

**Atelier Bartleby**  
Designers d'espaces  
et de signes

**Présentation de l'atelier,  
portfolio & CV**  
Décembre 2020

# Contacts

## **Mathias Debien** Architecte DPLG

mathias@atelier-bartleby.com

+33 (0)7 81 75 60 06

6 rue Felix

44400 Rezé

## **Emmanuel Debien** Designer graphique

emmanuel@atelier-bartleby.com

+33 (0)7 81 73 92 53

7 rue du Port Martin

22190 Plérin

# L'atelier

L'atelier Bartleby est composé de deux frères nantais, Mathias et Emmanuel Debien. Le premier est un architecte DPLG formé à Nantes, Bruxelles et Barcelone, il a travaillé pour Arep, Marc Barani et depuis 2011 pour Patrick Jouin sur des projets mêlant architecture, architecture intérieure et design. Emmanuel est designer graphique, formé à Nantes puis Paris il réalise depuis plus de 10 ans des projets d'identité visuelle, de signalétique et de scénographie. Il vient récemment de collaborer avec la Réunion des Musées de Rouen sur deux expositions.

Ensemble, ils ont fondé au début de l'année 2019 l'atelier Bartleby et travaillent sur des projets conjuguant leurs compétences respectives dans une démarche de design responsable et écologique.

## **Notre philosophie**

Chaque projet doit être pensé par son contexte et l'ergonomie doit en guider la conception. Au-delà de ces fondamentaux nous abordons et questionnons nos commandes sous l'angle de leurs capacités de résilience et de leurs pertinences environnementales.

Selon le contexte le projet le plus écologique sera :

- celui qu'on sauve, qu'on restaure
- celui qui génère une oasis
- celui qui se fait avec les matériaux déjà là, sans énergie grise
- celui qui est démontable et réutilisable
- celui qui utilise des matériaux stockant du CO<sup>2</sup> ou de réemploi
- celui qui est frugale et solaire
- celui qui régénère ses voisins

## **Nos domaines d'interventions**

### **Conseil**

Nous accompagnons nos clients pour re-questionner leurs demandes et aboutir leur cahier des charges.

### **Conception**

Nos savoir-faire combinent design d'espace et de design graphique : micro-architecture, scénographie, signalétique, numérique, identité visuelle, direction artistique.

# Portfolio

Vous trouverez ci-après une sélection de projets.

## Structure Mobile – *Bibliothèque Hors les Murs*

**Lieu** : Bellevue, Nantes–St–Herblain

**Maître d'ouvrage** : Bibliothèques de l'agglomération de Nantes

**Mandataire** : Gueule de Bois (fabrication) ; rôle de Mathias Debien (Bartleby) : conception

**Missions** : Conception mobilier et signalétique

**Date** : 2020

**État** : Projet lauréat de l'appel d'offre, 2020 – en cours – Budget : 15 k€

**Chaleureux** : Nous avons souhaité utiliser le bois qui est un matériau chaleureux, durable, atemporel, réparable. Il sera traité avec plusieurs couches de vernis marin pour le rendre compatible avec l'usage extérieur. Le bois massif et le contre-plaqué sont des matériaux qui vont se patiner avec l'usage et non pas s'abîmer et s'écailler comme des matériaux dont la dernière couche est un placage.

Ce choix définit l'identité du lieu, il permet de présenter un ensemble d'éléments cohérents qui rappelle les fêtes de quartiers et les librairies de rue (des bords de Seine ou d'ailleurs). Ce choix permet de gommer l'aspect technique/ logistique du projet. Le déploiement de la bibliothèque amène un ensemble convivial et immédiatement compréhensible.

**Fonctionnel** : Les éléments les plus volumineux font 60 cm de large ce qui permet de les faire passer par une porte de 80cm de large. Ainsi la structure peut être déployée dans des halls d'immeuble comme sur des places. Les patins, cornière en caoutchouc permettent de protéger les malles et boîtes sans endommager les locaux traversés.

Nous avons également pris en compte le poids final des éléments pour répartir les contenus :

- Les malles, autant que possible, contiennent les éléments les plus légers : jeux de plateau, écran et console.
- Les livres sont répartis dans des boîtes plus petites.

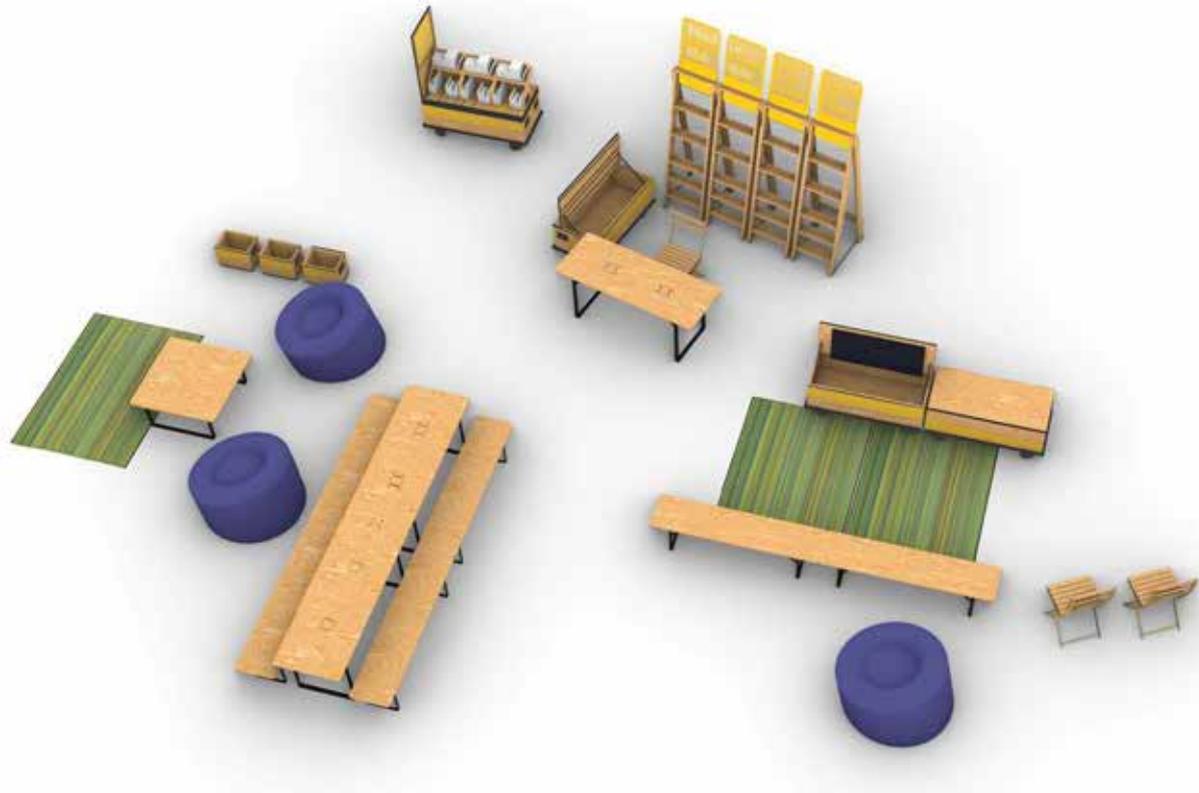
Chacun de ces éléments est équipé de poignées rétractables qui améliorent le confort et la sécurité lors du transport.





Vue d'ensemble du mobilier déplié





Situation contre un mur



Prototypes de caissons

Graphisme d'exposition

## Exposition «*Briga, naissance d'une ville*»

Lieu : Rouen

Maître d'ouvrage : Musée des Antiquités de Rouen

Mandataire : Atelier Bartleby (Emmanuel Debien)

Missions : Conception graphique de l'exposition (avec l'illustrateur Quentin Vijoux)

Date : 2020

État : Exposition inaugurée en janvier 2021

Projet en cours de réalisation : exposition sur les fouilles archéologiques de Briga.



Visuel d'introduction de l'exposition



Schéma d'implantation de l'entrée



Fresque monumentale de l'escalier d'accès au site (illustration Quentin Vijoux)

## 6 Ernest Varambaux Le complexe monumental et le théâtre

« Ruines gallo-romaines / Ancienne Augusta / Temple du Bois l'Abbé »  
« Amphithéâtre situé à environ 500 m des ruines du temple »  
Vers 1873  
Aquarelle

En 1872, Paul-Henri Cahingt conduit, sous la direction de l'abbé Cochet, une campagne de fouilles au Bois-l'Abbé. Ernest Varambaux, ingénieur des Ponts-et-Chaussées à Eu, réalise à cette occasion un plan aquarellé des vestiges. Le Grand temple est alors partiellement mis au jour, ainsi qu'une partie des fondations de la basilique, reconnue comme une vaste esplanade cultuelle. C'est à la même époque que l'édifice de spectacles, d'abord identifié comme un amphithéâtre (destiné aux combats de gladiateurs et d'animaux), est interprété par l'abbé Cochet comme un théâtre (représentations théâtrales).

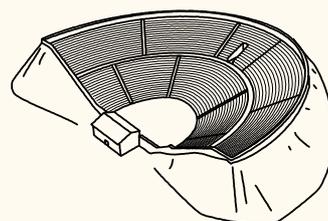
Eu, Archives communales de la Ville d'Eu

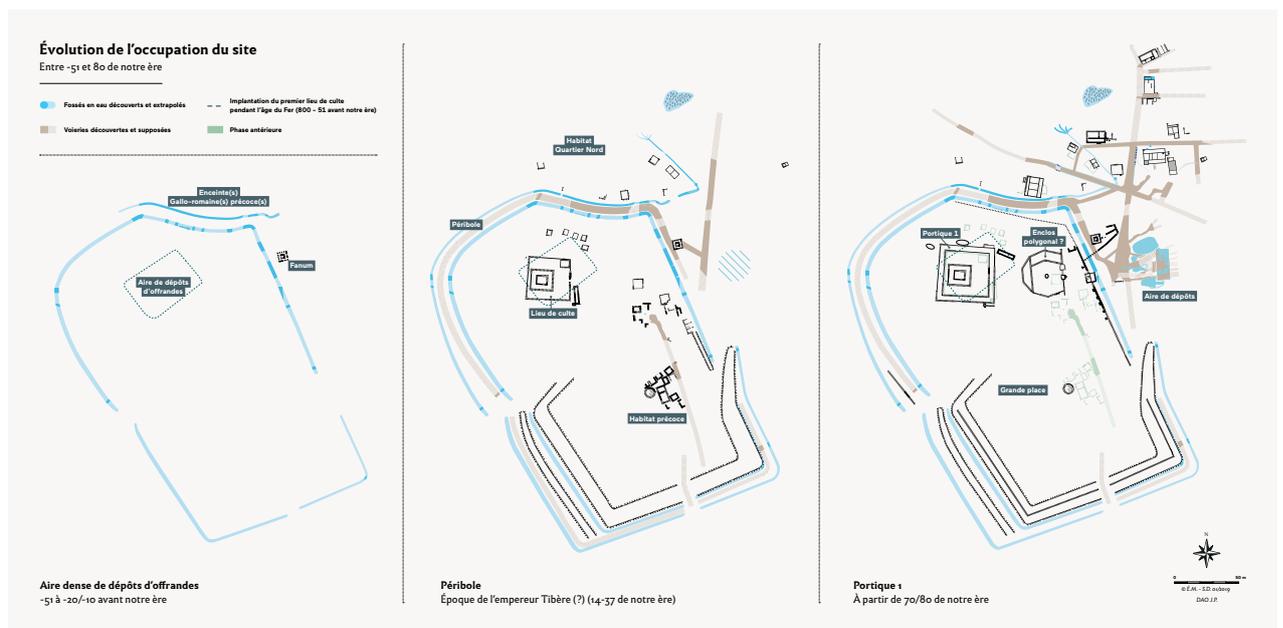
## 2 Plaque dédicatoire du théâtre

On a retrouvé dans la terre **une plaque de pierre** qui portait des écritures.

Ces écritures nous apprennent qu'un homme riche a payé la construction du théâtre du petit pays des **Castulogi**.

**Castulogi** est le nom d'un **peuple gaulois**. Ces femmes et ces hommes vivaient près de la ville actuelle d'Eu.





Cartes montrant l'implantation du site

## Exposition « *Variation sur la ligne* »

**Lieu :** Pont-Aven

**Maître d'ouvrage :** Musée de Pont-Aven

**Mandataire :** Atelier Bartleby

**Missions :** Conception scénographique (en lien avec une experte en préservation) et création graphique

**Date :** 2020

**État :** Concours (AO annulé) – Budget : 48 k€

Notre projet a été mis au point pour répondre aux deux enjeux principaux de cette exposition : la préservation des œuvres exposées et la volonté de pédagogie vis-à-vis du public (et plus particulièrement des enfants).

**Parti pris :** ne pas exposer des croquis comme des tableaux : ils ne sont pas voués à être présentés sans volonté d'expliquer le travail de recherche sous-jacent.

**Pédagogie :** l'objectif pédagogique nous a conduit à distinguer la manière de présenter le croquis (la recherche) de l'œuvre (le tableau). Les croquis sont présentés sur des éléments de mobilier type chevalet. Les œuvres (zincographies, eaux fortes, tableaux) sont exposées sur les murs ou les cimaises. Dès l'amorce de l'exposition le support renseigne donc sur le document présenté.

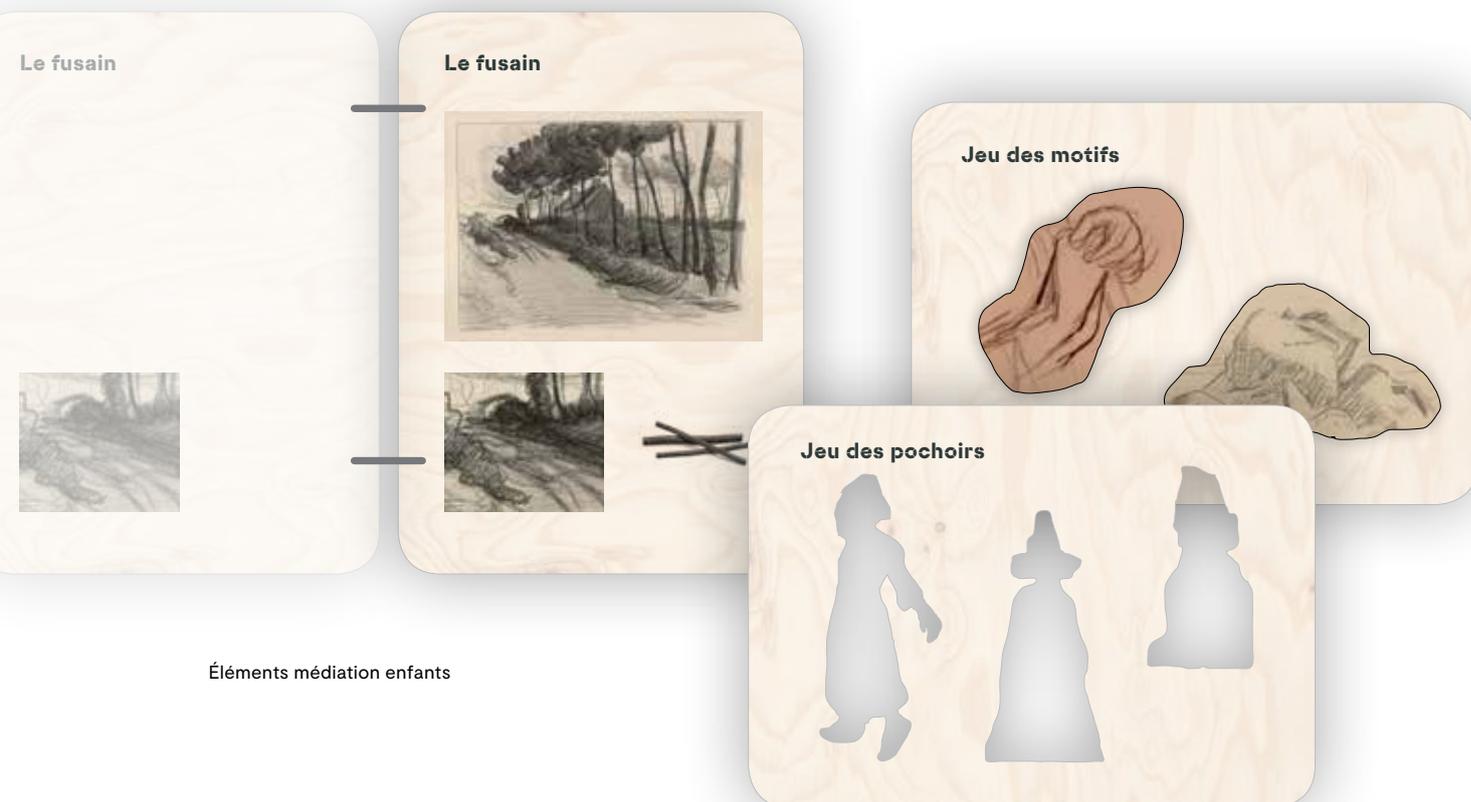


**Préservation et mise en valeur des œuvres** : la luminosité doit être assez faible pour conserver les œuvres, pour commencer la visite nous avons opté pour des tonalités assez claires pour rendre l'espace et les dispositifs lisibles avec peu de lumière (et éviter un temps trop long d'adaptation après le passage par les escaliers d'accès très lumineux). À partir de la section 4 la proportion d'œuvres peintes devient plus importantes. Elles supportent mieux la lumière : les murs revêtent alors des couleurs plus sombres, plus marquées pour mettre en valeur les tableaux et renouveler le parcours. L'ensemble des stores seront complètement abaissés, certaines fenêtres seront bouchées par des cimaises. Cela pour équilibrer l'éclairage et éviter les reflets sur les plaques de verre qui protègent les œuvres.

**Matériaux et éco-responsabilité** : l'utilisation de contre-plaqué et de bois massif répond à une triple ambition :

- Limiter les émanations de COV pour préserver les œuvres
- Limiter les émanations de COV pour la santé des travailleurs et du public
- Utiliser des matériaux réutilisables, pérennes, « nobles » car ils vont se patiner et non se détériorer





**Médiation enfants :** nous proposons de développer la médiation à destination des enfants via des tablettes rigides de 5mm environ imprimées et découpées numériquement. Le fait d'utiliser un support rigide (bois vernis ou plastique) permettra de désinfecter facilement les surfaces. Les pupitres sont constitués d'une partie verticale qui accueillera les explications, d'une fente dans laquelle seront rangées les éléments de médiation et de la zone inclinée qui permettra d'utiliser le pupitre.



Pupitre enfants

## Exposition « *Merveilles de terre cuite* »

**Lieu :** Abbaye de Fontevraud

**Maître d'ouvrage :** Abbaye de Fontevraud

**Mandataire :** Atelier Bartleby

**Missions :** Conception scénographique et graphique

**Date :** 2020

**État :** concours (AO annulé) – Budget : 45 k€

**Le projet :** nos points de départ : la volonté de réaliser une scénographie qui s'intègre à l'abbatiale et qui permettent la meilleure mise en valeur des œuvres.

Nous avons souhaité utiliser la brique et des enduits argiles pour le socle. Les tons choisis sont ceux de la pierre de l'abbatiale. La présence monolithique des socles fait écho à l'autel. Sur ces socles sont posés des constructions légères faites de bois et de papier qui vont servir de fond neutre pour donner à lire les statues de la meilleure manière possible. Ce dispositif intègre les textes de l'exposition et les cartels, sa légèreté permet de ne pas contrarier la circulation de la lumière, magnifique dans ce lieu.

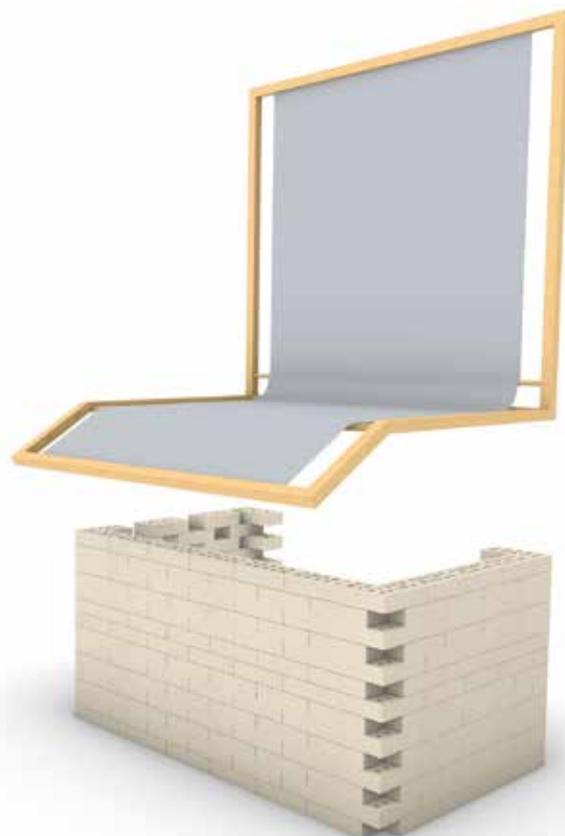
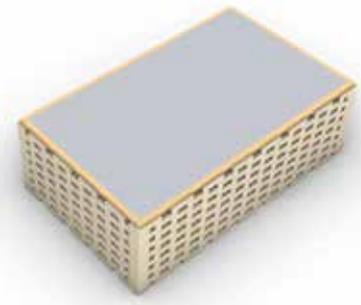
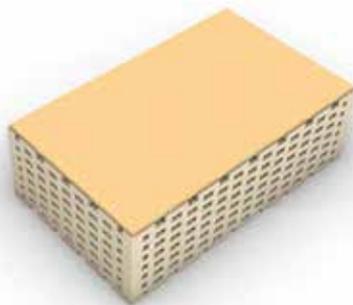
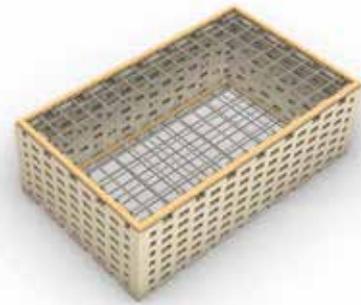
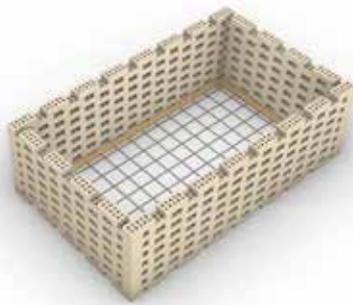
Le graphisme reprendra la typographie de titrage de l'identité visuelle de Fontevraud et la typographie *Moderat* viendra l'accompagner pour les textes de salles et les cartels.

**Approche environnementale :** la construction de la scénographie est conçue dès le départ en prenant en compte son empreinte carbone.

La qualité des matériaux est également regardée sous l'angle de la santé. Les socles sont conçus avec une structure bois (PEFC) légère et des briques qui viennent l'encadrer et compléter son caractère. Ces briques sont mises en place puis serrées, à sec ; cela pour permettre de récupérer et remettre dans le circuit de vente un maximum de matériaux – ici les briques.

Cela permet de réaliser cette scénographie avec des matériaux pérennes, qualitatifs tout en assurant un montage suffisamment rapide et sûr. Les briques seront autant que possibles tirée d'une production proche du site.





## ***Hypnose*, une introduction historique**

**Lieu :** Nantes

**Maître d'ouvrage :** Musée d'Arts de Nantes

**Mandataire :** Atelier Bartleby

**Missions :** Scénographie & Graphisme d'exposition

**État :** Concours

**Projet :** L'hypnose n'est pas un sujet d'exposition académique. Il traite d'un état limite, entre éveil et sommeil. Nous avons souhaité travailler sur cette limite poreuse comme base de scénographie. Nous avons choisi d'appuyer le parcours sur une structure simple et dynamique, de mener le visiteur successivement dans et hors d'elle. Cette spirale est assez ambivalente : elle peut être aussi bien perçue comme un mur ouvert ou comme une cage.

**Approche environnementale :** Minimum de matière / Efficacité maximale

Le projet s'appuie sur une structure légère démontable qui permet à la fois de créer le parcours et de supporter les oeuvres (toiles, sculptures, videos) - le contreventement de la structure permet l'affichage textuel.





Vue depuis le cœur de l'exposition

# HYPNOSE

Lettrage titre

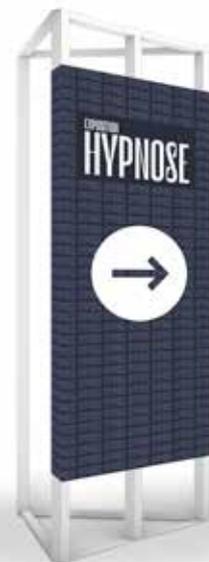
ABCDEFGHIJKL  
MNOPQRST  
UVWXYZ

Typographie Le Murmure

## LE BAQUET DE MESMER

Franz-Anton Mesmer (1734-1815), médecin allemand, est le découvreur de ce qu'il nomme « le magnétisme animal », qu'il décrit comme un fluide magnétique universel. Il le met en pratique de manière thérapeutique, et rencontre un grand succès, le menant à mettre au point son système du baquet : autour d'une cuve en bois remplie d'eau préalablement magnétisée par Mesmer s'installent les patients, reliés au centre de la cuve par des câbles qu'ils appliquent sur les parties du corps atteintes. La méthode de Mesmer fait de nombreux adeptes dans toute l'Europe de la fin du 18<sup>e</sup> siècle, et particulièrement en France, ce dont témoignent notamment les nombreuses gravures présentées.

Titre et texte de section



Satellite signalétique

# École de Design, une signalétique pédagogique

Lieu : Nantes

Maître d'ouvrage : CCI Nantes Atlantique

Mandataire : Agence Jouin/Manku

Mission : Esquisse au DCE (projet en cours)

Surface : 12 000m<sup>2</sup>

**Projet :** Conception du système graphique et du design objet de l'ensemble de la signalétique interne et externe pour une École de Design, ainsi que de son parking souterrain. Mise au point d'un système de signalétique permettant la mise à jour des informations via des modules de bois usinés montés sur rail pour les couloirs, et les paliers et un assemblage de matières et de plaques avec œilletons fixés sur un point central pour les portes.

**Approche environnementale :** Le projet s'appuie sur la mise en valeur de l'assemblage. Ce parti pris permet le réemploi et l'évolutivité de la signalétique. Réemploi : La re-utilisation de chutes et d'échantillons (une fois percés ils se combinent aux cartels) identifie chaque salle. Évolution : Cela permet aussi de créer des systèmes modulaires qui vont pouvoir évoluer : devant les classes les cartels peuvent être changés simplement, dans les couloirs les plaques de bois peuvent être ajoutées, les films adhésifs peuvent être décollés et remplacés.

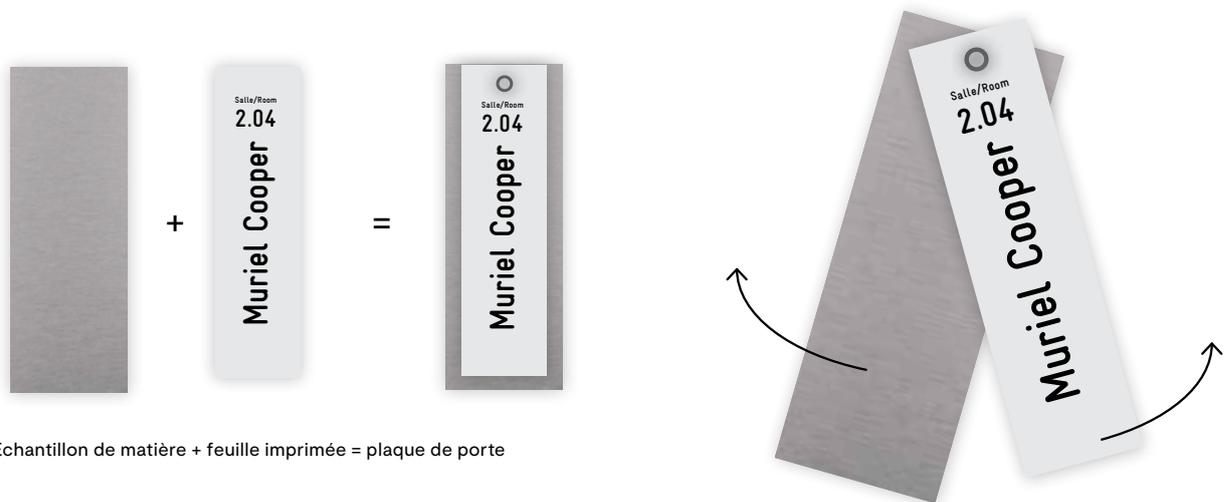


<b>Administration</b>		2.01 Jean-François Lemarchand	2.01 Agnès Dahan	2.01 Mona Chollet	2.01 Jean-Henry Marcelline
2.01 Remy Ventura	2.01 Abert Longiduo	2.01 Françoise Huit-Mondourt	2.01 Geneviève Tremblay-Martin	2.01 Erica Luop-Etuodi	
2.01 Jean-François Lemarchand	<b>Studios</b>		2.01 Muriel Cooper	2.01 John Maeda	2.01 Franz Loyd
2.01 Walter Grapus	2.01 Charlotte Perriand	2.01 Le Corbusier	2.01 Jean Prouvé		



Système d'orientation modulaire en bois et medium sur rails

En lien avec le travail du mobilier, le parti-pris est de profiter de la signalétique pour donner à apprendre aux étudiants : systèmes d'assemblages mis en valeur, formules mathématiques de conception affichées et surtout par l'éclatement de la matériauthèque dont les échantillons deviennent support de chaque plaque de porte.



Échantillon de matière + feuille imprimée = plaque de porte



Système des plaques de porte, en version simple (échantillon de matière + plaque) ou en version salle de cours (citation + matière + plaque)



Prototypes avec échantillons de matières

Design graphique

# So British!, la collection Pinault à Rouen

Lieu : Rouen

Maître d'ouvrage : Réunion des Musées de la Métropole de Rouen

Mandataire : Emmanuel Debien

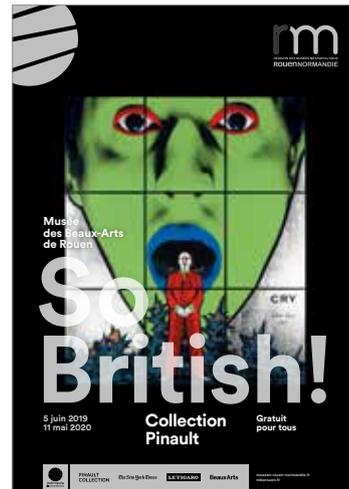
Mission : Direction artistique et design graphique des affiches de l'exposition, des objets de communication ainsi que des textes de salle et des cartels.

État : réalisé

So British! présente une sélection d'œuvres de la collection Pinault dans les collections permanentes du musée des beaux-arts de Rouen.



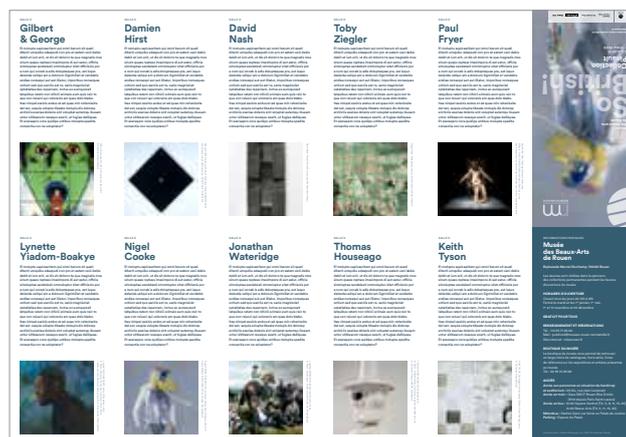
Affiche générale



Affiches secondaires



Texte de salle



Dépliant



Cartels œuvres



## Tiers-Lieux, réunir

**Lieu :** Nantes

**Maître d'ouvrage :** Université de Nantes

**Mandataires :** Atelier Bartleby et Atelier JMCA

**Missions :** Design d'espace et identité visuelle

**État :** Retenus pour la phase Offre (4 candidats retenus)

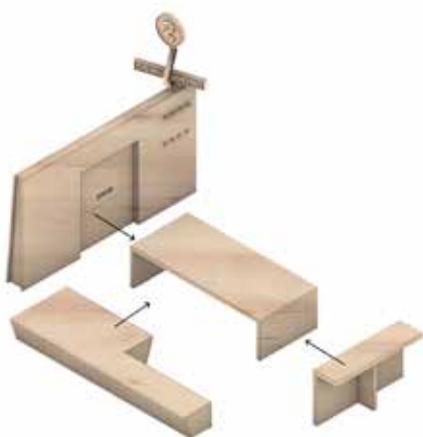
**Projet :** L'université de Nantes nous a demandé de concevoir un projet de design d'espace et de design graphique pour bâtir l'identité visuelle d'un réseau de tiers-lieux. La présence et l'ADN des tiers-lieux doivent être explicites au premier regard. Un signal envoyé par le mobilier nous paraît être la façon la plus évidente, la plus universelle, d'inviter à la rencontre : une grande table et un grand banc pour se réunir et échanger, une cimaise pour afficher et organiser les informations, un mât totem qui annonce le lieu et ses fonctions.

### Approche environnementale :

Les matériaux retenus pour ces mobiliers sont chaleureux (bois dominant, aspect feutre de certaines assises, tissu sur les poufs), durables (bois européen labellisé, PET recyclé), solides (volumes simples en contre-plaqué épais, pied mobilier en métal), nettoyables (revêtement forbo, PET, bois vernis des assises). La mise en oeuvre de matériaux «pleins» et non des placages permet au meuble d'affronter les chocs. Cela produit un meuble qui se patine et non un meuble qui se dégrade. Cette solidité est aussi un gage de convivialité : on s'installe de manière spontanée.



Élévation du mobilier central avec signalétique



Décomposition du mobilier central



Élévation du mobilier central

**Bâtir l'identité visuelle d'un réseau de tiers-lieux**

Il nous a paru naturel de proposer non pas un logo mais un système permettant de générer des logos et d'accueillir de futur lieux en son sein dans une logique de design génératif.

Lettrages

**TIERS-LIEUX**  
**TIERS-LIEUX**  
 →

**BIENVENUE**  
**CO-WORKING**  
**FABLAB**  
**ATELIERS**  
**ÉVÉNEMENTS**  
**EXPOSITIONS**  
**RENCONTRES**  
**DÉBATS**

Typographie

**Maax Raw**

La mise en place d'un nouveau type d'espace de travail, de rencontre, de vie et d'innovation au coeur de ses campus doit faciliter les frictions créatives entre chercheurs, étudiants et collaborateurs d'entreprises...

**0123456789**

→→→↖↗↘

Grands caissons



**TIERS-LIEUX**

**CO-WORKING**

**ÉVÉNEMENTS** **BIENVENUE**

Petits modules



informations

fournitures

thé café

Gamme colorée des tiers-lieux



Textures des bois au laser



Version panoramique



Version organique



Déclinaison en logo

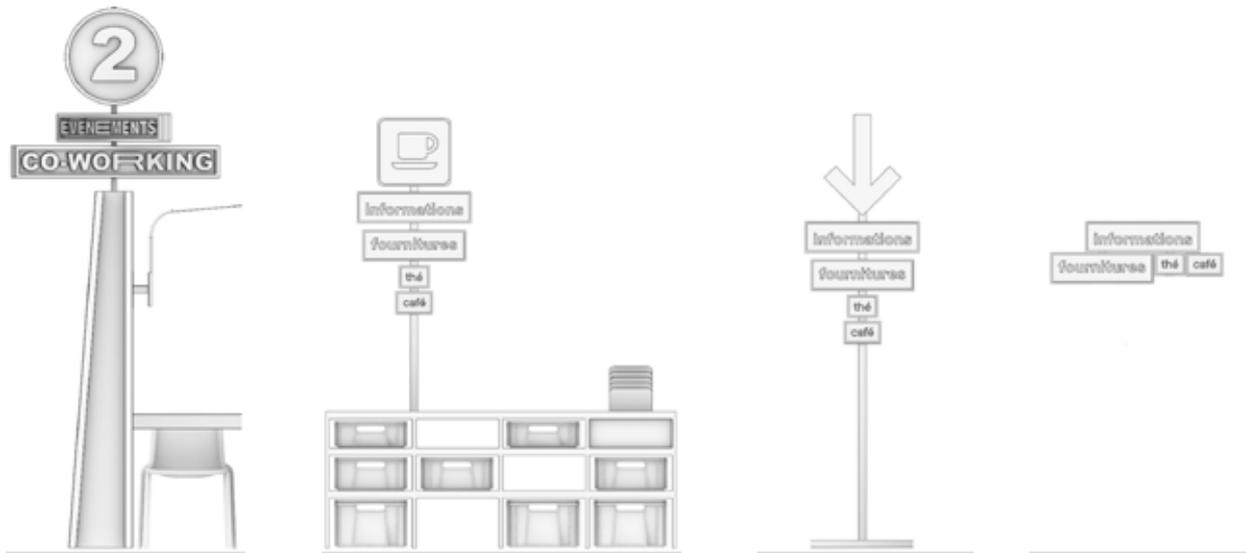
**LE RÉSEAU  
 DES TIERS-LIEUX  
 DE NANTES UNIVERSITÉ**



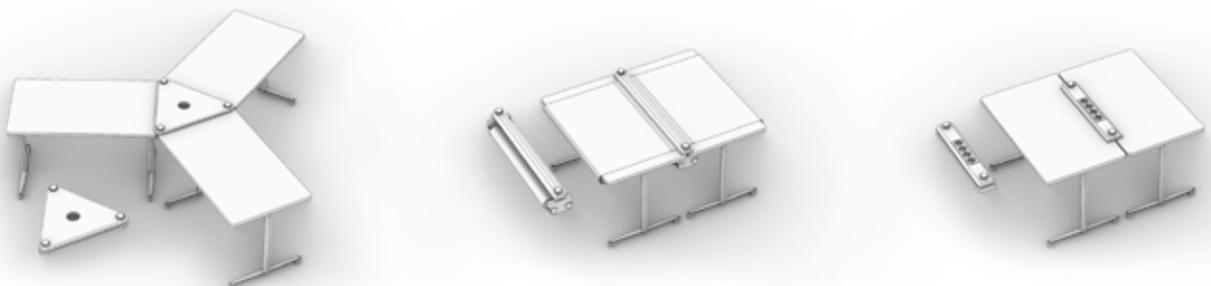
Identité visuelle et éléments de signalétique



Système d'orientation et d'information pour permettre l'utilisation autonome du lieu



Système de signalétique



Système de greffe sur mobilier existant

Design graphique

# La Ronde, l'art contemporain dans les musées

Lieu : Rouen

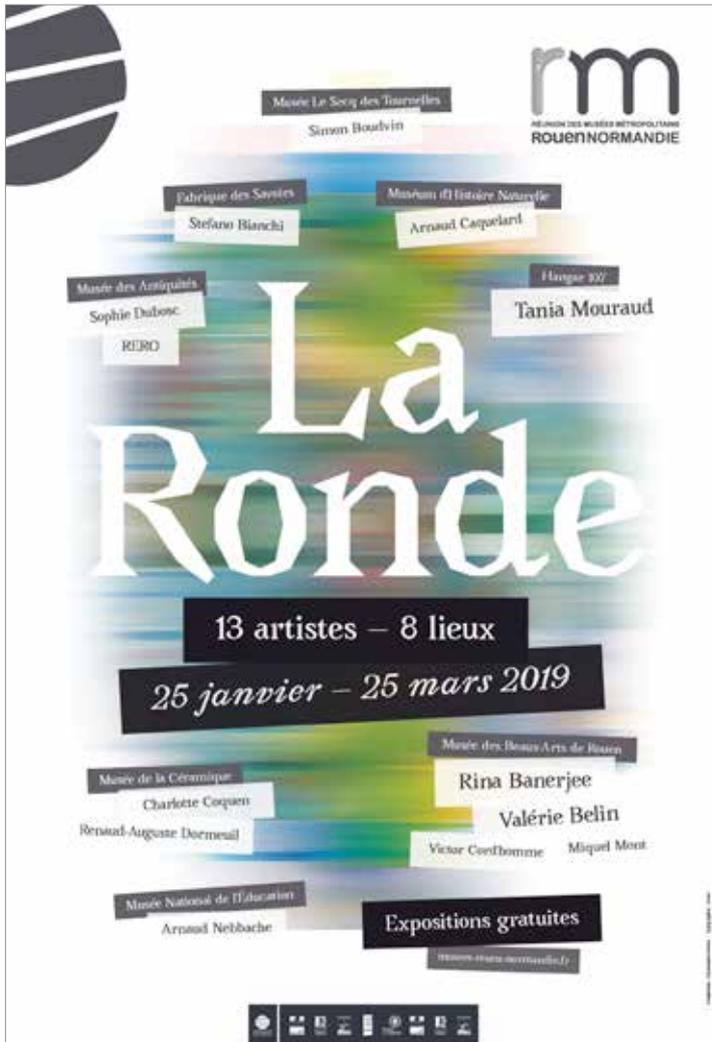
Maître d'ouvrage : Réunion des Musées de la Métropole de Rouen

Mandataire : Emmanuel Debien

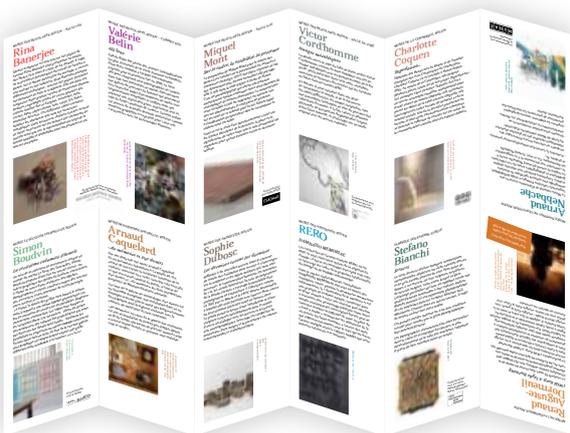
Missions : Direction artistique et design graphique de la communication de l'exposition, réalisation des objets de communication, des textes de salle et des cartels.

État : Réalisé

La Ronde est une exposition annuelle d'art contemporain à travers les différents sites de la RMM.



Affiche générale



Dépliant de l'événement



Revue catalogue



Dossier de presse



**Valérie Belin**  
*All Star*

Valérie Belin fait partie des artistes contemporains les plus reconnus de la scène française et mondiale. Elle a une vision unique de l'œuvre d'art, mêlant le plus souvent le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Ses œuvres sont réalisées à l'aide de technologies de pointe, mêlant le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Elle développe progressivement une œuvre qui se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Elle explore les possibilités de médium et de langage, et se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique.

Elle présente une œuvre qui se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Elle explore les possibilités de médium et de langage, et se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique.

**Victor Cordhonne**  
*Nuages métalliques*

La Ronde vous le rappelle, Victor Cordhonne, artiste de la scène française, est un artiste qui explore les possibilités de médium et de langage, et se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Il présente une œuvre qui se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique.

**Arnaud Caquelard**  
*Par don(s)*

Arnaud Caquelard est un artiste qui explore les possibilités de médium et de langage, et se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Il présente une œuvre qui se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique.

**Rina Banerjee**

Rina Banerjee est une artiste qui explore les possibilités de médium et de langage, et se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Elle présente une œuvre qui se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique.

**Charlotte Coquen**  
*Togada#3*

Charlotte Coquen est une artiste qui explore les possibilités de médium et de langage, et se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Elle présente une œuvre qui se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique.

**RERO**  
*DAMNATO MEMORIAE*

RERO est un artiste qui explore les possibilités de médium et de langage, et se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Il présente une œuvre qui se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique.

**Miguel Mont**  
*Peinture Emmurée Paysage, 120 P*

Miguel Mont est un artiste qui explore les possibilités de médium et de langage, et se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Il présente une œuvre qui se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique.

**Simon Boudvin**  
*La Troisième calamité (Hano)*

Simon Boudvin est un artiste qui explore les possibilités de médium et de langage, et se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Il présente une œuvre qui se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique.

**Paracheïrodon simulans #1**

Paracheïrodon simulans est un artiste qui explore les possibilités de médium et de langage, et se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Il présente une œuvre qui se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique.

**Sophie Dubosc**  
*Les derniers seront les derniers*

Sophie Dubosc est une artiste qui explore les possibilités de médium et de langage, et se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Elle présente une œuvre qui se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique.

**Stefano Bianchi**  
*Stracci*

Stefano Bianchi est un artiste qui explore les possibilités de médium et de langage, et se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Il présente une œuvre qui se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique.

**Simon Boudvin**  
*La Troisième calamité (Hano)*

Simon Boudvin est un artiste qui explore les possibilités de médium et de langage, et se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique. Il présente une œuvre qui se situe à la frontière entre le réel et le virtuel, le physique et le numérique.

Textes de salle & cartels

# Néandertal, l'exposition

Lieu : Nantes

Maître d'ouvrage : Museum d'Histoire Naturelle de Nantes

Mandataire : Atelier Bartleby

Missions : Scénographie & Graphisme d'exposition

État : Concours

**Projet :** L'histoire de néandertal n'est sûrement pas lisse et linéaire. Il survit et résiste aux alternances climatiques, donc aux migrations et adaptations qui vont avec. Il est en concurrence avec les autres super prédateurs, et pour finir aussi en concurrence avec l'homo sapiens. Une partie de son patrimoine génétique subsiste via l'homo sapiens. Notre proposition scénographique part de ces constats pour proposer un parcours dans lequel le rugueux, le froid, le doux, le chaud alternent et se combinent.

**Approche environnementale :** Nous souhaitons pousser le réemploi des matériaux utilisés sur la scénographie de l'exposition précédente. Les nouveaux matériaux sont principalement des dérivés de bois qui seront réutilisables ou recyclables : OSB et bois issu de forêt durables, labellisé et niveau de solvant bas pour leur traitement ; peintures à dominante eco-labellisée ; supports d'impression et encres labellisés ; vitrines réutilisables.



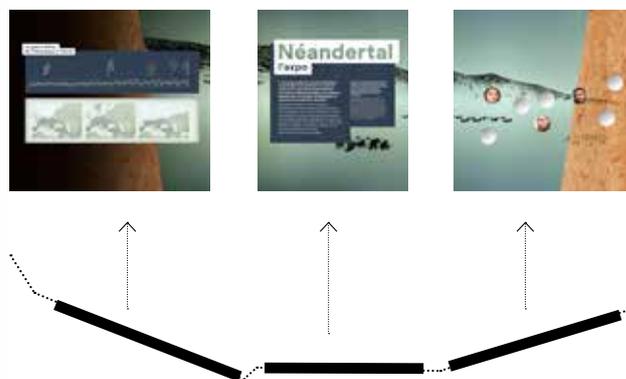
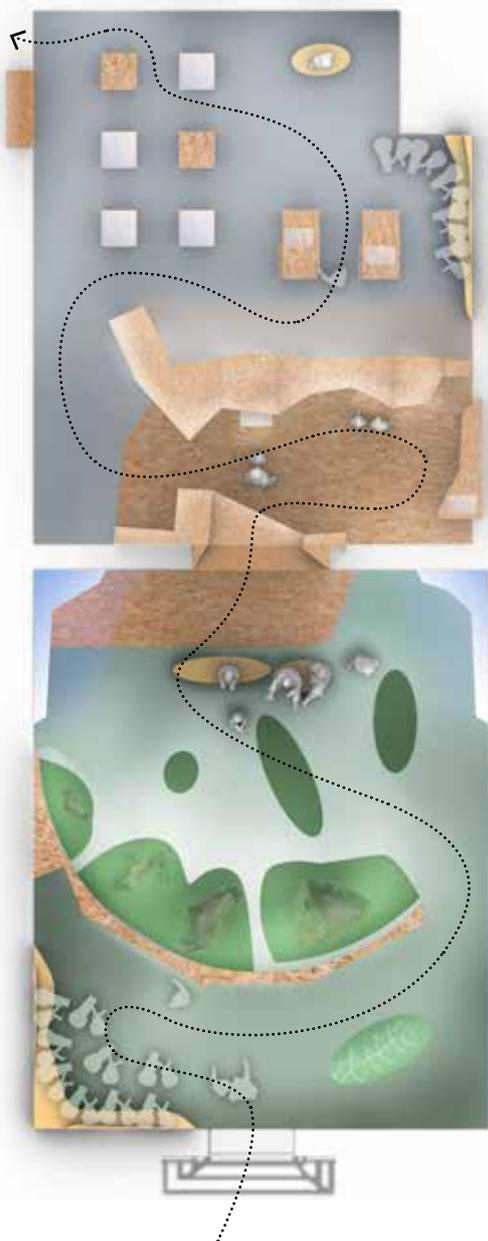
Première séquence : Diorama



Vue depuis le cœur de l'exposition



Cimaise d'introduction



Implantation du panneau d'accueil dans l'espace

# Néandertal l'expo

**Néandertal  
l'expo**

**Néandertal  
l'expo**

Recherches graphiques titrage  
et focus scientifiques

## DANS L'ACTUALITÉ SCIENTIFIQUE...

**En 1829, un crâne d'enfant est trouvé à Engis en Belgique** ; en 1848 un crâne complet à Forbe's Quarry (Gibraltar)... Mais personne ne s'aventure à dire, en dépit des spécificités anatomiques constatées, qu'il s'agit de représentants d'une autre espèce humaine. Ces découvertes passent inaperçues. C'est en août 1856 que Néandertal fait sa véritable entrée. Les ouvriers d'une carrière - dans la vallée (thal) de Neander, à l'est de Düsseldorf - découvrent des ossements et un fragment de crâne, ils les remettent à l'instituteur local, passionné d'histoire naturelle.

## ***Manga, l'art du Mouvement***

**Lieu :** Montréal

**Maître d'ouvrage :** Bibliothèque et Archives nationales du Québec

**Mandataire :** Agence Lichen communication

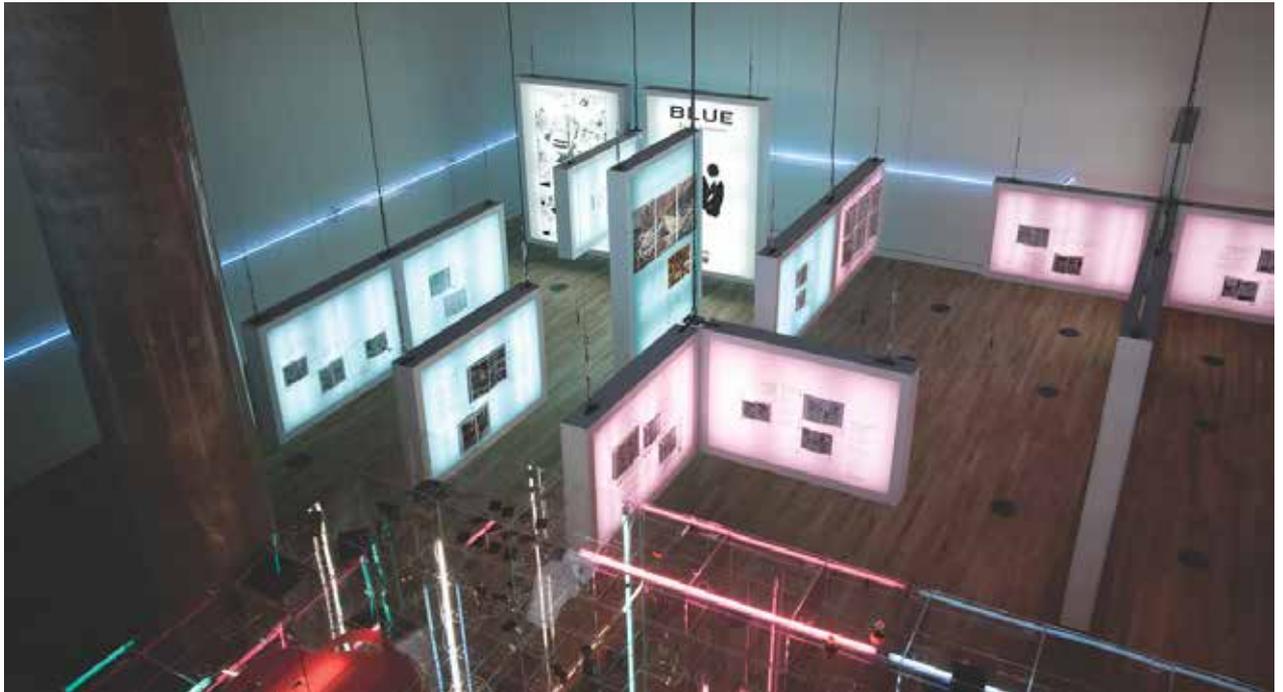
**Missions d'Emmanuel Debien :** Conception et design scénographique et graphique

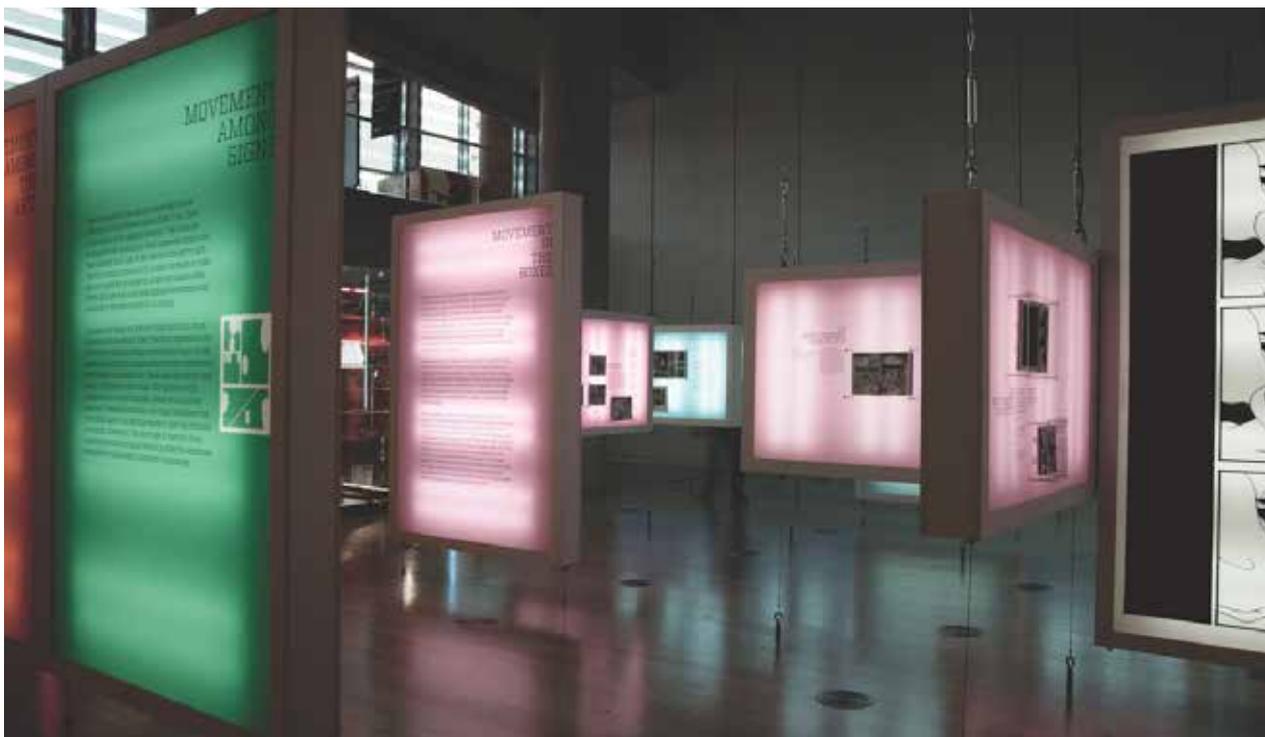
**État :** Réalisé

L'exposition *L'art du Manga* s'est tenue à la BAnQ de Montréal. Elle proposait deux parcours séparés, un « tous publics » et un autre pour les enfants dans un espace dédié.

Le parti-pris scénographique s'inspire des rues du Tokyo des tours et des enseignes lumineuses à travers un dédale de caisson lumineux, de boîtes en plexiglas et de néons dans lesquelles sont intégrés mangas, reproductions agrandies et objets dérivés divers.

Tous les contenus muséographiques sont bilingues (français et anglais).





Vues de l'exposition « tous publics » dans le grand hall de la BAq.

## **La Maison Smith, exposition permanente sur le Mont-Royal à Montréal**

**Lieu :** Montréal

**Maître d'ouvrage :** Les Amis de la Montagne

**Mandataire :** Agence Lichen communication

**Missions d'Emmanuel Debien :** Conception et design scénographique et graphique

**État :** Réalisé

La Maison Smith est le lieu d'accueil et d'orientation du Mont-Royal à Montréal. Une exposition permanente y est consacrée à l'histoire de ce parc, sa faune et sa flore. L'intervention a couvert tous les espaces publics de la maison : lieux d'expositions, corridor, salle à manger, café, ... Tous les contenus muséographiques sont bilingues et le projet comporte aussi un volet numérique avec la réalisation d'une grande carte interactive et de bornes tactiles intégrées au mobilier.







Vues de l'exposition permanente

# Mab'lab, un espace de co-working en partenariat avec le Crous de Paris

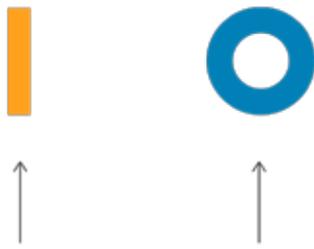
Lieu : Paris

Maître d'ouvrage : Association Frateli

Missions : Design graphique, signalétique intérieure et extérieure, supports de communication

État : Réalisé

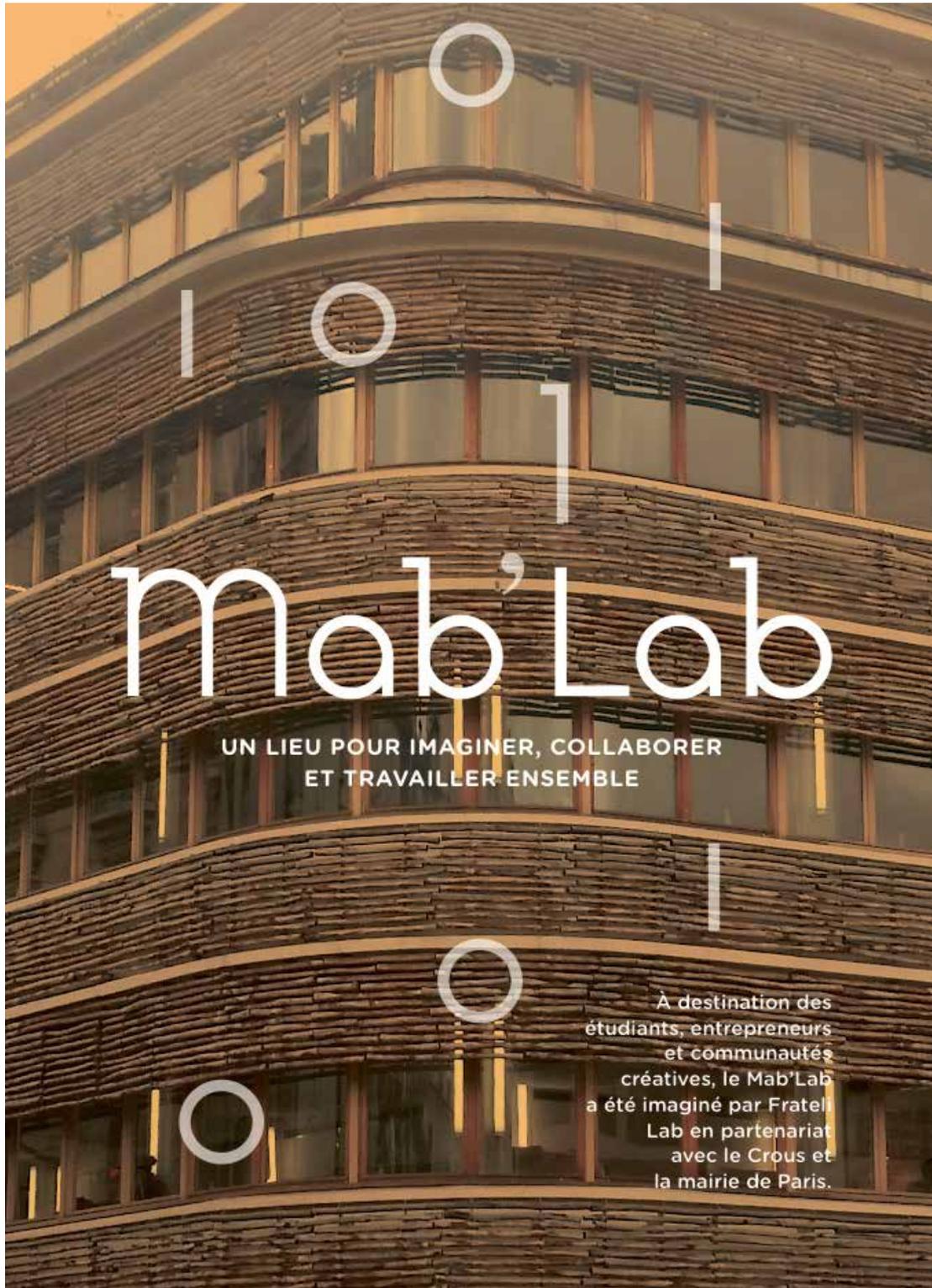
Conception de l'identité visuelle, des supports de communications ainsi que de la signalétique d'un espace de co-working installé dans les heures de vacances du Crous Mabillon de la ville de Paris. Projet mené par l'association Frateli (devenue Article 1).



frateli

MAIRIE DE PARIS 

accueil  
co-working  
connector  
work  
event



Flyers de communication

# cocotom, fruits et légumes de saison

Lieu : Montréal

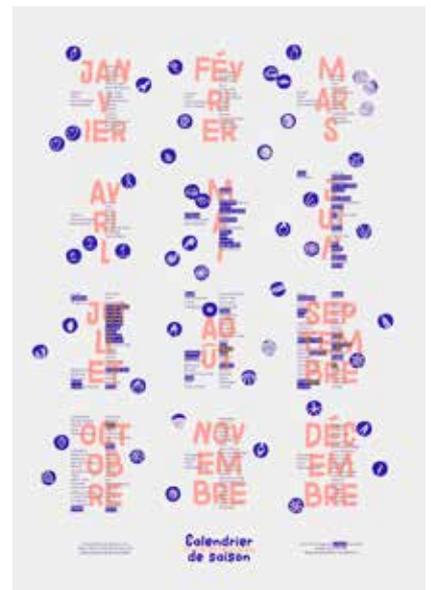
Maître d'ouvrage : Association cocotom

Missions : Direction artistique, design graphique, impression en sérigraphie

État : Réalisé

Projet : Création d'un calendrier des fruits et légumes de saison : identité visuelle et graphisme des posters et dépliants. Les dépliants et les affiches ont été imprimés en sérigraphie. Le projet a été initié au Québec puis décliné en France.

Approche environnementale : Dépliants sérigraphiés à la main sur des papiers issus d'inventus de l'industrie et les affiches sur des feuilles de la dernière papeterie artisanale de Montréal.



# CV

Vous trouverez ci-après nos curriculum vitae et références.

# Mathias Debien

## Diplômes et formations

2018	<b>Mooc Batiment Passif et BIM / Mooc Expérimentation E+C-</b> , <a href="http://batiment-durable.fr">batiment-durable.fr</a>
2004	<b>Ecole d'Architecture de Nantes</b> , architecte DPLG, France
2001/2002	<b>Escuela Tecnica Superior de Arquitectura del Vallés</b> , Barcelone, Espagne
2000/2001	<b>La Cambre Architecture + Workshop</b> : Nouveaux Paradigmes Urbains, Bruxelles + <b>Ecole de Recherche Graphique</b> : cours de photographie, Bruxelles, Belgique
1999	<b>Faculté de Sociologie</b> , Nantes

## Missions et collaborations pour des agences

2011-2020	<b>Agence Jouin/Manku</b>
2010	<b>AREP</b>
2007-2008	<b>Studio Ora-Ito</b>
2004-2006	<b>AREP</b>
2002-2004	<b>Atelier Barani, Thierry Pain, Eric Gouesnard, Victor Tenez</b>

## Bourses

2010	<b>EFAP - Converging Territories - Dublin Shadowlands</b>
------	---

## Concours

2010	Appel à Idées pour la reconversion du site de l'EAI, Montpellier, avec Mattheos Santamouris
2009	<i>Ecologik 2009</i> , avec M. Jansens et S. Morel
2009	<i>Food for Thought</i> , avec A. Doucin et H. Gasnier
2007	<b>Europac 2007</b> <small>PROJET LAURÉAT</small> <i>Pier to Pier</i> , avec A.G. Cleac'h, J. Deschamps, F. Goulet, G. Lepottier, P. Leroy
2003	<i>Oasis Urbain</i> , Jeunes Flamme, avec M. Jansens

## Compétences

Langues	<b>Espagnol, Anglais</b>
Logiciels	<b>Autocad / Rhino / Photoshop / InDesign / SketchUp / suite Office</b>
Pratique	<b>Membre du Fablab <i>plateforme C</i> de l'association PING</b> <b>Membre de l'atelier collectif de menuiserie « Gueule de Bois »</b>

# Mathias Debien

## Références

### Pour l'agence Jouin/Manku

(projets en collaboration avec des architectes d'exécution)

#### **École de Design Nantes Atlantique, Nantes**

12 000 m<sup>2</sup>, mission mobilier, signalétique, DA — 04/2019 → *en cours*

#### **Projet de modernisation de la Gare Montparnasse, Paris**

33 000 m<sup>2</sup>, Esquisse au DCE — Budget : 80 M€

Chef de projet — 10/2014 → *en cours*

#### **Campus de bureaux In Out (siège OCDE), Boulogne**

36 000 m<sup>2</sup>, Esquisse au DCE, chantier — Budget : 80 M€

Chef de projet — 03/2011 → 08/2014

#### **Maison, Londres**

260 m<sup>2</sup>, Esquisse au DCE — Budget : 1 M£

Chef de projet — 10/2013 → 03/2015

#### **Bar du Plaza Athénée, Paris**

200 m<sup>2</sup>, Esquisse — 10/2014

#### **Centre commercial Cap 3000**

10 000 m<sup>2</sup>, chantier réhabilitation, Esquisse et APS extension

Chef de projet — 03/2016 → 12/2016

#### **Tour de logement, Kuala Lumpur**

22 000 m<sup>2</sup>, Esquisse — 04/2014

## En nom propre

(inscription à l'ordre des architectes idf de 2007 à 2012)

#### **Réhabilitation 34 m<sup>2</sup> et extension 36 m<sup>2</sup> (combles) d'un appartement, Paris 19**

Esquisse au suivi de chantier — 06 2010 → 12 2010

#### **Etude urbaine + Esquisse d'un bâtiment innovant, quartier de l'Eure, Le Havre**

10/2008 → 03/2012

#### **Sur-élévation d'un appartement, Montreuil**

Esquisse au PC, Montreuil — 10/2008 → 08/2012

#### **Réhabilitation 100 m<sup>2</sup> et extension 20 m<sup>2</sup> d'une maison, St-Herblain**

Esquisse au PC — 07 2007 → 10-2008

#### **Réhabilitation 120 m<sup>2</sup> et extension 20 m<sup>2</sup> d'une maison, Montreuil**

Esquisse au PCG — 05/2007 → 10/2007

#### **Aménagement de bureaux pour Ares, Paris 18**

Esquisse au PCG — 02/2007 → 06/2007

#### **Aménagement de bureaux pour Fais Nous Rêver (avec Maxime Jansens), Paris 19**

Esquisse au PRO — 04/2006 → 06/2006

# Emmanuel Debien

## Diplômes et formations

- 2007/2009      **Cycle de recherche à l'ENSADLab**  
Horizontal/Vertical : histoire comparée de l'évolution de la mise en page en France et en Chine - École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Paris  
Direction : André Baldinger, Philippe Millot & Youmin Yuan
- 2005/2007      **DSAA Créateur/Concepteur option communication visuelle**  
ENSAAMA Olivier de Serres, Paris  
Direction : David Poullard & Étienne Minet
- 2002/2005      **BTS & post-BTS Communication Visuelle**  
École Supérieure des Arts Appliqués Duperré, Paris
- 2002              **Bac Arts Appliqués – Mention Très Bien**  
Lycée Eugène Livet, Nantes

## Compétences

- Langues              **Français (langue maternelle)**  
**Anglais (courant)**  
**Chinois (pré-intermédiaire)**
- Langages             **Très bonne maîtrise du CSS et du HTML**  
**bonnes notions de JS**  
**notions de PHP et Processing**
- Logiciels             **Très bonne maîtrise des logiciels Sketch, Photoshop, Illustrator, In Design**  
**Maîtrise d'After Effect, Final Cut X, Première, Cinema 4D, Office**
- Pratique              **Sérigraphie, photographie numérique & argentique, poterie,**  
**gravure sur métal, moulage**

## Missions et collaborations pour des agences

- 2017                 **Missions de design UX/UI pour l'agence *Kynapse***  
Atelier UX, design UX/UI et mise au point d'un prototype navigables pour une interface de visualisation de données clients en interne pour le groupe AG2R
- 2014/2016         **Directeur artistique freelance pour l'agence *Upian***  
Missions de design UX et UI pour La Fondation Cartier pour l'Art Contemporain, l'AFP, le journal l'Équipe, Ariane Espace et France Télévision
- 2009/2013         **Directeur artistique & designer UX/UI de l'agence *Lichen* (Montréal)**  
Conception et création de projets numériques (sites web, bornes interactives, applications mobiles, vidéos), identités visuelles, scénographies d'exposition et design éditorial pour la Bibliothèque et Archives Nationales du Québec, la Maison Smith – Mont Royal, Grand Duc (éditeur scolaire) et l'Institut du Nouveau Monde (entre autres).

# Emmanuel Debien

## Références

- École de Design Nantes Atlantique, Nantes** Identité visuelle et design graphique de la signalétique interne et externe, ainsi que du parking souterrain  
04/2019 → *en cours*
- Réunion des Musées de Rouen** Création de l'identité visuelle de deux expositions temporaires : *La Ronde*, exposition à travers 8 musées, et l'exposition de la Collection Pinault au musée des Beaux-Arts de Rouen  
2018-2019 (*en cours*)
- Fondation Esprit Francophonie** Refonte globale de l'identité visuelle de la fondation et de ses sites web et outils de communication  
*travail en cours*
- eGull** Direction artistique globale : identité visuelle et design graphique des supports de communication, sites web, scénographie de vente et design des applications mobiles  
2014-2018
- frateli** Direction artistique : refonte de l'identité visuelle (charte graphique, sites webs, brochures, papeterie, ...) et design éditorial pour l'association pour l'égalité des chances via l'éducation  
2015-2016
- Fondation Cartier pour l'Art Contemporain** @upian Design d'interface pour le site web prolongeant l'expérience d'immersion sonore l'exposition *Le Grand orchestre* des animaux de Bernie Krause  
2015-2016
- France Télévision** @upian Direction artistique, design d'interface et création de la charte graphique de l'application FTV ZOOM  
2015
- Productions Manitu** Conception et réalisation de livre numériques pour iPad (iBooks) sur la culture amérindienne innu  
  
*Avant 2014*
- Bibliothèque et Archive nationale du Québec** @Lichen Direction artistique de la scénographie et du graphisme des expositions Manga, l'art du mouvement à la BÀnQ de Montréal
- Amis de la montagne** @Lichen Direction artistique de la scénographie et du graphisme de l'exposition permanente de la Maison Smith sur le Mont Royal, Montréal
- Éditions Grand Duc** @Lichen Direction artistique et design d'interface pour les nouveaux supports numérique de l'éditeur scolaire : site de vente, nouvelles collections trans-médias
- Radio France** Réalisation de supports de communication et d'objets graphiques
- Alinéa** Création, suite à un concours, du logotype de la marque  
(en usage de 2004 à 2014)

# Équipement

Ordinateurs	<b>1 iMac 27 pouces</b> <b>1 portable PC intel core i7 8th gen</b> <b>2 macBook</b> <b>3 écrans externes</b>
Logiciels	<b>Autocad, Suite Adobe, Suite Office, Rhino 3d</b> <b>Sketch, InVision (prototypage d'interface), Slack</b> <b>Glyphs, Scribus, Inskape, Gimp</b>
Imprimante	<b>1 imprimante laser couleur A3 / scanner</b> <b>1 imprimante laser noir et blanc A4</b> <b>1 imprimante jet d'encre couleur A4 / scanner</b>
Captation	<b>2 appareils photo/vidéo numérique</b> <b>1 scanner HD</b> <b>1 scanner mobile</b> <b>2 iPhone</b> <b>1 lasermètre Bosch</b>
DIY	<b>Matériel de sérigraphie</b> <b>Outils de prototypage (défonceuse, scies, perceuses, ...)</b> <b>Accès au fab/lab plateforme C de l'association PING</b>