

Dossier des maquettes d'intention



Customisation de boîtiers pour Matériel.net

Rappel du projet

Matériel.net fait appel à 5 artistes afin de peindre 35 boîtiers soit 7 tours par artiste. Chacune de ces 7 tours devant être « identique » pour faciliter la mise en vente et l'exposition sur le site internet. Les boîtiers seront numérotés et signés.

Pour le 11 octobre, réalisation des croquis/maquettes d'intention.
Pour le 20 octobre, réalisation d'au moins une tour afin de l'exposer à la Paris Games Week.
Du 20 au 24 novembre, livraison de l'ensemble des boîtiers.



Collectif CPN

« C'est pas nous » est un collectif d'artistes utilisant son réseau pour réaliser différents projets. Pour la customisation de ces boîtiers, CPN à donc fait appel à 2 artistes indépendants (Eskat et Korsé) afin de compléter l'équipe du collectif souhaitant participer (Mephis, Pokin et Rom).

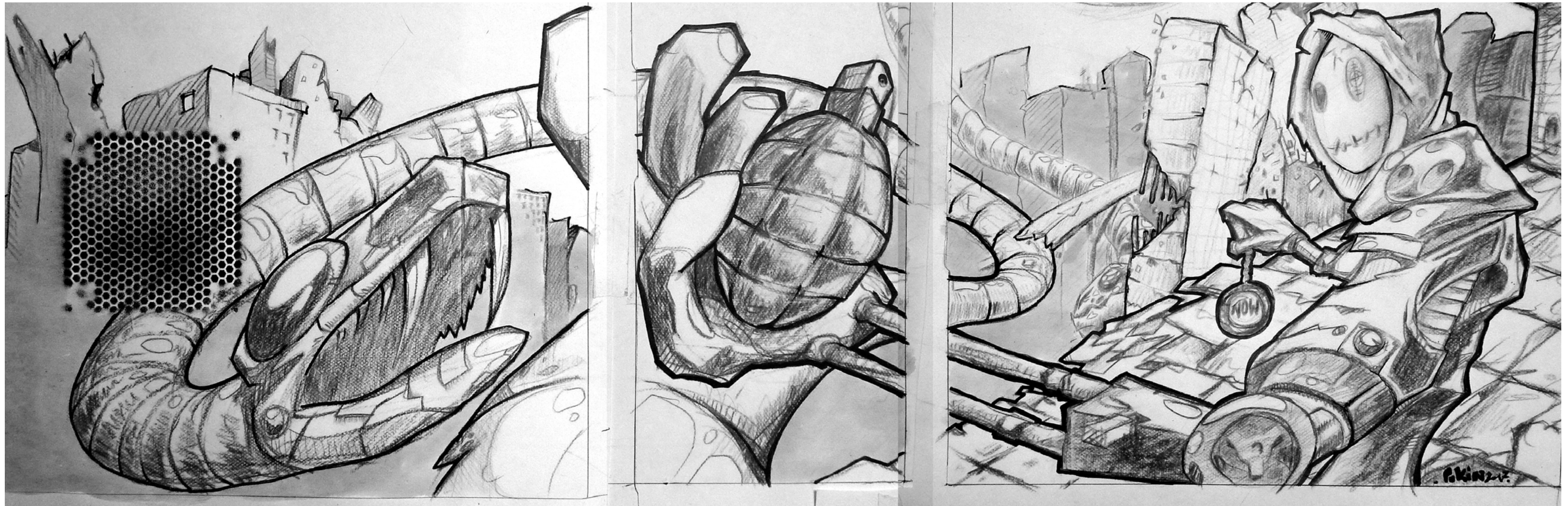
Ce nouveau partenariat s'ancre pleinement dans une démarche de réseautage favorisant la rencontre et l'échange entre les artistes de la scène nantaise.

CPN
C'EST PAS NOUS !

POKIN



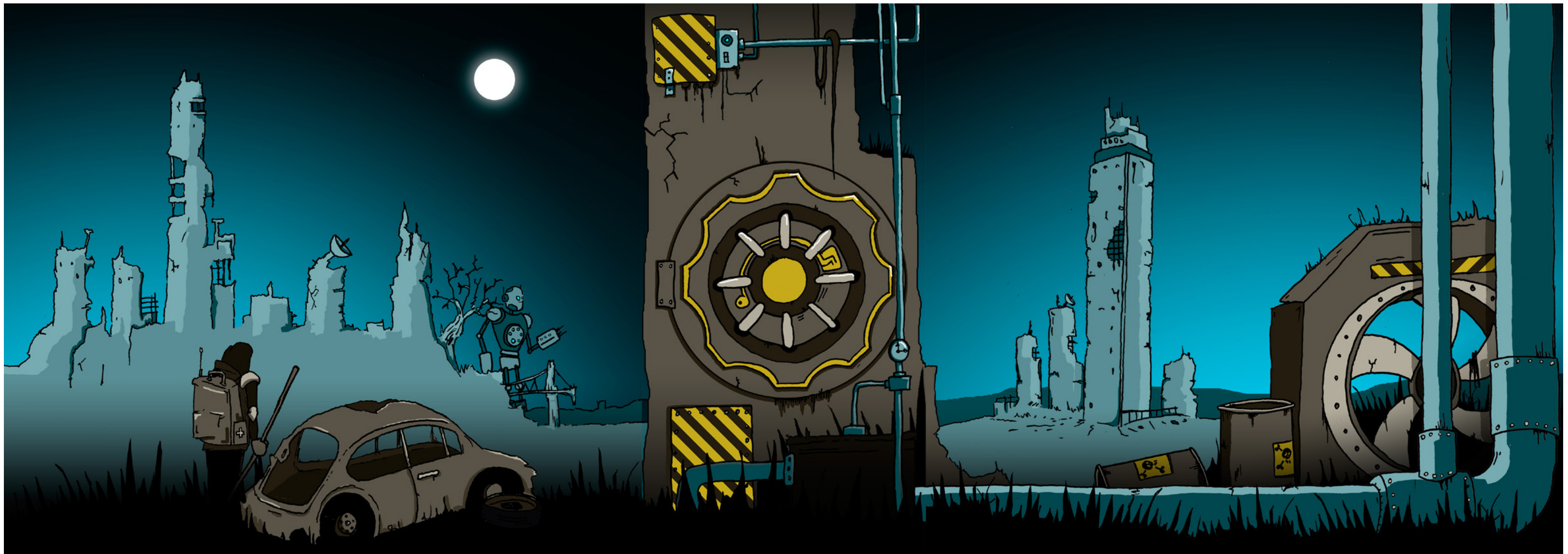
Cette maquette d'intention sur le thème post-apocalypse nous présente une ville en ruine où se déroule une confrontation entre deux formes mécaniques et futuristes.



Rom



Réalisation d'un décor post-apocalyptique au pochoir. Une ville détruite par un robot, un survivant surplombant la scène dans un monde dévasté inspiré de *Fallout*.



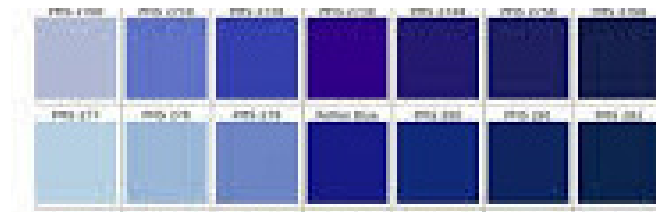
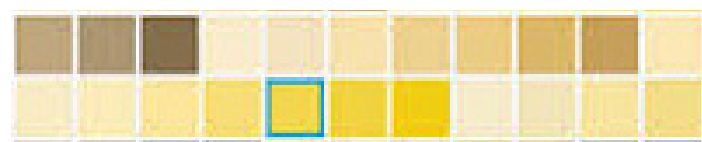
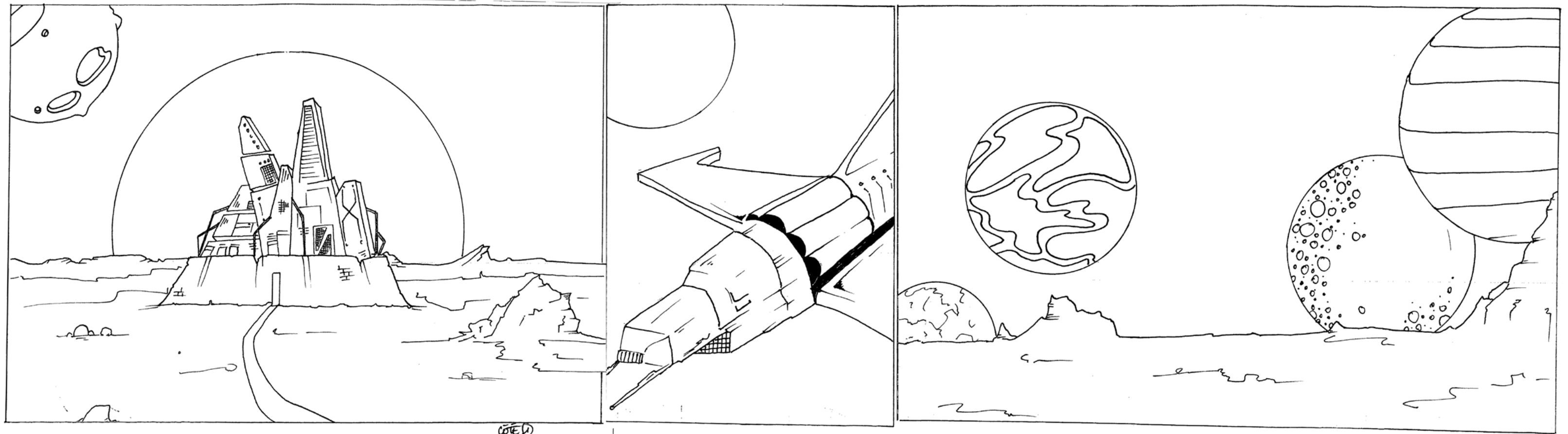
MEPHIS



Ce tryphtique fonctionne comme trois cases de bande dessinée. Ces panneaux influencés par l'univers de *Moebius* font l'éloge du *space opera* et des jeux d'exploration spaciales.

Pour le ciel « galaxie » - vous trouverez par la suite une photo de galaxie dont je pourrais m'inspirer en terme d'ambiance
Pour le sol et la ville - un nuancier couleur sable/jaune

Pour les planètes - teintes un peu similaires, nuances de rouges/jaunes/verts etc...





Premier panneau



Panneau central



Panneau de droite

ESKAT

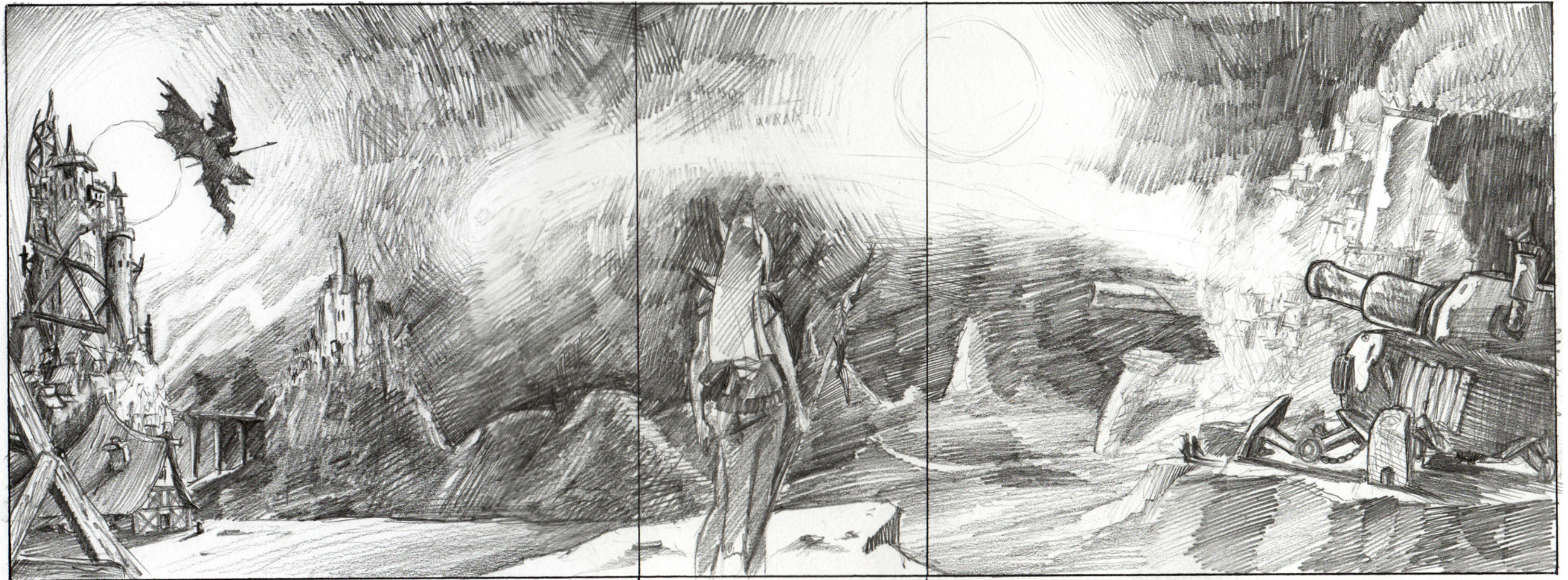


Cette maquette apporte le côté médiéval-fantastique, en référence au souhait présenté lors de notre entrevue. Une touche apocalyptique dans le traitement est ajoutée en adéquation avec l'univers de guerre.

Sur ce côté du boîtier, c'est une ambiance bleutée qui se dégage de la première lune de cet univers. Une ville assiégée illuminée par cette lune et par le projectile qui apportera une touche de lumière jaune/rouge et quelques étincelles.

Au premier plan du centre, une elfe de dos contemple la scène avec les lumières d'un côté bleu et l'autre ocres et naturelles en référence au traitement des lumières de Wow.

Sur la droite du boîtier, c'est un char mécanique à vapeur fait de bois et métal venant de tirer un projectile lumineux au travers de la scène. Au loin, une ville / char mécanique avance dans ce paysage chaotique entouré de poussière et de fumée.



Voici deux toiles de l'une de mes séries afin d'illustrer l'ambiance colorée des deux côtés du boîtier. À gauche bleu turquoise et à droite ocres/rouille avec de part et d'autre un jeu de clair/obscur.



KORSÉ



Un monde de créatures organiques difformes peuplent maintenant la planète. L'humanité tente de survivre et de s'adapter à cette nouvelle ère.

Les tentacules et bras en matière organique, rose et rouge. Le ciel vert jusqu'au noir et le sol grisâtre, avec des reflets de lumière bleue pour les enseignes, et blanc jaune dans le shop ouvert.





Voici une mise en couleur de l'une de ces créatures hybrides afin de pouvoir plus aisément se projeter dans l'ambiance de cette maquette.