

**Portfolio
Anna Chrétien**



« Je ne cherche pas à trouver une forme d'expression constante que je peux décliner et déployer au sein de mes travaux. Je cherche à créer des projets hybrides en expérimentant, assumant des risques et des intentions décalées, absurdes ou surprenantes. Mes inspirations sont à la croisée de la scène et de l'urbain. »

Anna

SOMMAIRE

SCENE ET LUMIERE

01. Scénographie du concert de Bernardino Femminielli

02. Scénographie du concert de Degree

CORPS ET OBJET

03. L'objet relationnel

04. Performance et costume pour le clip de l'artiste Mezigue

ESPACE URBAIN

05. Le Poule Palace signalétique/Identité graphique

06. Conception et modélisation d'un belvédère

07. Missions sein du collectif Hobo

ESPACE D'EXPOSITION

08. Scénographie de l'exposition Métamorphoses

CREATION PLASTIQUE

09. La cabane

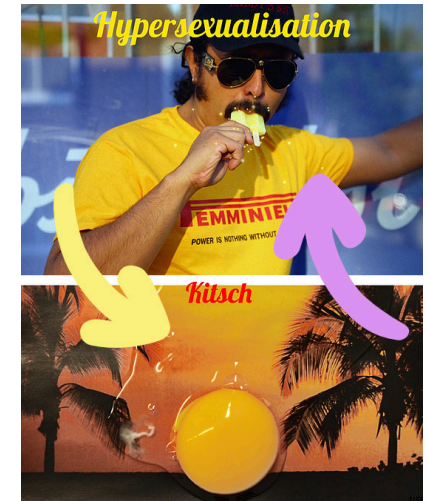
Scénographie du concert de Bernardino Femminielli

Concept



Lien : <https://youtu.be/ZlXg6821bs4>, d'une simulation d'un extrait de **scénographie numérique** pour le concert de Bernardino Femminielli.
Projet en partenariat avec le **Festival Variation**, réalisé avec Alice Guillou, Luci Laurent et Victoire Mathies.

Nous avons choisi pour l'artiste Bernardino Femminielli de le mettre en scène au coeur d'un **show extravagant et populaire mêlant hypersexualité et kitsch assumé** dans le parc de la Chantrerie à Nantes



Bernardino Femminielli est un artiste musical alliant un **Italo Disco**, populaire entraînant, **mélodique et Kitsch**, et une mise en scène des plus provocante et assumée. Il offre son corps au regard, au spectacle, au show à la **luxure** omniprésente. **Son corps est l'outil premier de sa mise en scène**, pour raison pratique mais aussi par **revendication de liberté de genre et d'érotisme**. Dans ces tableaux vivants se dégage une **sensualité** certaine et un **romantisme prononcé**.

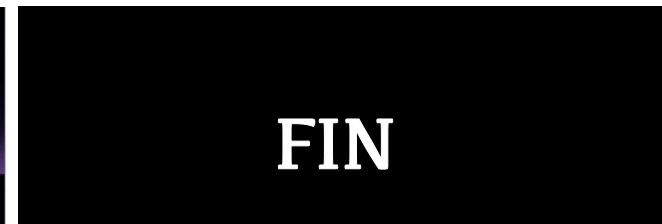
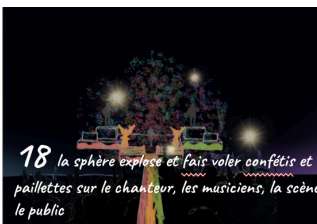
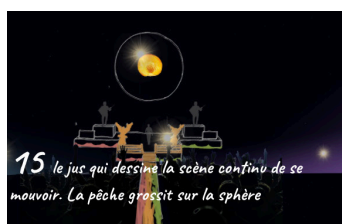
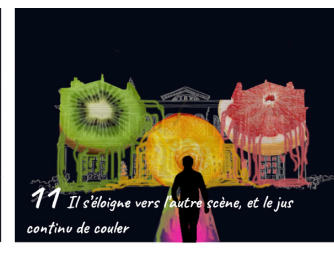
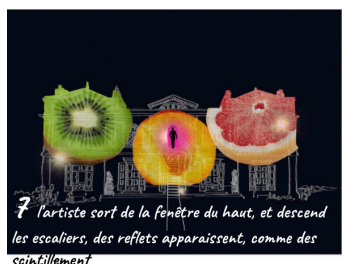
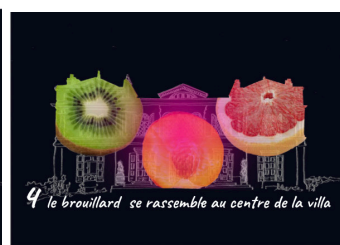
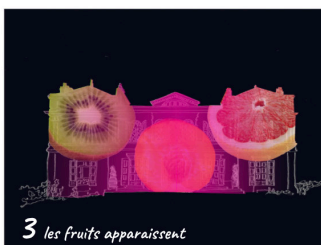
Outils : Photoshop, After Effect Sketchup.

Illustration du mapping



Scénographie du concert de Bernardino Feminelli

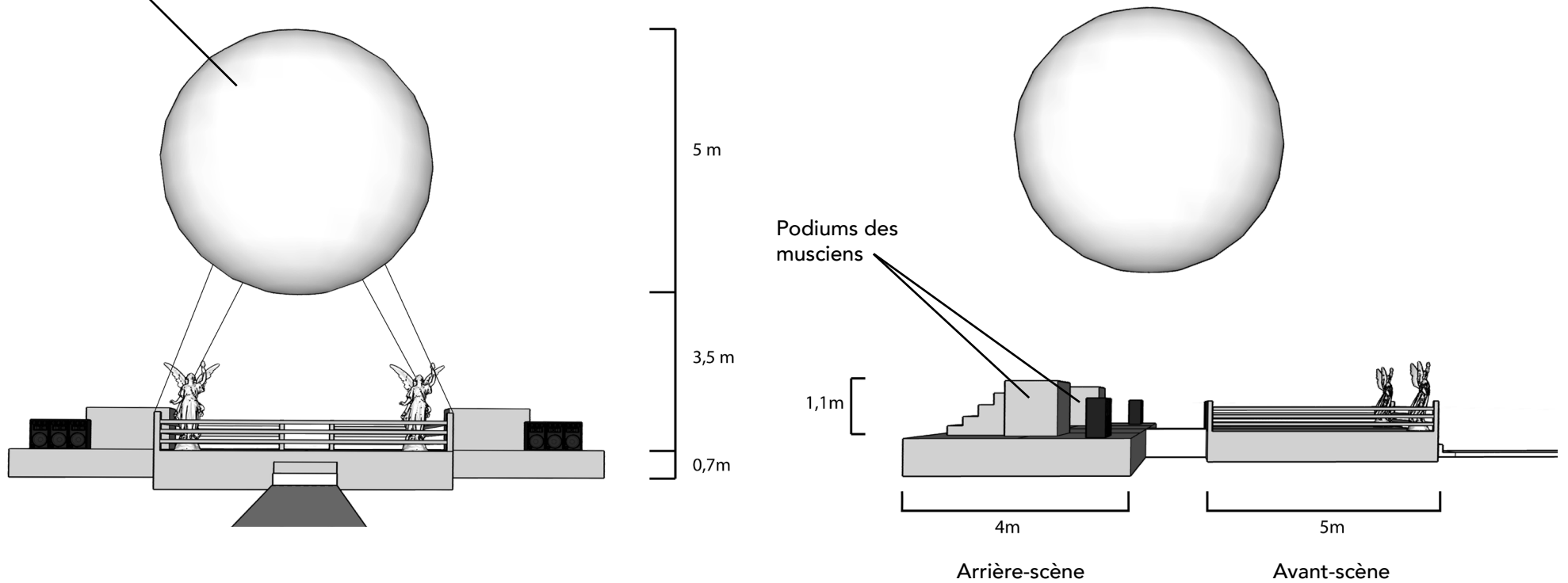
Storyboard



Scénographie du concert de Bernardino Feminelli

Modélisation de la scène sur l'eau

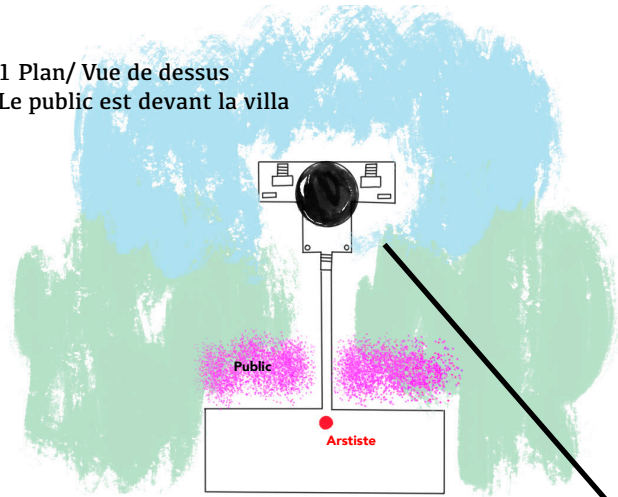
Sphère comme support
de projection



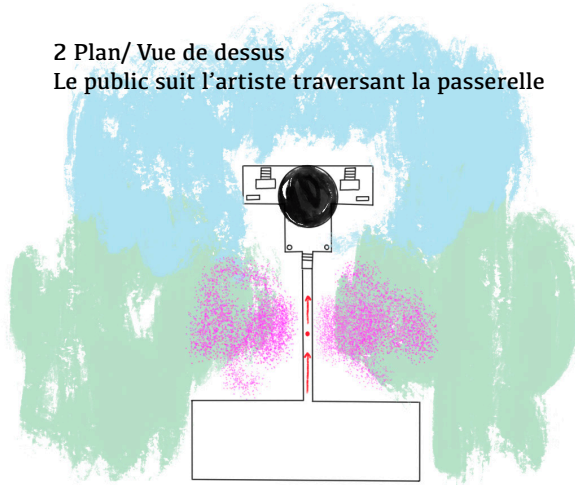
Scénographie du concert de Bernardino Feminelli

Mise en scène/ Plan de déplacement Public/Artiste

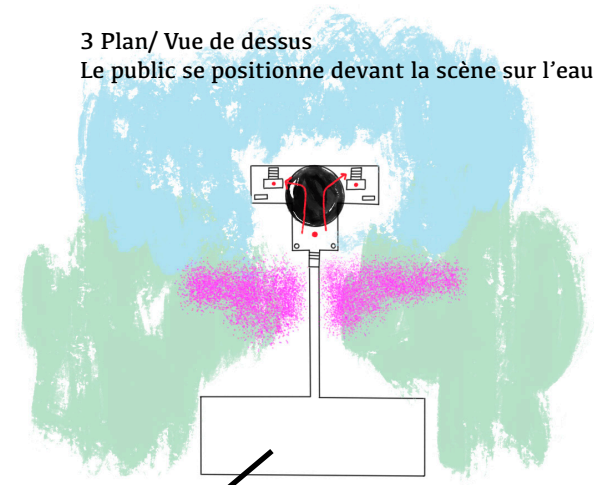
1 Plan/ Vue de dessus
Le public est devant la villa



2 Plan/ Vue de dessus
Le public suit l'artiste traversant la passerelle



3 Plan/ Vue de dessus
Le public se positionne devant la scène sur l'eau



Elévation scène sur l'eau



Elévation villa de la Chantrerie



01

E

SCENE ET LUMIERE

Scénographie du Concert de Degree



Scénographie **imaginée** et **construite** pour le concert de l'artiste Degree au Warehouse de Nantes.

Ce projet est une **scénographie évolutive** tout au long du concert, le public et l'artiste découvre les différentes formes et ambiances du plafond lumineux.

Nous avons travaillé en collaboration avec l'équipe technique du Warehouse.

Projet réalisé avec Maïwenn Quimbert.

Matériaux: Tasseaux de bois, Tules et oeilletons, lumière.



02

SCENE ET LUMIERE

L'objet Relationnel

Partenariat avec le CCNN

« L'objet le plus étroitement lié à notre corps est le **vêtement**.
Cet objet relationnel se compose de plusieurs éléments représentant
l'**extension de notre peau**. »



Lien du processus de création et son résultat :
<https://youtu.be/Sjy2-2nevf4>

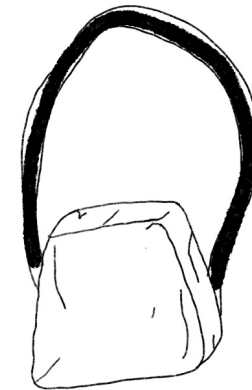
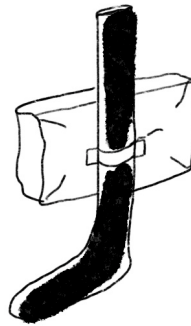
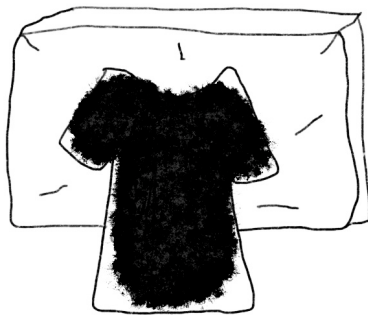
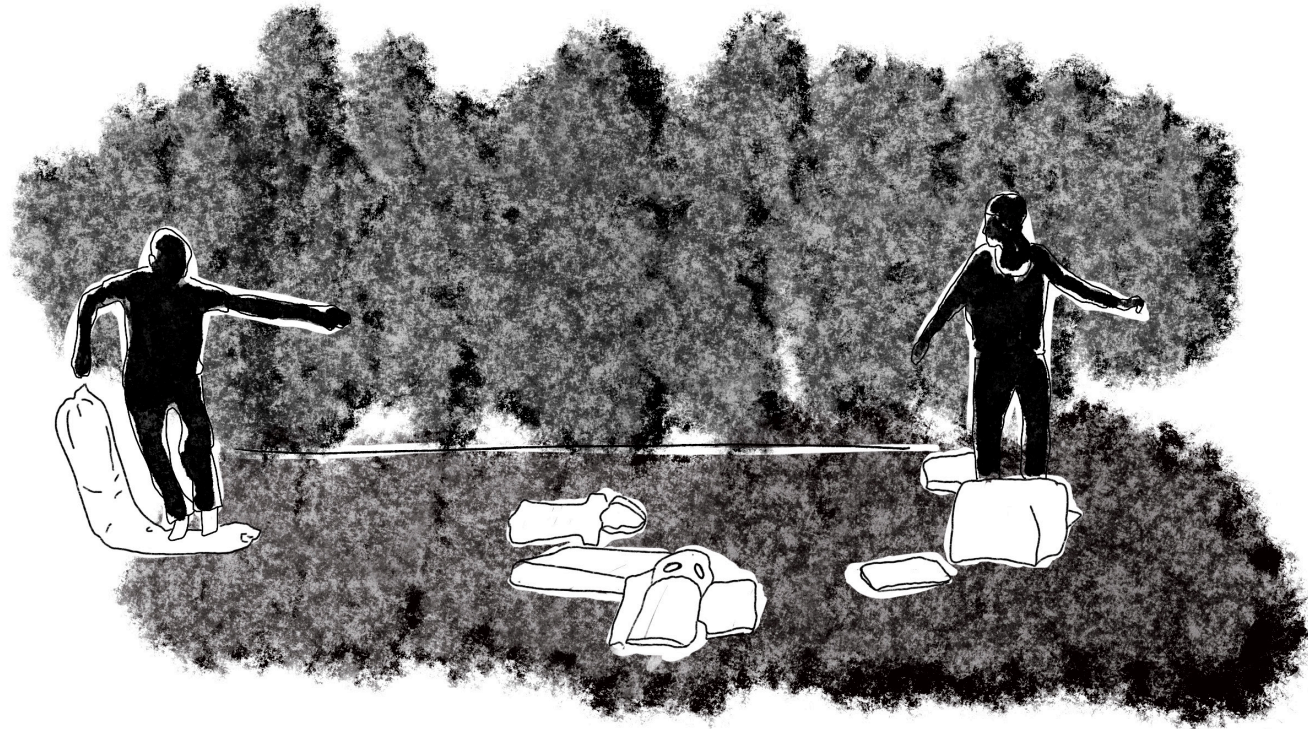
L'objet relationnel **prend forme et existe à l'instant où nous le manipulons**, c'est en **l'expérimentant** que nous comprenons sa **relation avec le corps, la spatialité, sa matière et l'autre**.

Projet réalisé avec Luci Laurent, Alice Guillou
et Victoire Mathies

03

L'objet Relationnel

Partenariat avec le CCNN



T-shirt, chaussette, gant, cagoule cousus à des coussins.

03

CORPS ET OBJET

Performance et costume pour le clip de l'artiste Mezigue

Performance d'échasse et Styliste

04



Pour participer au clip « du son pour mes chaussures » de Mezigue, nous avons proposé une **prestation d'échasse** en duo et **d'apporter ou/et de confectionner plusieurs costumes**. Cette expérience en tant que styliste et échassière, a développé ma **capacité à adapter des costumes et une performance afin de s'inscrire dans leur identité loufoque et burlesque**. Le tournage du clip m'a fait réaliser l'importance du choix des costumes afin que les figurants et comédiens puissent **lâcher prise, se désinhiber, et incarner leurs personnages**. Les échasses et les costumes deviennent **objets liant le plateau de tournage et les acteurs**.

Lien du clip :

<https://www.youtube.com/watch?v=9tWUUUe17uw>

CORPS ET OBJET

Performance et costume pour le clip de Mezigue

Choix des costumes

04



CORPS ET OBJET

Le Poule Palace Signalétique/Identité graphique

05

Création d'une **identité visuelle autonome** et **signalétique** pour le «Poule Palace».

Le «Poule Palace» est un poulailler urbain au coeur de l'Île de Nantes. Il fonctionne de façon **collaborative**, alimenté par les habitants du quartier.

Outils : Photoshop, Illustrator et Sketchup.

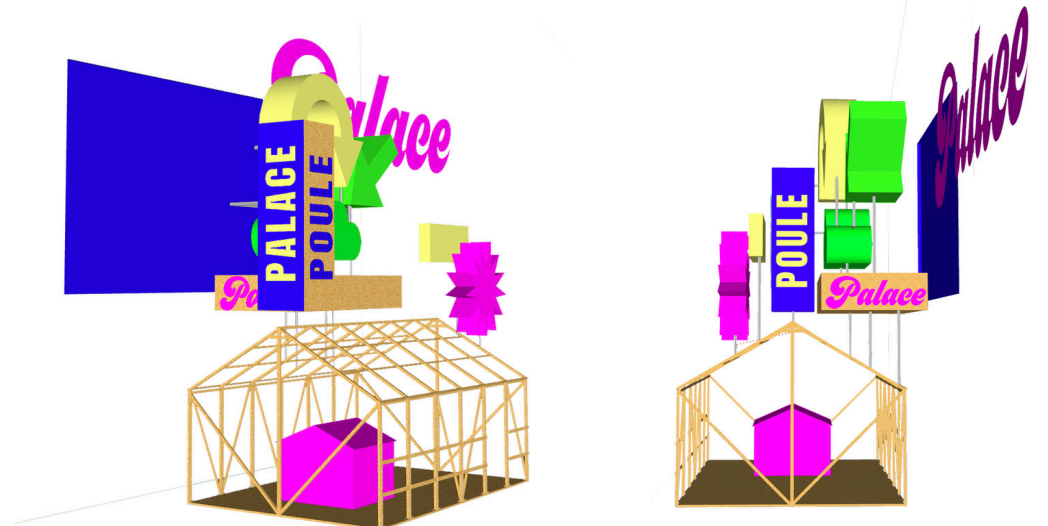
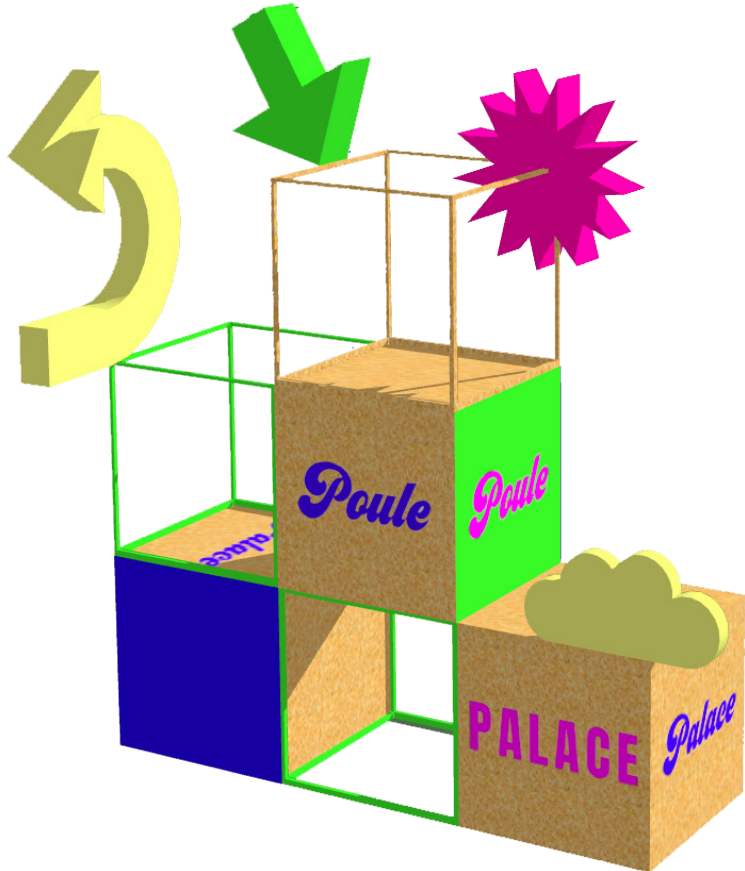


Le Poule Palace Signalétique/Identité graphique

05

L'identité visuelle s'inspire du **mouvement pop art** par ses couleurs et ses formes. Les formes rappellent celles utilisées par la signalétique de marque, de supermarché ou du merchandising.

La signalétique se compose de panneaux auto-portants.

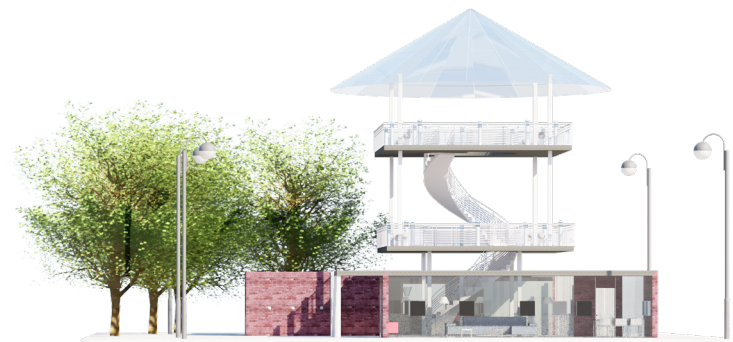
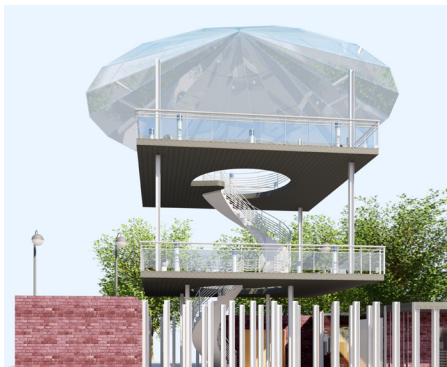
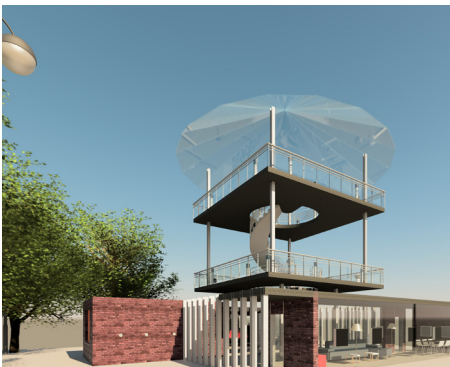


ESPACE URBAIN

Conception et modélisation d'un belvédère

Expérimentation du logiciel Revit

06



Outil 3D Revit.

Missions sein du Collectif Hobo

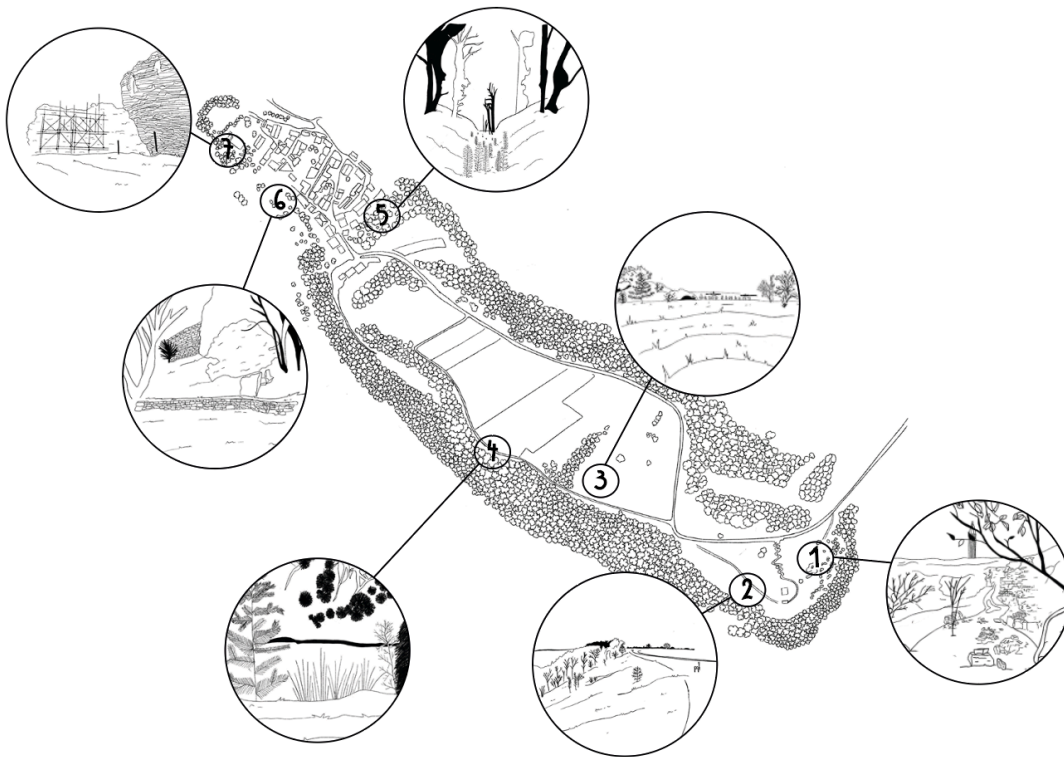
Stage

07

Projet L'Echo du Marteau

Création d'un concept de **festival autour de la construction et de l'expérimentation en architecture.**

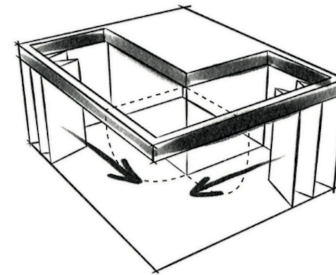
Mission : Rédaction d'un dossier draft, qui présente le festival pour demande de subvention



Cartographie du site

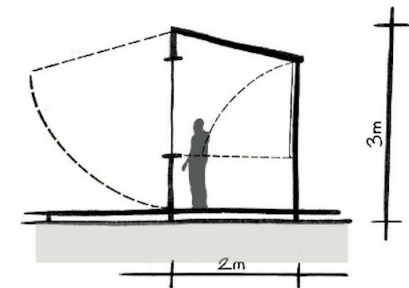
Projet d'abri/bureau de jardin

Principe de volume

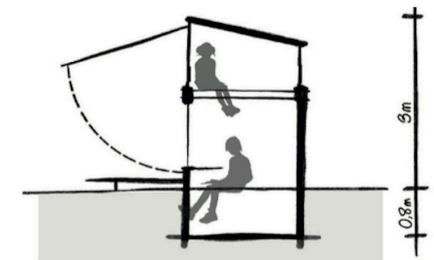


Proposition de deux principes pour un petit espace à usages multiples.

Proposition 1



Proposition 2

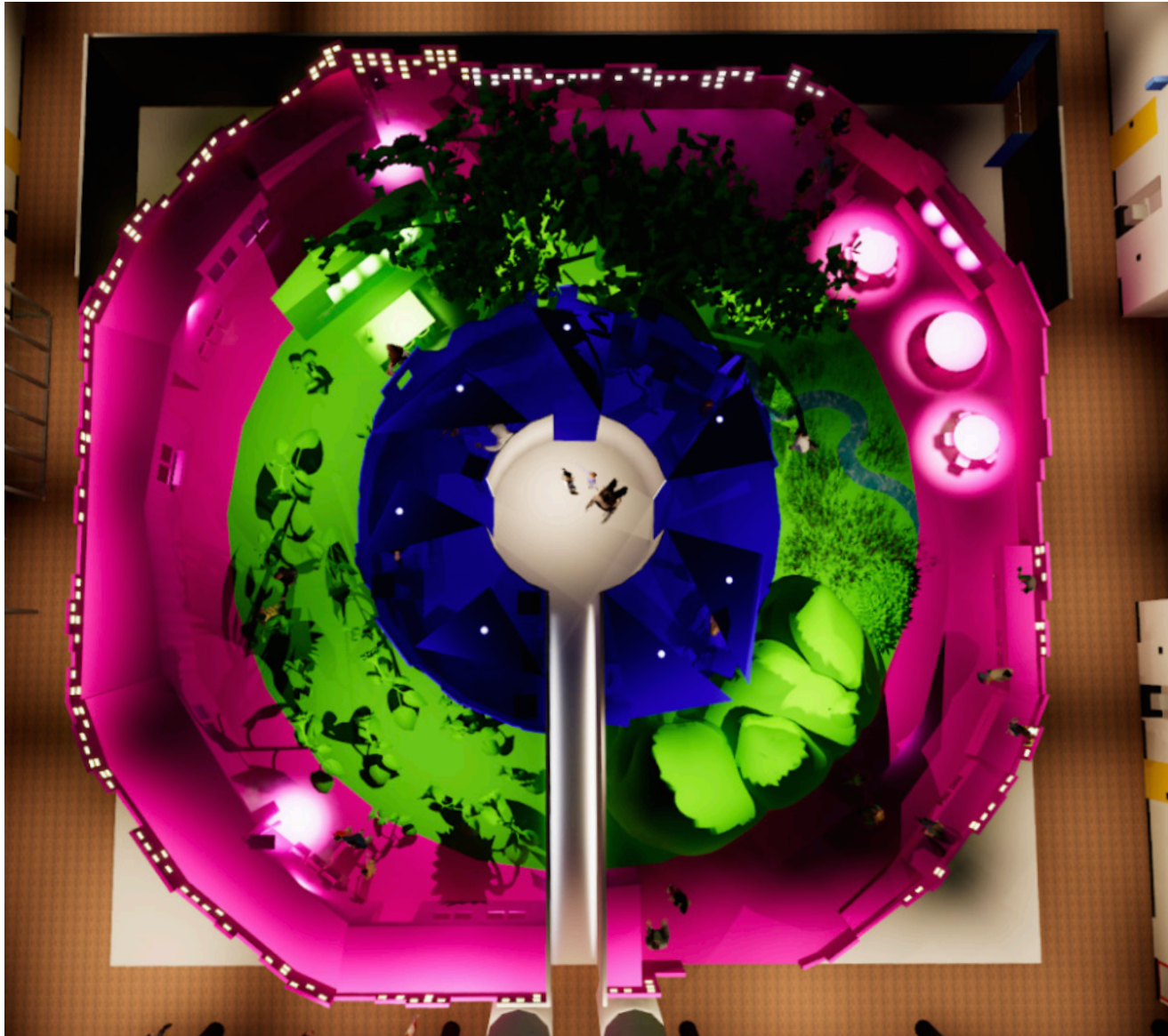


ESPACE URBAIN

Scénographie d'exposition, Métamorphoses

Concept

08



Concevoir une **exposition** autour du thème des **métamorphoses** pour les enfants de **5 à 12 ans et leurs accompagnateurs**.

Notre parti pris est de créer une scénographie se divisant en **trois espaces colorés distincts**. Chaque espace est pensé pour plonger l'enfant dans un univers singulier et accueille les **dispositifs relatifs à la famille des métamorphoses présentées**. Notre volonté est aussi de surprendre le visiteur par des éléments **imprévus et curieux**.

Projet réalisé avec Lyla Staub et Chloé Renard.

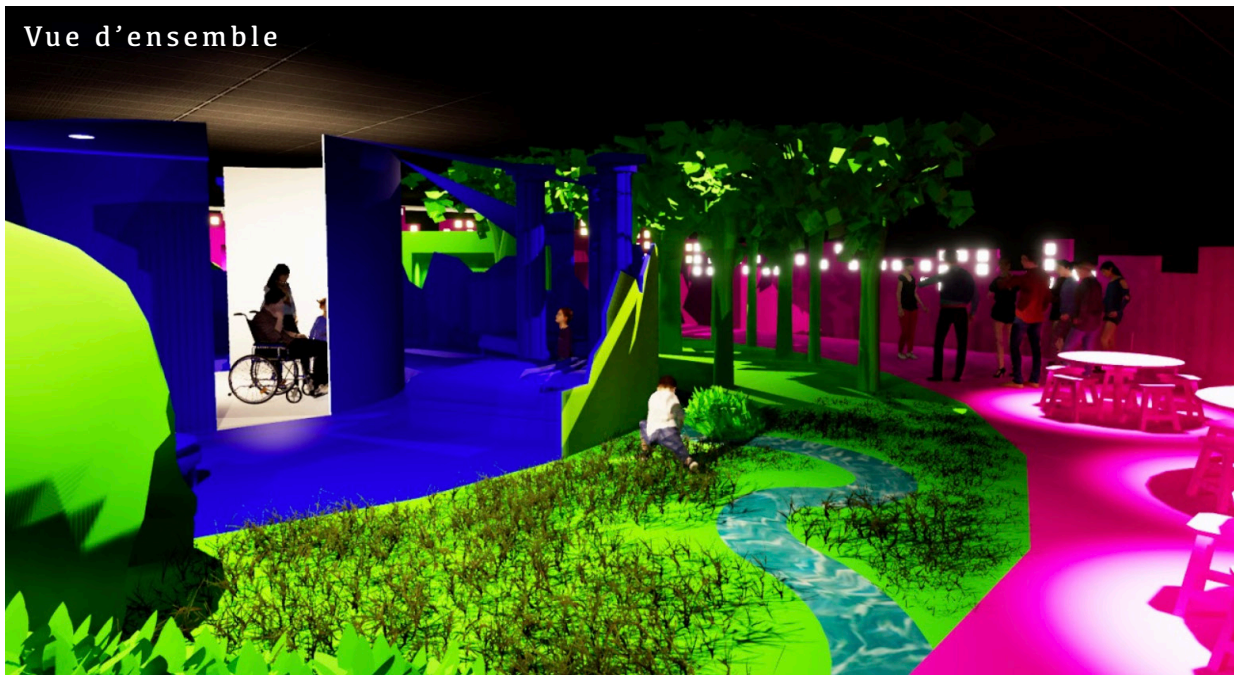
Outils : Photoshop, Sketchup, Twinmotion.

ESPACE D'EXPOSITION

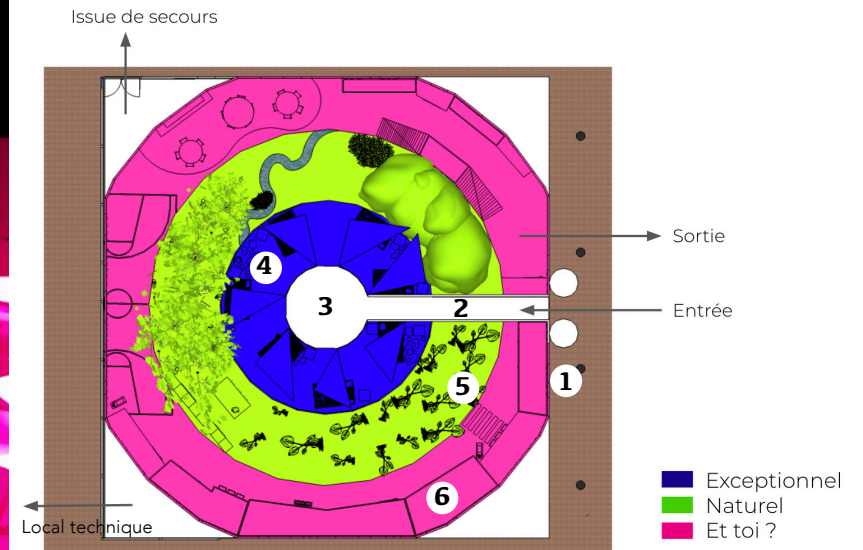
Scénographie d'exposition, Métamorphoses

Univers et modélisation 3D de l'espace

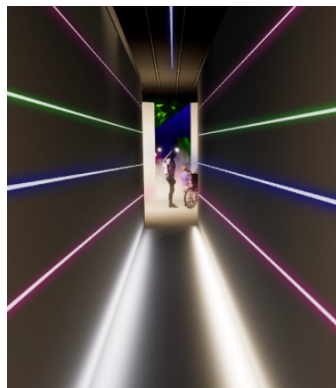
08



Plan Concept



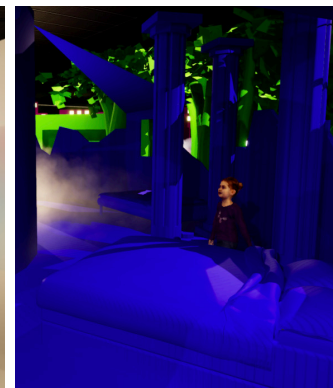
1 Extérieur, présentation de l'exposition.



2 Couloir immersif afin de se propulser au sein de l'exposition



3 Espace d'introduction



4 Métamorphoses exceptionnelles



5 Métamorphoses naturelles



6 Métamorphoses et toi ?

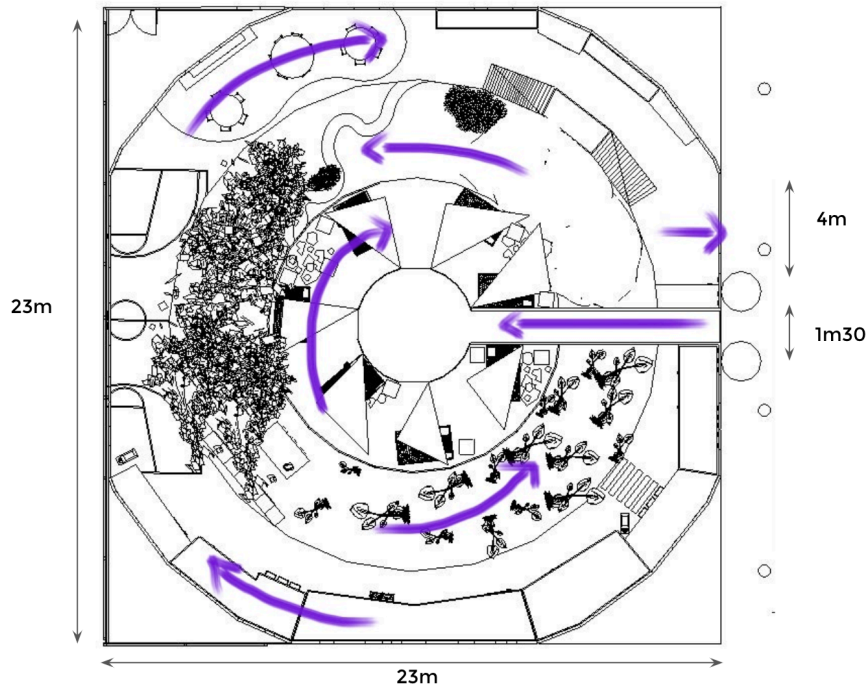
ESPACE D'EXPOSITION

Scénographie d'exposition, Métamorphoses

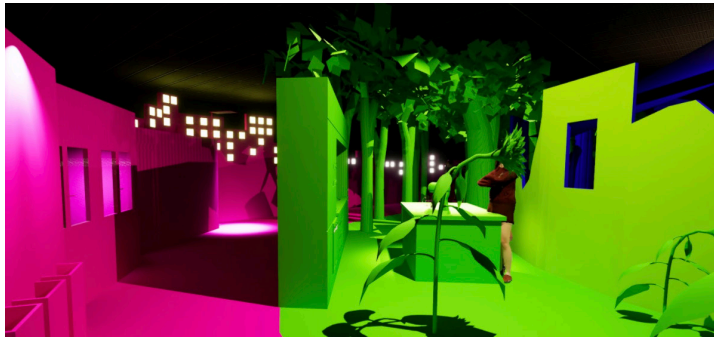
Plans et exemples de dispositifs interactifs

08

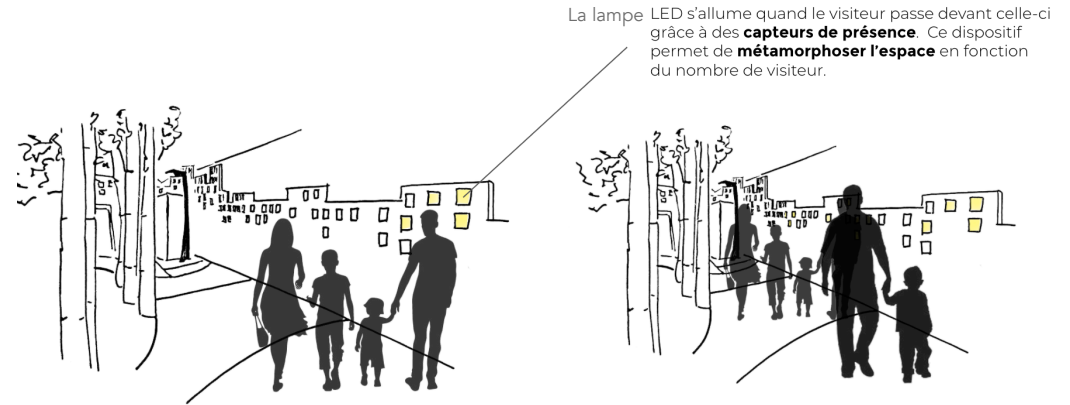
Plan de circulation



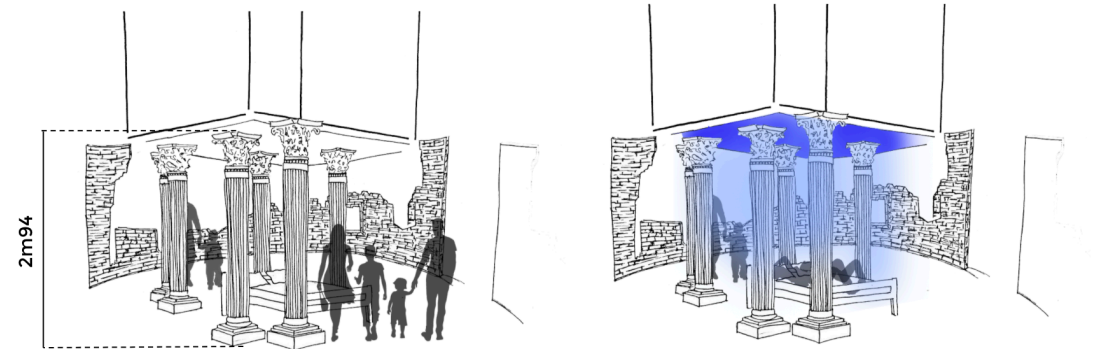
Vue de la transition de deux espaces



Exemples de dispositifs interactifs



Dans l'espace métamorphose et toi ? Nous sommes dans la ville par conséquent nous avons voulu graphiquement représenter des fenêtres éclairées pour mettre en avant le côté **onirique et poétique** de la ville la nuit.



L'espace métamorphose exceptionnelle est composée de **lits** dispersés dans un environnement **antique** en **ruine**.

Lorsque le visiteur s'allonge sur l'un des lits, une **vidéo** est automatiquement déclenchée. Elle est lue sur un écran placé au dessus du lit, et retrace des **légendes** mythologiques ou de super héros par exemple.

Cette scénographie nous permet d'intégrer les éléments de la demande tels que les histoires fabuleuses ou les super-héros. Dans ce **décor onirique**, les **créatures magiques** peuvent se cacher ; ainsi nous mettons l'accent sur cette idée du rêve et de l'exceptionnel.

ESPACE D'EXPOSITION

Création - Plastique

La Cabane

«La cabane est un **lieu unique, éphémère** dans une **forme non définie**.
Elle se construit à **l'infini** dans le temps et l'espace tel un **mouvement**. .»



Outils issus du réemploi : caquettes, clous, fil à broder.



Références

SCENE ET LUMIERE

01. Scénographie du concert de Bernardino Femminielli

Nous avons choisi pour l'artiste Bernardino Femminielli de le mettre en scène au coeur d'un show extravagant et populaire mêlant hypersexualité et kitsch assumé dans le parc de la Chantrerie à Nantes.

" Le kitsch c'est l'aliénation consentie, c'est l'anti-art, c'est le faux et le néo-quelque chose; mais c'est en même temps le confort dans les rapports de l'homme avec les objets, c'est une éthique en soi."

Abraham Moles, Objet et communication ds Communications, Paris, éd. du Seuil, 1969, no13, p. 20

Autres références : Pierre et Gilles, *Le petit bal* (Quentin Bruhat & Izae), 2015
Les clips de Phillipe Catherine réalisé par Manou Milon et Vincent Castant, les clips de Régina Demina « L'amour monstre » et « Suggar Dady » mettant en scène le kitsch de mauvais gout, totalement assumé à travers un univers poétique et onirique. Les garçons sauvages de Bertrand Mandigo pour sa végétation luxuriante et sa matière gluante.

02.Scénographie du concert de Degree

Création d'un espace évolutif.

Référence: l'exposition XYZT Les paysages abstraits d'Adrien M & de Claire B.

CORPS ET OBJET

03. L'objet relationnel

Référence: La danse Serpentine de Loie Fuller.

04. Performance et costume pour le clip de l'artiste

Mezigue

Pour les costumes je me suis inspiré du travail de la costumière Ruth Carter.

ESPACE URBAIN

05. Le Poule Palace signalétique/Identité graphique

Je me suis particulièrement inspirée du mouvement pop art et des techniques d'éco-conception pour imaginer la signalétique et l'identité graphique du poulailler.

Références: « The temple of Agape », installation réalisée par Morag Myerscought et Luke Morgan pour le Festival of Love à Southbank Centre à Londres. Craig & Karl transforment une station-service désaffectée à Londres en un lieu audacieux et lumineux pour des événements pop up.

06. Conception et modélisation d'un belvédère

Expérimentation du logiciel de modélisation 3D Revit

07. Missions sein du collectif Hobo

ESPACE D'EXPOSITION

08. Scénographie de l'exposition Métamorphoses

Nous avons voulu créer une scénographie se divisant en trois espaces colorés distincts. Pour le couloir immersif nous imposons aux visiteurs une rupture entre le réel et la scénographie d'exposition. Pour cela nous nous appuyons sur l'exposition Solastalgia, d'Antoine Viviani et de Pierre-Alain Giraud.

Autres références: l'exposition de Daniel Buren, *Play Child's*.
l'exposition *Fox Cities*, Children's Museum, Appleton WI, 2007.
l'exposition *Pretend Play*, Children's Museum, Appleton WI, 2007
La Forêt escargot, exposition itinérante, Paris, 2020, Inzouk Assoc.

CREATION PLASTIQUE

09. La cabane



*« Mon obsession pour la représentation du mouvement
et du corps, m'a permis de comprendre les enjeux et
mon désir de travailler sur les espaces
scéniques / évolutifs. »*