



PORTFOLIO

Alexandre Lejeune

[@darkbean](#)
[darkbean.io](#)

Labs et ateliers



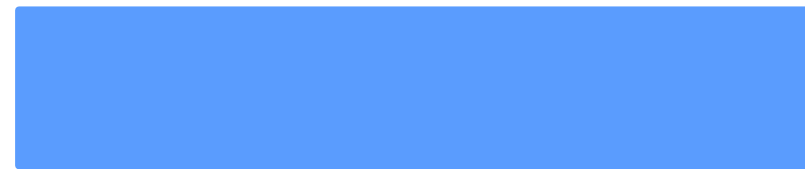
La Mallapixels

Atelier en médiathèque

Le playful

CO'LAB

Création et design expérimental



Gravity Scooter

Displanoid

*Expérimentation,
interaction & olfaction*

Visualising Music

*Design génératif &
couleurs*

Autres projets



*Exploration, play &
productivism*

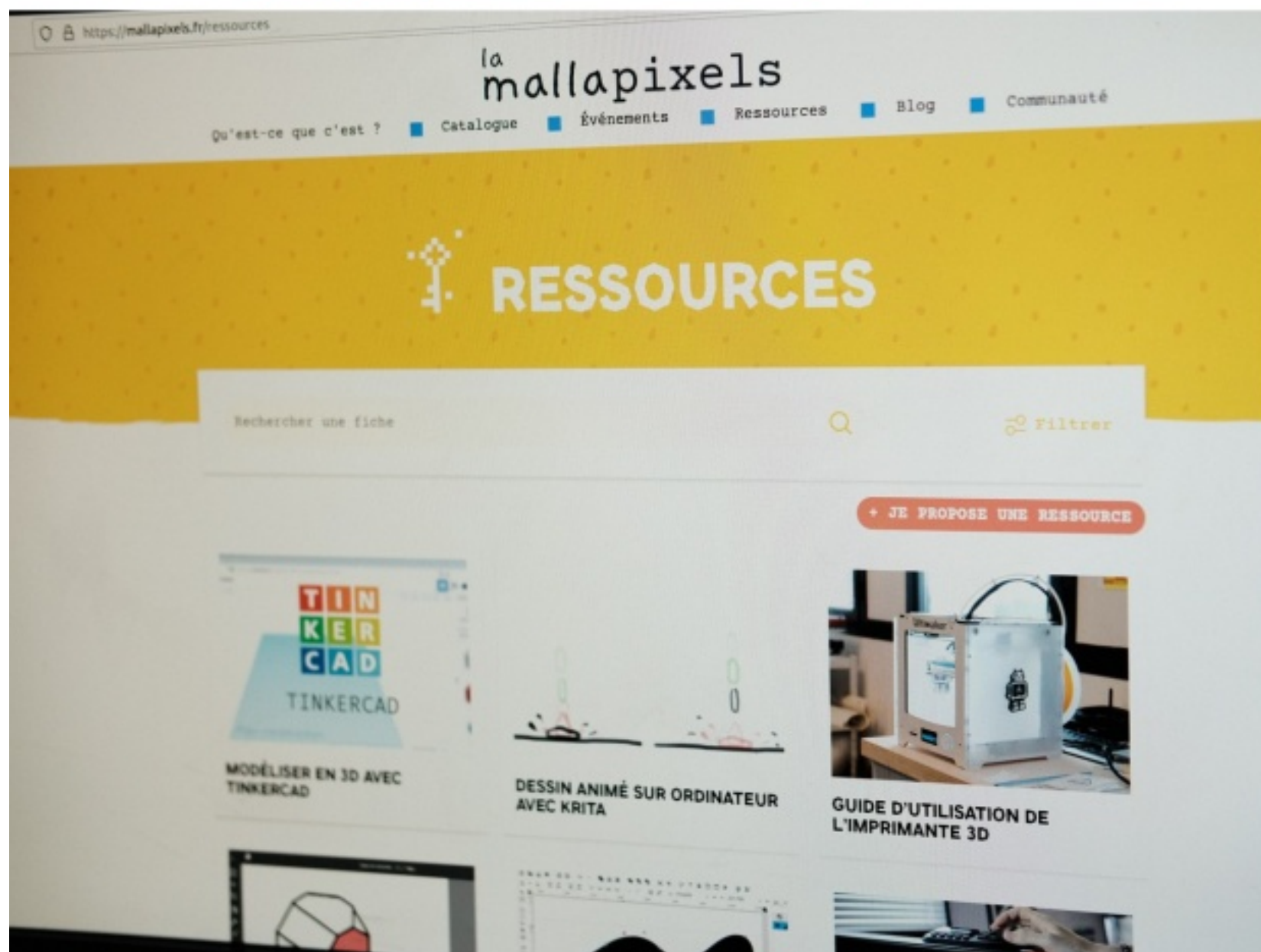
Bracelet boussole

Photomat'

Météo énergétique

Travaux sur la matière

Vous pouvez également retrouver mes
expérimentations graphiques sur [mon tumblr](#)
et mes gifs animés sur mon [profil giphy](#).



La Mallapixels

2020→[]

Direction de la Culture du Département du Val-de-Marne

La Mallapixels est un projet d'accompagnement à la médiation numérique par la création à destination des médiathèques et professionnels de la culture du département. Elle consiste en une collection empruntable d'outils et de machines de création numérique ainsi que des œuvres interactives d'artistes afin d'animer des ateliers pour le public. Des ateliers sont organisés à travers le territoire pour faire découvrir aux médiathécaires des techniques de production, se former aux machines ou rencontrer des artistes partenaires que les médiathécaires peuvent faire venir dans leurs établissements.

Le projet est désormais accessible via un nouveau site web permettant de réserver du matériel plus facilement. Il comprend également un calendrier des prochains événements et comptes rendus ou captation vidéo des anciens ainsi que des fiches ressources rédigés par les contributeurs.

Un nouvel espace lab à été créé afin de mieux diffuser la culture de la création numérique et rayonner en interne.

J'ai aménagé et je gère le lab, les ordinateurs, machines et œuvres ainsi que leur logistique. Je programme les événements avec nos partenaires dont certains que j'anime moi-même, notamment pendant les périodes de confinement à travers des livestreams pour continuer nos cycles d'ateliers. En plus des ateliers j'accompagne les médiathécaires individuellement dans leur prise en main du matériel qu'ils empruntent. J'ai participé à la conception du site.

Atelier en médiathèque 2018-2020

Médiathèques de Choisy-le-Roi

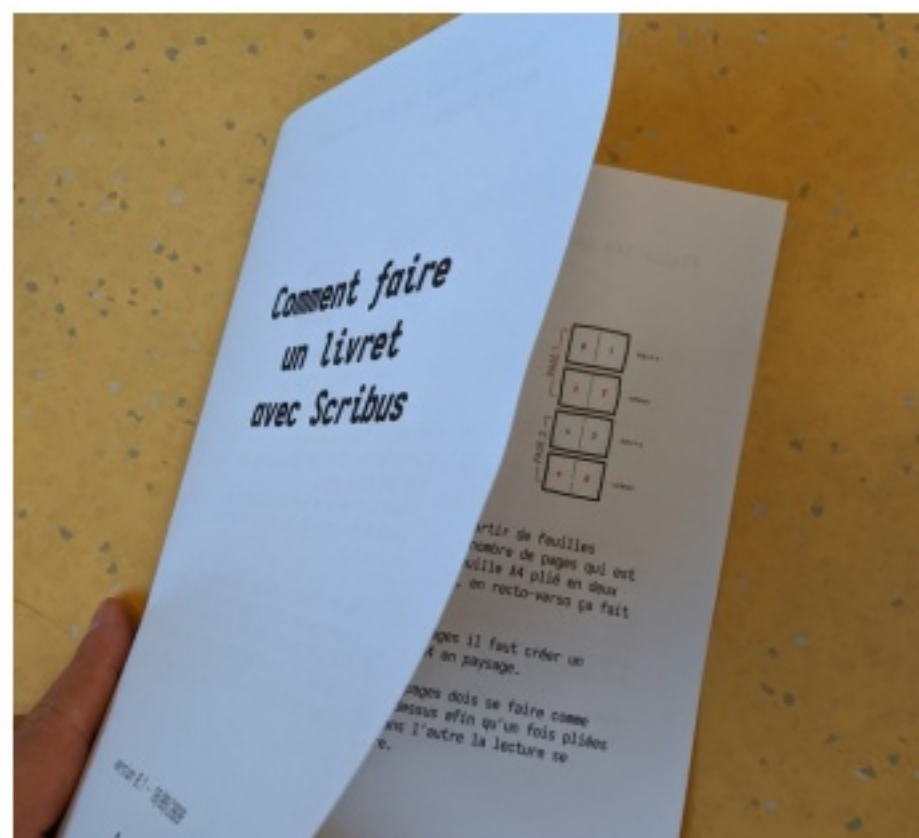
Pendant près de 3 ans j'ai animé un petit fablab en médiathèque à destination des enfants et des adolescents puis dans un second temps ouvert à tous. L'objectif étant de familiariser le public à l'informatique et à une pratique créative sur ordinateur.

À l'aide d'outils tels que l'imprimante 3D, le plotter de découpe j'ai formé des enfants aussi jeunes que 8 ans au dessin vectoriel et à la modélisation 3D. Priorisant l'utilisation de logiciels libres en atelier afin que les jeunes puissent les installer chez eux sans frais et continuer leur apprentissage. Les jeunes réguliers de l'atelier ont montés en compétence et avec l'arrivée de nouveaux j'ai incité l'entraide et la transmission de leur connaissances pour qu'ils expliquent à leur manière les règles de conduite et le fonctionnement du matériel.

Le fablab a également servi pour la formation en interne de collègues qui se sont appropriées les machines et les logiciels. Ces dernières ayant pu ensuite initier et réaliser de manière autonome des projets de signalétique, prototypage d'aménagement d'espace et systèmes d'étiquettes et visuelles pour mieux repérer et catégoriser les livres.

La pratique d'atelier à la médiathèque et son positionnement par rapport à la culture et au numérique à fait qu'elle accueillait chaque année le festival de culture hacker Pas Sage en Seine.

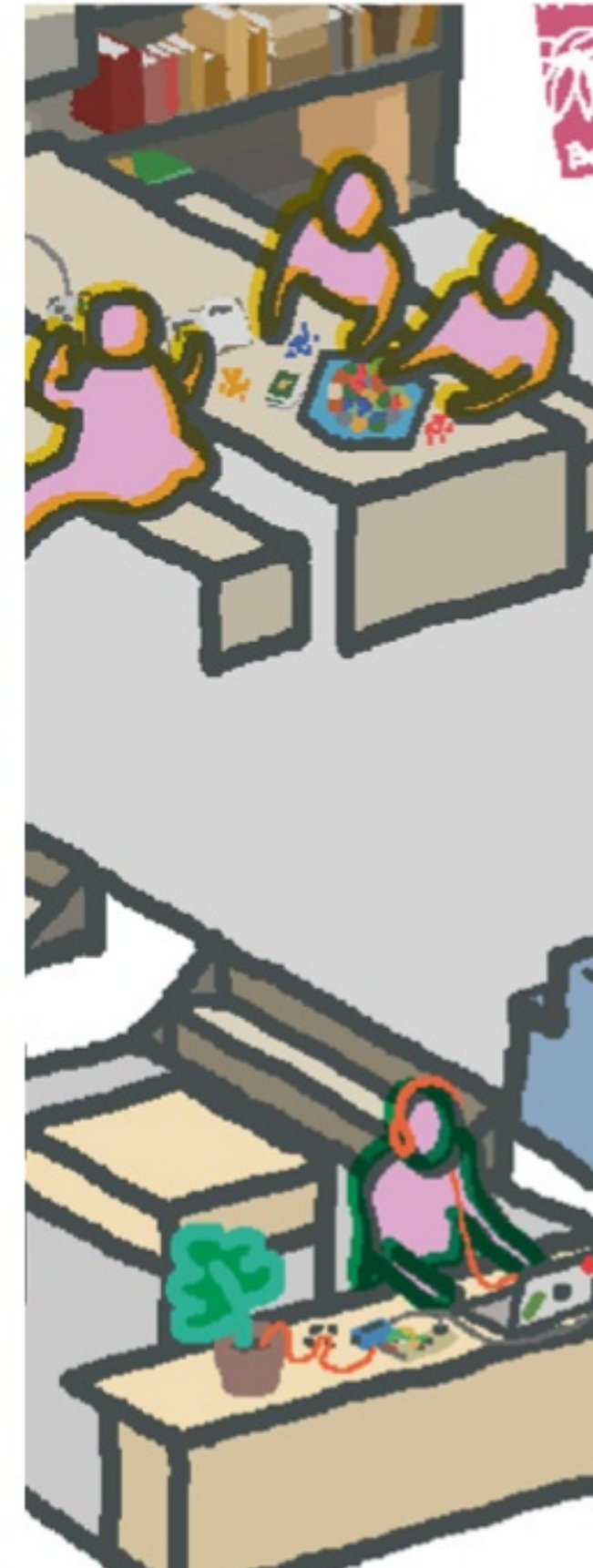
Je me chargeait du partenariat avec le hackerspace local le /tmp/lab avec qui nous organisons des ateliers.



play

≠

GAME



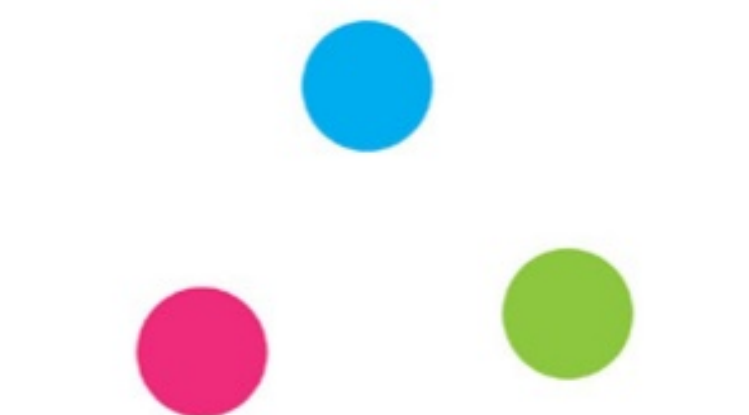
Le playful

2014-2015

Le playful est un projet de laboratoire du jeu itinérant où j'organisais des événements dans divers lieux sur Paris autour du jeu (play), de la création et d'enjeux de société. Sa mission principale étant de faire découvrir le monde et la culture du jeu (vidéo) expérimental au public pour faire grandir leur perception du jeu ainsi que d'introduire les acteurs de ce milieu à d'autres cultures que celle du jeu vidéo pour les inspirer et révéler de nouvelles possibilités de jeu. Ceci était réalisé à travers l'organisation de soirées d'essais de jeux et la composition d'études sur divers sujets tels que "le jeu, la ville et la vie urbaine", "le jeu et la politique" ou "le jeu et la sexualité". Ces études étaient restituées sous la forme de présentations suivies d'un débat à table autour de plats maisons, dans une ambiance conviviale afin que les participants puissent prendre le temps de faire connaissance.

Pendant ce temps, je terminais mon mémoire et mes études de design et j'ai décidé de poursuivre le playful en tant que projet de diplôme. J'ai réalisé le design d'espace du lieu, ainsi que sa programmation sur plusieurs cycles d'études.

Le projet à été conçu et présenté comme un lieu de culture du jeu et de création expérimental ouvert à tous, et j'ai obtenu la mention engagement sociétal à mon diplôme.



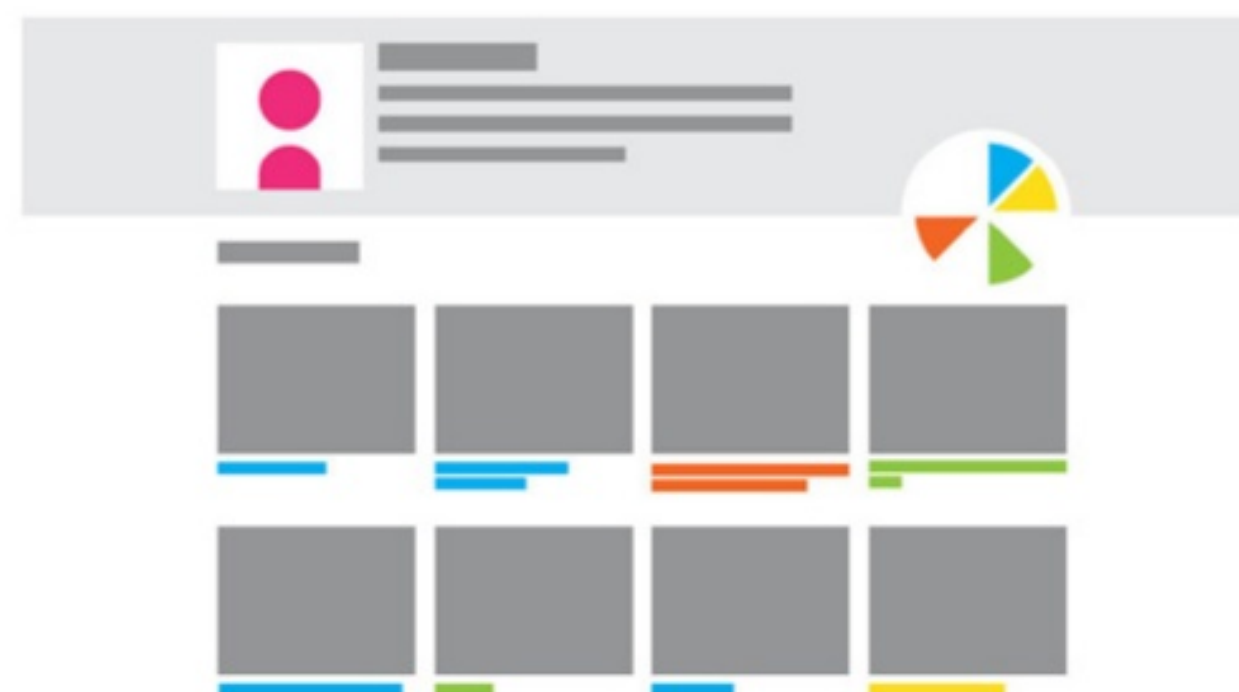
voici des étudiants qui voudraient travailler ensemble
(mais qui ne le savent pas encore)



la CO'LAB leur permet de se rencontrer et
de prendre connaissances de leurs intérêts communs



ainsi ils peuvent travailler, expérimenter et collaborer
sur des projets qui les passionnent



CO'LAB

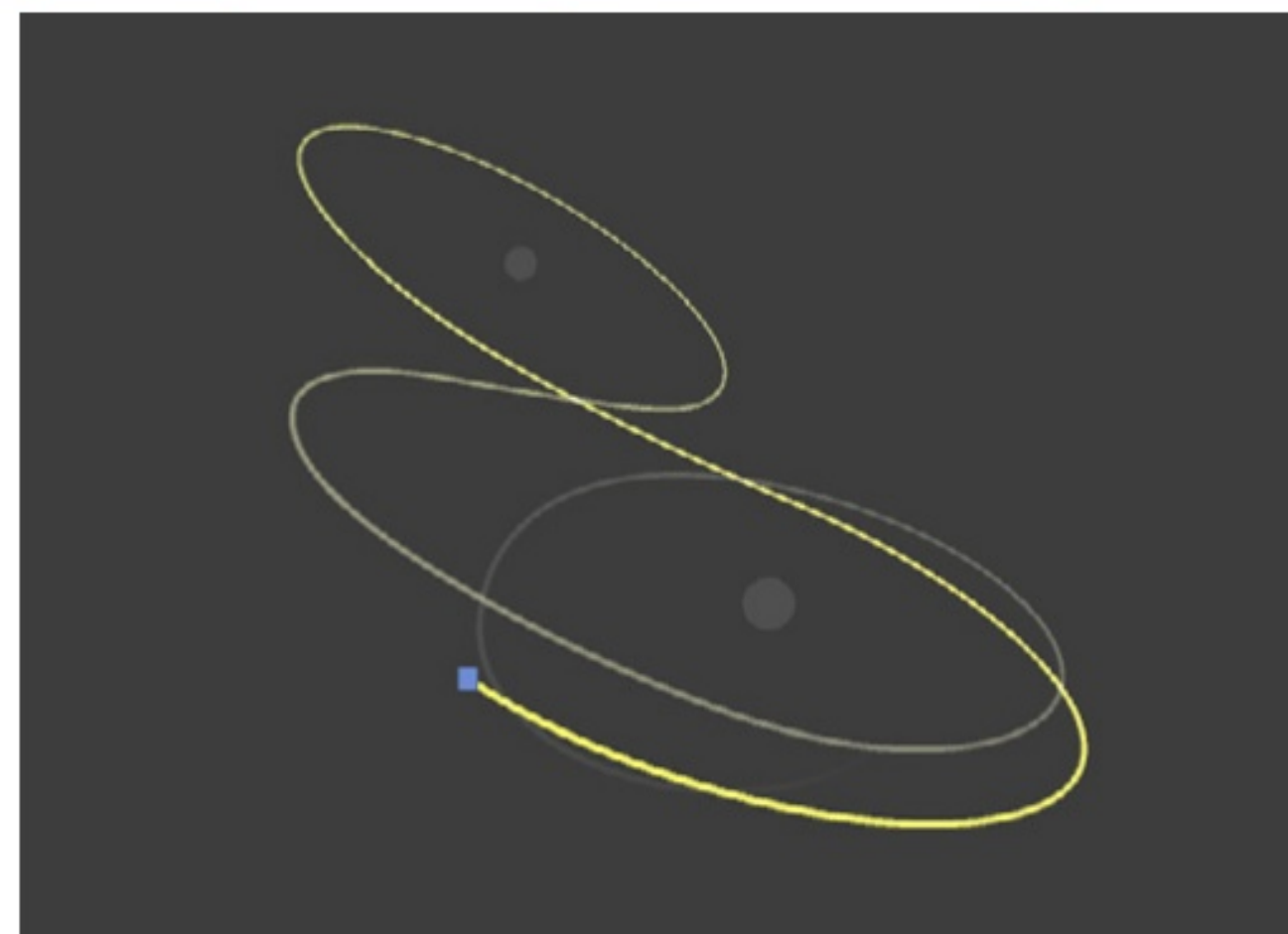
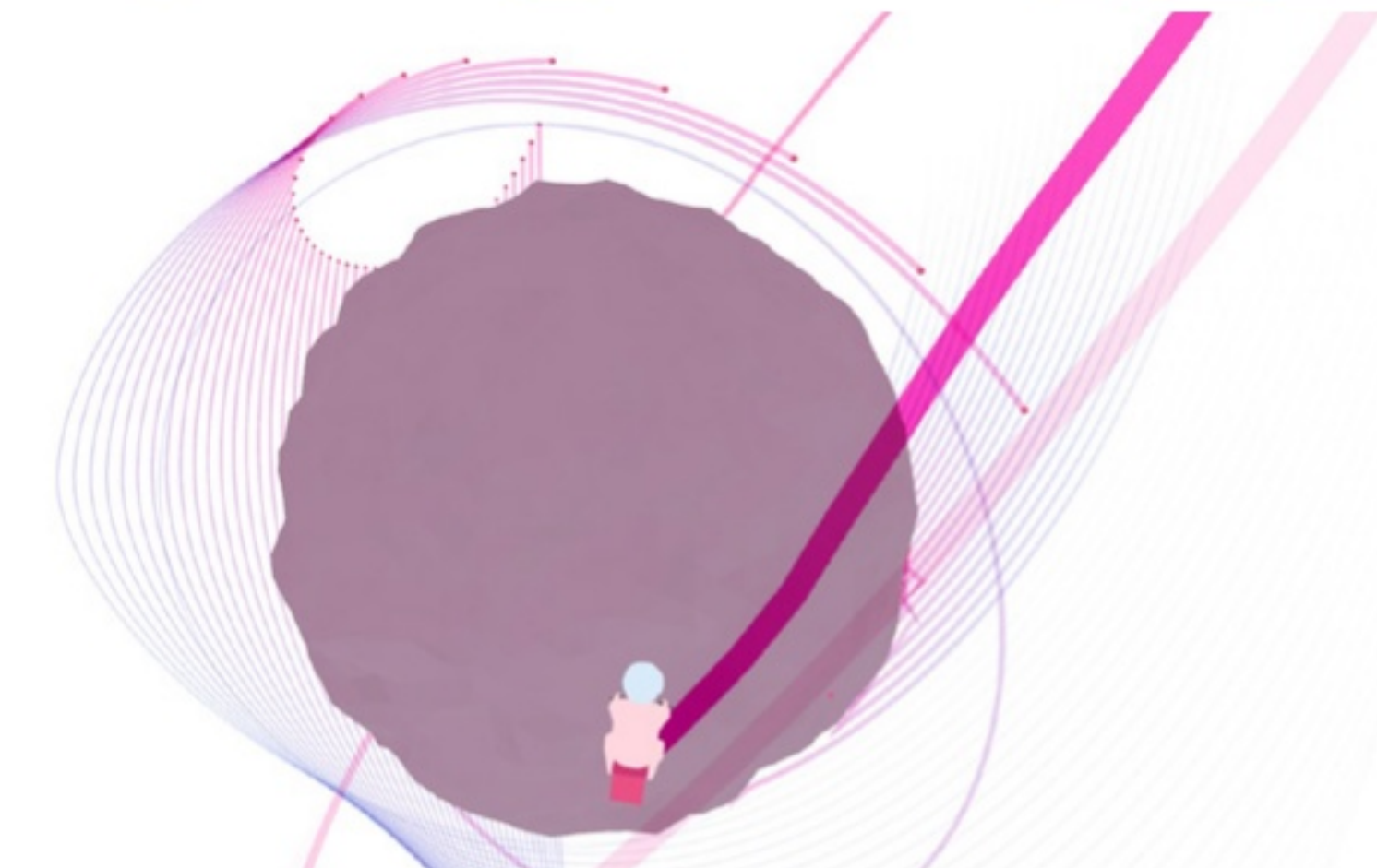
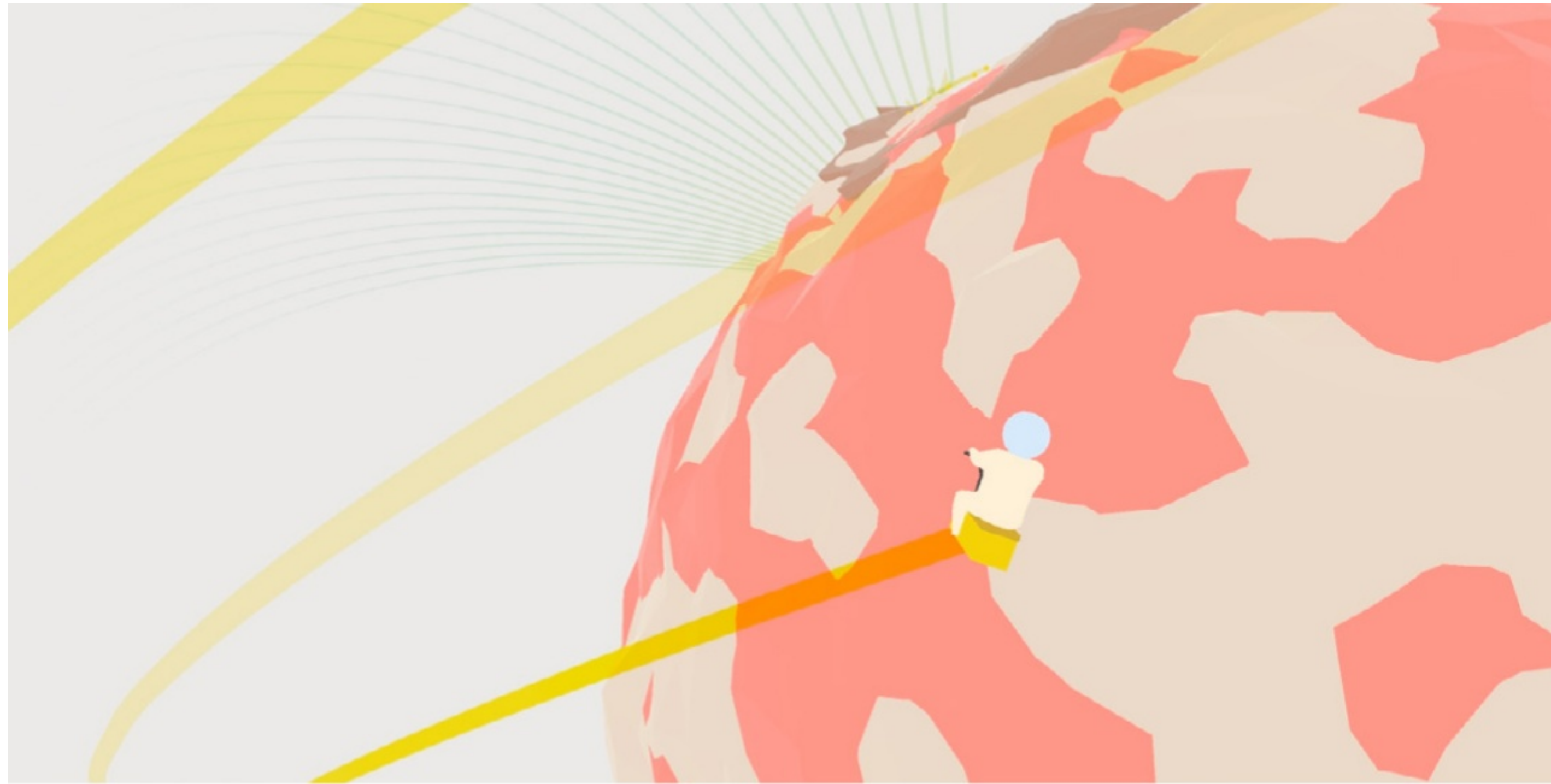
2012-2013

La CO'LAB est un concept d'espaces d'apprentissage d'un futur proche où l'école serait à moitié décentralisée que j'ai réalisé en 3ème année d'étude pour un projet de design prospectif. Il s'agit de lieux ouverts très ressemblant à nos bibliothèques d'aujourd'hui mais qui sont en réalité des lieux connectés d'apprentissage, de collaboration et d'échange de savoir et savoir-faire pour les élèves et étudiants. Le projet comprend des espaces physiques où a lieu ces échanges et des zones de travail ainsi qu'un espace numérique (profil) pour recenser son travail et ses compétences. Ceci permettant de trouver des personnes ayant des connaissances que nous n'avons pas ou des gens travaillant sur les mêmes sujets que nous mais de points de vue différents, pour ensuite avoir la possibilité de se

rencontrer pour collaborer, échanger, apprendre ensemble etc.

J'ai présenté ce projet avec Gautier Favier à La Cantine en début 2013 lors de leur appel à projet "Tous à table" pour proposer d'établir un espace de coworking pour étudiants dans leurs futurs lieux (le NUMA). Pour répondre au problème de cloisonnement entre les différentes écoles et types de formations où les étudiants sont peu amenés à collaborer avec d'autres de champs de compétences différents des leurs. L'idée a ensuite été reprise par le CPI pour construire la Schoolab au sein du NUMA puis ensuite dans leurs propres locaux.

Vidéo



Gravity Scooter

2017

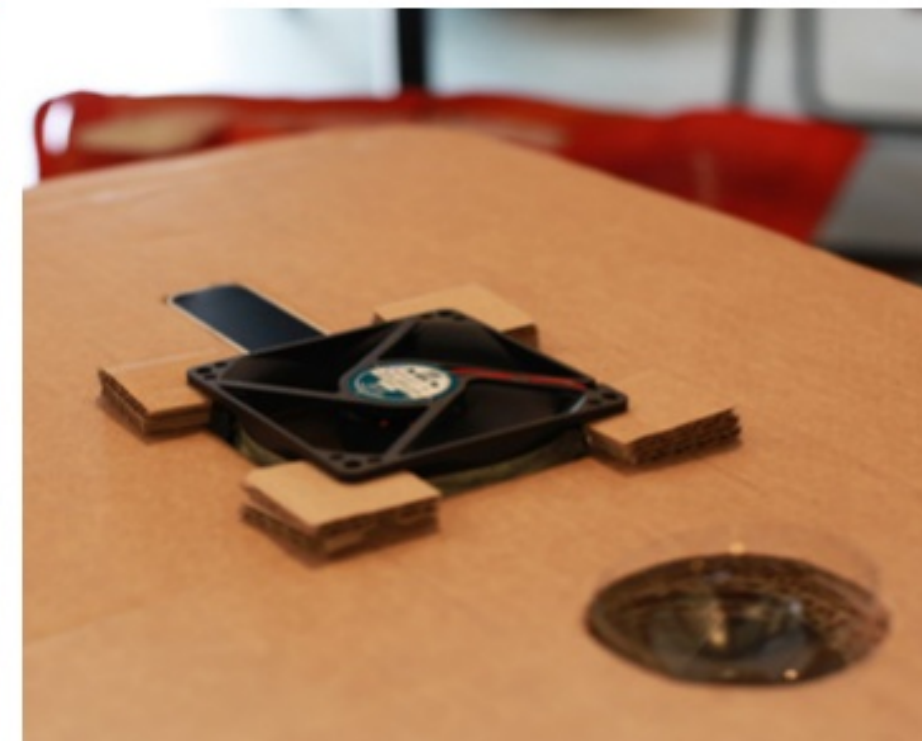
Gravity Scooter est un prototype de jeu vidéo expérimental de recherche situé dans un futur de science fiction où la force gravitationnelle est maîtrisée et utilisée pour l'unique objectif de jouer avec. Vous jouez seul ou à plusieurs contrôlant un personnage à bord d'un scooter de l'espace à travers de nombreux environnements différents pour surfer dans les puits gravitationnels des objets célestes. Vous pouvez faire des figures, lancer des projectiles en orbites et même toucher et déstabiliser la trajectoire de vos amis, inventer des jeux, faire la course ou avoir la plus belle trajectoire. Le tout dans le but de ressentir la force gravitationnelle d'un maximum de manières différentes.

Sur Terre à notre échelle il est difficile de ressentir et concevoir la gravité comme une force autre que celle qui nous attire simplement vers "le bas", mais si nous jouons avec les échelles, en étant sur l'astéroïde du Petit Prince par exemple, notre rapport à la gravité change, nous permet de mieux la comprendre et nous offre un terrain de jeu exceptionnel.

Ce projet a pour but de pouvoir faire apprendre les lois de la physique à travers l'expérience et le ressenti (comme on fait pour apprendre à faire du vélo), ainsi que mettre au défi ma théorie que la meilleure manière de comprendre un système est de jouer avec.

J'ai réalisé ce prototype sur Unity, avec l'aide de William Lejeune sur de la programmation avancée et Alexandre Vaugoux sur l'exposition du jeu à divers événements tel que Laval Virtual, ENIAROF et au Gamelier.

[Vidéo](#)



Displanoid

Heather Kelley

2013

Displanoid est un prototype de sculpture d'une créature émotionnelle interactive qui répond aux caresses et aux mouvements et communique grâce à l'odorat en fonction de son humeur, réalisé par Heather Kelley, Oliver Maklott et moi-même lors d'une résidence de recherche sur l'odorat et l'interaction à Blast Theory à Brighton.

Si la créature ressent des interactions positives elle diffuse alors une odeur douce et sucrée provenant du ventilateur du haut à flux variable, plus ou moins intensément en fonction du type de caresses et de son état émotionnel. Si par contre elle se sent en danger ou agressée suite à des mouvements brusques elle explusera un jet d'odeur désagréable de l'orifice juste à côté du ventilateur.

Ce projet expérimental a demandé beaucoup de temps d'étude pour mettre au point son prototype et le design d'interaction, n'ayant que très peu de ressources disponibles sur lesquelles s'appuyer ou de projets auxquels se référer à ce sujet là. J'ai donc dû construire plusieurs prototypes pour mettre au points divers mécanismes de diffusion d'odeurs ainsi que de méthodes d'interactions pour arriver à sa forme finale.

[Vidéo](#)



Expérimentation, interaction & olfaction

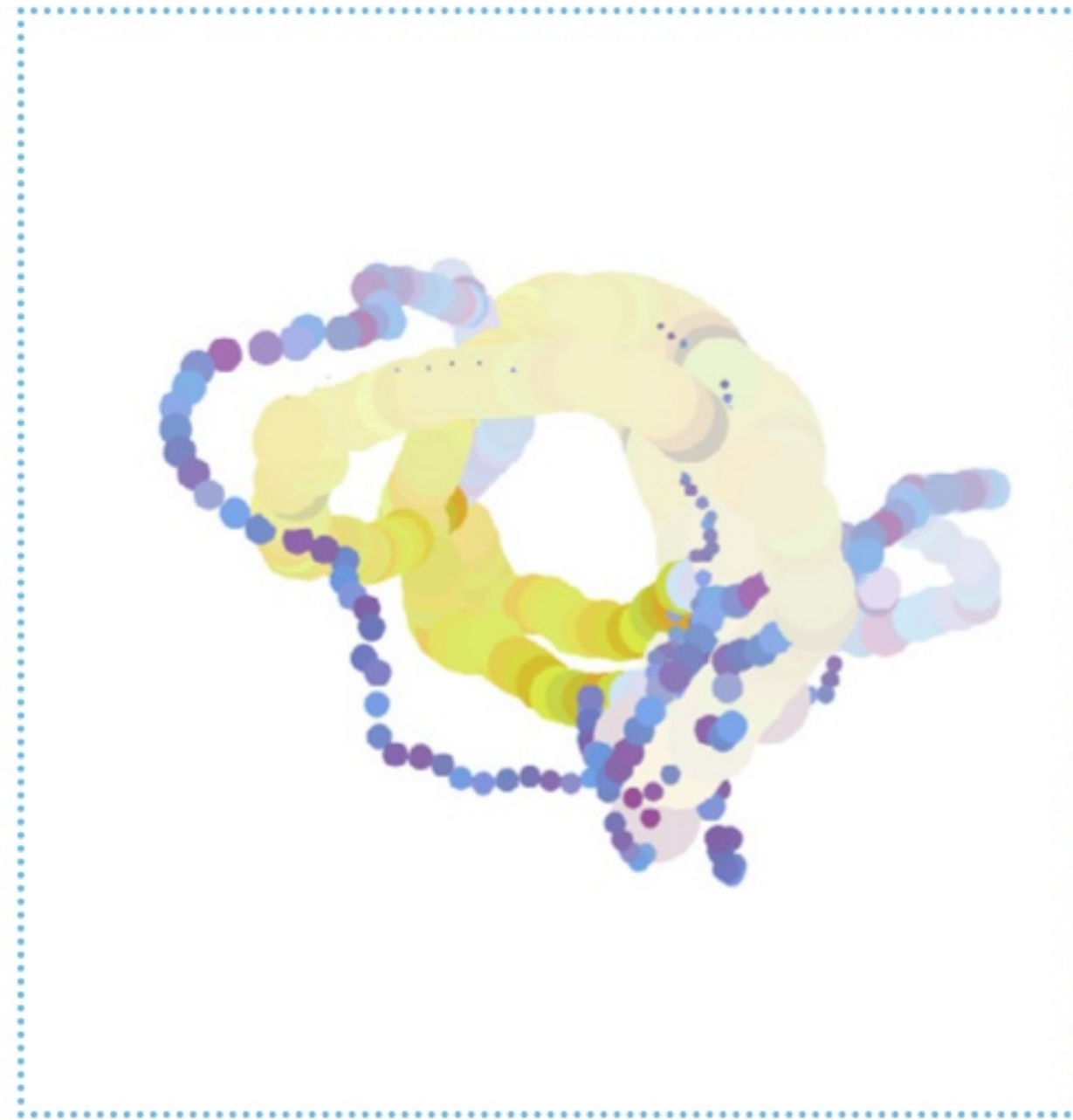
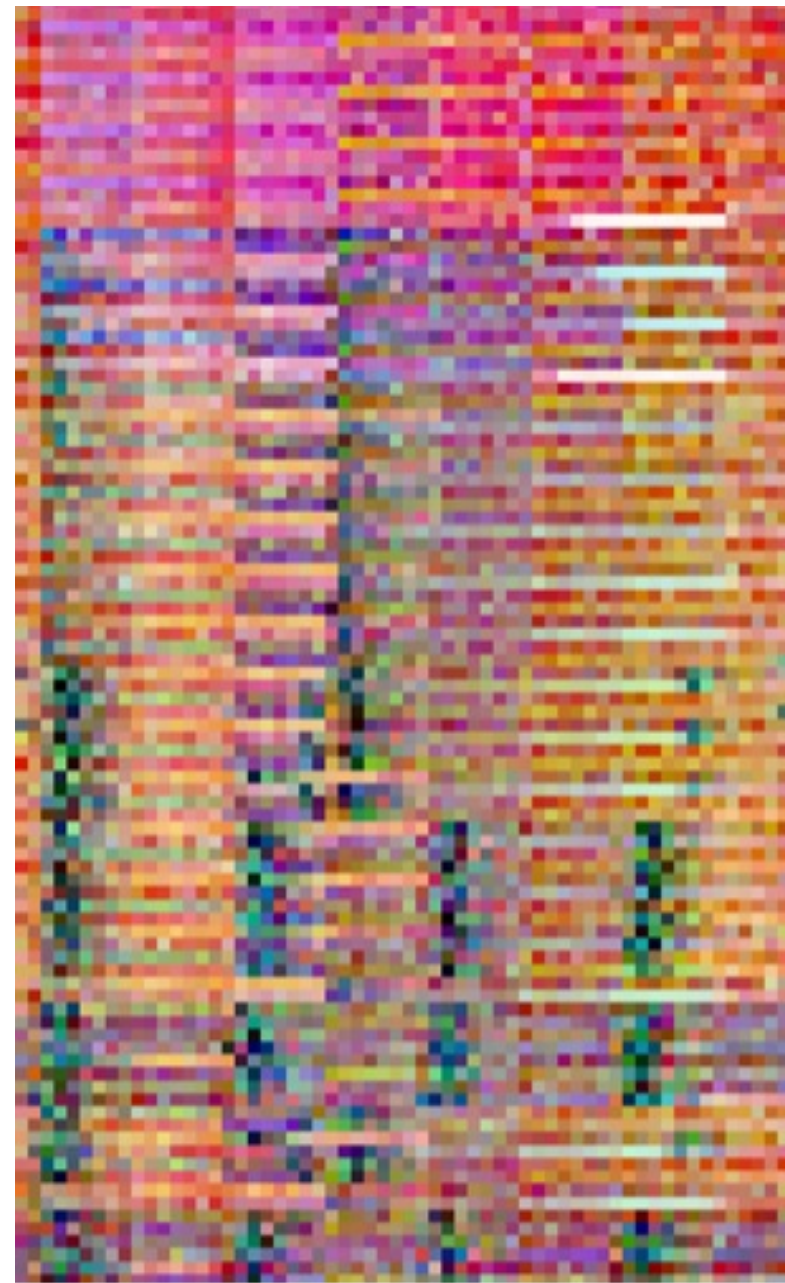
2013-2014

Suite à mon travail avec Heather Kelley sur Displanoid j'ai fait mes propres expériences sur l'interaction et l'olfaction et réalisé deux projets : The Smell of Defeat et Smell Butt Game.

The Smell of Defeat (à gauche) est une adaptation du jeu pierre-feuille-ciseaux (ou chifoumi) contre l'ordinateur avec l'ajout de dimensions olfactive et gustative. Les règles restent les mêmes, si il y a égalité rien ne se passe, mais si vous gagnez vous êtes récompensé par un jet de vodka aromatisée directement dans votre bouche (si vous visez bien) et si vous perdez un spray de bombe désodorisante pour toilettes est déclenché pour vous punir. Le jeu montré à divers événements en Europe (PlayARK, Roboxotica et FAZE) joue sur le fait que nos sens de l'odorat et du goût sont étroitement liés, rendant le goût de la récompense de moins en moins agréable plus vous perdez, l'air autour de vous ayant de plus en plus l'odeur de spray à toilette, votre perception du goût de la vodka (ou autres liquides) change.

Plusieurs itérations du jeu et de l'interface ont été produites pour explorer le rapport du public au jeu, à leur sens de l'odorat et au systèmes de récompenses et punitions.

Smell Butt Game (à droite) est un prototype d'interface de mini jeu olfactif qui nécessite d'identifier les autres joueurs en leur reniflant les fesses où est placé un autocollant induit d'une odeur unique à ce joueur. Ne sachant pas l'odeur que vous avez sur vos propres fesses, il est nécessaire de pourchasser les autres pour amasser de l'information afin d'en déduire votre odeur. Ce type d'interface a pu être adaptée à plusieurs jeux classiques pour y changer l'expérience de jeu.



Visualizing Music

2014-2016

Visualizing Music est un travail personnel de séries d'applications de visualisation expérimentale de données en temps réel sur la musique, la représentant à travers la couleur, le mouvement et différentes formes, dans un but de voir les données et de voyager à travers la musique autrement.

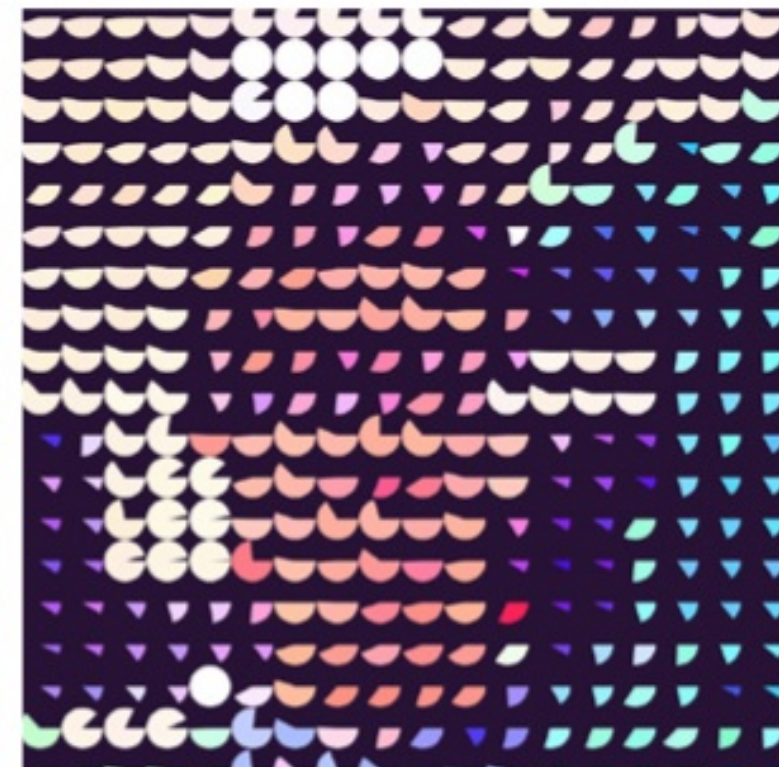
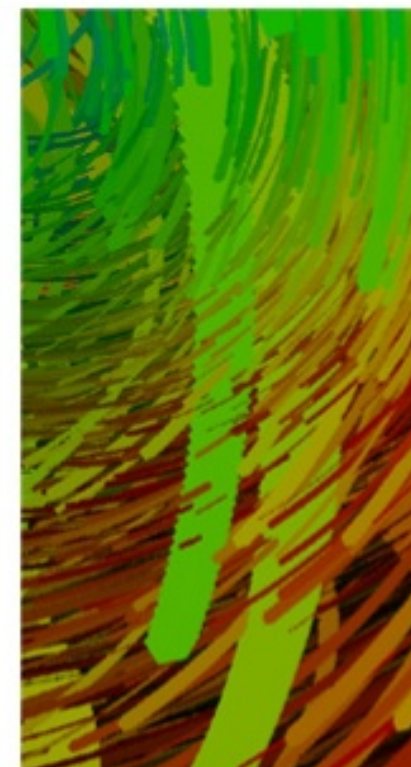
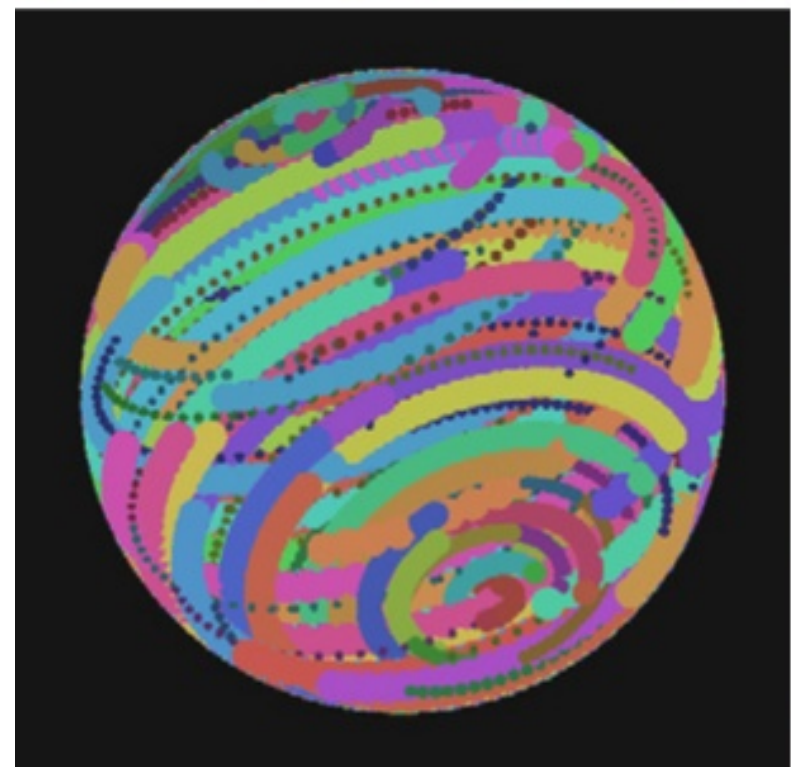
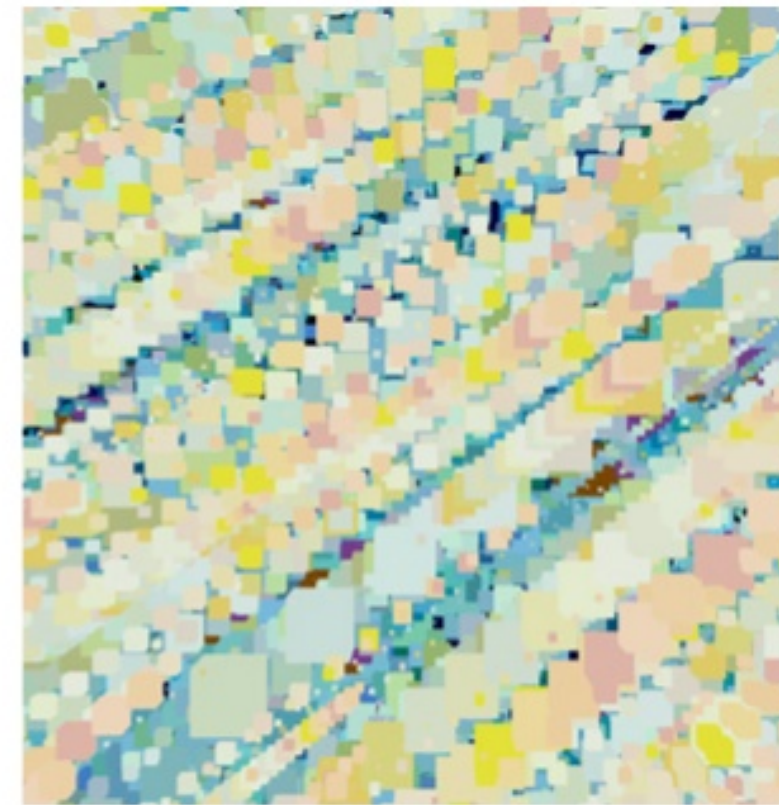
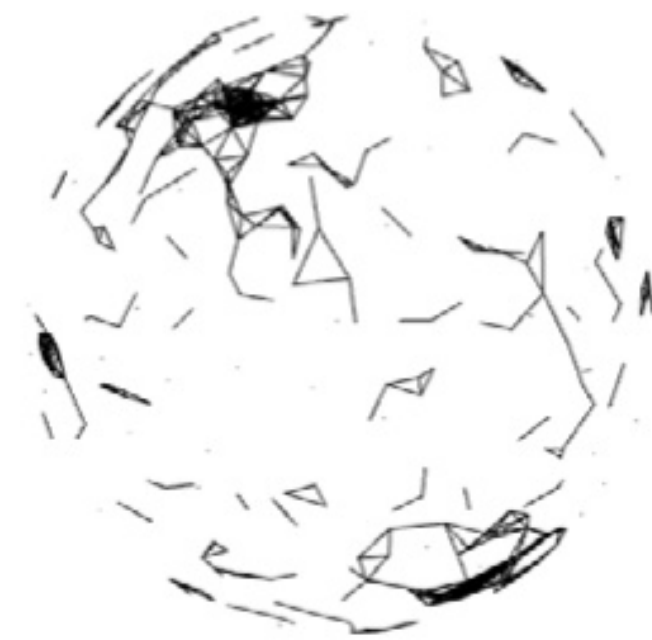
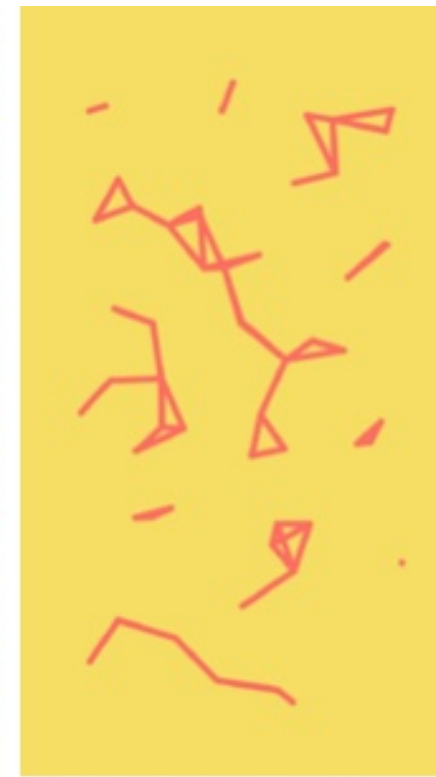
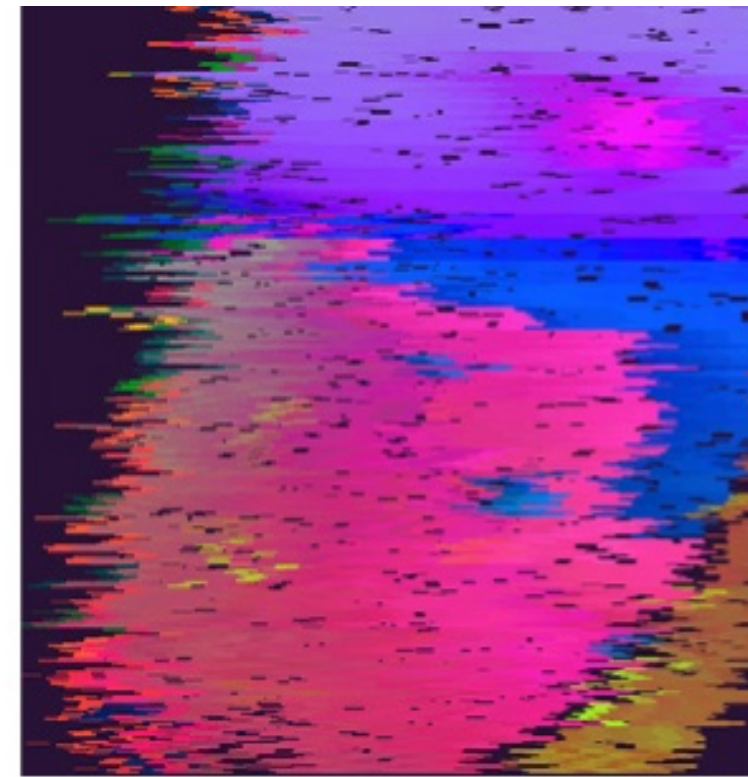
Au début le projet cherchait à cartographier les chansons pour pouvoir comparer à vu d'œil leurs différences en terme de structure, rythme, puissance et tonalités comme vous pouvez voir sur les deux rendus de gauche (Cloud Generator de Tycho à gauche et Prelude in E minor Op. 28 No. 4 de Chopin à droite).

Ce qui est devenu par la suite un projet d'exploration de design d'expérience de la musique en expérimentant avec pleins de formes et temps différents (représentation des 8 dernières secondes de musique en haut à droite contre la dernière seconde à demi-seconde en bas).

Ce projet à été exposé à A MAZE, festival de jeu expérimental et indépendant à Berlin en 2014 et au CRI.

[Vidéos](#)

[Images](#)



Design génératif & couleur

2013-2016

Fasciné par les ordinateurs et les possibilités du numérique je voulais en apprendre davantage et j'ai commencé à expérimenter avec le code sur Processing pour concevoir le numérique comme une matière afin de l'étudier et tenter de mieux la comprendre.

Toutes les images montrées ici sont issues de petites applications interactives où j'ai notamment expérimenté avec le design génératif et les couleurs. La base de ma démarche en jouant avec le génératif était de me faire surprendre par ma propre création, de mettre au point des règles pour dessiner des espaces virtuels à explorer dans lesquels je pouvais me perdre, voyager, voir des choses, découvrir, apprendre et rapporter des éléments qui me plaisaient pour les approfondir. Suite à ce genre d'exploration je pouvais faire du design génératif plus maîtrisé, pour concevoir des logos et identités génératives, qui sont semblables mais jamais les mêmes, qui projettent la même idée à travers une multitudes de représentations.

J'ai eu une approche très similaire pour explorer la couleur, pour faire émerger des palettes que je n'aurais pas pu créer moi-même afin de garnir mon vocabulaire graphique et cultiver mon imagination. Pour pouvoir par la suite réutiliser ce vocabulaire acquis dans d'autres projets pas nécessairement lié au code, comme du print etc.



Exploration, play & productivism

2014

Mon mémoire à pour sujets l'exploration, le jeu et le productivisme. Je l'ai écrit en anglais pour éviter toutes confusions au niveau de l'usage du mot "jeu" qui dans ma manière de traiter le sujet désigne plus souvent le mot "play" que "game", parfois difficile à discerner en français. Ainsi je commence par un constat simple : en grandissant on explore et on joue moins. Pourquoi ? Pourtant on pourrait croire que avec la croissance du marché du jeu vidéo on joue de plus en plus, mais là est où la distinction entre "play" et "game" est importante. Quand on est petit on joue avec une attitude plus exploratoire, avec des buts flous, où notre raison de jouer est simplement le jeu en soi, mais en grandissant l'attitude envers le jeu change, on cherche une certaine efficacité et le besoin de buts externes grandit : "c'est quoi le but du jeu ?".

Je tente d'étudier ce qui peut être la cause de ce changement d'attitude ludique, en l'expliquant par le conditionnement des individus par le monde qui les entourent : l'éducation, la culture économique, l'urbanisme, les jeux vidéos. En m'inspirant d'écrits de J. Huizinga auteur de "Homo Ludens", F. Lordon auteur de "Capitalisme, désir et servitude", et de discours de P. Pedercini qui parle de "Videogames and the spirit of capitalism" j'explique comment notre aptitude à explorer et jouer s'efface au profit de la productivité.

Je termine en proposant des pistes de solutions pour reconstruire et cultiver un esprit exploratoire et ludique notamment à travers l'éducation et l'urbanisme et comment tenter de se perdre intentionnellement pour explorer et redécouvrir des choses que l'on avait déjà découvert auparavant.

J'ai obtenu mon diplôme avec la mention au mémoire.

Mémoire



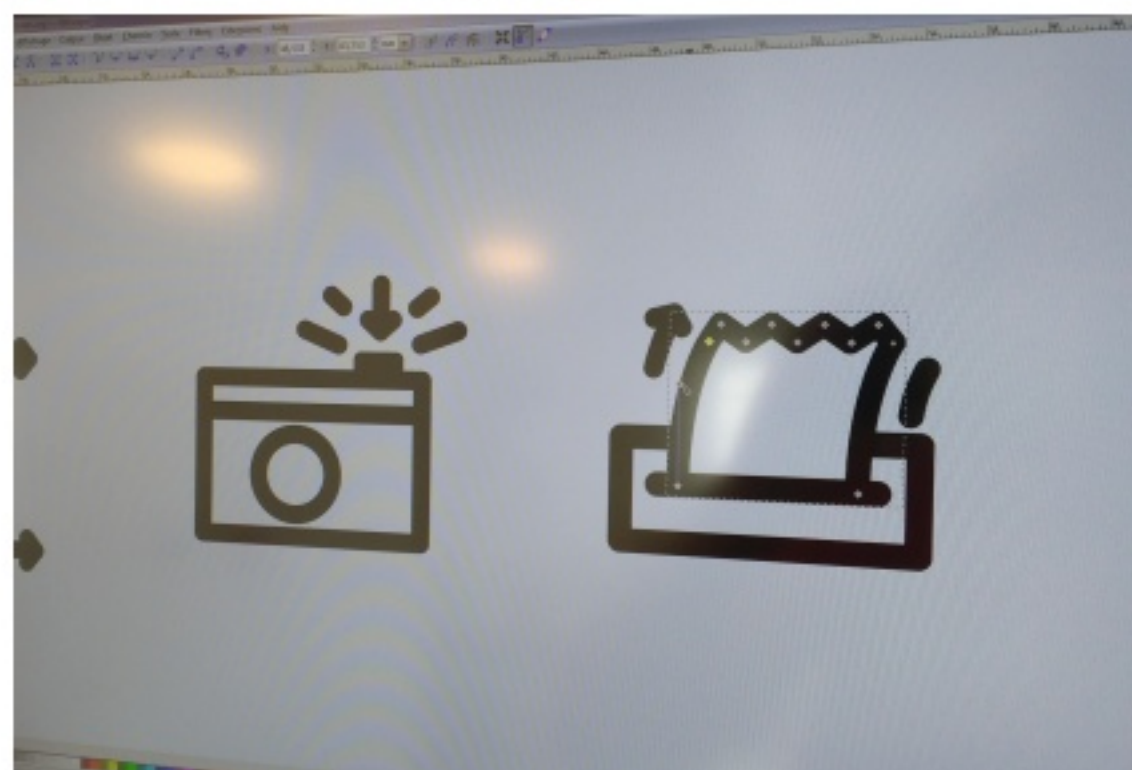
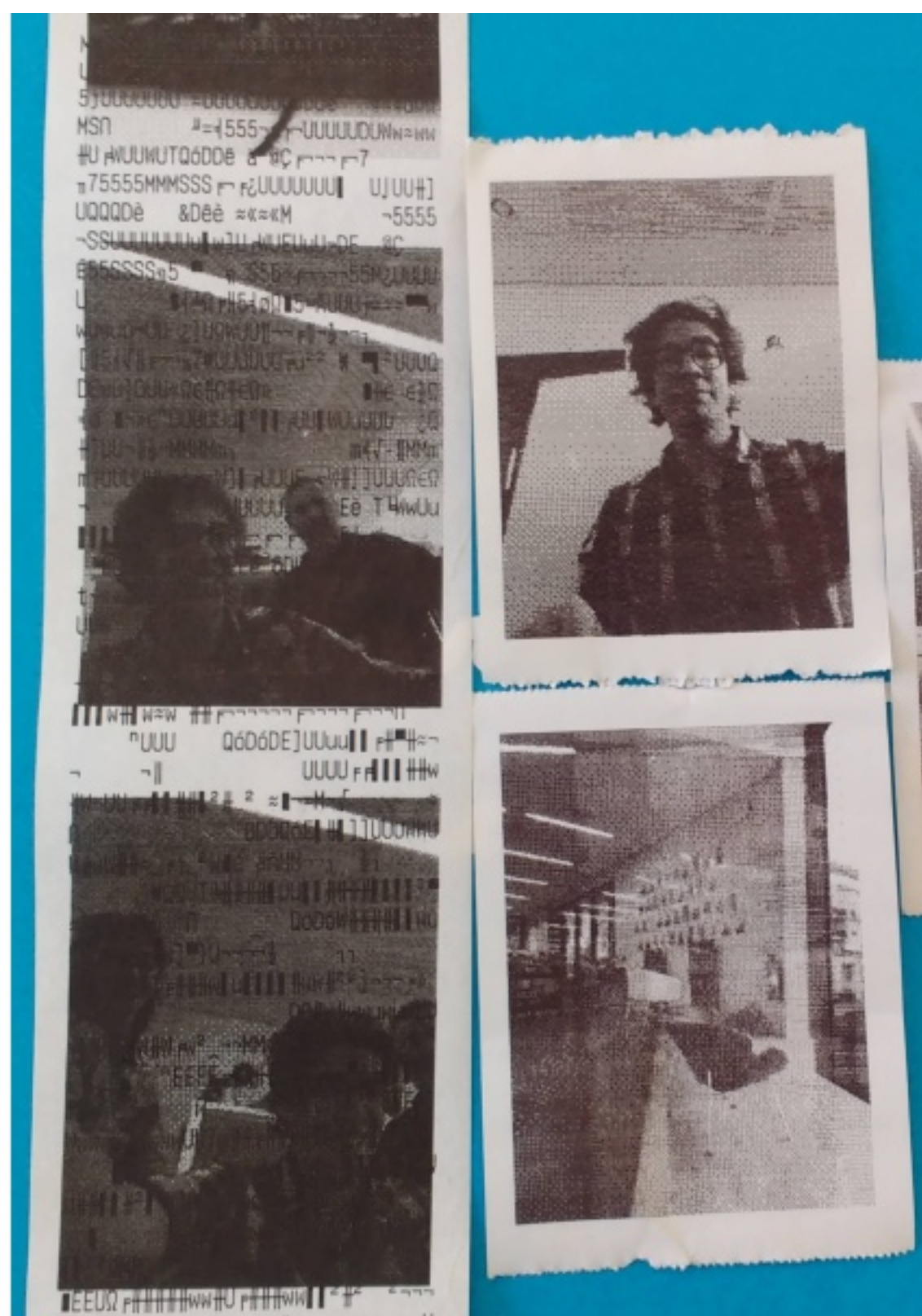
Bracelet boussole

2021

Cherchant à utiliser le GPS le moins possible dans mes déplacements afin de concevoir une bonne cartographie mentale des lieux que j'explore j'ai dû fréquemment utiliser une boussole. Voulant en avoir une à portée de main pour ne pas perdre le nord, facilement m'orienter et déterminer où je me situe j'ai décidé d'en modifier une afin que je puisse l'avoir autour du poignet.

Après avoir récupéré la boussole de la bonne taille dans un jouet j'ai modélisé en 3D une carrure de montre dans laquelle la contenir. Un bracelet de montre plus tard et la boussole me suit partout.

Très utile en ville pour pallier à la désorientation en sortant du métro et en randonnée avec une carte.



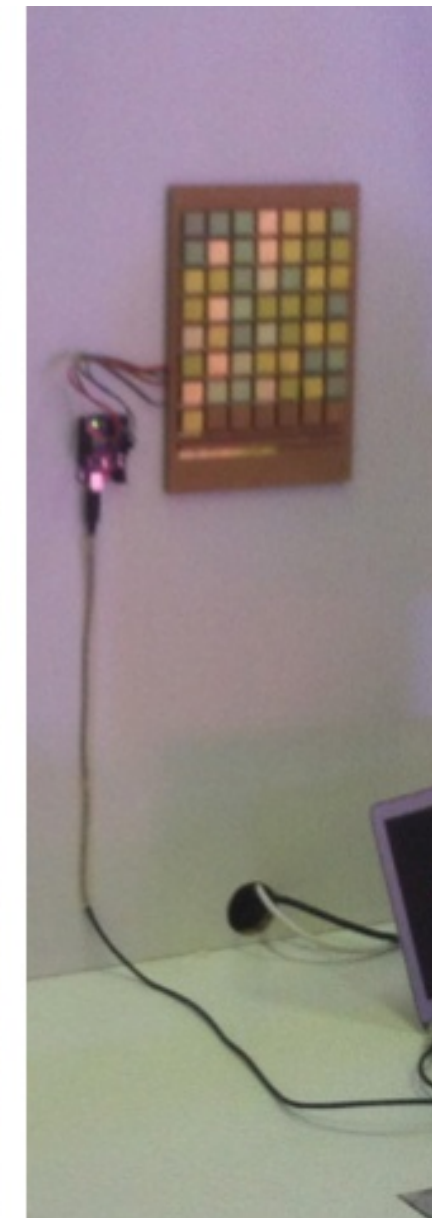
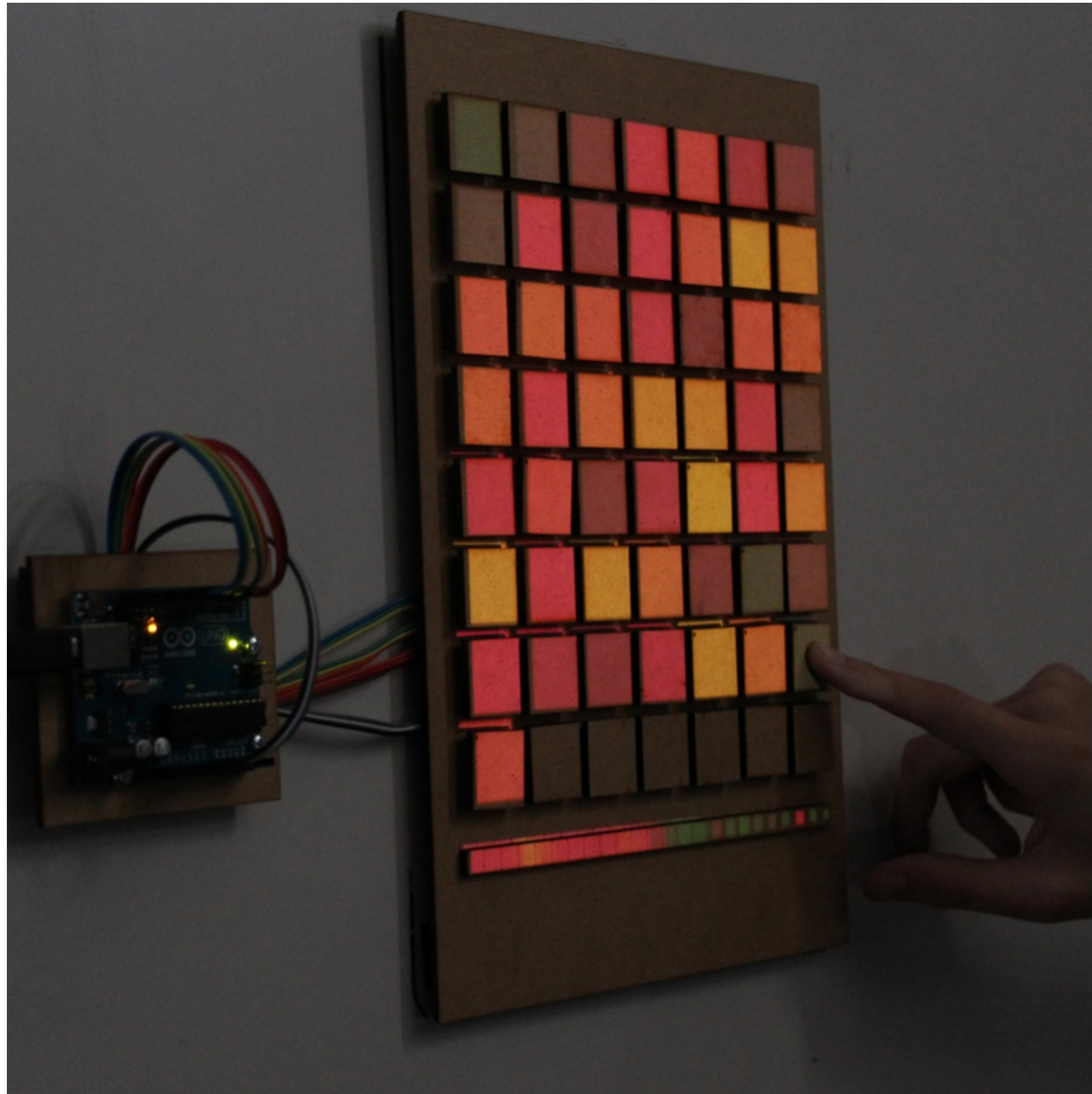
Photomat'

2018

Cabine photographique low-tech, le photomat' permet de prendre des photos et de les voir s'imprimer instantanément devant nos yeux. Réalisé à partir d'un Raspberry Pi et d'une imprimante thermique le dispositif est léger, consomme très peu d'électricité et ne nécessite pas d'encre.

J'ai conçu l'habillage et la signalétique du photomat' sur Inkscape, ensuite découpé dans du vinyle autocollant à l'aide d'un plotter de découpe.

Réalisé en atelier à la médiathèque Aragon de Choisy-le-Roi il a été exposé pour fêter ses 5 ans. Il a ensuite été réutilisé pour d'autres événements et a servi de base pour des ateliers de découverte et de prise en main du Raspberry Pi.



Météo énergétique

2014

EDF

Ce calendrier est un prototype fonctionnel de visualisation de “météo énergétique” ne donnant pas de données chiffrées mais communiquant uniquement par des couleurs pour connaître rapidement et en un clin d’œil notre situation énergétique. Chaque case du calendrier représente un jour de la semaine, du lundi au dimanche, la semaine actuelle étant celle du bas. Si toute fois nous voulons plus d’information sur la consommation au cours d’une journée nous pouvons appuyer sur le jour en question pour voir un déroulé plus détaillé sur 24 heures représenté sur les 24 petites cases tout en bas du calendrier. Pour encore plus de d’information une application serait disponible.

Ce projet réalisé par Saloni Luktuke, Laure Anne Pennaneac’h et moi-même répondait à la demande d’EDF de trouver de nouvelles manières de visualiser et matérialiser l’énergie ainsi que de sensibiliser le public aux notions d’équilibre au niveau production/consommation d’énergie pour éviter les pics de consommation. Ainsi, la couleur affichée sur le calendrier ne représente pas la consommation du foyer, mais sa consommation par rapport à la production d’énergie. Le but du calendrier n’étant pas de juger la quantité d’énergie que vous consommez, mais de vous informer qu’il serait peut-être mieux de consommer à d’autres moments si possible.

J’ai participé à la conception du projet et à la construction de l’UX. J’ai réalisé une première maquette en carton pour tester “l’expérience” et j’ai ensuite fait ce prototype fonctionnel à partir de données simulées introduite dans un programme Processing relié à un projecteur et un Arduino faisant fonctionner les boutons sur la maquette du calendrier.



Travaux sur la matière

2008-2015

Ayant grandi une partie de mon enfance à l'étranger, j'ai plus tard pris connaissance de l'influence positive que d'autres cultures que la mienne pouvaient avoir sur moi, en terme d'ouverture d'esprit et de compréhension du monde. Artistiquement et créativement je trouve que c'est pareil, le fait de toucher à tout type de matières me permet en quelque sorte d'apprendre différents langages, chacun avec leurs spécificités, certains qui peuvent mieux communiquer certaines choses que d'autres et vice versa.

Ceci sont juste quelques expérimentations que j'ai fait avec différents matériaux entre 2008 et 2015. Une sculpture en terre et du moulage en plâtre pour prototyper des volumes et leurs centres de gravité à une époque où je ne connaissais pas encore les logiciels de 3D. Une représentation de nanotube en acier pour apprendre à souder des armatures pour d'autres futurs projets.

Du raisin pour faire du vin, vinifier d'une manière à tenter d'exprimer l'esprit d'une personne à travers le goût. Et finalement mon tatouage que j'ai fais pour découvrir le médium de la peau et la permanence d'un message.