

JÉRÉMY GRIFFAUD

Dossier Nice 100% Culture 2026



Bio

Jérémie Griffaud est un artiste qui explore la question du spectateur dans des réalités hybrides, à travers des dispositifs mêlant virtuel et réel. À l'aide d'aquarelles numérisées, de moteurs de jeu vidéo, de casques de réalité virtuelle et de projections monumentales, il propose des environnements immersifs et interactifs. Ainsi, dans ses installations *Enlarge Yourself* ou *The Garden*, le visiteur devient performeur et l'activation de l'œuvre est dépendante de son implication. Dans *The Origin of Things*, le visiteur se retrouve immergé dans un univers de science-fiction psychédélique qui questionne le rapport qu'entretient l'Homme avec la Nature. Jérémie est titulaire d'un DNSEP option art (Master), obtenu en 2017 au Pavillon Bosio, l'École Supérieure d'Arts Plastiques de la Ville de Monaco. Le public a pu expérimenter ses œuvres dans de nombreux lieux artistiques tels que le Musée National Marc Chagall à Nice pour une exposition personnelle, la Panacée à Montpellier, le Four Domes Museums à Wrocław, ou encore le Wang Xiaoi Art Museum à Shangai. Certaines de ses résidences artistiques l'ont amené à travailler en Norvège, en Pologne ou en Malaisie. En 2023, il est lauréat d'une résidence au sein de la Villa Médicis avec le programme XR Farnese. Son projet *Dungeon* a été récompensé à deux reprises, lors des festivals du film de Boden en Suède et *Emerald Peacock* à Saint-Pétersbourg.

The PowerPlant

Réalité virtuelle interactive

Durée variable

6DOF 360°

2024

[LIEN VERS LA VIDEO](#)

Le projet que je propose est un ricochet de mon projet the PowerPlant.

PowerPlant est une expérience interactive appartenant à l'univers de science-fiction intitulé «The Origin of Things». Lorsque l'expérience commence, le spectateur se retrouve immergé au milieu d'une île servant de centrale énergétique. À l'aide des contrôleurs de l'Oculus Quest 2, il peut explorer librement ce monde virtuel, découvrant des architectures étranges et des machines en fonctionnement qui produisent de l'énergie. En explorant certaines zones de la carte, le spectateur déclenche des animations qui activent le récit.

Cette œuvre contemplative plonge le spectateur dans un paysage singulier parsemé de bâtiments inspirés de l'architecture asiatique. Presque tous les éléments composant les vidéos sont des aquarelles sur papier, scannées et intégrées dans un moteur de jeu. Ces peintures ont été réalisées à Penang, en Malaisie, lors d'une résidence artistique au début de l'année 2023. Les éléments 3D ont été sculptés à l'aide d'outils de réalité virtuelle pour préserver le mouvement corporel et la spontanéité dans le processus créatif. Les textures appliquées à ces modèles 3D sont dérivées des aquarelles.

L'œuvre interroge l'aspect éthique de la transformation de plus en plus rationalisée de la matière vivante. Elle explore la nature à l'ère de l'intelligence artificielle, de la robotique et de la chimie biomoléculaire. Plus généralement, compte tenu de nos préoccupations écologiques actuelles, elle questionne ce que représente la biodiversité pour l'humanité. Il n'est pas figé et peut être repensé avec l'équipe enseignante.



Projet Pédagogique : Création d'un Paysage Immersif en Réalité Virtuelle

Contenu Culturel et Objectifs

Les élèves exploreront le thème du paysage et de l'environnement en créant des dessins destinés à être animés par ordinateur. Ils imagineront des paysages naturels avec des éléments comme des plantes, des rochers, et des animaux, ainsi que des éléments artificiels représentant l'impact humain, tels que des immeubles et des usines. L'oeuvre finale montrera l'évolution de ces paysages, illustrant l'impact progressif de l'homme sur l'environnement.

Progression Éducative

Introduction et Sensibilisation :

Les élèves participeront à un débat sur la relation entre l'Homme et son environnement, suivi d'une présentation sur les techniques d'animation. Ils découvriront les mécanismes de base de l'animation, comme le rigging et les marionnettes.

Création Artistique :

Les élèves réaliseront des dessins en utilisant diverses techniques artistiques (aquarelle, feutre, gouache, etc.). Ils imagineront des créatures et des éléments naturels ou artificiels, ils imagineront un parcours en une forme de narration qui définira le parcours virtuel.

Numérisation et Animation :

Les dessins seront scannés et détourés pour être intégrés dans un logiciel d'animation. Les élèves verront leurs créations prendre vie à travers des animations basées sur leurs storyboards.

Intégration en Réalité Virtuelle :

Les animations seront intégrées dans un environnement 3D, permettant aux élèves d'explorer leurs créations en réalité virtuelle. Ils pourront se déplacer dans le paysage qu'ils ont imaginé, renforçant ainsi leur compréhension des outils de développement de jeux vidéo, nouvelles technologies tout en évoquant les enjeux environnementaux.

Déroulement des Séances

Je présenterai mon parcours et des films d'animation précédents pour inspirer les élèves.

Les élèves dessineront des éléments naturels et artificiels, puis imagineront des animations pour ces éléments.

Utilisation de divers outils de dessin et techniques artistiques, suivie de la numérisation des dessins.

Création des animations et intégration dans un environnement 3D pour produire l'objet final

Matériel Utilisé

Ordinateur personnel, matériel de diffusion audio, vidéoprojecteur

Outils de dessin variés (crayons, feutres, peinture, etc.)

Matériel de découpage et feuilles de dessin

Ce projet permet aux élèves de développer leurs compétences créatives et techniques tout en sensibilisant aux enjeux environnementaux, offrant une expérience immersive et enrichissante.

