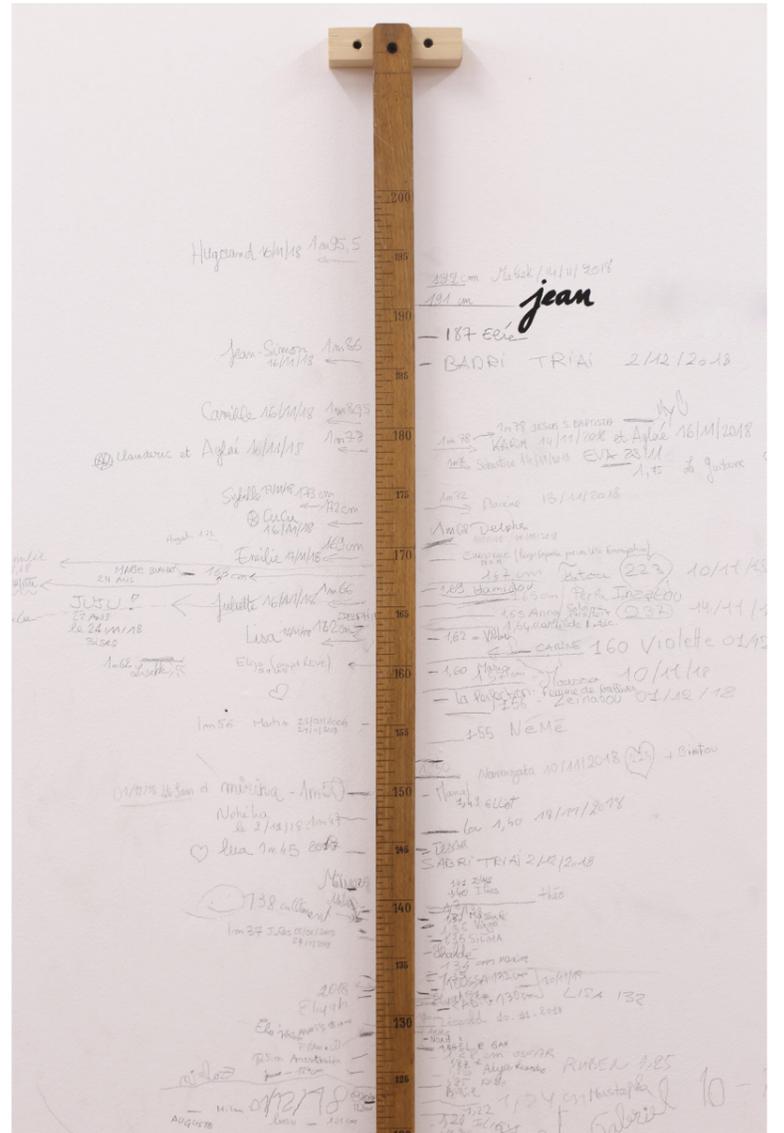
Installation immersive et
autonome. Durée 1 mois.



Les enfants sont accueillis par un mot laissé sur la porte : « *Bienvenue à la maison ! Je t'ai laissé une liste de choses à faire sous le tableau bleu, merci de t'occuper de tout ça ! Je rentre dans trois semaines !* »

La porte poussée, ils découvrent un univers domestique étrange où tout a été surélevé, où échelles et escabeaux permettent d'atteindre le diner qui mijote encore sur la table ou la télécommande de l'appareil à diapo. À travers les consignes laissées par le propriétaire parti en vacance le public découvre le secret de cet hôte hors norme.





Arroser la plante suspendue à l'aide de poulies, finir de remplir le courrier caché dans le tiroir de la table, enfiler le costume XXXI pour se donner des allures de géant, partir à la recherche du canari disparu, ou encore activer le disque de musique tyrolienne grâce à un contrepoids. Installation, oeuvre multimédia, pièce de théâtre ? Les enfants prennent un malin plaisir à profiter de cette pièce au départ endormie où ils sont pris pour des grands.

2018/ Fotokino / Centre
Pompidou

Atelier Cocorico

Installation jeune public dans
l'Atelier Brancusi



Dans le cadre du festival *Laterna Magica* organisé par Fotokino et le Centre Pompidou à Paris en mai 2018. Le public est invité dans l'atelier de l'artiste Constantin Brancusi. L'installation redonne vie au *Coq*, une sculpture emblématique de l'artiste Roumain. Quatre scènettes dans lesquelles enfants et parents ont pu mettre en mouvement formes et matières, recomposer un atelier miniature, faire voler l'animal grâce à un manège optique, et le faire danser à leurs côtés à l'aide d'un système de projection se jouant des échelles.





2017/ Ruinart avec
Ugo Gattoni

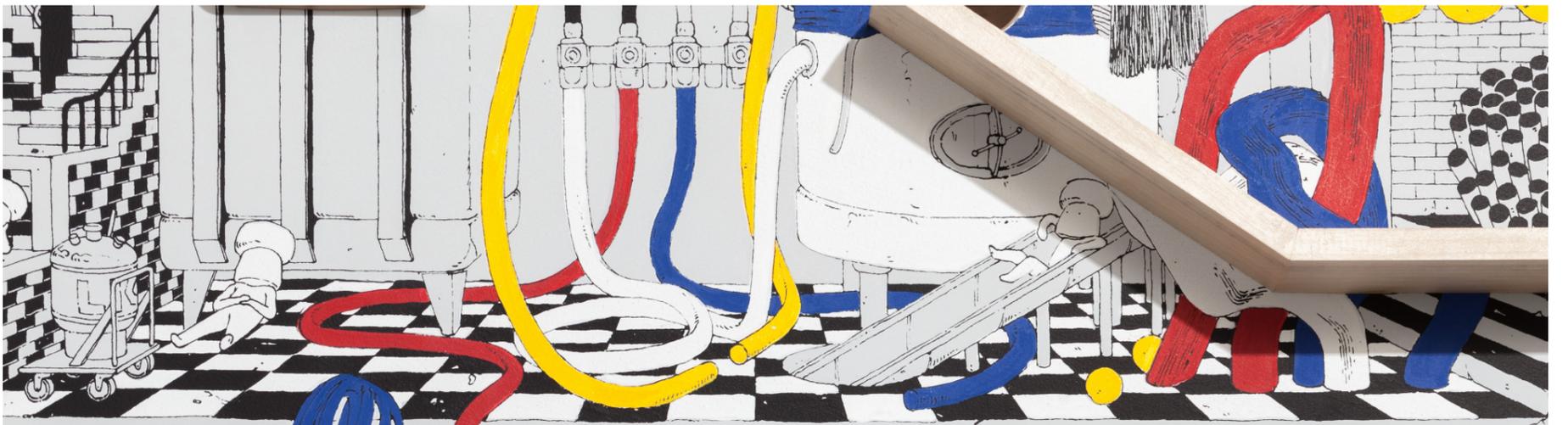
REBOND

installation



Rebond est une installation destinée au public visitant les crayères de la maison de champagne Ruinart. En actionnant la chute de la bille, c'est l'histoire de la production de champagne qui est racontée. La bille se balade de pièce en pièce, filant à travers une fresque de 2m50 par 1m50 dessinée par Ugo Gattoni.



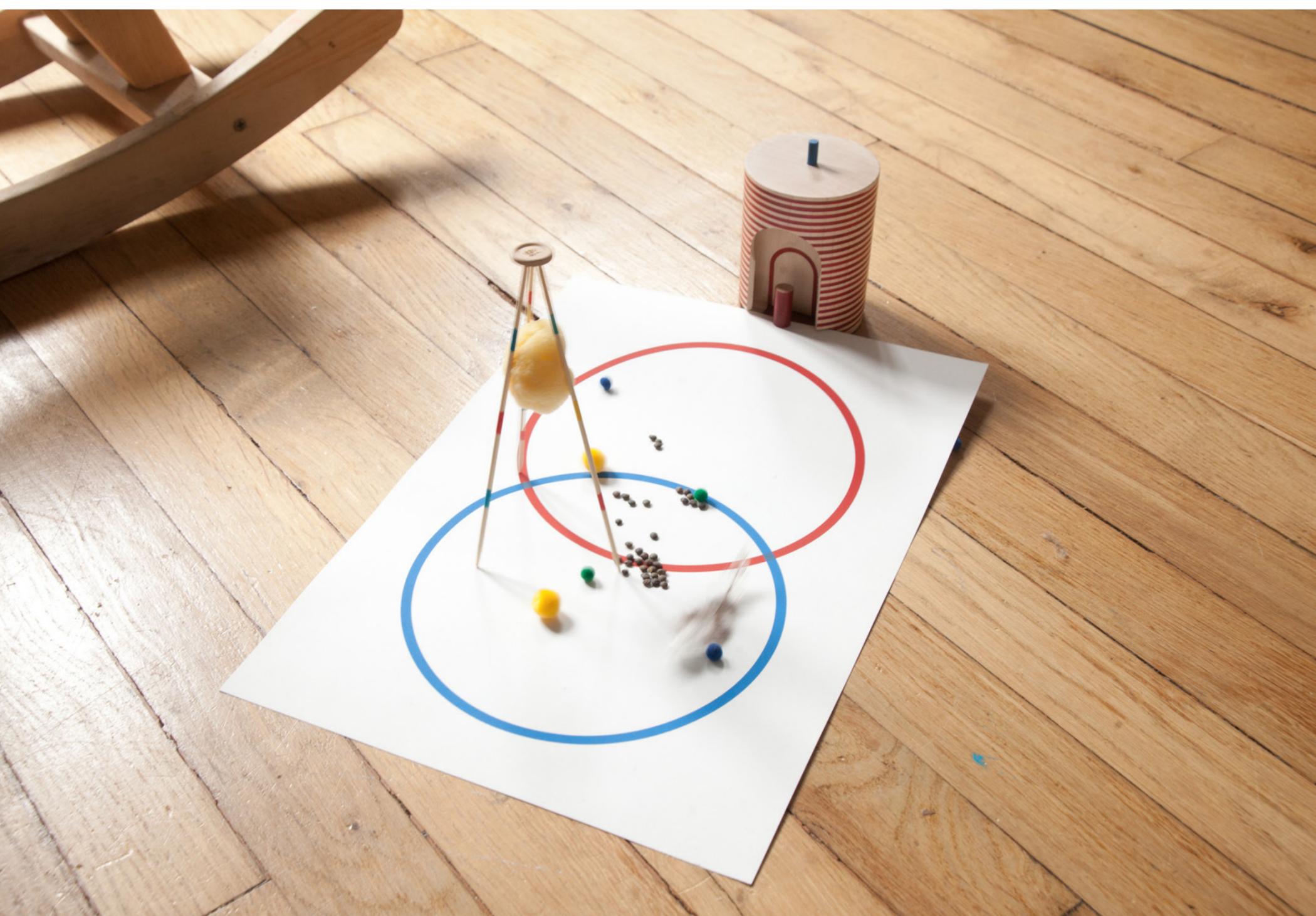


2016/ Projet lauréat Prix
Émile Hermes 2016

VIBRATO

Jouet

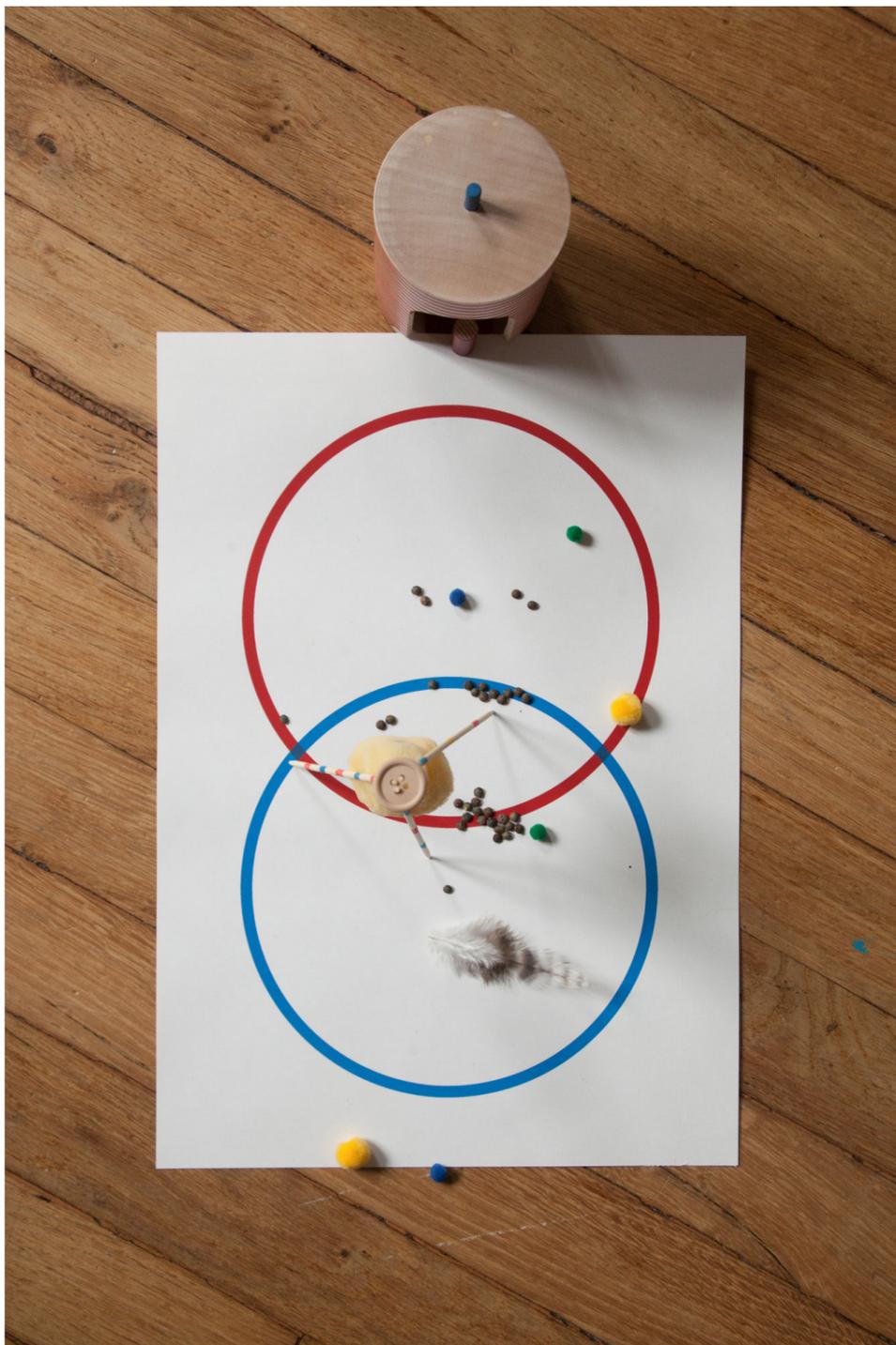
« *Vibrato permet de donner vie à de petits éléments simplement posés sur n'importe quelle feuille de papier.* »



Vibrato ne contient pas de règle du jeu. Il est toutefois accompagné d'une boîte en carton révélant une sélection de petits objets : boutons de bois, confettis, boîte d'allumettes remplie de lentilles, quelques mikados. Ces objets de rien ont été choisis pour leurs comportements particuliers. Lorsqu'ils sont posés sur la feuille, c'est une invitation lancée au possesseur

de Vibrato d'aller chercher autour de lui, dans le fond de ses tiroirs, dans le creux d'un vide-poche, et de manière très empirique, d'augmenter cette collection d'objets animés. Un carnet de feuilles de jeu est aussi associé. Aplats de couleur, formes géométriques simples, ces compositions suggestives laissent place à l'imaginaire et serviront de décors aux histoires,

de repères aux jeux. C'est à l'enfant, qui par nature se joue des règles imposées, de venir déposer sur ces feuilles (ou les siennes) les objets de son choix, de découvrir comment ils réagissent et de dépasser la simple contemplation de ces formes qui s'animent pour s'inventer un monde et ses règles du jeu. Vibrato donne la possibilité d'obtenir un spectacle animé sans passer par l'écran.



Une feuille d'imprimante, une page de carnet arrachée, ou encore un morceau de journal peuvent être supports d'une nouvelle histoire. L'importance des matériaux choisis, des textures que l'on vient placer sur la feuille incite l'enfant à poser un regard nouveau sur ce qui l'entoure, à soupeser, manipuler et assembler des objets simples pour en modifier le comportement. Une courbe, un déséquilibre, le sens d'une fibre, feront danser, sursauter, fuir, voguer, le nouvel élément.



2016 à 2017 Projet mené
avec Guillaume Renaudin en
résidence à l'Aquarium de la
porte dorée

PETIT-BAIN

Dispositif de Médiation



Ce prototype souhaite être un dispositif ludique d'animation dans les aquariums. Ce serait l'opportunité pour le visiteur de passer au delà de la vitre en contrôlant ce petit drone et d'accéder à ce monde sous marin particulier au travers de son regard. Dispositif technique simple, il est équipé d'une web-cam qui retransmet en direct l'image captée de son environnement.

Son déplacement s'effectue simplement grâce au contrôle de sa réserve d'air, il offre alors l'image étrange d'un organisme vivant. Au delà de cet aspect ludique le visiteur peut aussi faire l'expérience de principes scientifiques simple, Nous souhaitons poursuivre le développement de ce projet dans ce sens: un dispositif accessible, entre discours pédagogique et at-

traction. Guillaume Renaudin et moi travaillons en binôme sur ce projet.





Lors d'une séance d'une heure, groupes scolaires (du cm2 à la seconde) ou grand public mettent au point des engins submersibles contrôlables grâce à un système de ballast. C'est l'occasion d'aborder avec eux différents principes scientifiques comme la poussée d'archi-

mède. L'atelier met en avant la manipulation de matériaux très divers pour leur qualité technique et esthétique, (plastiques, liège fumé, laiton...) ainsi que l'importance de l'expérimentation dans la compréhension des phénomènes.

2015/ Projet de diplôme de
L'ENSCI-Les Ateliers

ESPRIT ES-TU LÀ ?

Installation autonome
et vidéo.



«Esprit es-tu là ?» est une installation cinétique autonome exposée lors de ma soutenance de diplôme à L'ENSCI-Les Ateliers. Cette performance est la restitution d'un travail de recherche sur la distinction entre mouvement et geste. Si un mouvement n'est qu'une réaction logique d'une force sur une autre alors qu'un geste suppose une décision, une

intentionnalité, comment recréer ces impressions ? Quatre aspects du vivant sont reproduits à l'aide de différents dispositifs techniques (vibrations, zootrope, pompe à air...) : la respiration, la démarche, la danse puis la transe. Clin d'oeil au cinéma, le dispositif fonctionne telle une séquence animée déployée dans l'espace. Les panneaux interviennent

comme une incarnation du passage entre deux scènes et du montage. Changement d'échelle, zoom, cadrages particuliers simulés par la hauteur des plateaux, j'ai tenté de retrouver des codes de ce qui fait l'expérience cinématographique. Tout se joue sans manipulation, pour respecter cette idée d'objets autonomes. La présence assumée de la structure rete-



nant le décors, est à l' 'image de toutes mes recherches: un rapport particulier entre spectacle et coulisses, entre l'effet et son explication. Ce dispositif a été présenté en mars 2015 lors de la soutenance de mon projet de diplôme à L'ENSCI-Les Ateliers dirigé par Patrick de Glo de Besses.



2014/ Exposition Autonome à
la galerie Le Huit

LE TOTON DESSINATEUR

Installation d'après Tom Tit, livre d'ex-
périence de 1908.



L'ouvrage des Sciences Amu-
santes par Tom Tit reste un
des recueils majeurs de ces
jouets de quatre sous qui per-
mirent de transformer dès
les années 1890 n'importe
quel dîner en un laboratoire
d'expériences et de d'étonne-
ments. J'ai voulu donner vie à
cette expérience proposée par
l'auteur, qui fait naître d'une
simple assiette et d'une tou-
pie, une machine à dessiner.



2014/ Commande de l'illustrateur Mc Bess

WOODY DOT MAKER

Machine outil automatisant la technique de remplissage par point.



La Woody Dot Maker Machine a été spécialement conçue pour l'artiste illustrateur McBess. Objet unique inspiré des machines à tatouer, elle permet à l'artiste d'automatiser sa technique de shading faite d'un nuage de point. Cet outil entièrement conçu en atelier lui permet un gain de temps et évite une fatigue éprouvée à cause du geste répété des milliers de fois par le poignet.





Raconter les techniques.

Dispositif de médiation au sein des collections permanentes du musée.



Dispositifs de médiation au sein des galeries du Musée des arts et métiers. Ils tentent de dépasser le rapport classique objet/visiteur limité à la vitrine. Pour comprendre l'objet, son architecture, il faut recréer une dimension narrative mettant en scène l'objet et l'imaginaire collectif associé à cet objet. 4 dispositifs à manipuler prennent place à côté de certains ob-

jets phares du musée. Leurs formes et ce qu'ils racontent naissent des anecdotes et de l'imaginaire liés à l'histoire du musée et des découvertes techniques. Une visite particulière est alors proposée au visiteur, qui de dispositif en dispositif plonge dans un univers enchanté des techniques. Il faut sortir de notre rapport purement historique ou technique aux objets en

retrouvant leurs dimensions onirique, fantastique. Ce travail tente d'illustrer les propos de Hana Gottesdiener et Jean Davallon :
«Il semblerait nécessaire que la conception muséographique prenne en compte le poids symbolique et intègre la dimension mythique du musée.»



2012/ Carte Blanche Futur en Seine

PLIC PLOC

Dispositif interactif.

« Animé par moments de soubresauts il vit comme une bestiole que l'on vient déranger. »



Plic ploc est un dispositif interactif réalisé dans le cadre de l'atelier FABLAB de l'ENSCI en juin 2012.

Réalisé en 1 mois il est composé de plus de 1800 lattes de bois animées par 18 moteurs réagissant à la présence d'un visiteur. Plic Ploc n'a pas d'autre fonction que d'être étrange, il étonne mais reste compréhensible car il fait appel à un imaginaire commun:

la cabane, le tipi, ou encore la ruche. Animé par moments de soubresauts il vit comme une bestiole que l'on vient déranger. Sa réaction est la plus forte lorsque l'on vient chatouiller un endroit précis de son « anatomie ». Le corps du visiteur est complètement engagé dans l'interaction et de l'extérieur la structure devient costume car réagissant aux postures du porteur.



PLIC PLOC

