

**Jonathan Roditi**

Portofolio Janvier 2026

*Ce .pdf comprend de nombreux hyperliens  
vers des [vidéos](#) en ligne et divers [sites](#).*

*N'hésitez pas à [cliquer](#).*

**→ Projets personnels**

Conception d'espace & chantiers pédagogiques p.2

Scénographie d'exposition p.21

Performances, concerts & festivals p.29

**→ Travail en agence**

Scénographies et installations pour musées p.57

**→ Extra**

Design social et projets pédagogiques p.74

Design d'Objets p.86

Vidéo p.92

Design interactif p.94

Signalétique p.100

CV & Bio p.103

Le projet du Bosquinho s'inscrit dans l'histoire de l'Escola Bosque, située sur l'île de Caratataua, dans le quartier populaire d'Outeiro, à la périphérie nord de Belém. L'école est implantée au cœur d'un parc naturel protégé entièrement dédié à l'éducation, où la relation entre apprentissage et milieu forestier structure depuis longtemps sa pédagogie.

Pensé à l'origine comme un hémicycle en plein air, le Bosquinho faisait partie des espaces créés pour encourager l'observation, le dialogue et la sensibilisation aux enjeux écologiques. Sa réactivation s'est inscrite dans une résidence menée dans le cadre de la Saison France-Brésil 2025 et en amont de la COP30, moment propice pour réfléchir collectivement à la place de l'éducation dans les transitions écologiques.

Notre résidence a permis de reconstruire cet espace aux côtés des élèves de l'École Bosque et des étudiants de la FAU-UFGA. Ce chantier éducatif a rassemblé différentes générations autour d'un processus partagé de conception et de fabrication, tout en redonnant au Bosquinho sa fonction originelle : un lieu simple, ouvert et propice à l'apprentissage en lien direct avec le milieu amazonien.

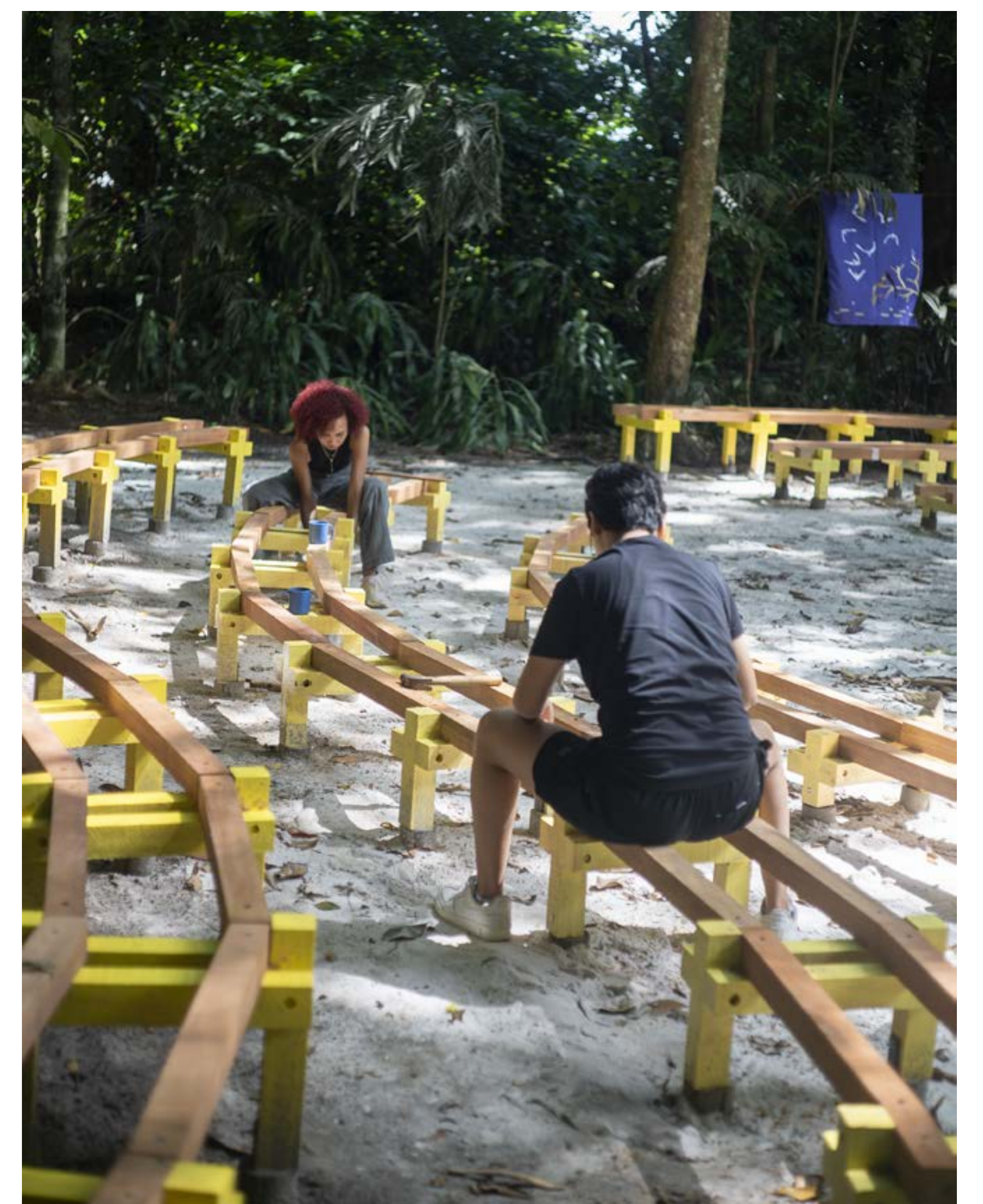
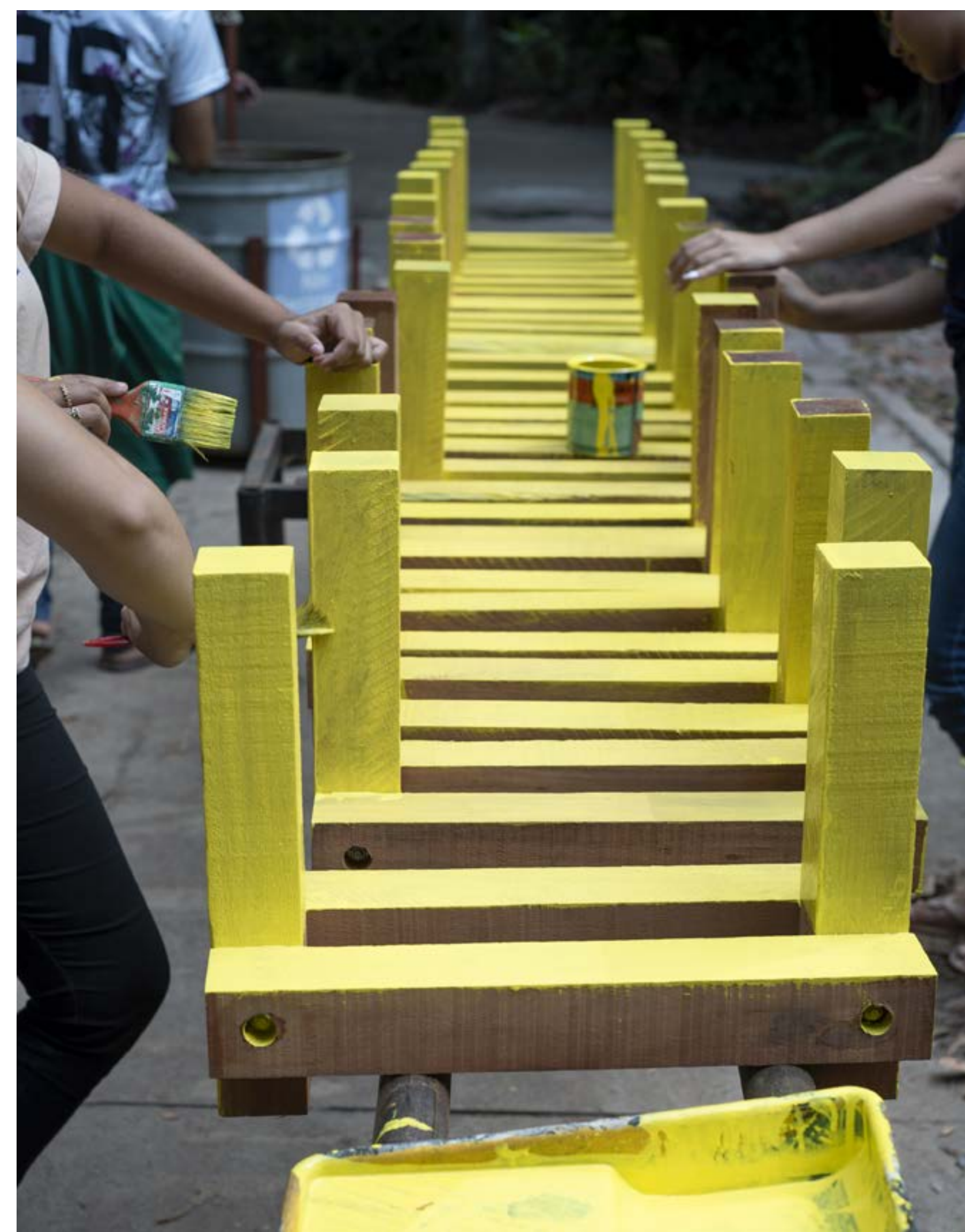
Aujourd'hui, le Bosquinho reprend pleinement son rôle au sein de l'école. Sa réhabilitation renforce la mission écologique et pédagogique de l'École Bosque, qui place depuis toujours la relation entre savoirs, forêt et communauté au centre de son projet éducatif.

→ Conception

→ Construction

→ Médiation et animation d'ateliers









*Dans le prolongement de la reconstruction du Bosquinho, nous avons conçu et installé sept bancs répartis dans les deux hectares de l'École Bosque. Chaque banc intègre un motif en bois inspiré des maisons sur pilotis des communautés ribeirinhas du Pará, créant ainsi une série de points de pause et d'observation qui relie discrètement l'architecture du site à la culture locale.*

*Le projet a été mené par l'Association Pleines Formes avec l'Escola Bosque, en partenariat avec l'Ateliê Navio, les élèves de la FAU/UFPA (École d'Architecture et d'Urbanisme de Belem), l'Institut A Cidade Precisa de Você et le Laboratório da Cidade. Il s'inscrit dans l'initiative Escolas Verdes para Cidades Resilientes et a été soutenu par l'Institut Français.*





*"Les Prairies du Roy s'ouvrent à celle-ux qui savent regarder. Chaque tige, chaque racine, porte un fragment d'histoire, une trace d'animal ou de rêve humain. Vous êtes ici dans un théâtre sans rideau, un abri fait de mains et de mémoire, de bois et de bruyère. Un poste d'observation du visible et de l'invisible. Asseyez-vous, écoutez les époques, retracez les passages. Vous n'êtes pas ici visiteur, vous faites déjà parti de la scène."  
(texte de l'oeuvre)*

Les Prairies du Roy s'étendent sur une large zone inondable traversée par l'Indre aux abords de Beaulieu-lès-loches. Depuis 2015, l'association B2X, y organise l'installation et l'entretien d'un parcours artistique. Avec Alice Bleton, nous avons imaginé une installation proposant une réflexion historique et poétique sur ces prairies.

Étant inondable et donc non-constructible, ce paysage a peu évolué. Ce que l'on peut observer actuellement peut être vu comme la toile de fond d'une multitude d'histoires qui s'y sont passé et qui s'y passeront à travers les époques. Notre oeuvre est un lieu de refuge et de rencontre placé au milieu du paysage, c'est également un musée en plein air donnant accès à une collection audio d'histoires écrites et racontées par des habitants de Beaulieu.

Le projet fut l'occasion de mobiliser des publics très divers: école primaire, lycée agricole, agriculteurs, bénévoles de l'association, faisant de chaque étape du projet une opportunité de rencontre et d'apprentissage.

→ Conception

→ Construction

→ Mediation et animation d'ateliers







En collaboration avec le [collectif Superbrut.es](#) nous avons travaillé pendant deux ans avec les élèves et le personnel du collège Jean-Jaurès, situé au cœur de la cité des Courtilières à Pantin. L'objectif était de développer chez les élèves une pensée critique autour des espaces publics et de leur conception; d'abord à l'échelle de la ville, puis dans l'enceinte du collège. Un premier temps de recherche a été mené avec les élèves sous diverses formes : randonnées urbaines, visites de musées, rencontres d'acteurs locaux, d'associations, de tiers-lieux.

*"On ne veut pas seulement participer, on veut décider !"*  
Prenant à la lettre l'une des revendications issues de la première phase du projet, nous avons mis au point un processus de création sous forme d'ateliers permettant la formalisation de propositions concrètes d'aménagements pour le collège. Ces propositions ont été retravaillées, soumises au vote des collégiens puis fabriquées avec élèves eux-mêmes, lors d'un chantier éducatif organisé sous le préau de l'école.

Ce processus était pour nous l'occasion de montrer qu'en prenant au sérieux la volonté d'adolescents il est possible d'aboutir à un projet d'aménagement pertinent, qualitatif et à l'image des principaux usagers de ce lieu. Ces aménagements pérennes ont été construits entièrement en matériaux issus de filières de réemploi.

→ Conception des ateliers

→ Construction


→ Supervision chantier pédagogique







↑ Développement de propositions d'aménagements destinés à être implantés dans différentes zones du collège et de son parvis.



**RESIDENCE IN SITU - LA VOIX AUX ENFANTS**

**C'EST L'HEURE DU VOTE !**


Donnez votre avis pour transformer le parvis du collège

CLASSE :


---

**Coche tes propositions préférées !**

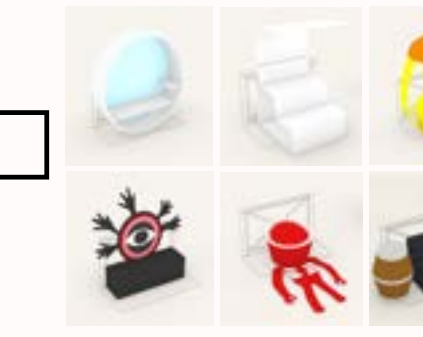
1. La Colline de l'aventure


2. La Montagne à bascule


3. Chaton Builder


4. Les Marguerites


5. Les Éléments


6. Arc-en-ciel


7. Musique et Repos

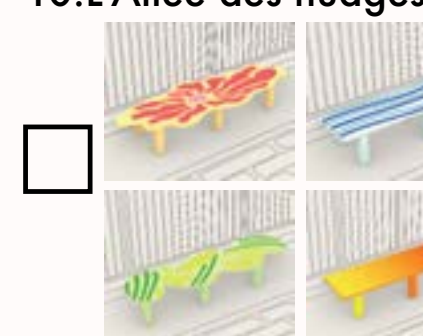
8. Good Day Champignon !

9. Espace Détente

10. L'Allée des nuages

---

**Quel classement ?** Écris sur les pointillés les titres de tes 3 projets préférés

.....

2

1

3

.....

---

Si tu ne devais garder qu'une seule chose parmi tous les projets ce serait quoi ?  
(couleur, forme de mobilier, motif...)

---



---



---

↑ Un synthèse de chaque proposition est réalisée sous forme d'une visualisation 3D et l'ensemble des propositions est soumis au vote de l'ensemble des collégiens.









Ce projet a été réalisé dans le cadre d'une résidence au [Lycée Agricole des Barres](#), situé dans l'Arboretum national des Barres. L'ambition était de donner une seconde vie à plusieurs séquoias géants qui étaient morts sur pied et qui avaient été abattus deux ans plus tôt sur une parcelle voisine. Notre souhait était de transformer ces arbres en un nouveau lieu de vie, de rassemblement et d'enseignement en plein air pour l'école.

Le bois a été utilisé presque sur place, sans passer par un processus de séchage industriel. Le chantier est ici une opportunité pédagogique, l'arène a été construite par les étudiants, pour les étudiants.

- Conception
- Construction
- Supervision chantier pédagogique





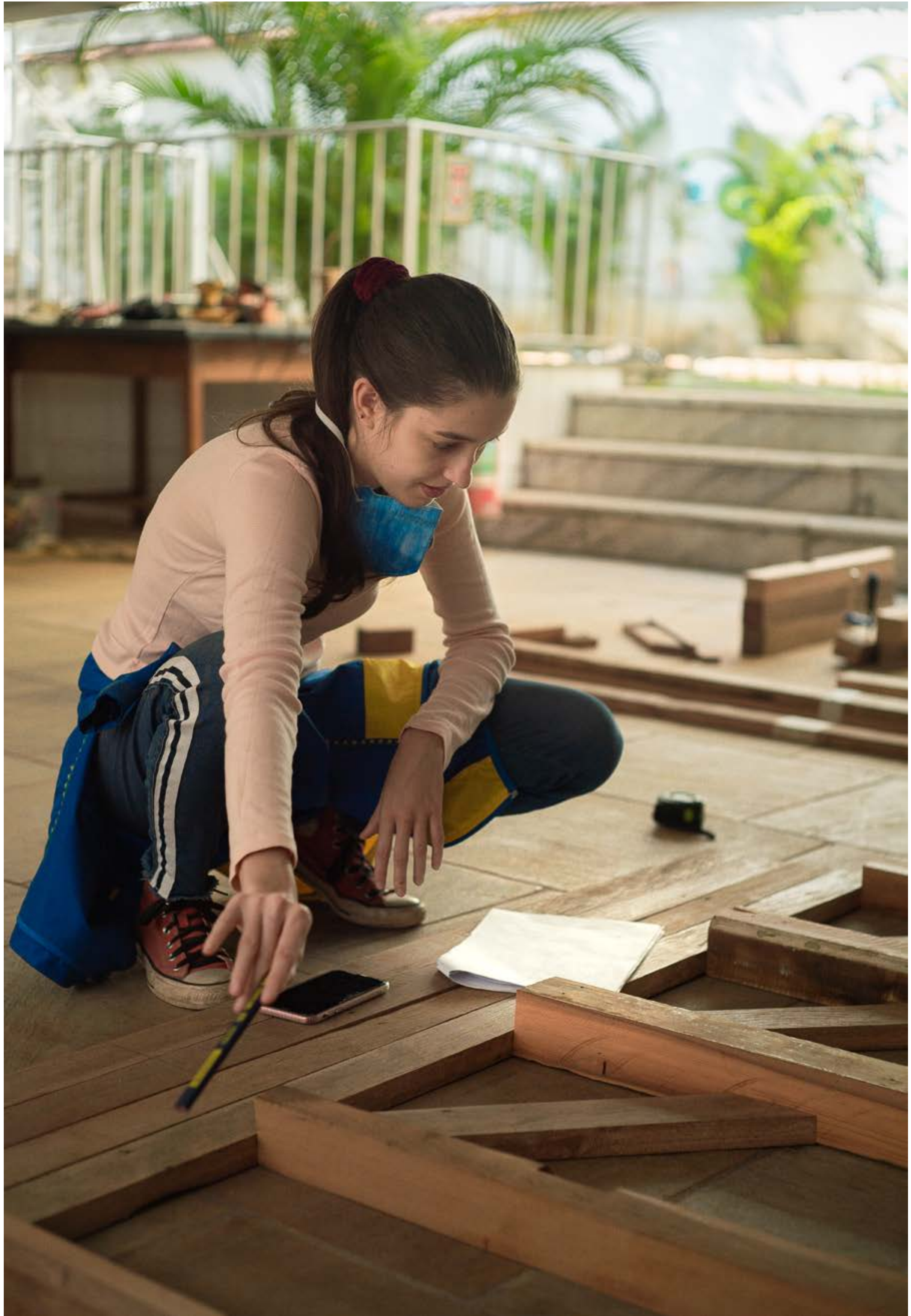
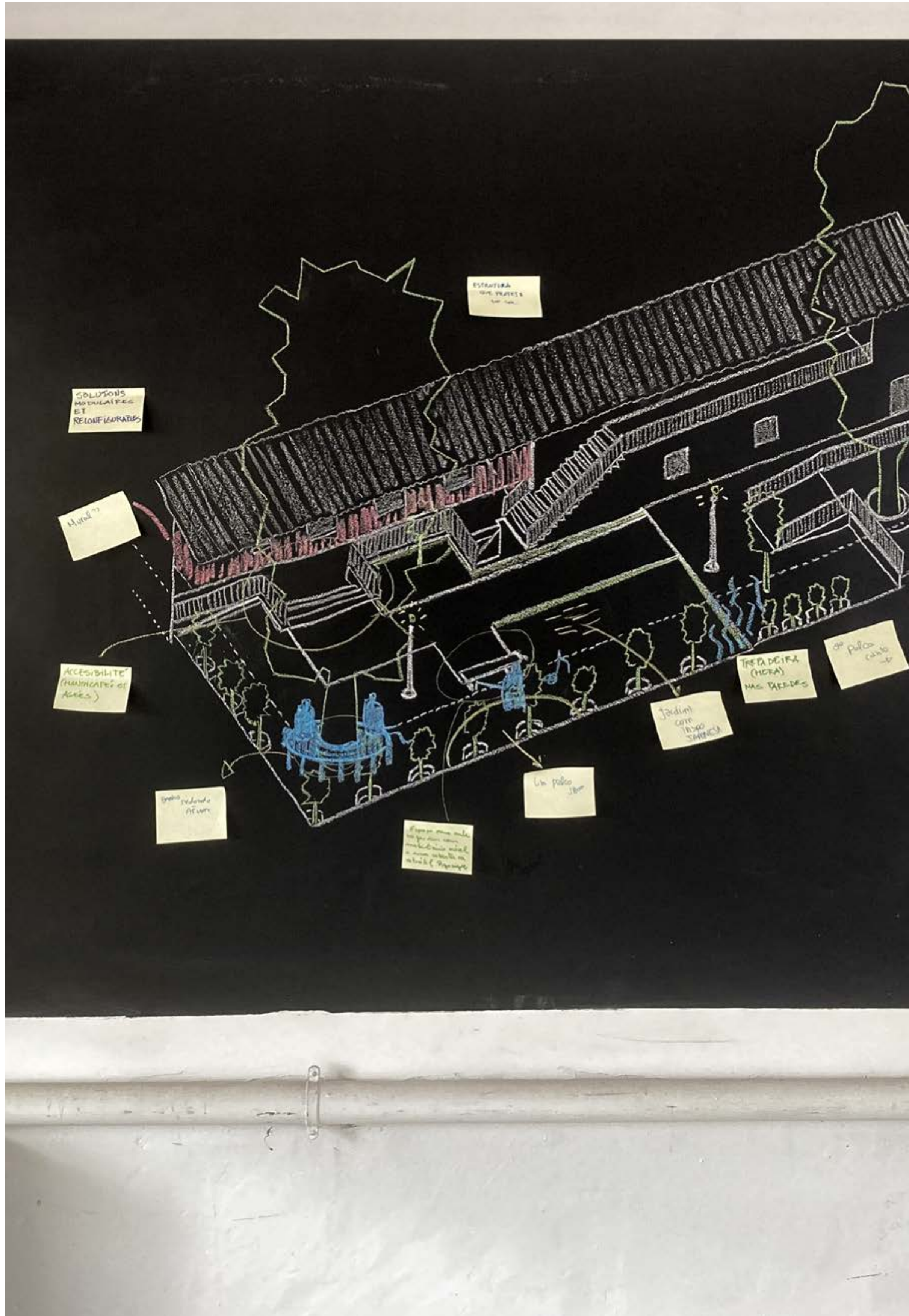
Ce projet fait suite à la demande de l'Alliance Française de Rio de Janeiro de créer des aménagements dans les jardins de leur filiale de Tijuca afin de pouvoir y développer de nouveaux usages. Suite à une consultation réalisée auprès du personnel et des élèves de l'école nous avons décidé de réaliser une estrade pouvant à la fois offrir des assises à un public lors d'événements en plein air, permettre l'organisation de cours dans le jardin et servir de lieu de détente et de restauration. Le chantier a également été réalisé de manière participative sous forme d'initiation au travail du bois ouvert aux élèves d'architecture de la PUC et de l'UFRRJ. Le mobilier final fait de bois teinté a été réalisé à 80% en bois de réutilisation issu de chantiers de démolitions de la ville.

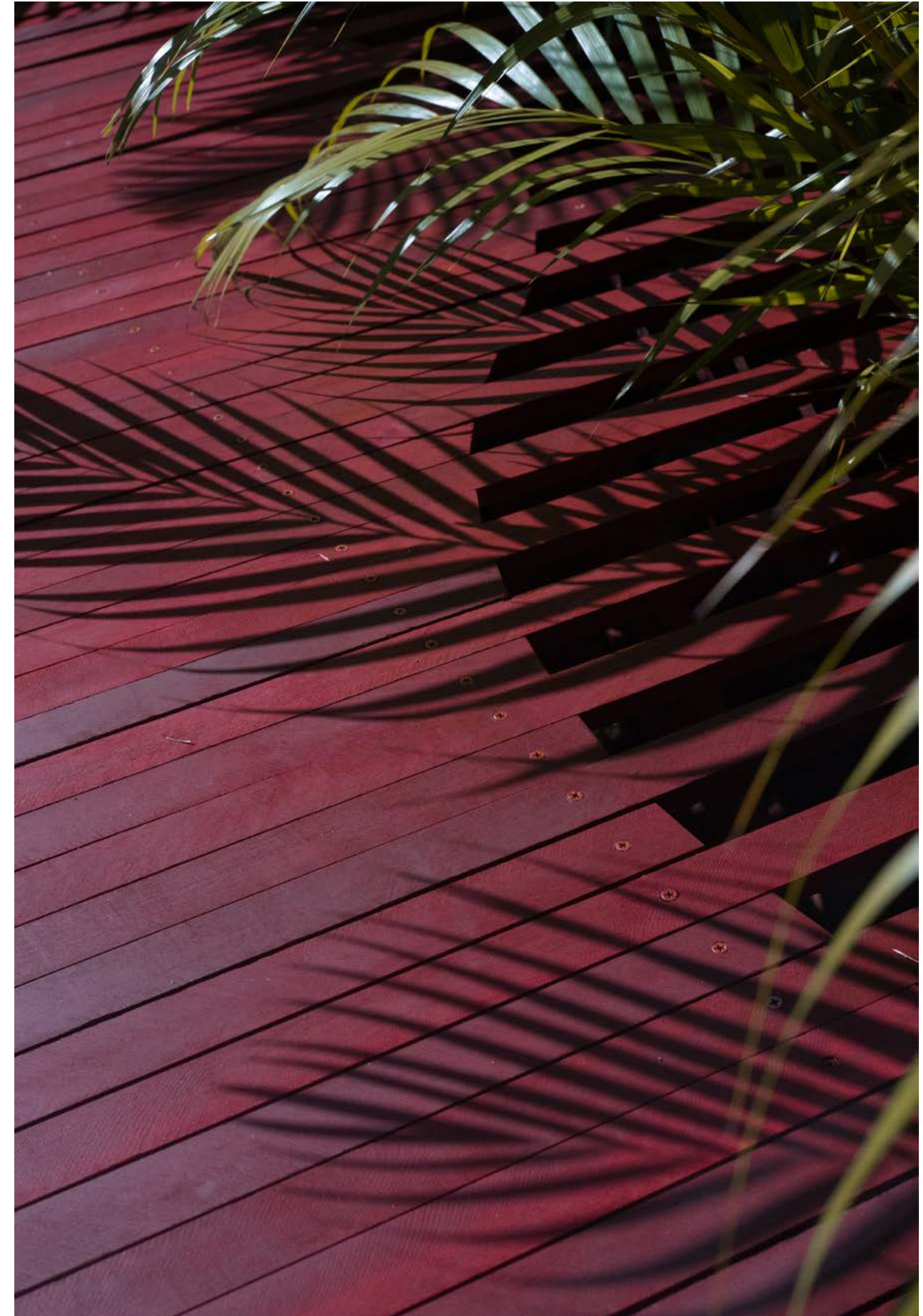
→ Conception  
→ Construction

Bois de démolition: majorité de  
Peroba Rosa et Peroba do Campo  
Bois neuf: Maçaranduba  
Briques de terre cuite

560 × 235 × 80 cm







En partenariat avec la Fabrique des *Communs Pédagogiques (FabPeda)*, l'association *LBFA* et en collaboration avec Alice Bleton du collectif *Par Ici!* nous avons imaginé une structure d'extérieur réalisée entièrement en bois de réemploi pour le jardin du Sample, un tiers-lieu de Bagnolet. Cet aménagement permettra d'accueillir les scolaires du projet *Classe dehors* à partir de septembre 2023, en partenariat avec les équipes pédagogiques des établissements scolaires du quartier.

S'inscrivant dans un espace culturel public, l'amphithéâtre est un espace à usage mixte qui, en dehors des créneaux des scolaires, sera la scène de représentations théâtrales, de lectures et performances.

La construction fut réalisée sous la forme d'un chantier participatif et pédagogique d'initiation à la construction bois et à l'utilisation de matériaux de réemploi. Durant deux semaines ont participé une classe de dmade du lycée Garamont à Colombes, un groupe de jeunes en insertion de l'école de la deuxième chance ainsi qu'une dizaine de volontaires de divers horizons.

- Conception
- Construction
- Supervision chantier pédagogique









La *Matmobile* c'est la voiture du [MAT](#), une association avec pour objectifs la promotion de l'art contemporain en Pays d'Ancenis. Elle organise de nombreuses expositions avec l'idée d'amener l'art à la rencontre de publics qui ont peu accès à une offre culturelle de ce type en s'installant de manière temporaire dans des espaces qui ne sont pas initialement dédiés à l'art: bibliothèques, écoles, maisons de retraites, salles des fêtes.

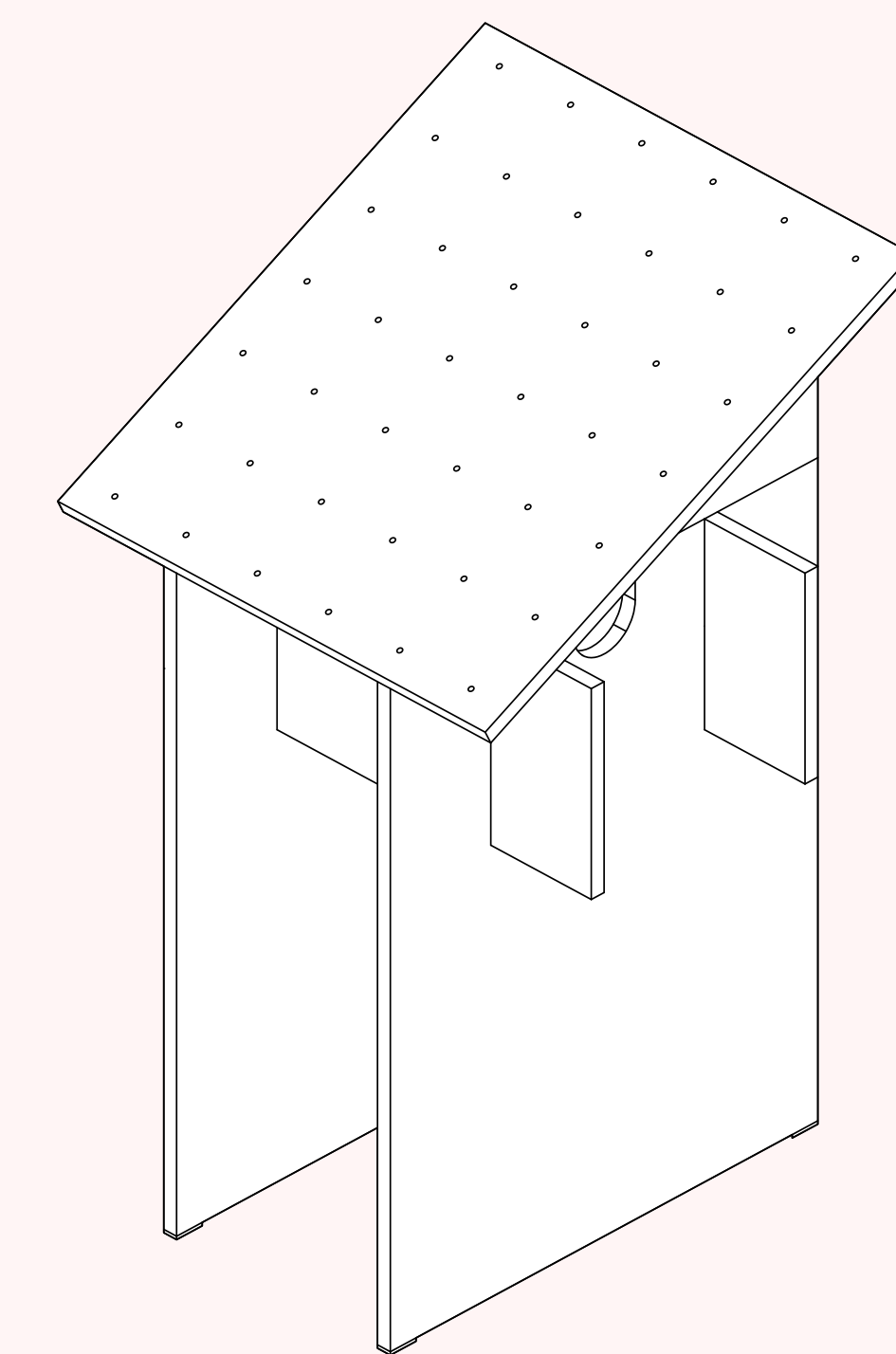
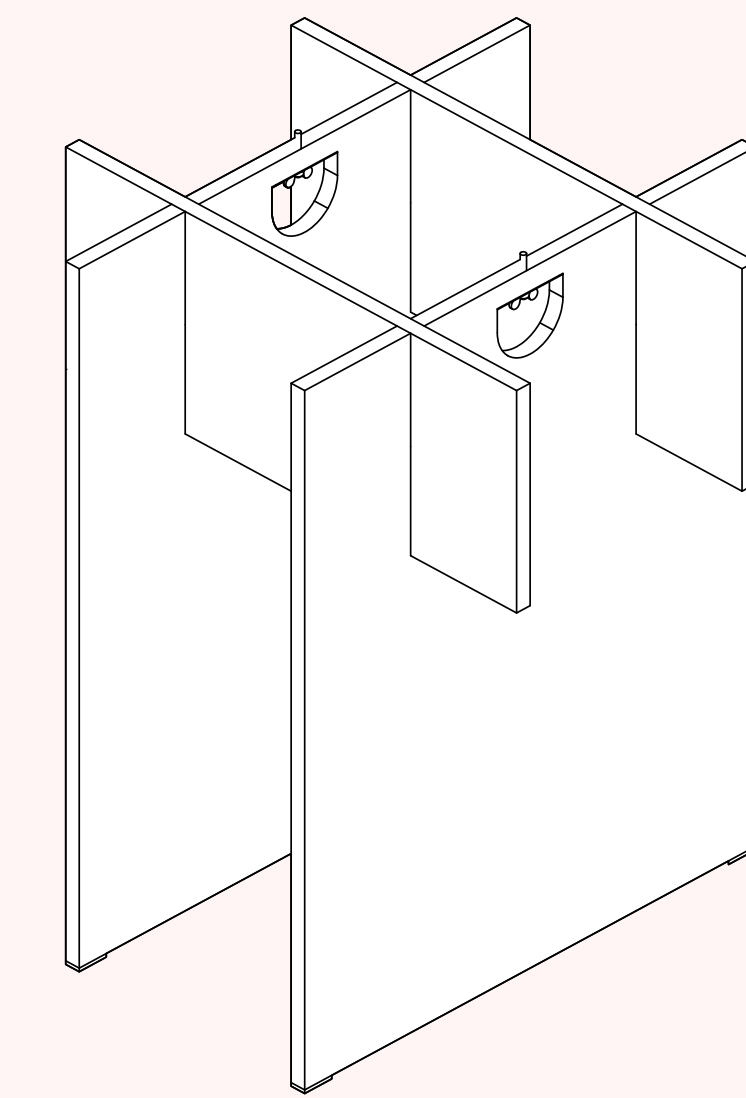
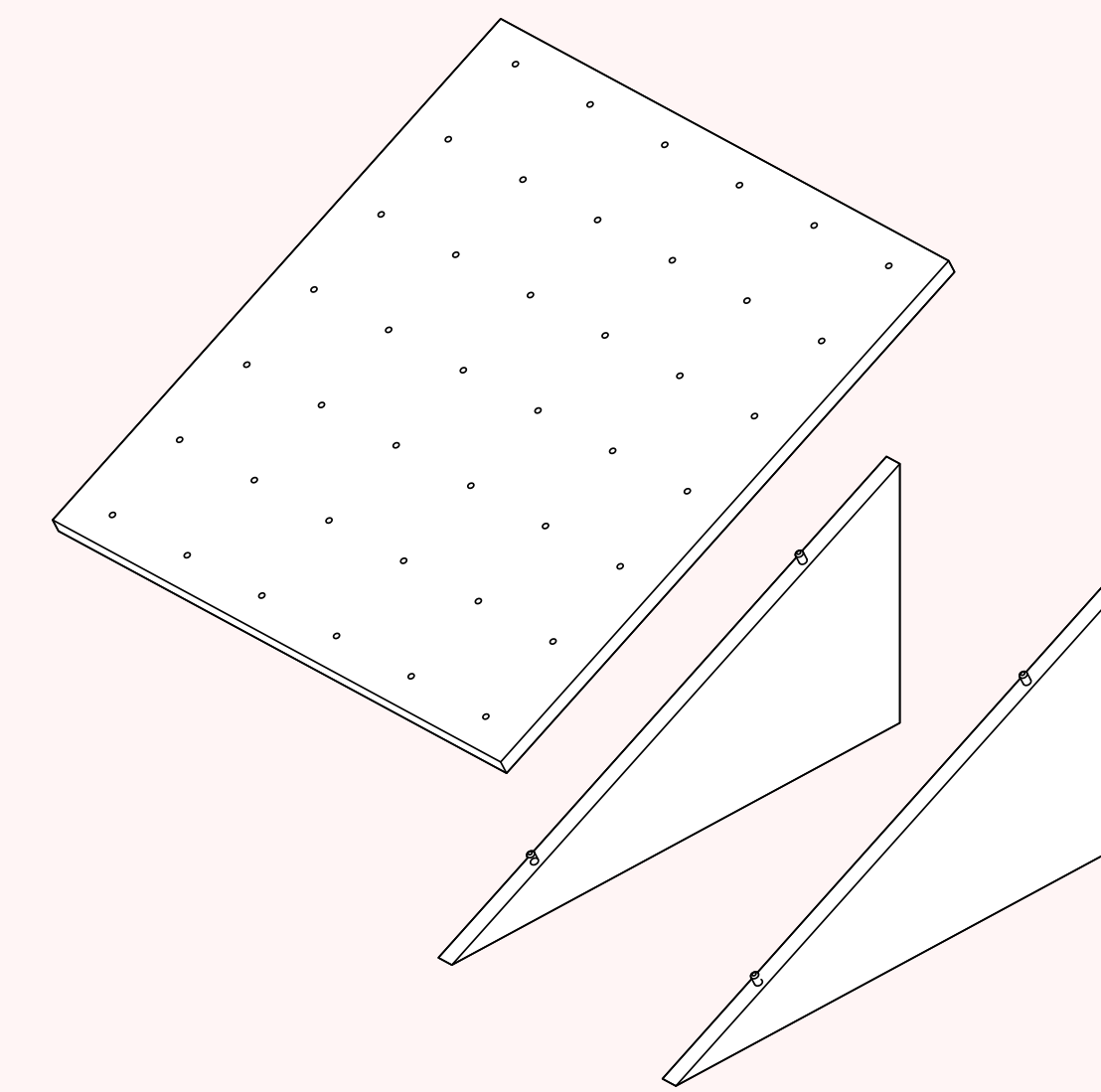
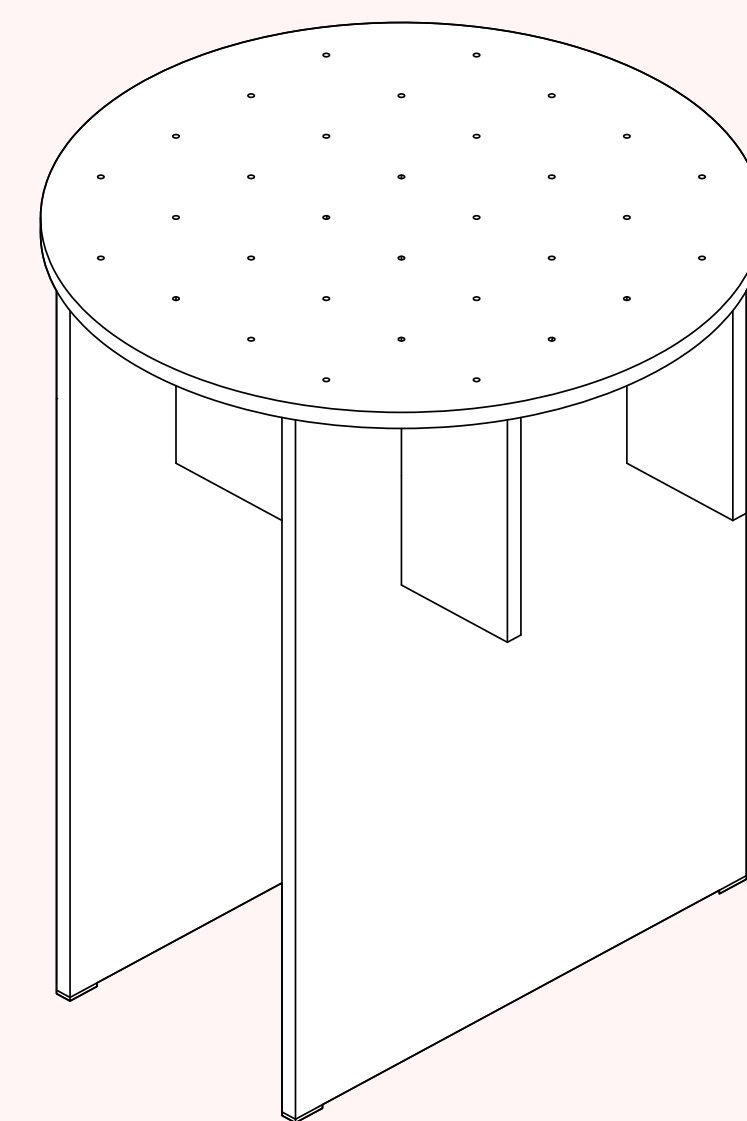
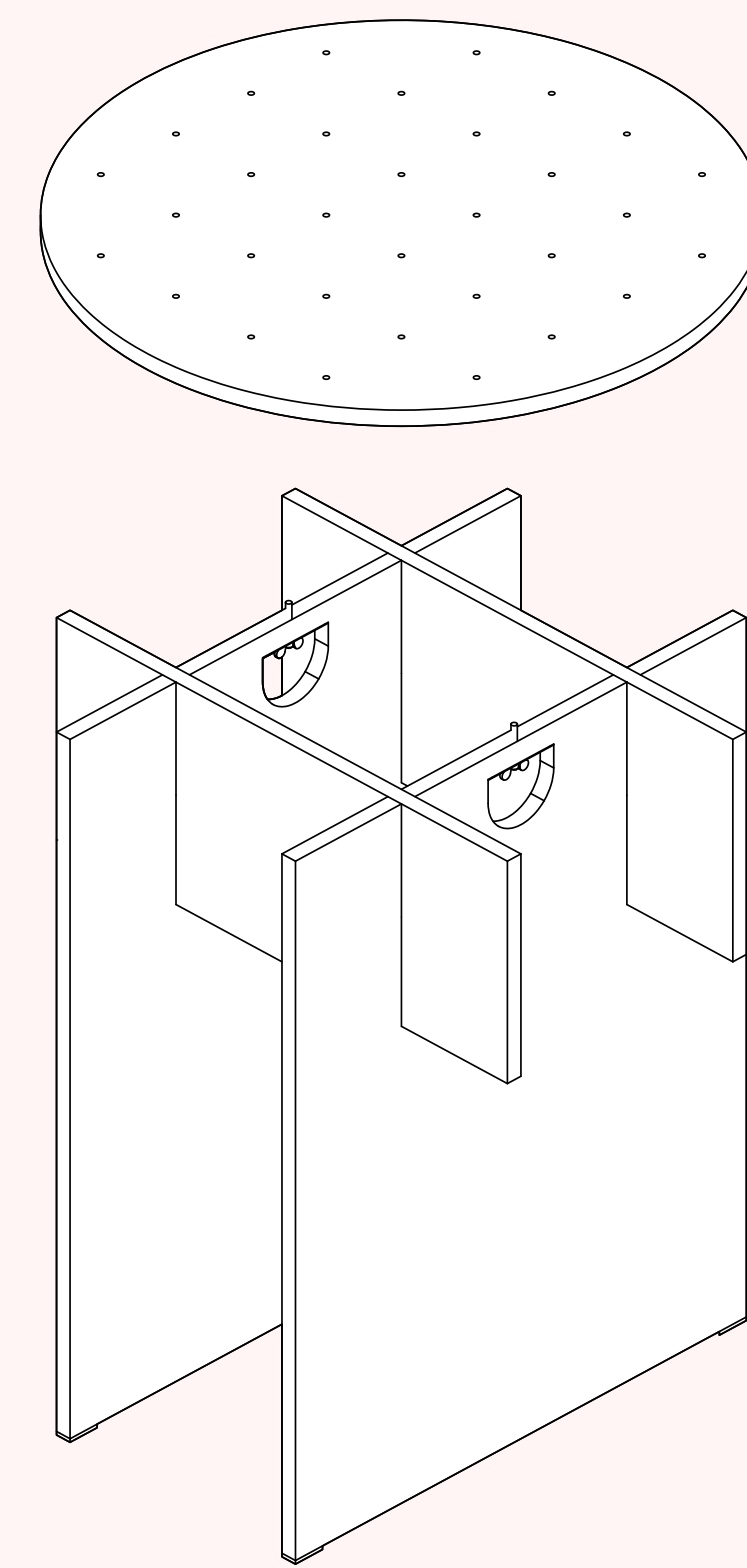
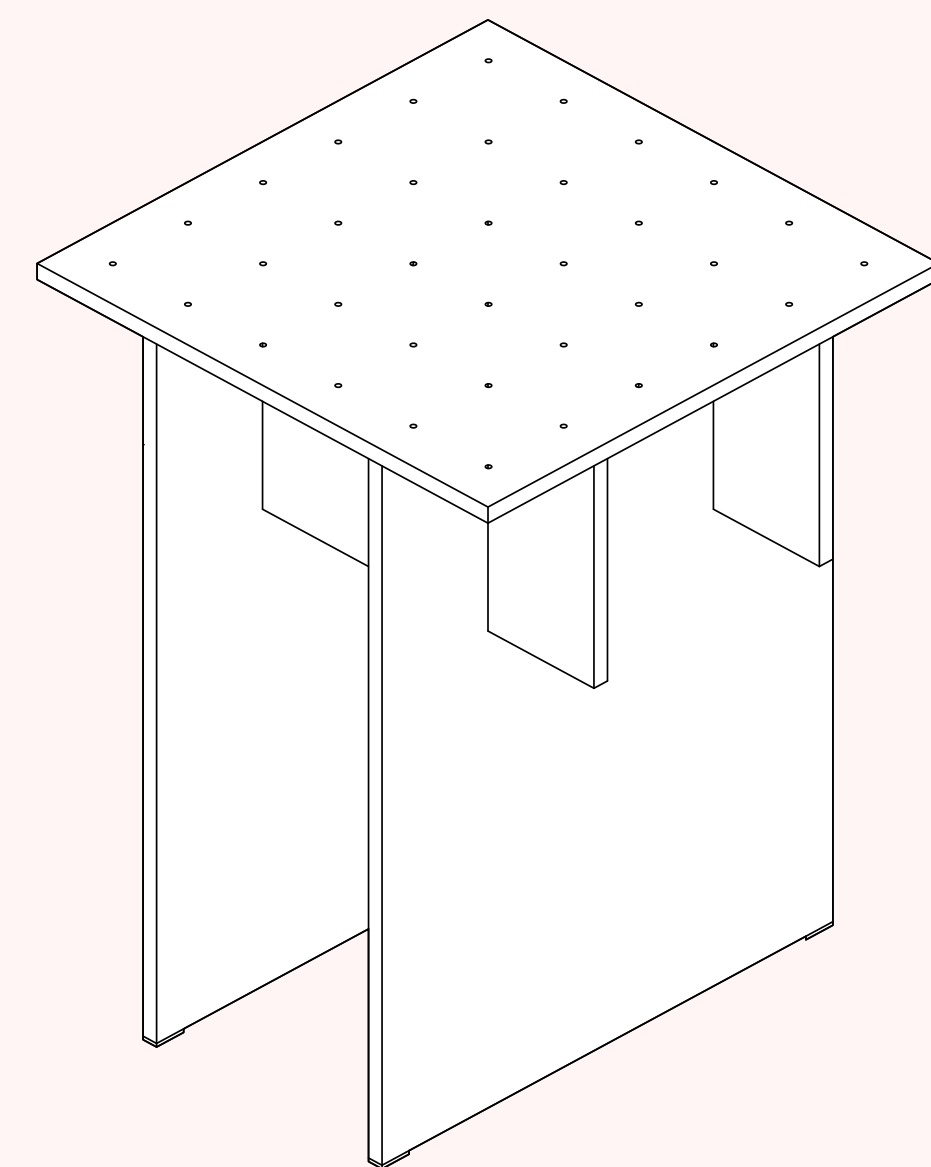
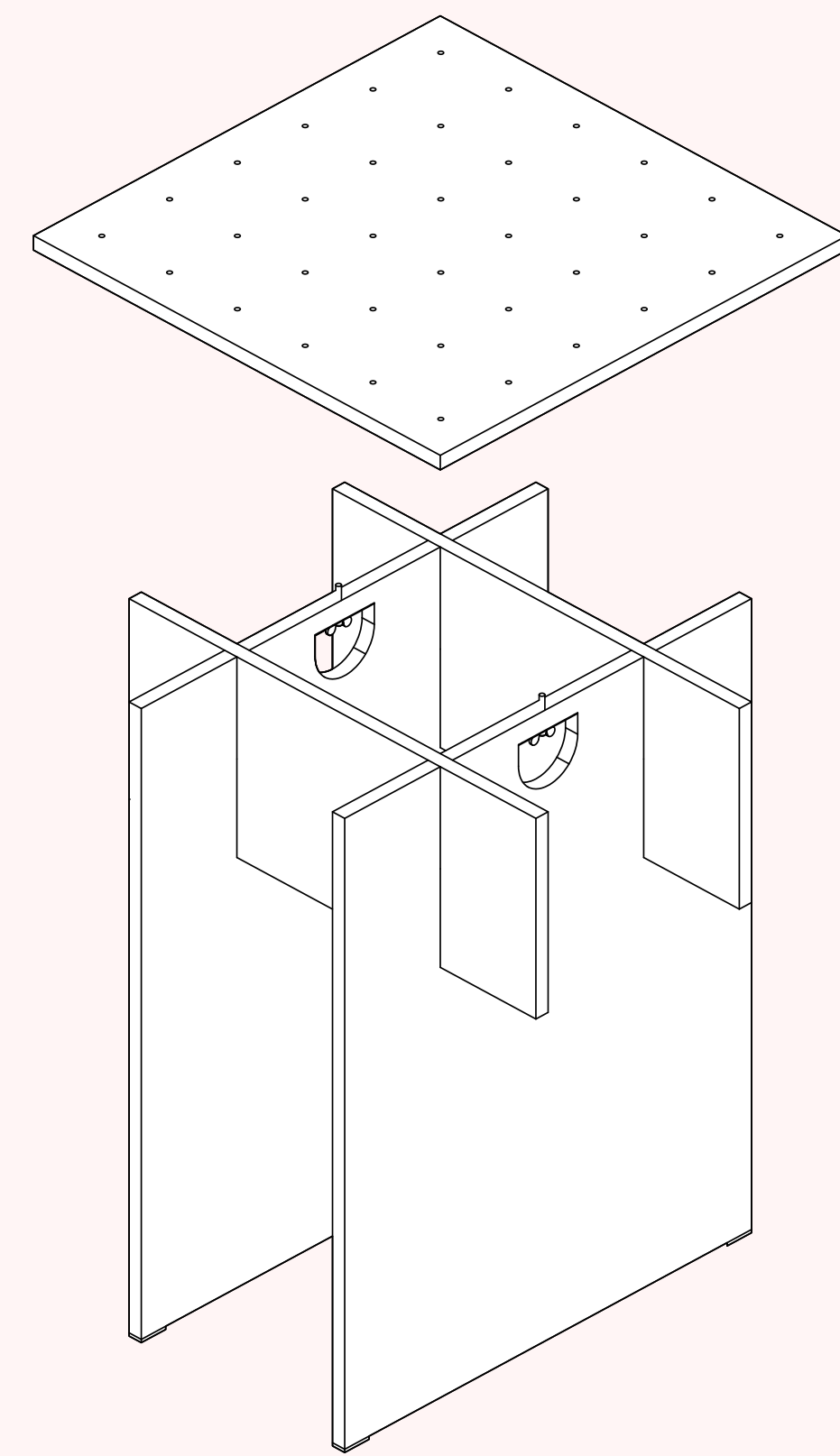
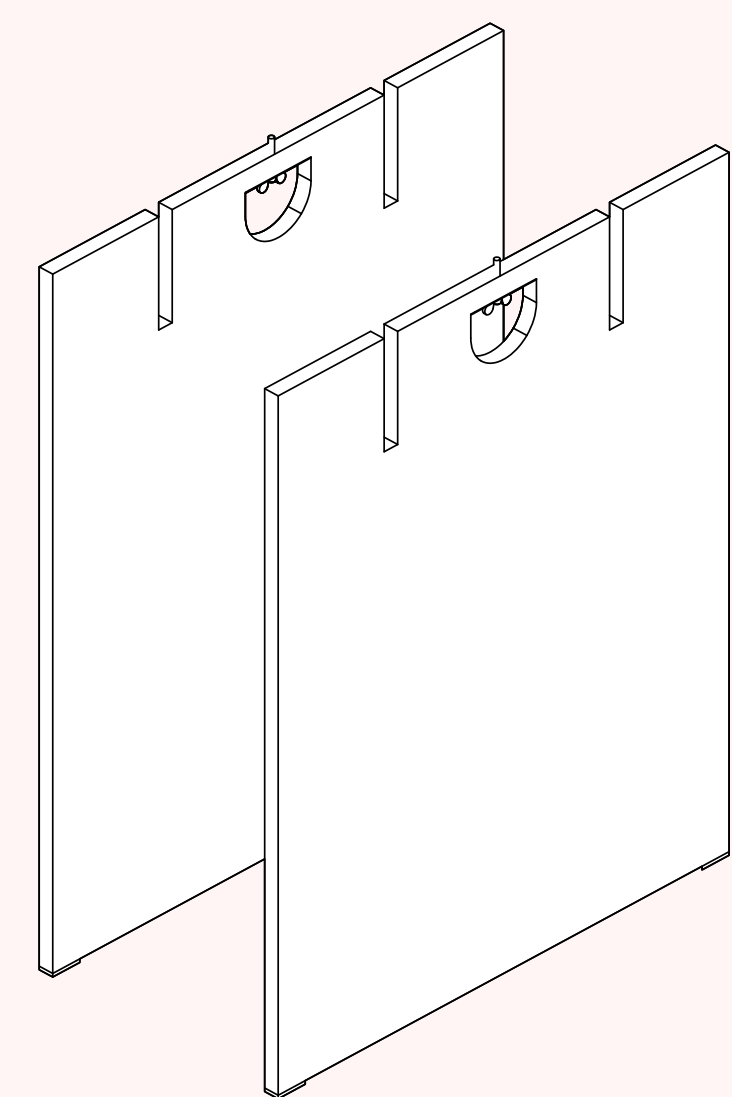
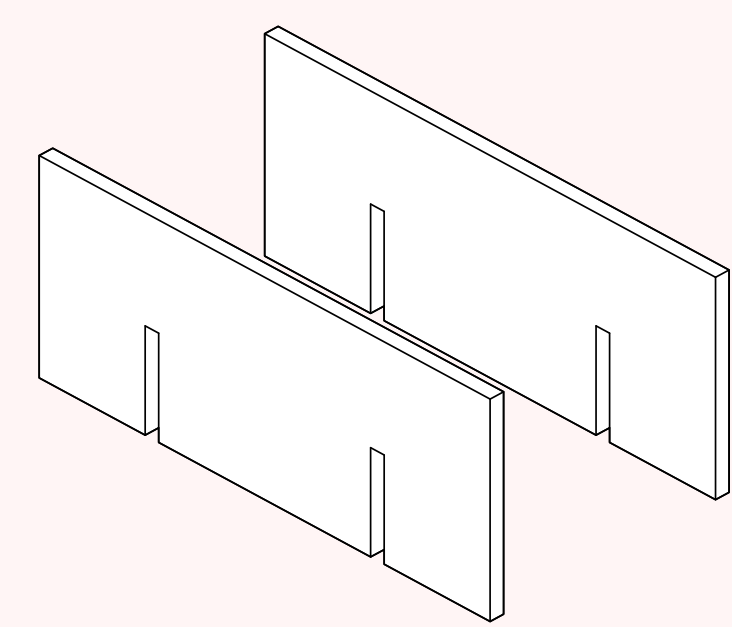
En collaboration avec la designer nantaise [Sarah Lapin](#) et l'atelier de menuiserie [Chuuut](#) nous avons créé un large système modulaire et itinérant, allant de la signalétique au mobilier d'exposition, jusqu'au relookage de la voiture elle-même. Ces objets, démontables à plat, sont transportables dans le fameux véhicule et permettent de s'adapter à des contextes d'expositions des plus variés, offrant des solutions scénographiques concrètes et variées tout en permettant d'exposer un grand nombre de types d'oeuvres.

La *Matmobile* fut mise en service pour la première fois pour l'exposition *Eaux d'ici et là*, montée à partir d'oeuvres du Frac Pays-de-la-Loire et répartie entre six bibliothèques de Vallon-de-l'Erdre et Le Pin.

→ Conception

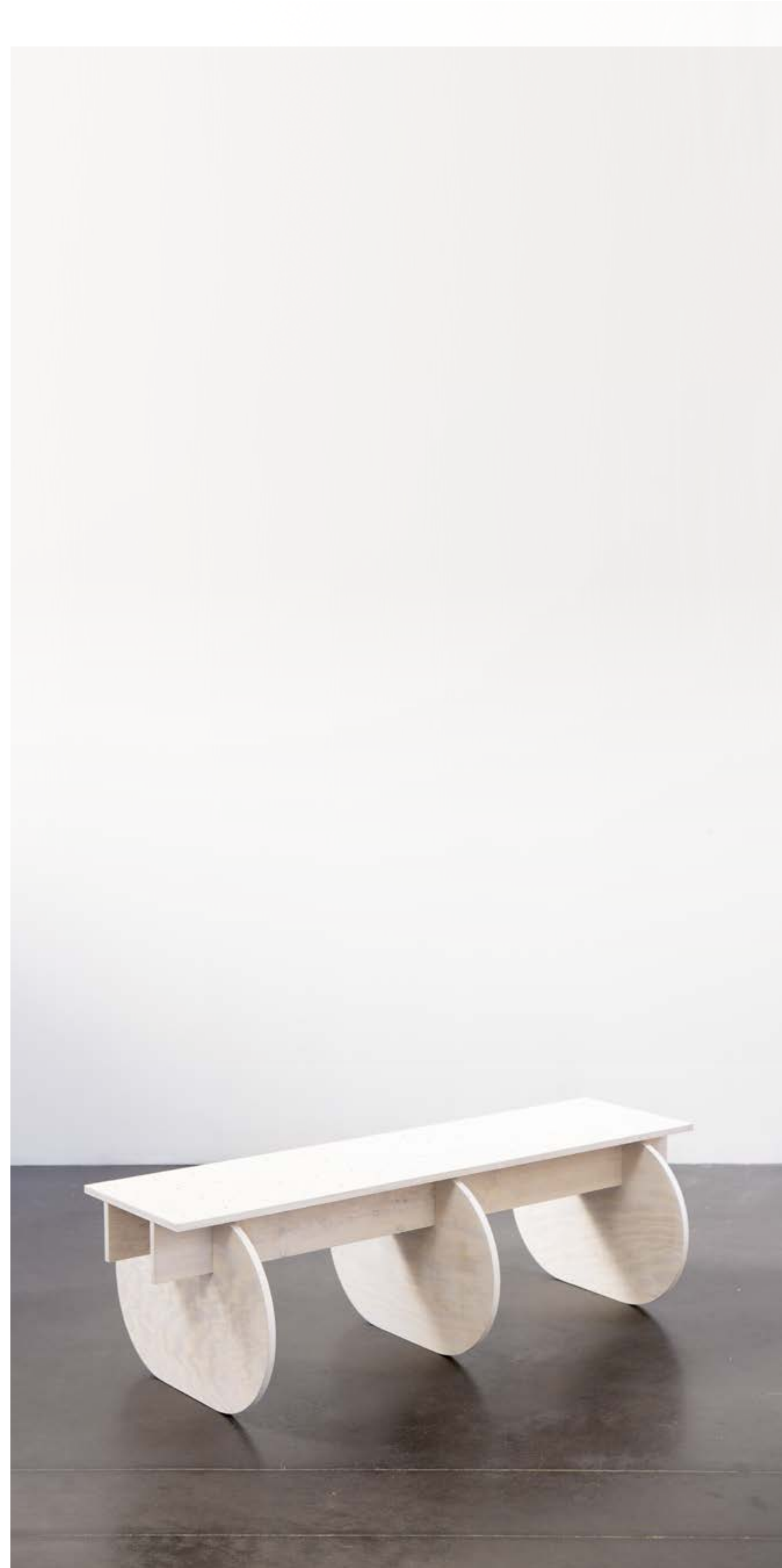
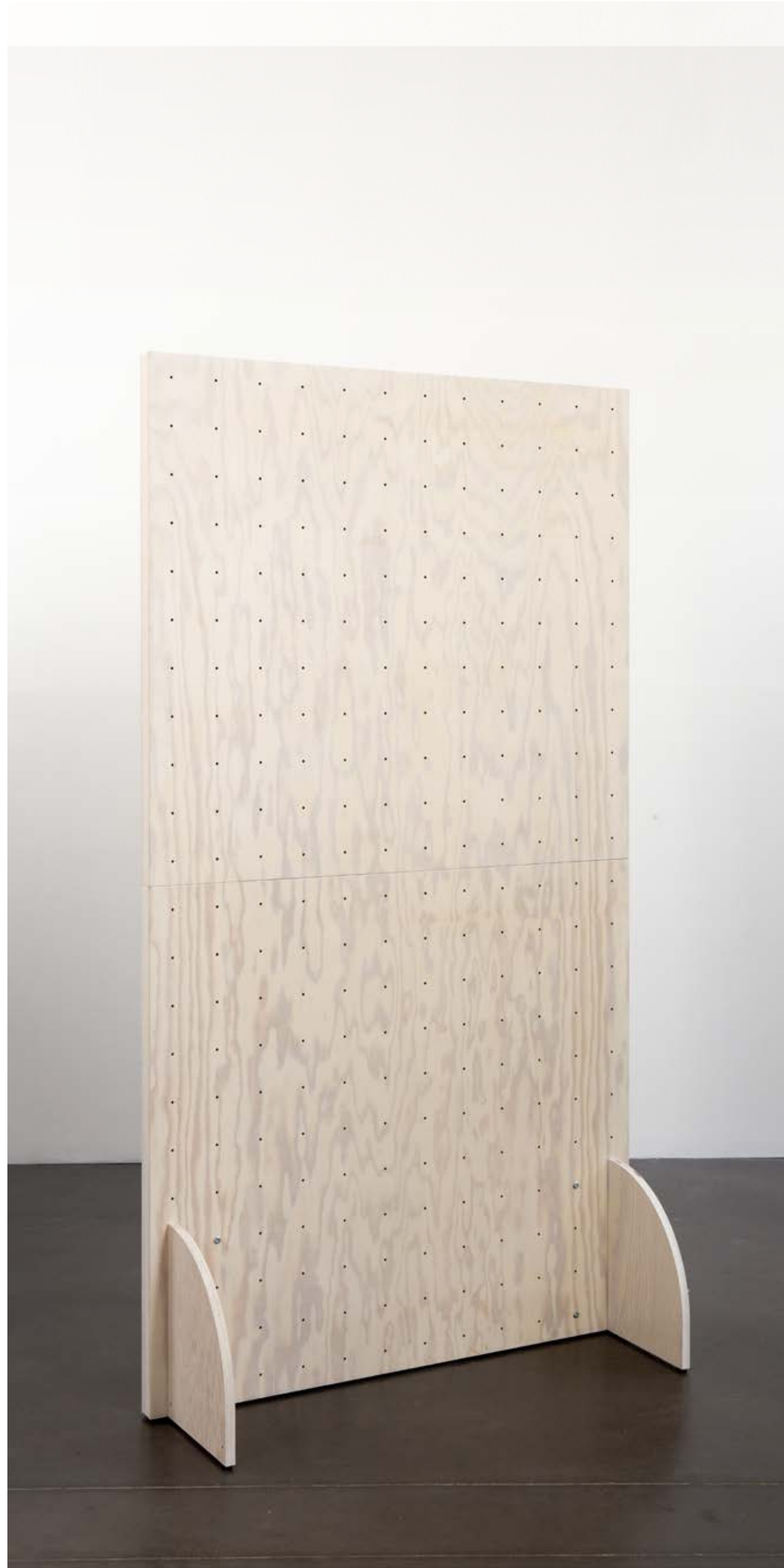
→ Suivi de fabrication





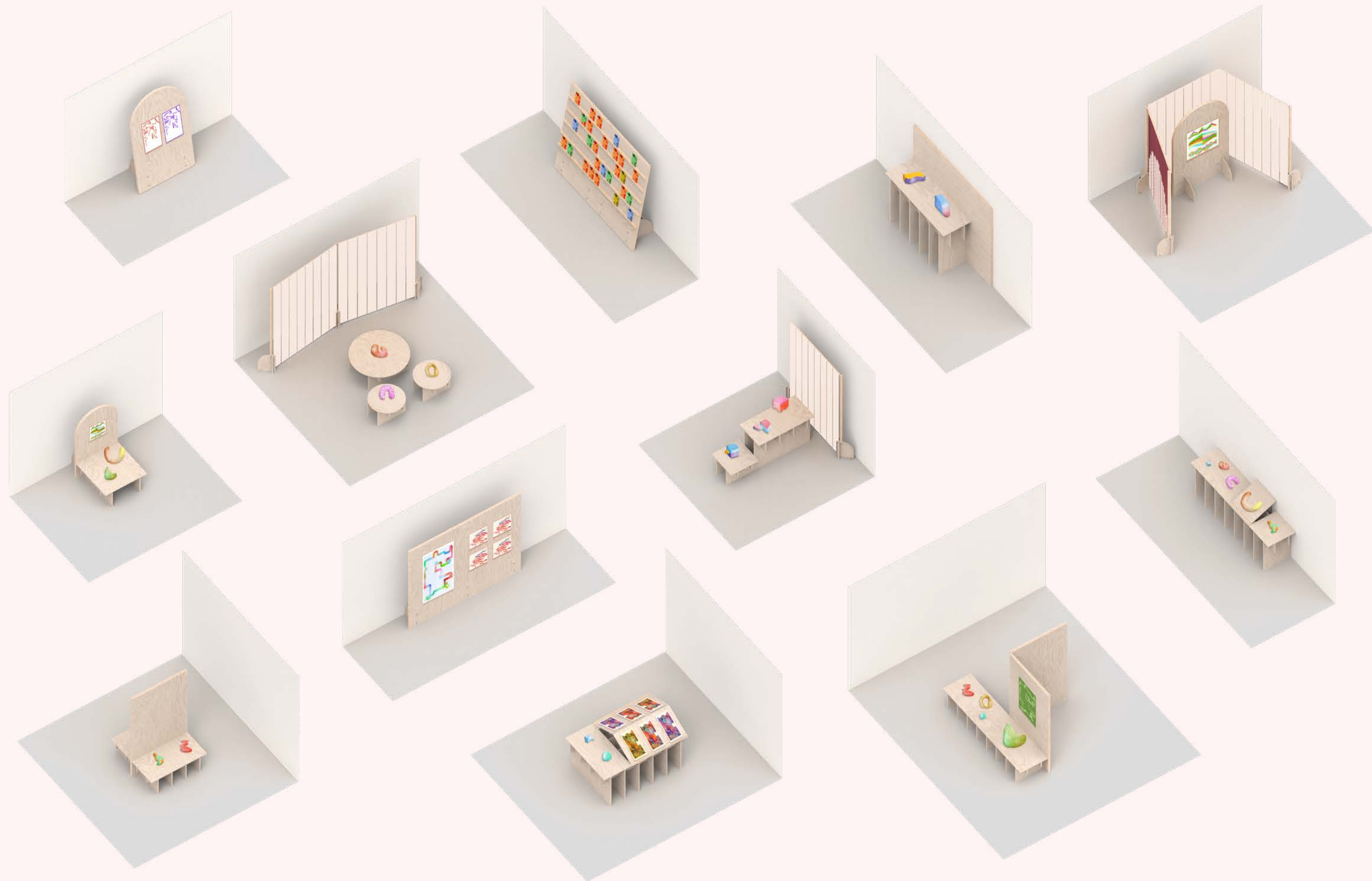












Le [Château de la Haute Borde](#), situé près de Chaumont-sur-Loire, est devenu, depuis quelques années, un lieu de rencontres artistiques variées, mettant particulièrement en lumière les artistes femmes et la communauté LGBTQIA+. À la fois maison d'hôtes, restaurant, lieu d'exposition et résidence artistique, le château propose une programmation culturelle riche et diversifiée.

En plus des nombreux concerts, performances et présentations de fin de résidence, l'association CHB Arts a organisé en 2023 la première édition du CHB Arts Festival.

C'est dans ce cadre et grâce à une résidence soutenue par la région Centre-Val de Loire, à travers le festival Ar(t)chipel, que j'ai conçu et fabriqué une scène pérenne dans le parc du château. Celle-ci a été entièrement construite à partir du bois d'un chêne tombé sur le domaine à la suite d'une tempête, quelques années auparavant.

Ce projet comporte également un volet pédagogique : j'ai accompagné des étudiants du DnMADE de Blois dans la conception et la réalisation de sièges d'extérieur, venant compléter la scène.

→ Conception

→ Construction

→ Intervention pédagogique







Ce cinéma en plein air fut dessiné et construit lors d'une résidence dans la ville de Gondar au nord de l'Éthiopie. Réalisé en eucalyptus dans les jardins du chateau "Ras Ghimb", il sera utilisé pour accueillir la programmation du "Addis International Film Festival" et permettre à l'association Gondar Art Tank d'offrir une programmation cinématographique tournée vers l'art et la diversité culturelle tout au long de l'année.

→ [VOIR LA VIDÉO](#)

En parallèle, durant mon mois de résidence j'ai mené une série d'ateliers de vidéo d'animation pour un groupe de jeunes artistes de la ville. Une compilation des animations réalisées par les participants fut projetée pour inaugurer le cinéma.

→ [VOIR LA VIDÉO](#)

→ *Conception scénographique*

→ *Construction*

→ *Animation d'ateliers*

→ *Montage et captation video*

*Bois d'eucalyptus, plaques d'acier,  
tasseaux, toile.*

*4,3 × 1,2 × 4 m*





*"Chaque année en août, le public est entraîné vers un magnifique lac isolé au milieu duquel est disposée une scène, tandis que des barques sur l'eau accueillent les spectateurs. L'effet est d'autant plus théâtral que les représentations ont lieu à l'aube."*

Extrait de Lonely Planet édition Pays Baltes à propos d'[Ezera Skanas](#) un événement musical se déroulant chaque année sur le lac Kala en Lettonie.

Après cinq années de silence causés par la pandémie et ses conséquences, le lac Kala s'est de nouveau réveillé en août 2025. J'ai pu de nouveau concevoir et construire la scène principale de l'évènement avec Zane Priede, scénographe et cofondatrice du festival.

L'image que nous voulions créer était celle d'un village oublié, flottant au dessus du lac, reprenant certains archétypes formels urbains dans une composition semi-abstraite, lumineuse et colorée faite de grands réflecteurs.

Cinq concerts se sont enchainés sur cette scène éphémère, commençant au coeur de la nuit, traversant les premiers rayons de soleil et finissant aux premières heures de la journée. Les performances étaient réparties sur les différents espaces scéniques, dévoilant progressivement ce condensé d'architecture à travers différentes scènes lumineuses.

Conception lumière: Helena Caixeta

→ Conception scénographique

→ Construction

*Bois neuf et de récupération, baches d'emballage argentés de récupération, lumières, fumigènes.*

9 × 9 × 7,5 m







La botte de foin, façonnée par la fourche d'un paysan, occupe une place forte dans l'imaginaire collectif de l'enfance rurale en Lettonie. On court dans les champs, on bondit dessus, on se cache derrière, on la creuse pour en faire son premier abri. Cette image est devenue le symbole de l'édition 2025 d'Ezera Skanas.

Nos premières réflexions autour de la scène principale de cette année nous ont naturellement conduits vers cette forme. Construite uniquement à partir de matériaux naturels laissés bruts, elle évoque à la fois une botte de foin habitée et un kiosque à musique oublié au milieu du lac.

Conception lumière: Helena Caixeta

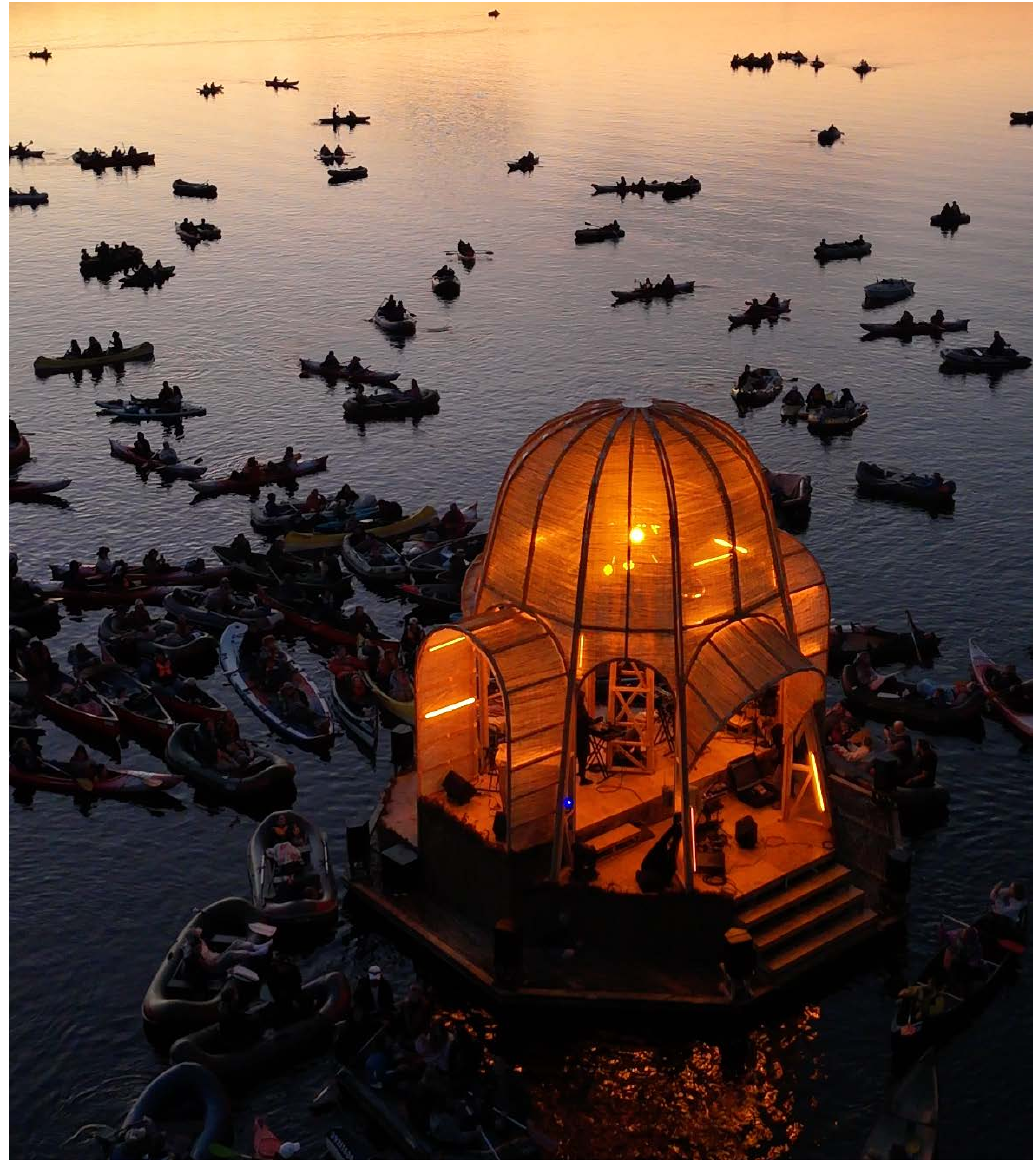
→ Conception scénographique

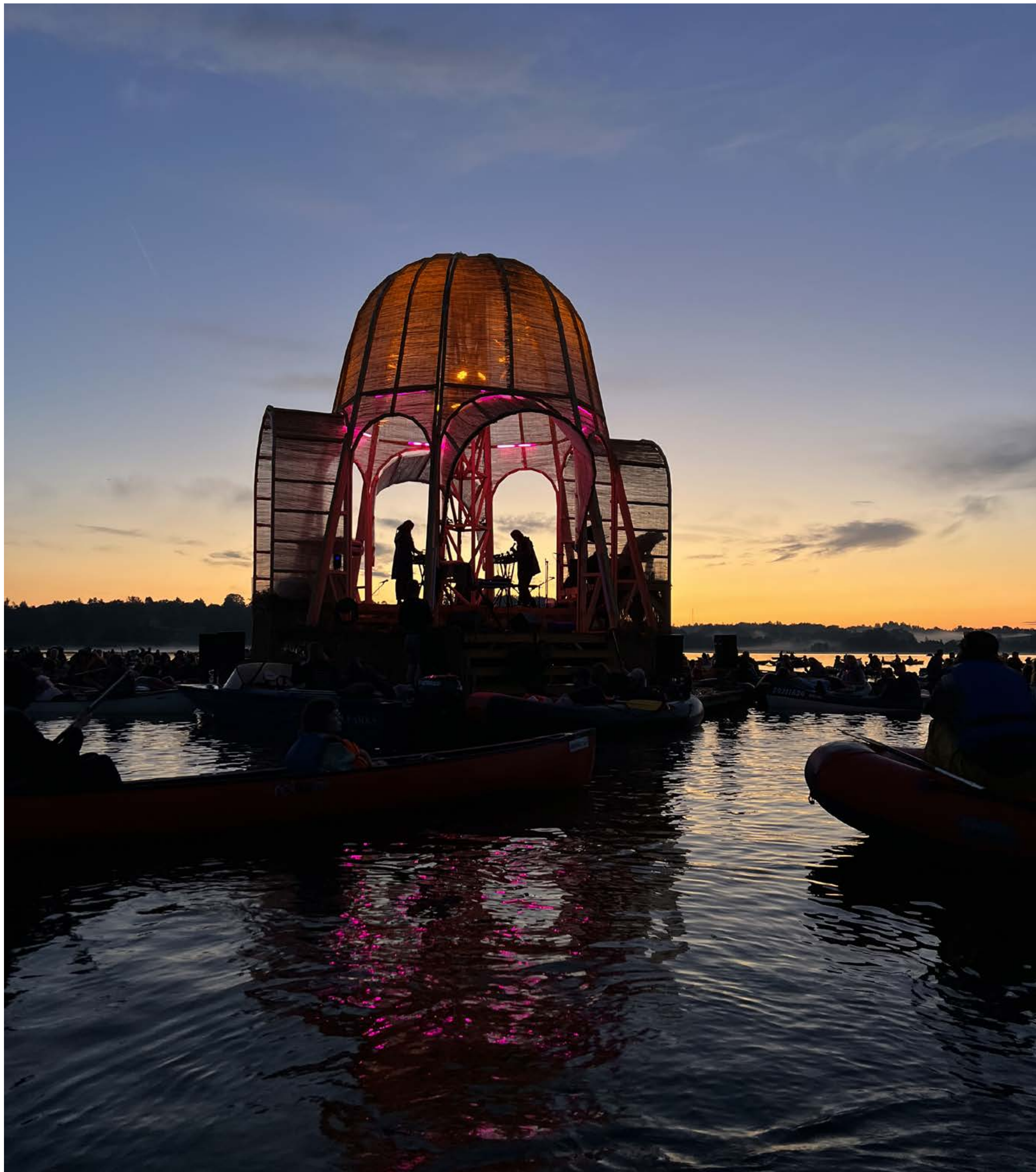
→ Construction

Bois neuf et de récupération, rouleaux de paille, roseaux, lumières, machines à fumées, boule disco.

9 × 9 × 8,5 m







Conception et réalisation d'une plateforme de détente flottante et tournante pour le festival Waking Life à Crato, Portugal. Cette embarcation avait pour but d'offrir aux 10 000 festivaliers un lieu de repos accessible seulement à la nage au milieu du lac autour duquel se répartissaient les différentes scènes. À la fois central et calme, ce poste d'observation donnait à voir un paysage défilant au grès du vent, des courants et du mouvement de ses passagers.

→ Conception  
→ Construction

*Pin portugais brut, contreplaqué,  
verniss coloré, barrils plastiques,  
tissus polyester.*

8 × 8 × 3 m





"Chaque année en août, le public est entraîné vers un magnifique lac isolé au milieu duquel est disposée une scène, tandis que des barques sur l'eau accueillent les spectateurs. L'effet est d'autant plus théâtral que les représentations ont lieu à l'aube."

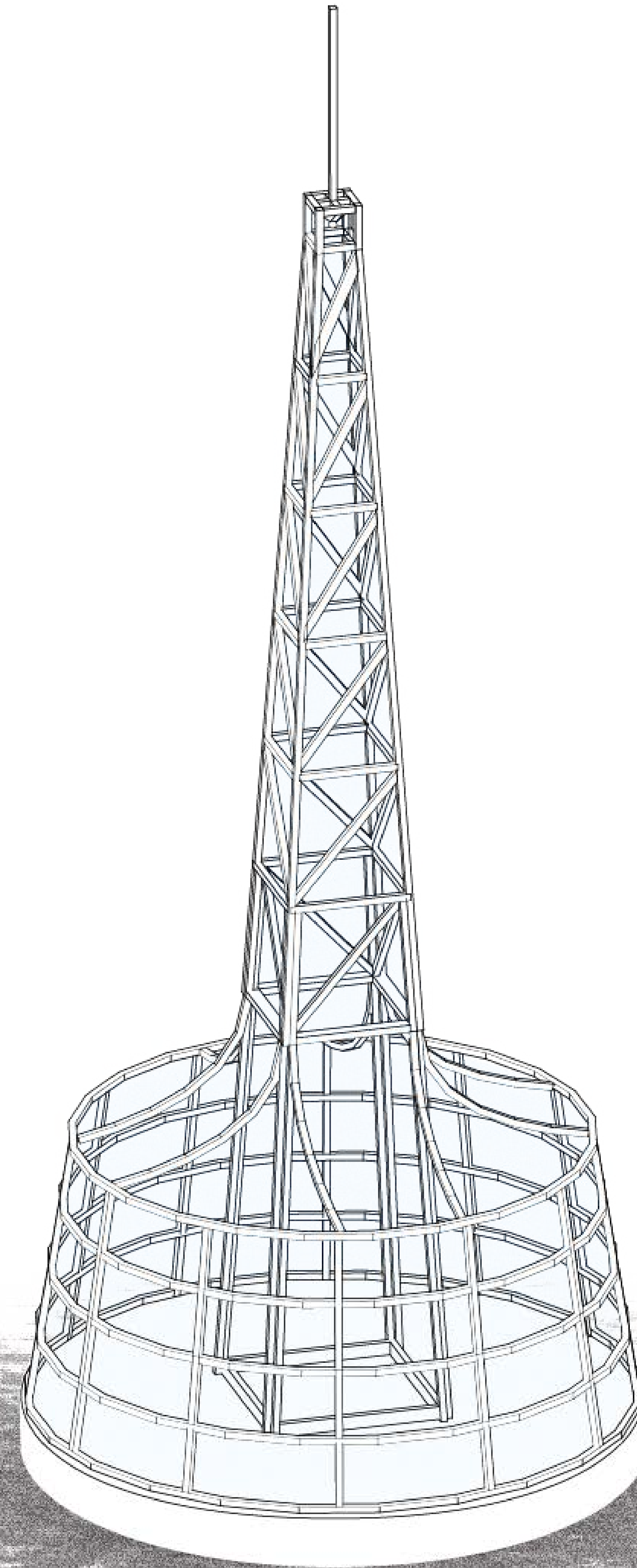
Extrait de Lonely Planet édition Pays Baltes à propos d'[Ezera Skanas](#) un évènement musical se déroulant chaque année sur le lac Kala en Lettonie.

Pour l'édition 2017 j'ai été commissionné pour dessiner et construire un studio radio flottant afin d'accueillir [the Lake Radio](#) une radio expérimentale danoise. Durant le festival ce studio fut utilisé pour créer et diffuser en direct une émission qui servit d'intro et d'outro aux performances.

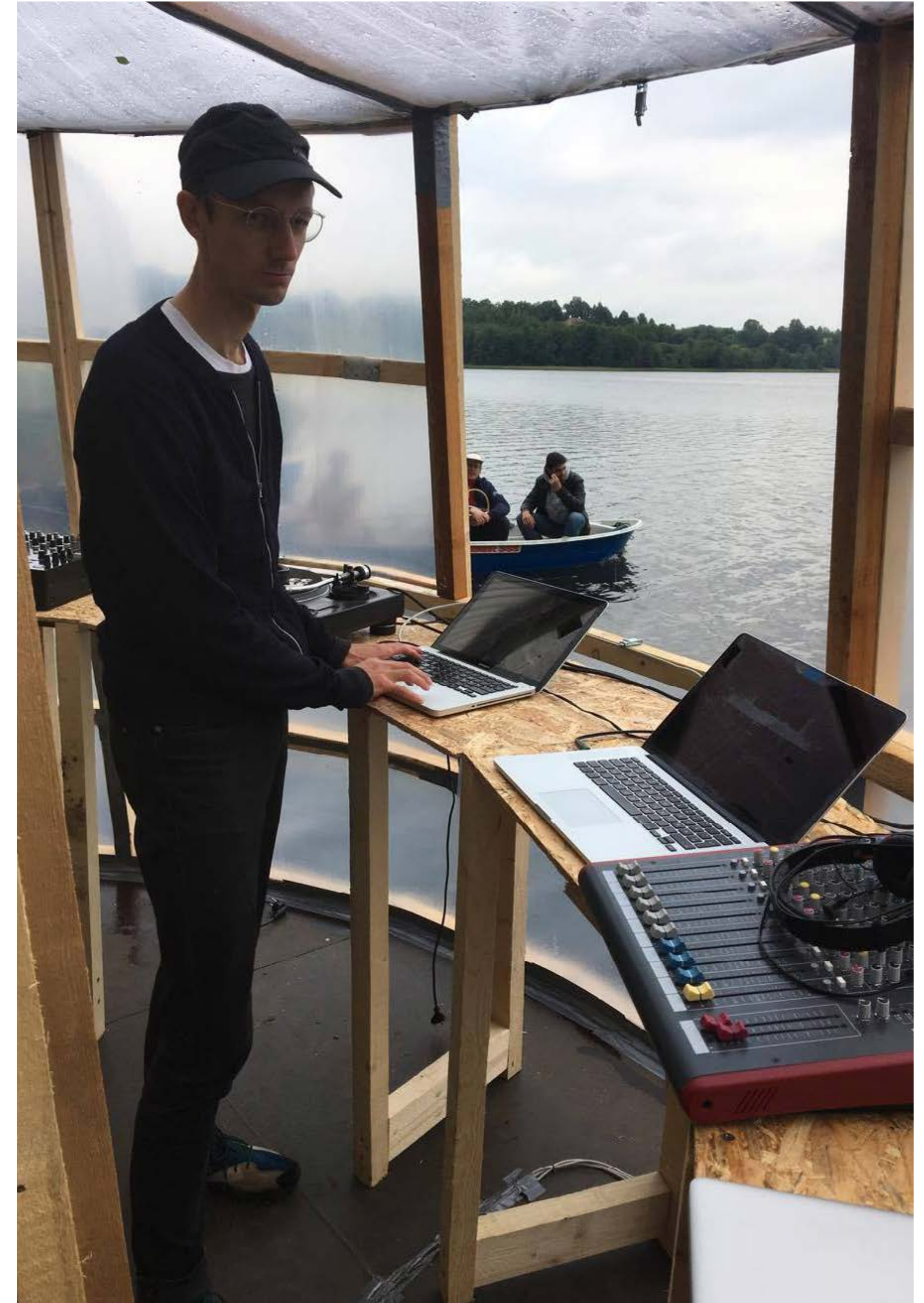
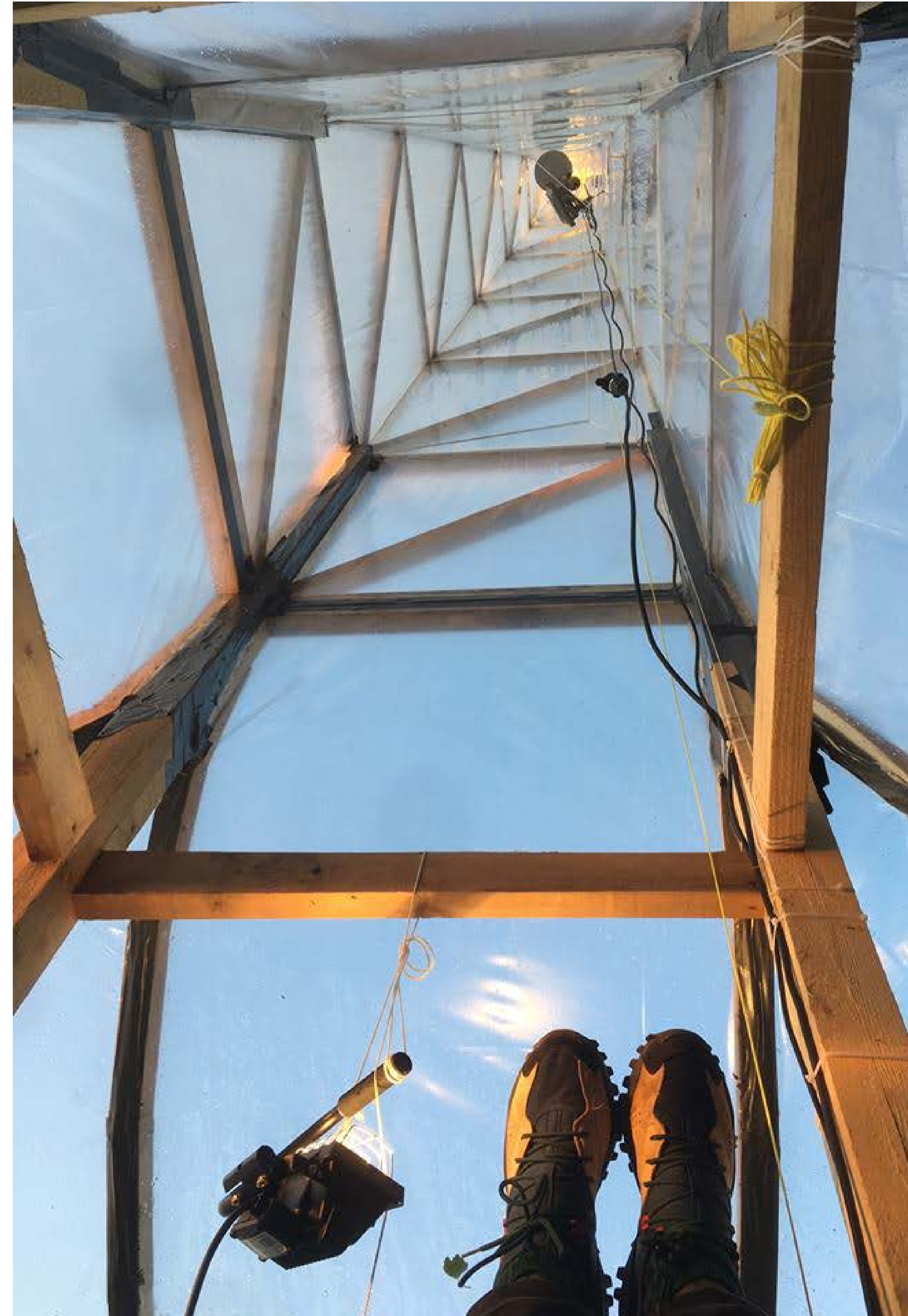
→ Conception scénographique  
→ Visualisations  
→ Construction

Bois, bache agricole, antenne  
Internet, lumières, pontons  
de flottaison.

4,5 × 4,5 × 11 m







Réalisation de la scénographie pour le premier concert du projet *Miira* de la chanteuse franco-brésilienne Mayra Matte Nunes. Pensée comme un rituel, cette scénographie était constitué uniquement de bougies incandescentes suspendues par une structure invisible et allumées au début du concert.

→ Conception  
→ Construction

*Bougies tropicalisées, fils de laiton, bois de récupération ignifugé, cire.*

8 × 5 × 4 m





Dahabiyy est une expérience immersive imaginée par Yonathan Leopold Trichter et Borgial Nienguet Roger qui offre un cycle de performances au sein d'un paysage mystique. C'est l'occasion de mettre en lumière le travail d'un large réseau de créatifs émergents basés à Paris. Les pièces célèbrent la renaissance des sociétés proto-utopiques en réveillant nos imaginaires spirituels collectifs.

Mon intervention sur ce projet s'est concentré sur la scénographie, le développement et la construction des grandes dunes de sables remplissant l'espace. Lors de la première performance, l'artiste performeur Borgial était entièrement enseveli et s'extrayait progressivement jusqu'à sortir la totalité de son corps. La dune principale comportait un système lui permettant de respirer sous le sable pendant la première heure de la performance.

→ Conception

→ Construction

Bois de récupération, sable

12 × 5 × 4 m







*"Chaque année en août, le public est entraîné vers un magnifique lac isolé au milieu duquel est disposée une scène, tandis que des barques sur l'eau accueillent les spectateurs. L'effet est d'autant plus théâtral que les représentations ont lieu à l'aube."*

Extrait de Lonely Planet édition Pays Baltes à propos d'[Ezera Skanas](#) un événement musical se déroulant chaque année sur le lac Kala en Lettonie.

Pour l'édition 2019 j'ai co-signé la conception de la scène principale avec Zane Priede, scénographe et cofondatrice du festival. La scène présentait au public quatre faces, chacune assignée à un artiste et à une phase du lever du soleil : Nuit, Aurore, Lever du soleil et Jour. Un rideau de circulaire central servait de fond aux musiciens et permettait de dissimuler les backstages et les tables de contrôle son et lumière. Les quatre faces étaient recouvertes d'un voile tendu entre les musiciens et le public permettant différents effets de lumière: projections, dissimulations, apparitions ainsi que de limiter le vent pour contenir les machines à fumée. Le dernier concert fut l'occasion d'un "lever de voile" sur l'une des faces une fois le soleil levé.

→ Conception scénographique

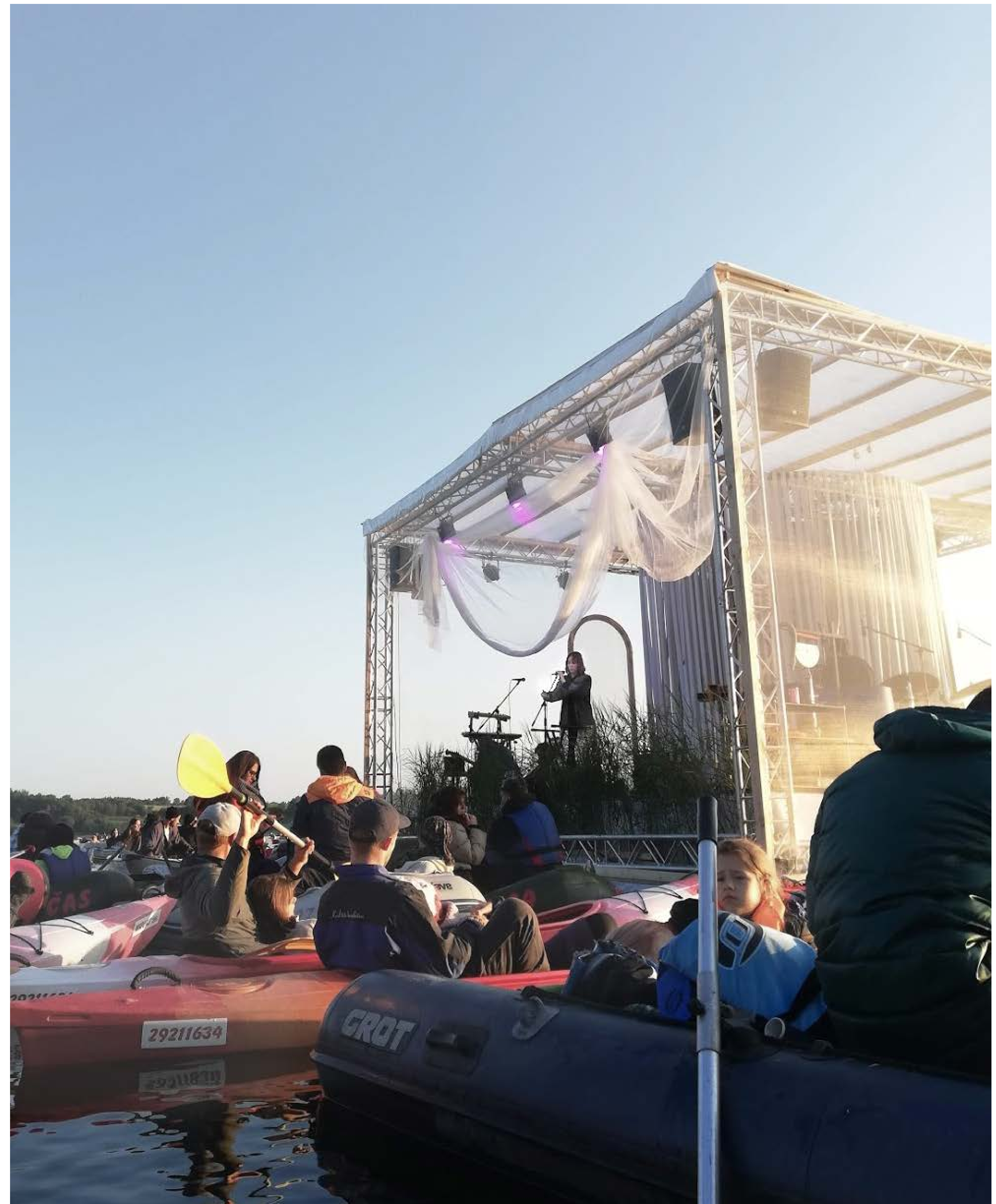
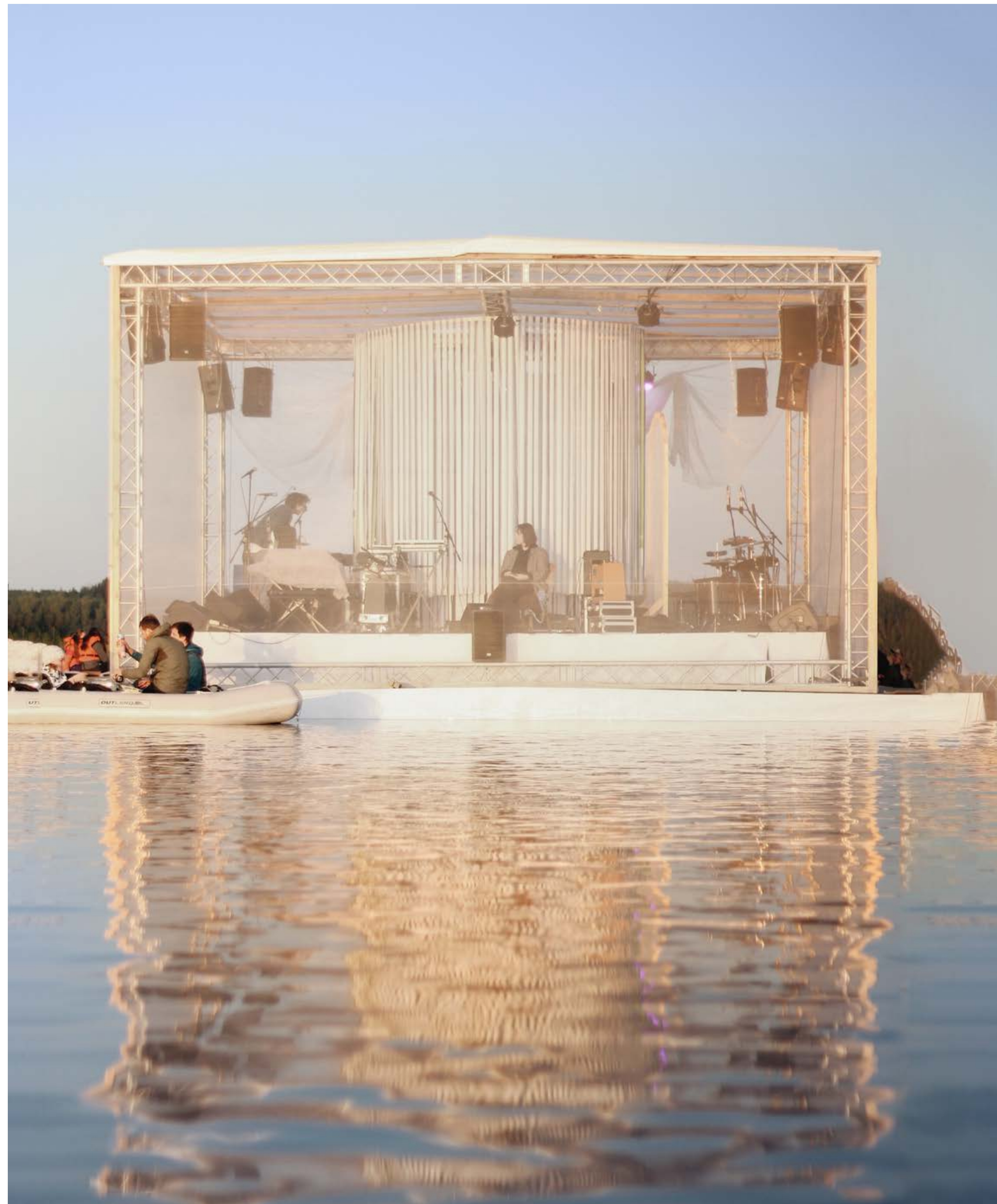
→ Construction

*Fillet agricole anti-insectes, poutres d'aluminium, bannières publicitaires de récupération, lumières, machines à fumée.*

9 × 9 × 4,5 m







"Chaque année en août, le public est entraîné vers un magnifique lac isolé au milieu duquel est disposée une scène, tandis que des barques sur l'eau accueillent les spectateurs. L'effet est d'autant plus théâtral que les représentations ont lieu à l'aube."

Extrait de Lonely Planet édition Pays Baltes à propos d'[Ezera Skanas](#) un évènement musical se déroulant chaque année sur le lac Kala en Lettonie.

Pour l'édition 2016 j'ai été en charge de la conception et de la fabrication de la scène secondaire destinée à accueillir les deux derniers concerts.

→ [VOIR LA VIDÉO](#)

→ Conception

→ Construction

Tasseaux de bois, Connexions  
métalliques, Boule Disco

4 × 4 × 6 m



Ortaffonic est un collectif qui organise des événements alliant musiques électroniques et arts visuels en Espagne, Belgique et en France. Pour la seconde édition du Ortaffonic Festival j'ai été comissioné pour concevoir la scène principale. Elle se présentait sous la forme d'un grand écran composé sculpturalement selon un principe géométrique emprunté au travail de Buckminster Fuller. Le motif était destiné à être animé en utilisant des projections vidéos créées sur mesure par une équipe de VJs.

→ [VOIR LA VIDÉO](#)

→ Conception  
→ Construction  
→ Montage et captation vidéo

*Tubes d'acier, tubes PVC, acier découpé au laser, toile ignifugée.*

8 × 5 × 4 m







Conçue au sein du *Studio Idaë* pour l'exposition *À la rencontre du vivant : la Mécanique du vivant* est un dispositif pédagogique qui permet de comprendre les relations d'interdépendance entre les espèces vivant au sein des forêts européennes.

À l'aide de cordes, les visiteurs font apparaître et disparaître la faune et la flore, et reconstituent ainsi un écosystème composé des végétaux, des arbres, des herbivores, des pollinisateurs, des carnivores et des décomposeurs.

L'ensemble du travail graphique a été produit en détournant et recomposant des visuels issus de revues scientifiques du XIXe siècle.

Exposé du 7 Avril 2023 au 17 décembre à la *Fondation Good Planet*, Boulogne.

Production : *SOLID*  
Coordination : *Artistik Bazaar*

→ Conception  
→ Montage

Bois, contreplaqué imprimé, papier peint non traité, cordes d'escalade.

300 × 600 × 300 cm





Réalisé au sein du Studio Idaë fondé par Isabelle Daeron le projet, Tombolo ou l'Autre monde est un projet conçu pour le site des Landes de Ploumanac'h, à Perros-Guirec, en Bretagne. Il propose de réactiver un récit mythologique celtique à travers plusieurs interventions : une installation sur le sentier des douaniers, un parcours sonore, une balade animée par les gardes du littoral et des objets de médiation, un conte, une scénographie et une horloge des marées.

Ma mission était principalement tournée vers la scénographie de l'exposition à la Maison du Littoral de Ploumanac'h, la conception de l'espace et de son mobilier. J'ai également travaillé sur la conception de la canne des marées qui fut également exposée au musée des Beaux Arts de Paris la présentation des projets du programme Mondes Nouveaux.

Artisans bois : *Pascal Harnois, Gaël Le Thellec & Xavier Bonsergent*

Crédit photo (sauf dernière):  
©Anne-Emmanuelle Thion

→ Conception scénographique  
et design d'objet  
→ Montage



©Anne-Emmanuelle Thion





Réalisé en collaboration avec l'agence [Designers Unit](#) ce concours portait sur la réalisation de la scénographie de l'exposition *Transitions à la Cité des Sciences et de l'Industrie*, destinée à servir de support pédagogique renouvelable sur la question des transitions écologiques en cours. Pensée en collaboration avec l'agence d'éco-conception *Coopérative Mu*, notre proposition avait comme objectif de lier médium et message et d'être exemplaire au niveau des ressources employées à sa production.

(Projet resté à l'esquisse)



→ Conception scénographique

→ Modelisation 3D

→ Visualisations



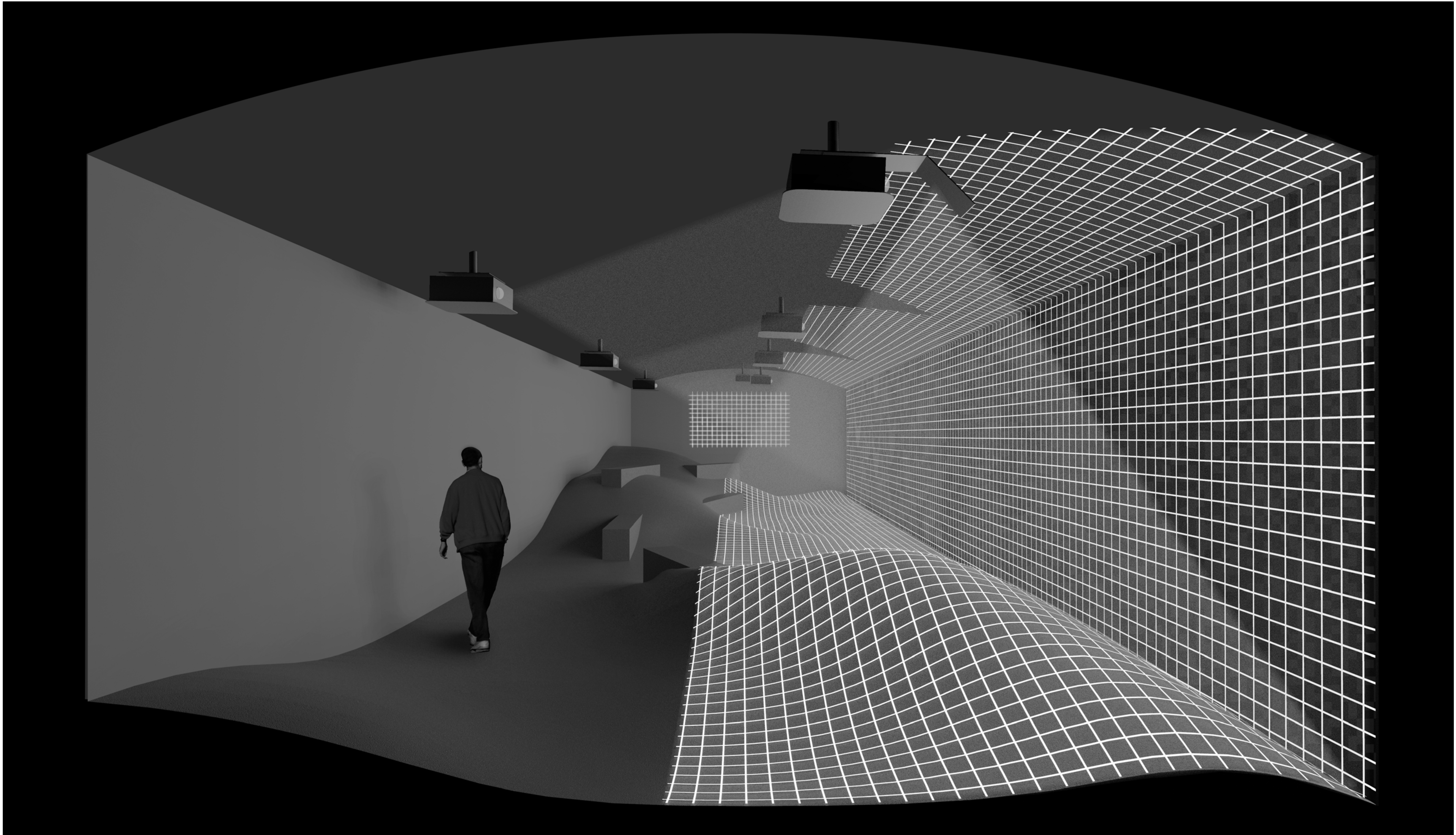
Le Fort de dunes est un bâtiment militaire du XIXe siècle enterré sous les Dunes de Flandres à proximité de Dunkerque. Au sein de l'agence [Designers Unit](#) j'ai travaillé à la conception scénographique et au dessin du mobilier pour le musée qu'il deviendra à partir du printemps 2020.

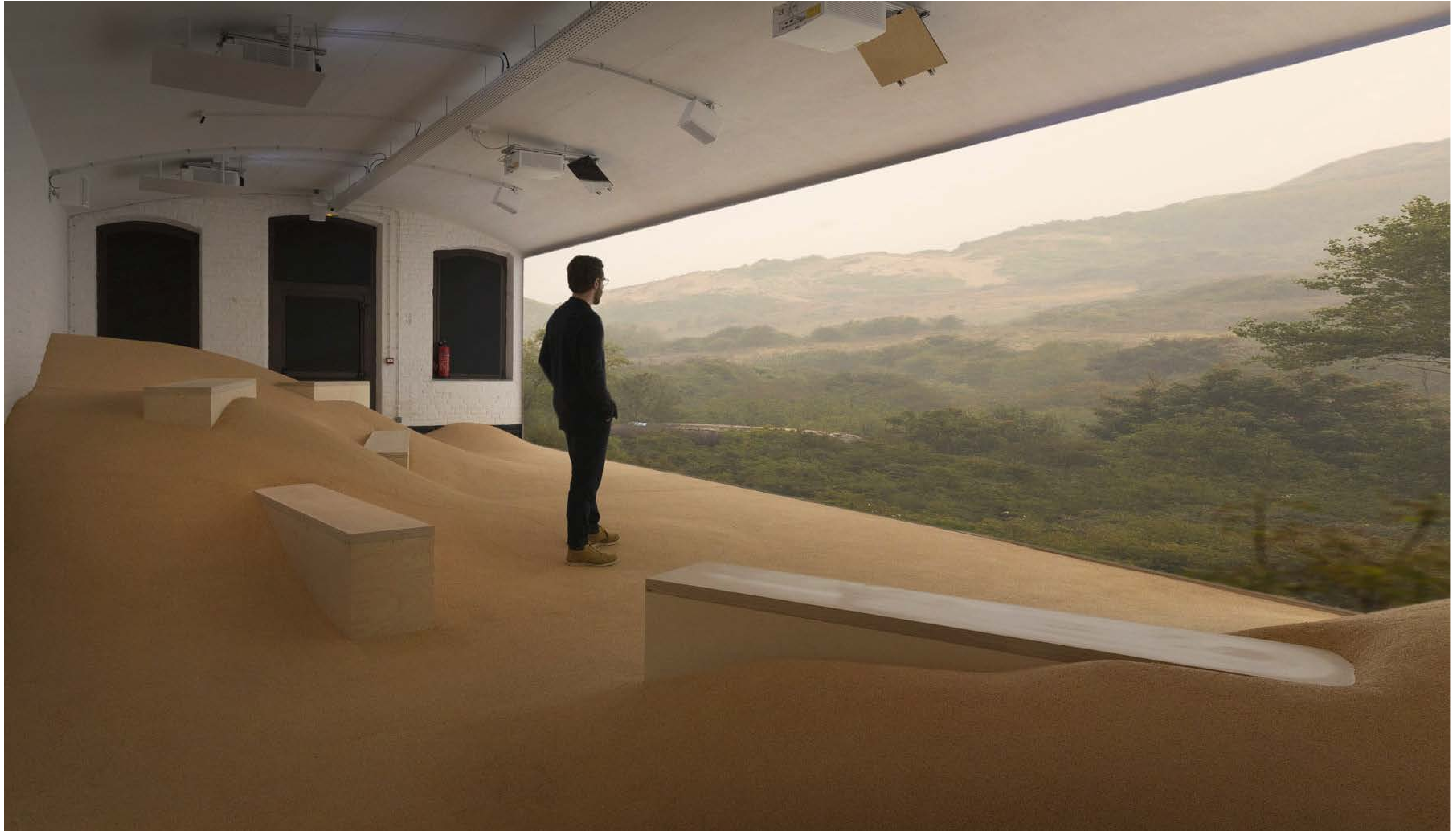
L'exposition permanente offrira aux visiteurs un récit singulier de l'histoire de la région et des différents conflits dont elle fut la scène. L'absence de collection nous a laissé l'opportunité de concevoir de nouveaux modes de narration dans l'espace à travers une série de dispositifs audiovisuels ambitieux.

Agenceur: *Triplan Art*  
Éclairagiste: *Hi Lighting Design*

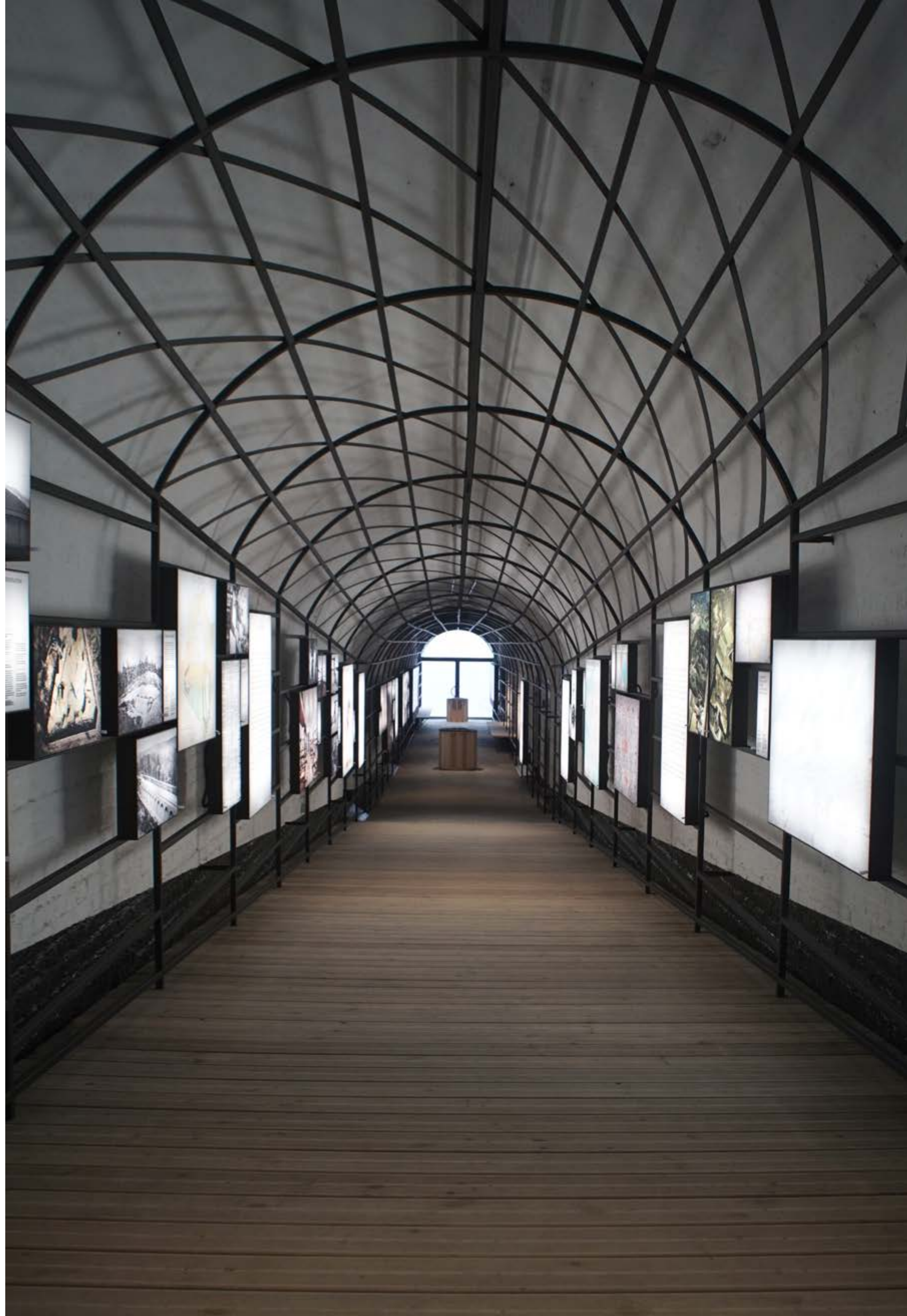


- Conception scénographique
- Modelisation 3D
- Visualisations









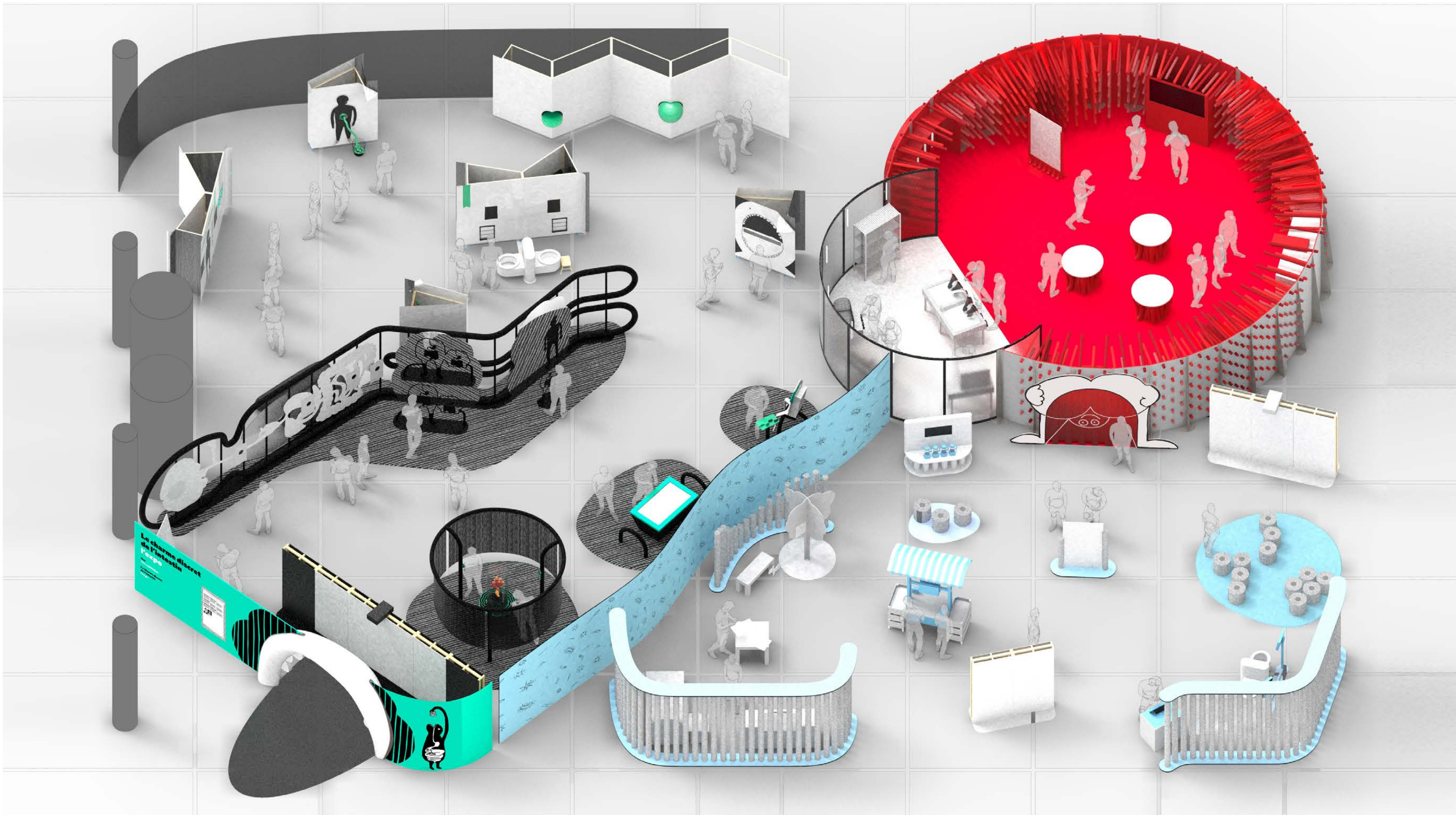
Conception scénographique et modélisation 3D pour l'exposition "Le Charme Discret de l'Intestin" dans le cadre d'une mission pour [l'Atelier Universel](#). Cette exposition itinérante adaptée du livre des soeurs Enders fut présentée dans un premier temps à la Cité des Sciences du 4 décembre 2018 au 4 Aout 2019. Elle sera par la suite réinstallée dans différents musées des sciences en Europe sur une période de 8 ans.

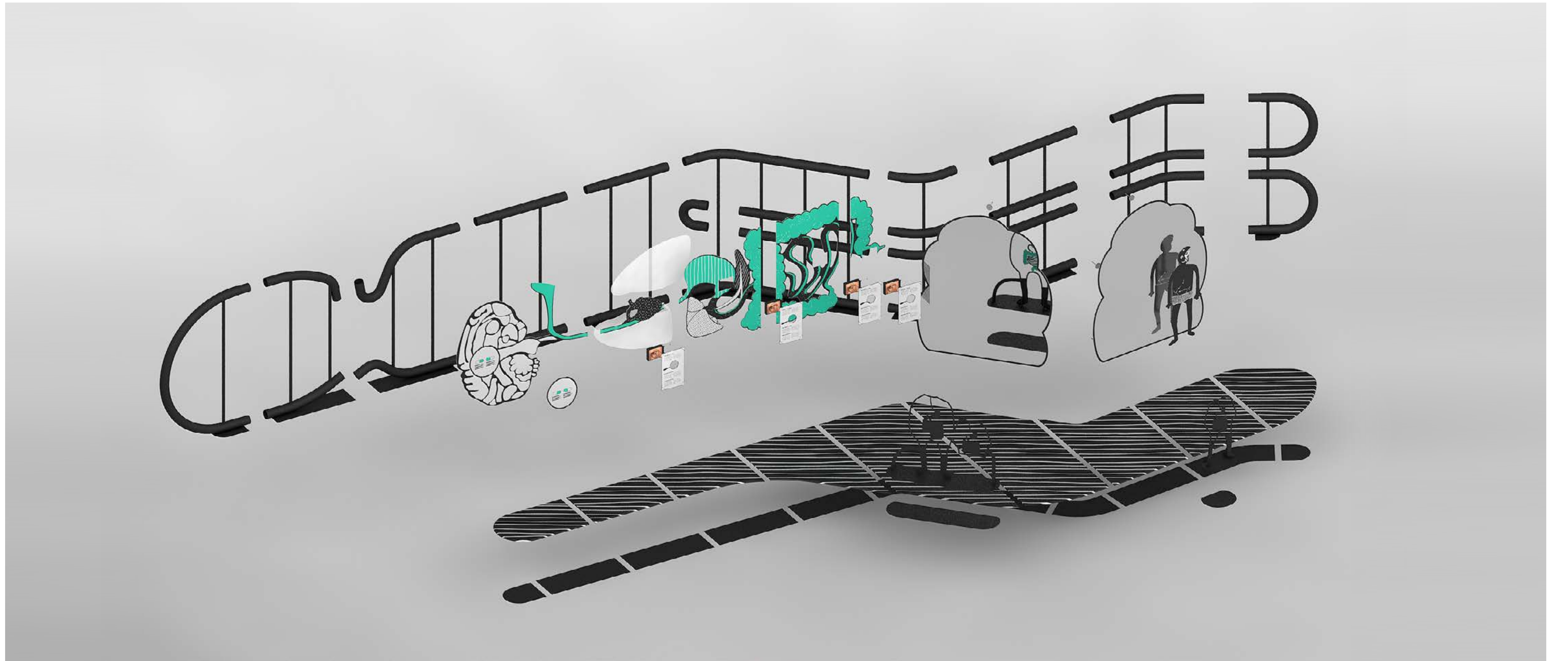


→ Conception scénographique

→ Modelisation 3D

→ Visualisations







©Marguerite Bornhauser pour Libération



©Bogdan Mihai Dragot

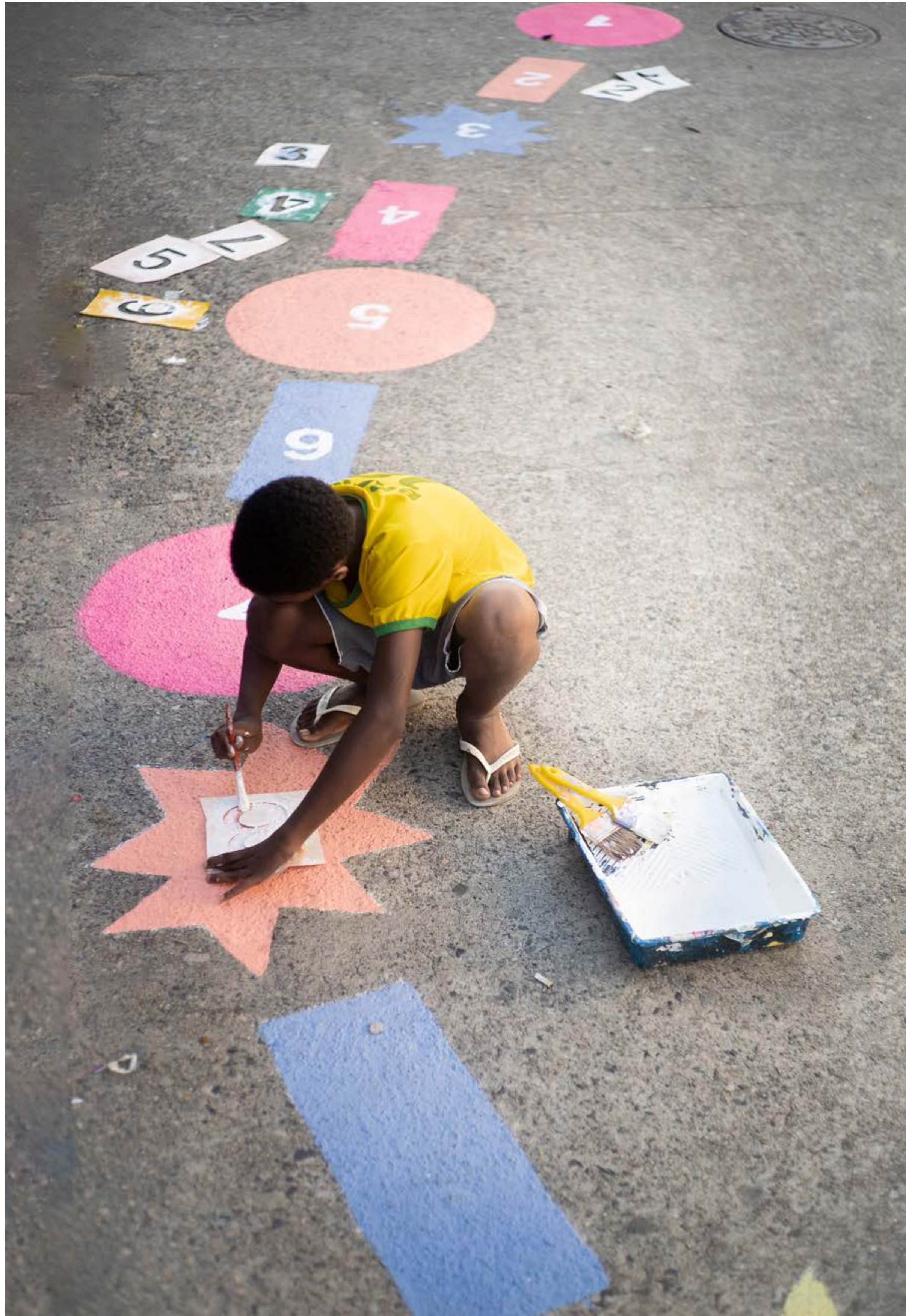
Morro do Fuba est un quartier populaire situé dans la zone nord de Rio de Janeiro. Comme pour la majorité de ces quartiers, les institutions et les infrastructures garantes du lien social y sont absentes. De plus le quartier est contrôlé depuis une dizaine d'années par une milice armée dont la présence définit grandement le rapports des habitants à l'espace public. C'est dans ce contexte que travaille l'ONG Terr'Ativa, principalement dirigée par des habitants du quartier en organisant du soutien scolaire principalement mais également des activités artistiques et sportives.

Avec Terr'Ativa comme partenaire nous avons monté ce projet de résidence visant à initier auprès des enfants et adolescents bénéficiaires de l'ONG une démarche de réappropriation de l'espace public autour de deux thèmes: le jeu et les espaces de rassemblements.

Afin de travailler dans ce contexte sécuritaire très spécifique nous avons mis en place un processus de création inclusif et participatif sous forme d'ateliers. Les enfants étaient amenés à penser les interventions de manière collaborative, à créer pour leur quartier puis implanter ces créations à travers de petits chantiers participatifs.

Les réalisations finales ont pris la forme d'une série de jeux de type "marelles" peints au sol dans divers endroits du quartier, de l'aménagement d'une place afin d'accueillir des projections de films et de petits concerts et d'une série de balançoires installées dans des endroits choisis par les enfants.







Dans la suite du projet nous avons réalisé un court-métrage documentaire pour raconté le projet. Le film fut lauréat du festival international Megacities Shortdocs 2024.

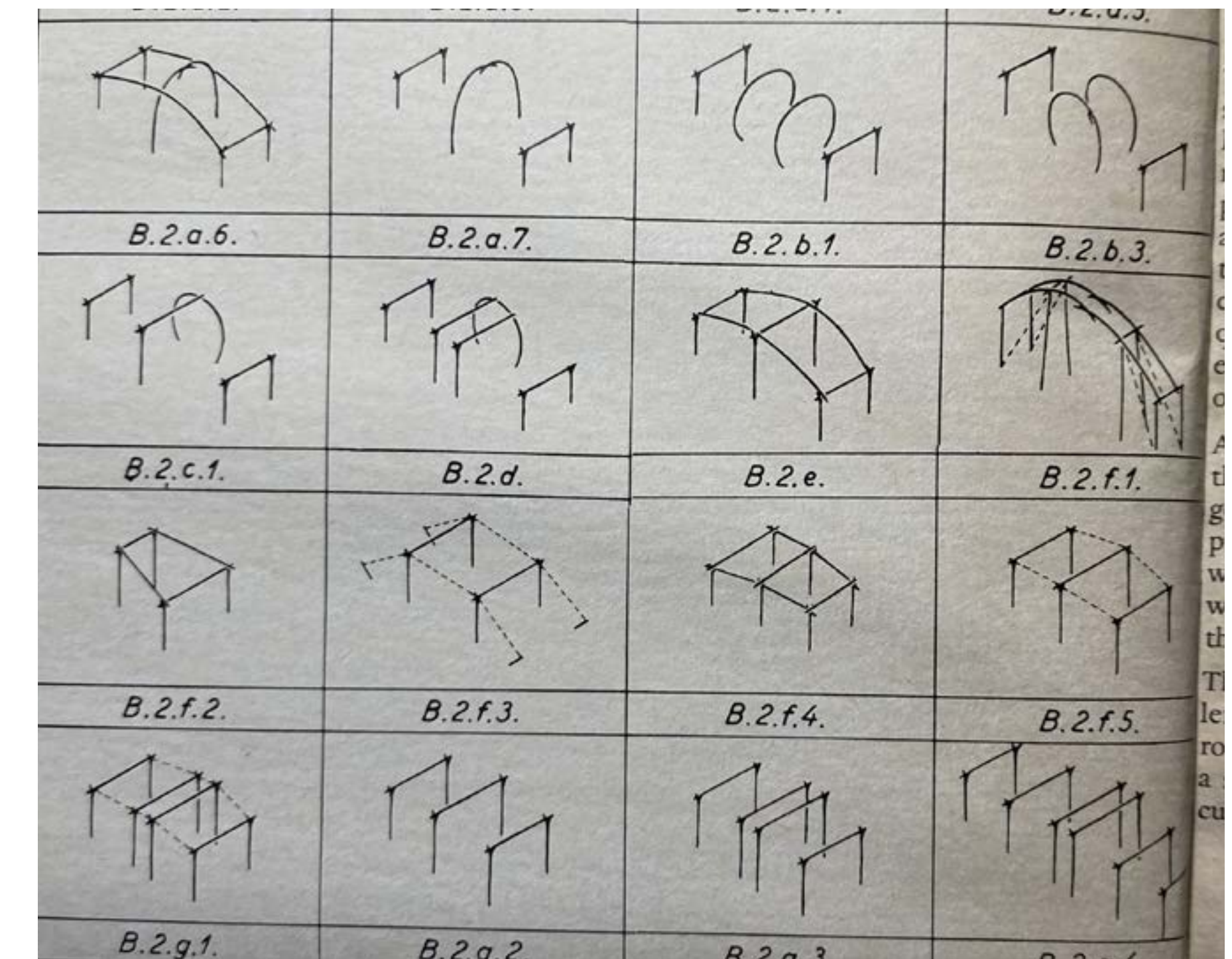
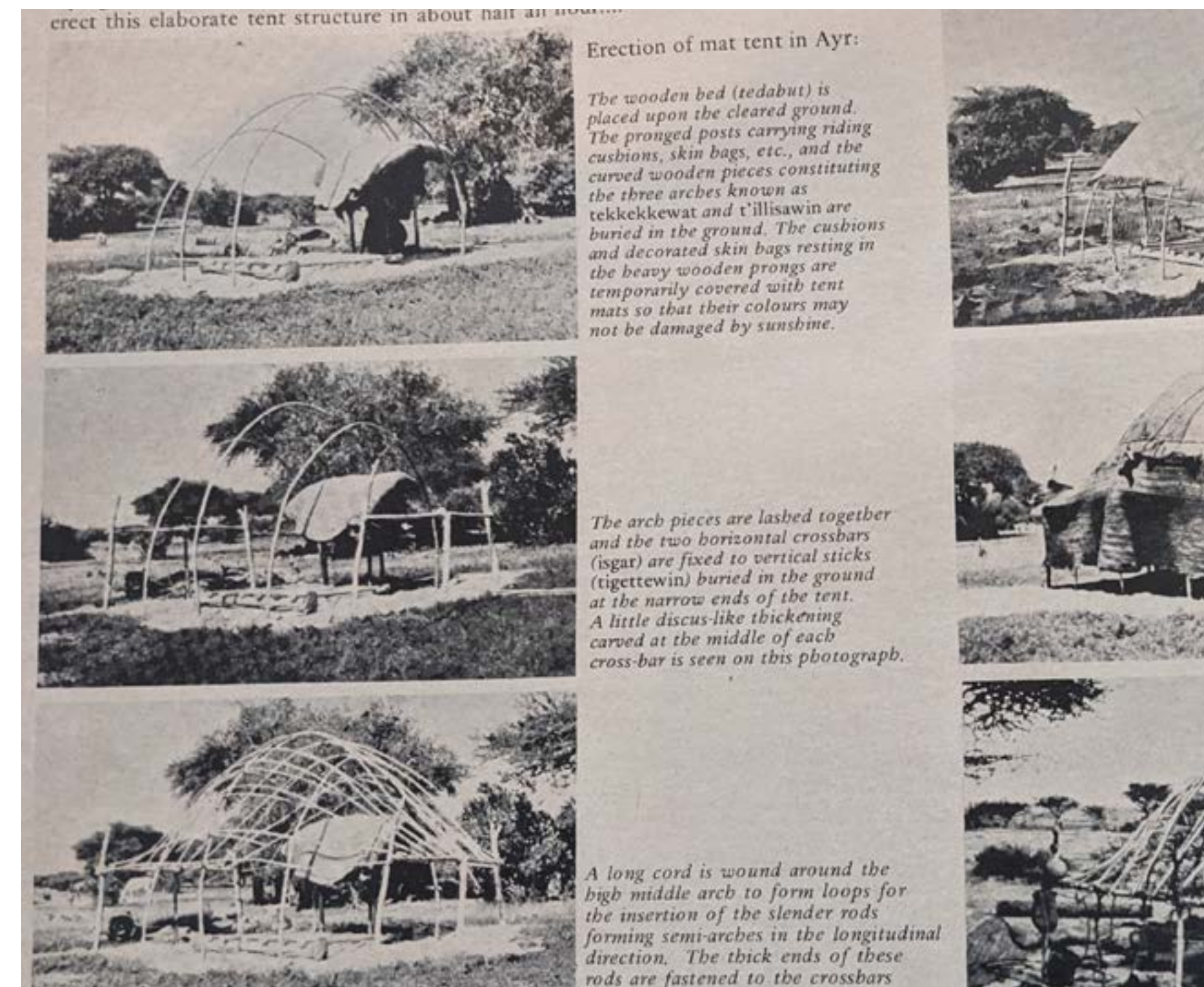
→ [VOIR LA VIDÉO](#)



**SHELTER\* Abri - Refuge**  
 Lieu offrant une protection temporaire  
 contre les intempéries ou le danger.

Workshop réalisé en collaboration avec Alice Bleton au cours d'une semaine avec l'ensemble des étudiant-es de la section Design Espace des Beaux-Arts de Lyon autour de l'idée de "Shelter" ou "Abri" en se concentrant particulièrement sur l'histoire de l'abri souple et/ou léger.

Le travail collectif a commencé par une journée d'expérimentations structurelles à partir d'un ensemble de matériaux donné: Tiges rigides, tiges souples, cordes et poids. L'objectif final était à la fois de concevoir un abris léger et de questionner la notion d'"espace habité" à travers une intervention plastique. Les étudiant-es devaient faire de cet espace une expérience, sensorielle, narrative, performative. Créer un espace pour abriter des corps de manière concrète ou métaphorique.





Durant l'édition 2017 du festival Ezera Skanas fut organisé une série de camps créatifs dans différentes disciplines : Danse, Musique, Cinéma, Photographie et Design. Avec Zane Priede nous étions en charge des jeunes designers. À partir de leurs idées initiales nous les avons aidés à passer du dessin à la réalité. Chacun des participants devait construire une installation flottante visible de nuit pour le public du festival, ci-contre une photo de l'installation réalisée par Paula Bloma avec un petit coup de main de ma part.

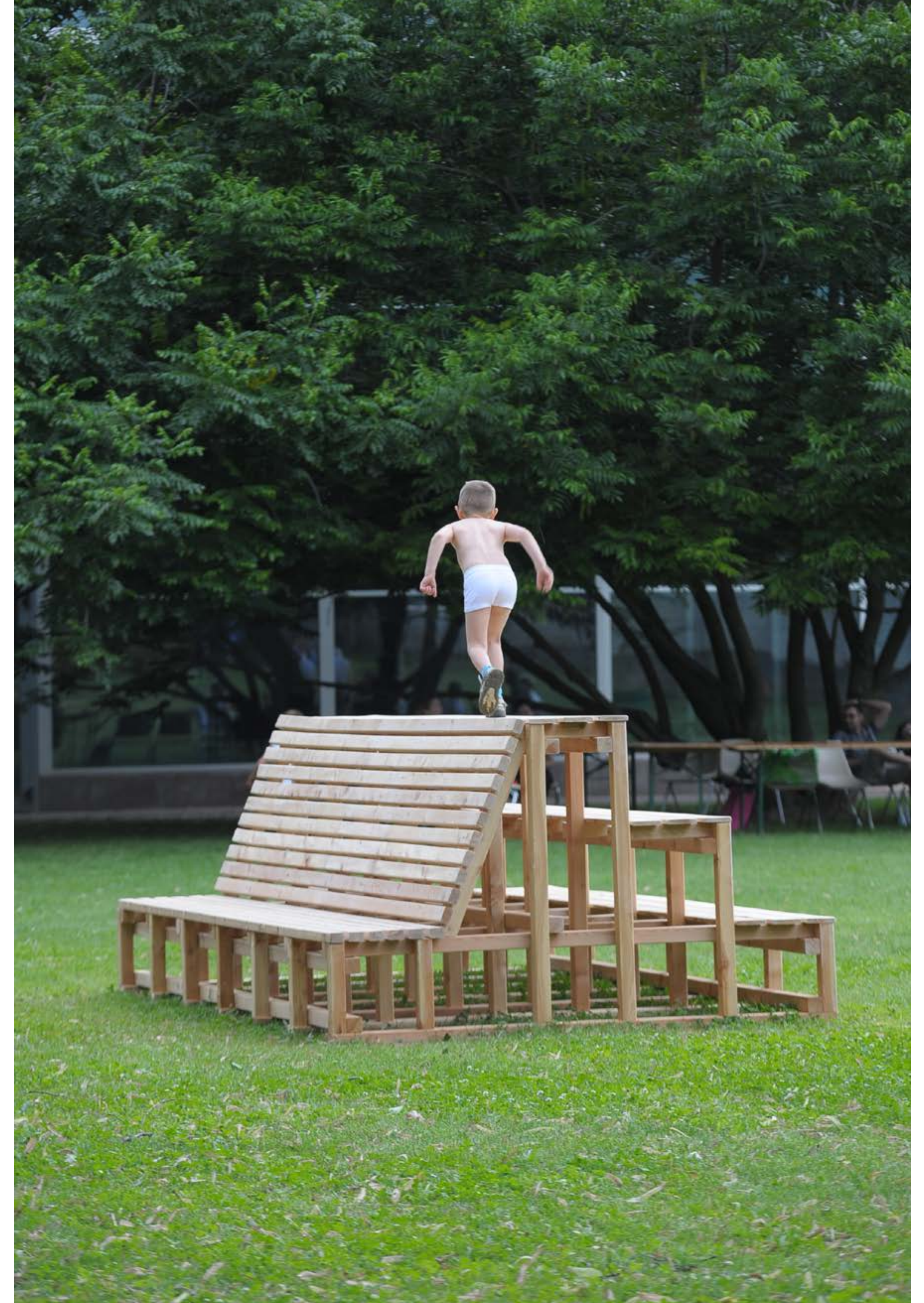
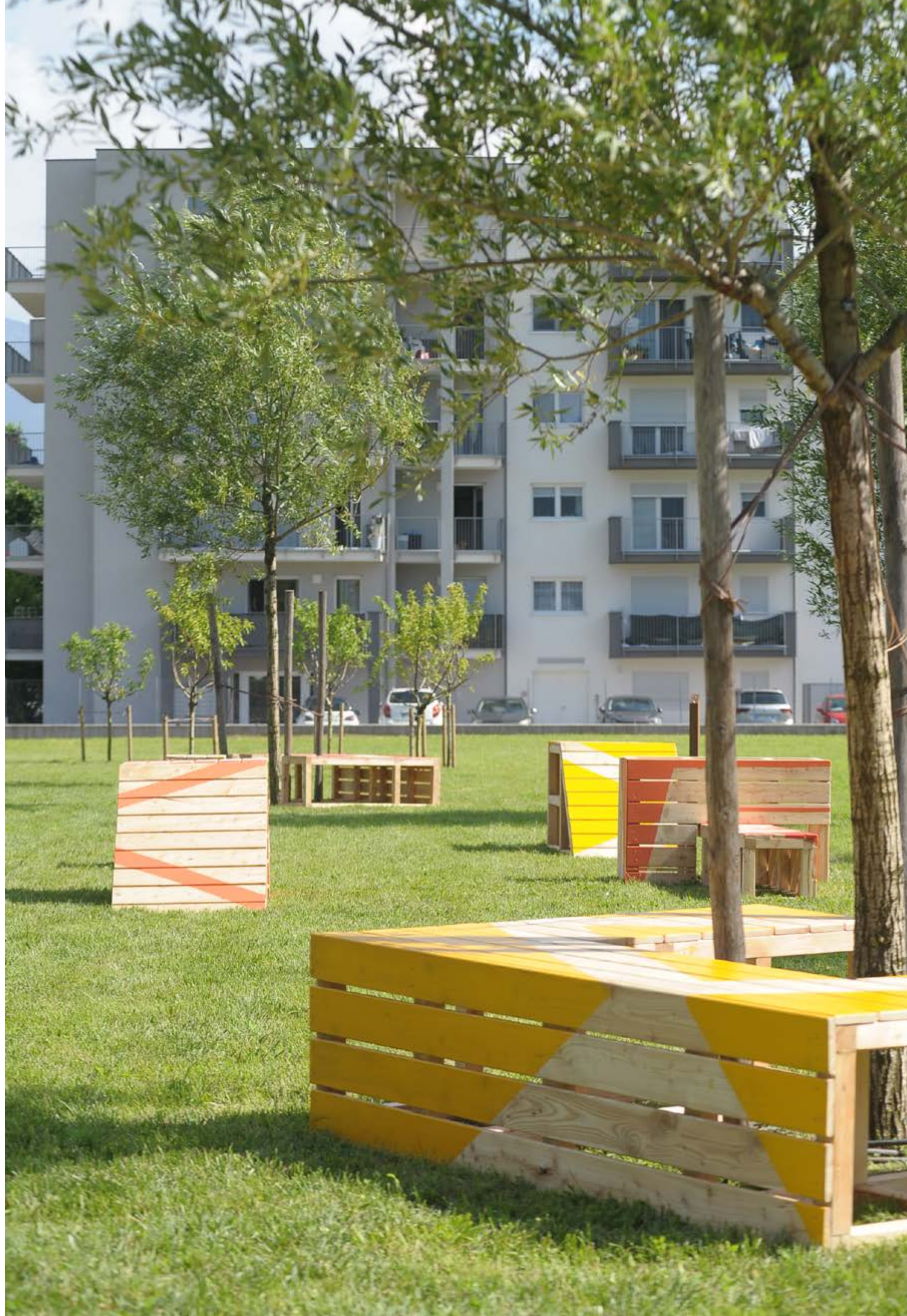


→ Enseignement  
→ Construction  
→ Photographie

Camposaz est un collectif italien qui depuis 2013 mène des projets pédagogiques d'initiation à la construction bois. Pour chaque édition est réunie une équipe regroupant architectes, menuisiers, designers et étudiants venus de divers horizons afin de concevoir et de construire in-situ un aménagement pérenne et sur mesure pour un lieu à partir d'une quantité de bois donnée (4-5m<sup>3</sup>). Rien n'est ici pensé en avance, tout est dessiné ensemble, construit ensemble, de manière horizontale et sur une petite dizaine de jours.

J'ai participé comme tuteur à deux workshops, l'un dans la cours intérieure de la bibliothèque municipale de Reggio d'Emilia et le second dans un parc public de Trento.



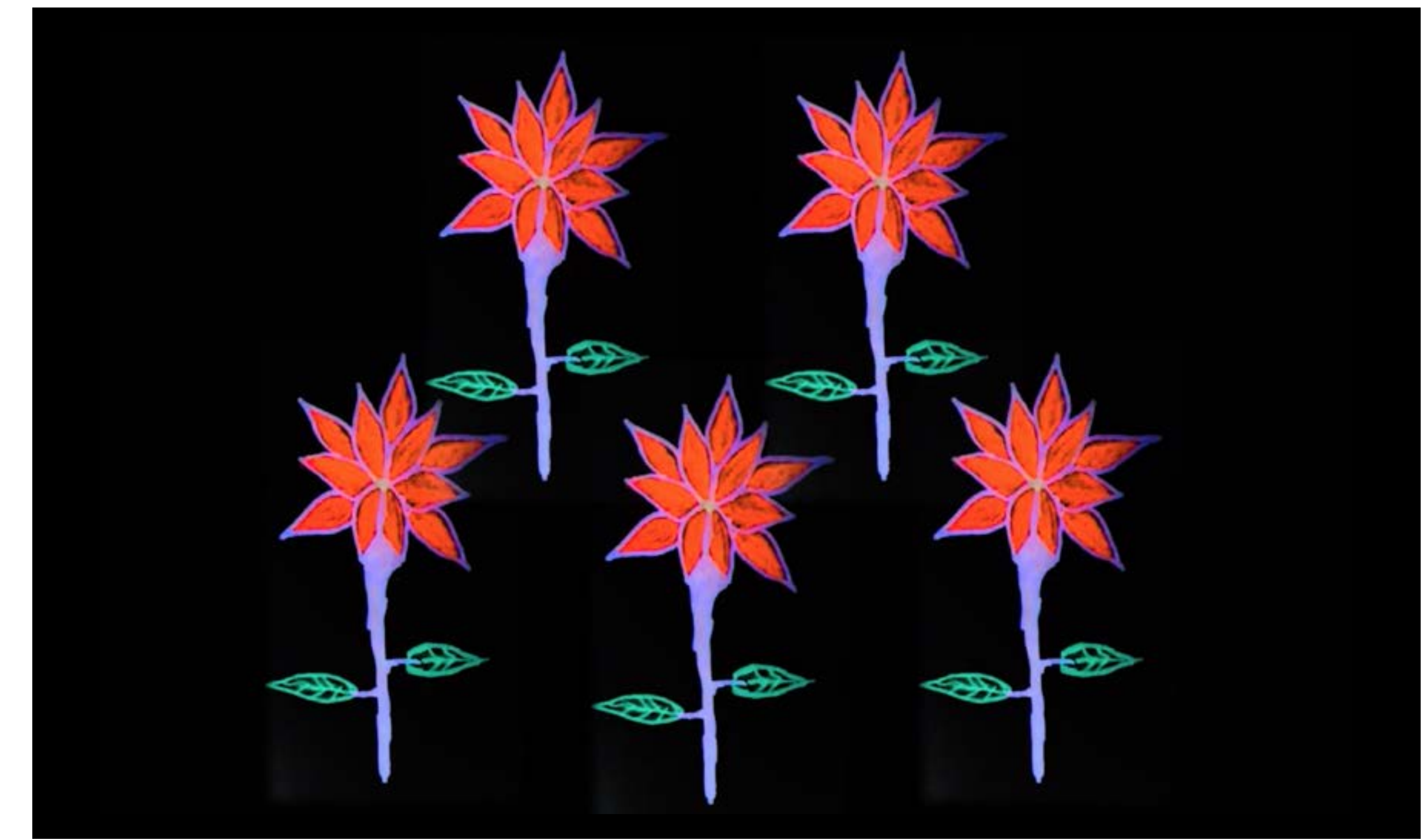


Gondar Art Tank est une organisation basée dans la ville de Gondar au nord de l'Éthiopie. Elle tente de tisser des liens entre les jeunes artistes locaux et des artistes occidentaux à travers l'organisation de résidences et d'ateliers de création.

Tout au long de ma résidence en avril 2018 j'ai organisé des ateliers d'initiation à la vidéo d'animation. En Éthiopie les ordinateurs sont très rares et les réseaux Wifi également mais un grand nombre de personnes ont accès à un smartphone et peuvent se transmettre musiques, vidéos ou applications via bluetooth. Ainsi, les participants se servaient de leurs smartphones pour réaliser de petits clips vidéos qui furent compilés et montrés à la fin de mon séjour.

→ [VOIR LA VIDÉO](#)

→ *Enseignement*  
→ *Montage vidéo*



Le Liceo Artistico Preziosissimo Sanguè Monza est un lycée artistique situé au nord de Milan. J'ai été invité à y mener un atelier de design de trois jours pour quatre-vingt élèves de première. Ma volonté était de partir d'une combinaison de matériaux complémentaires extrêmement simples et communs : des baguettes de bois et de la ficelle, et d'inviter les élèves à se les approprier à travers une approche intuitive et pratique. Comment trouver un répertoire formel, un vocabulaire esthétique, des potentialités fonctionnelles en partant des caractéristiques intrinsèques d'un matériaux, en réfléchissant avec ses mains.

Pour leur mettre le pied à l'étrier je les ai confrontés à une série de petits exercices plastiques et pratiques: créer un ornement, un motif, différents types de connections, construire une structure capable de porter un poids, un pont. Et pour finir nous avons organisé un grand concours de construction par équipe afin de rassembler toutes les classes.

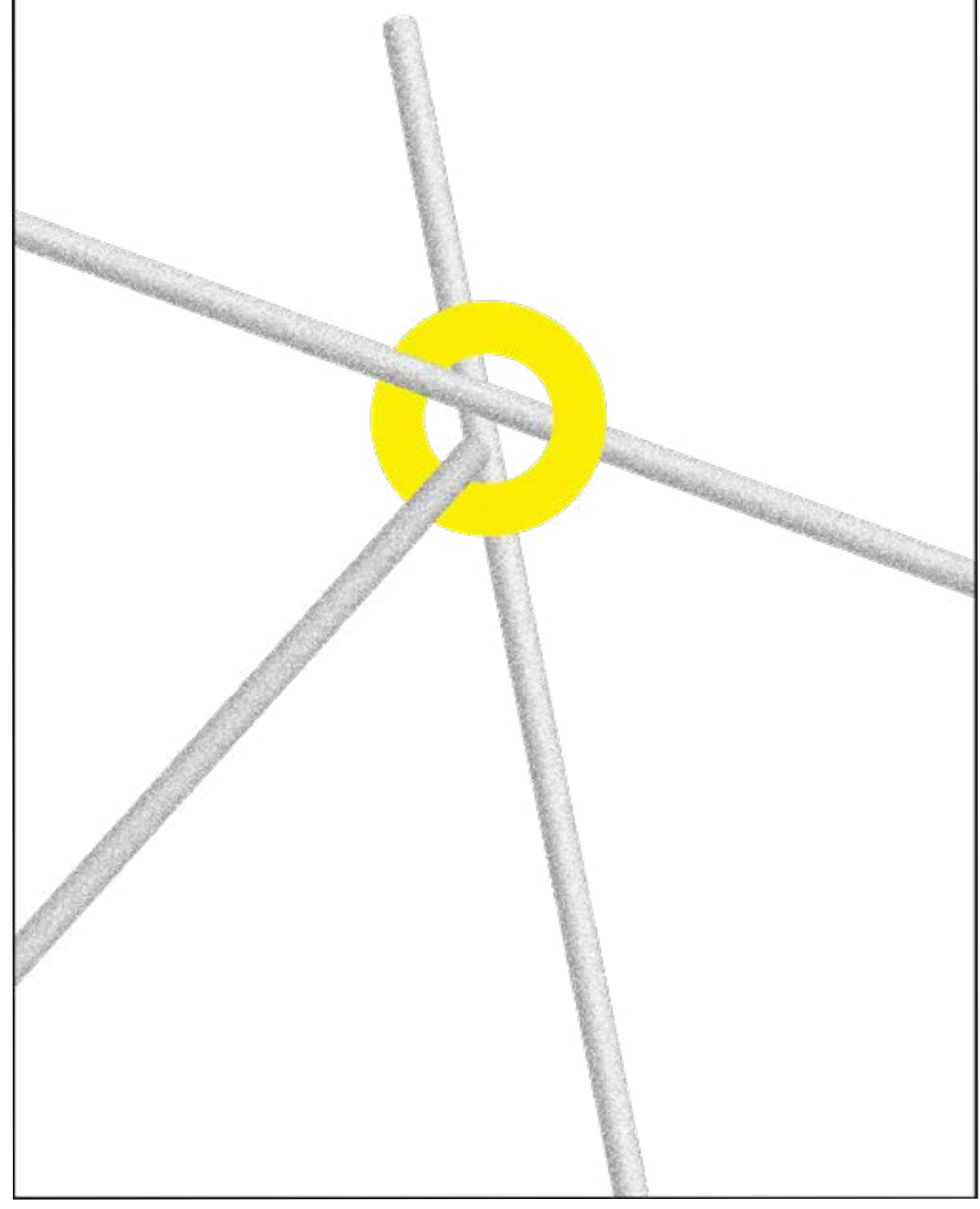
[→ VOIR LA VIDÉO](#)

→ Enseignement  
→ Montage vidéo



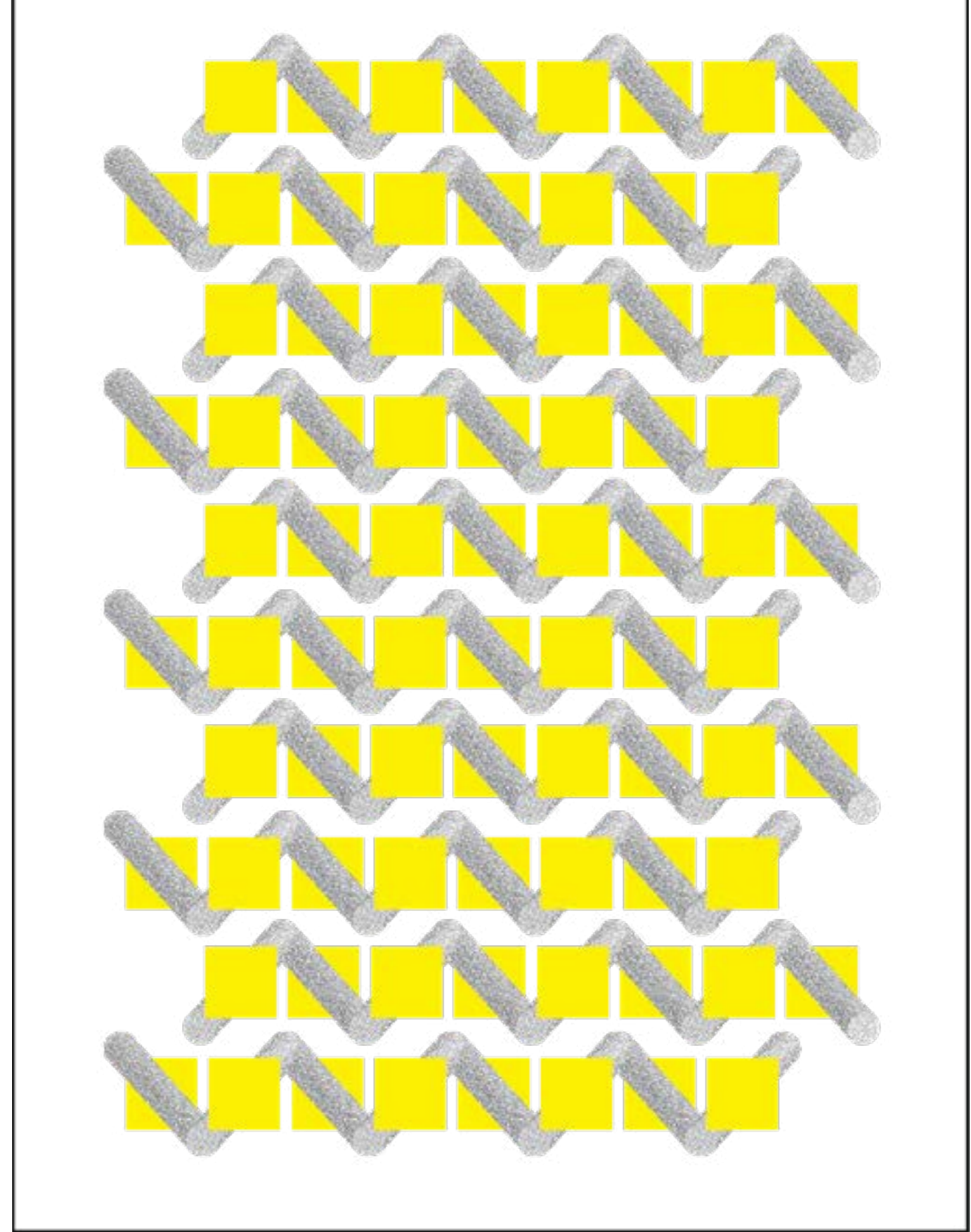
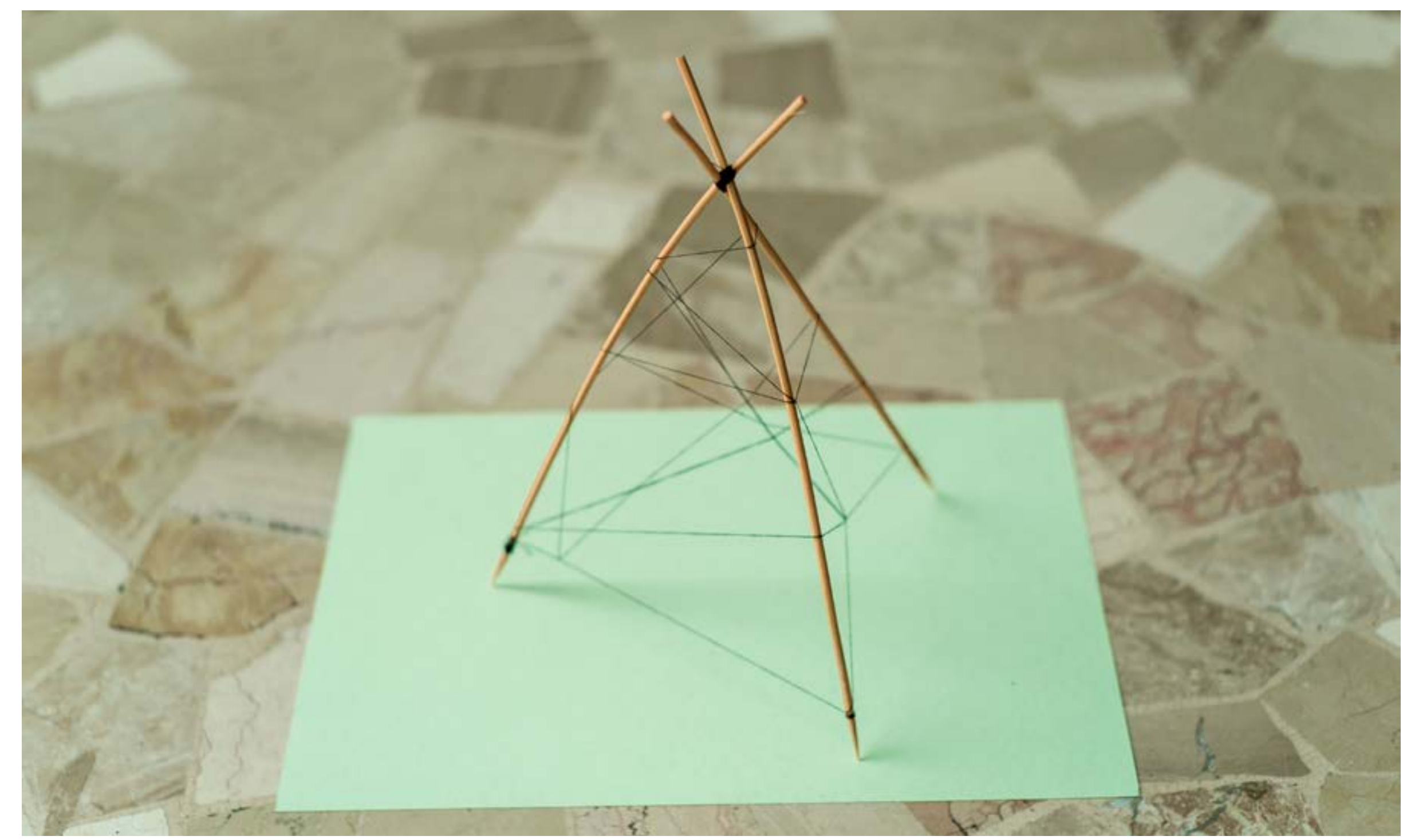
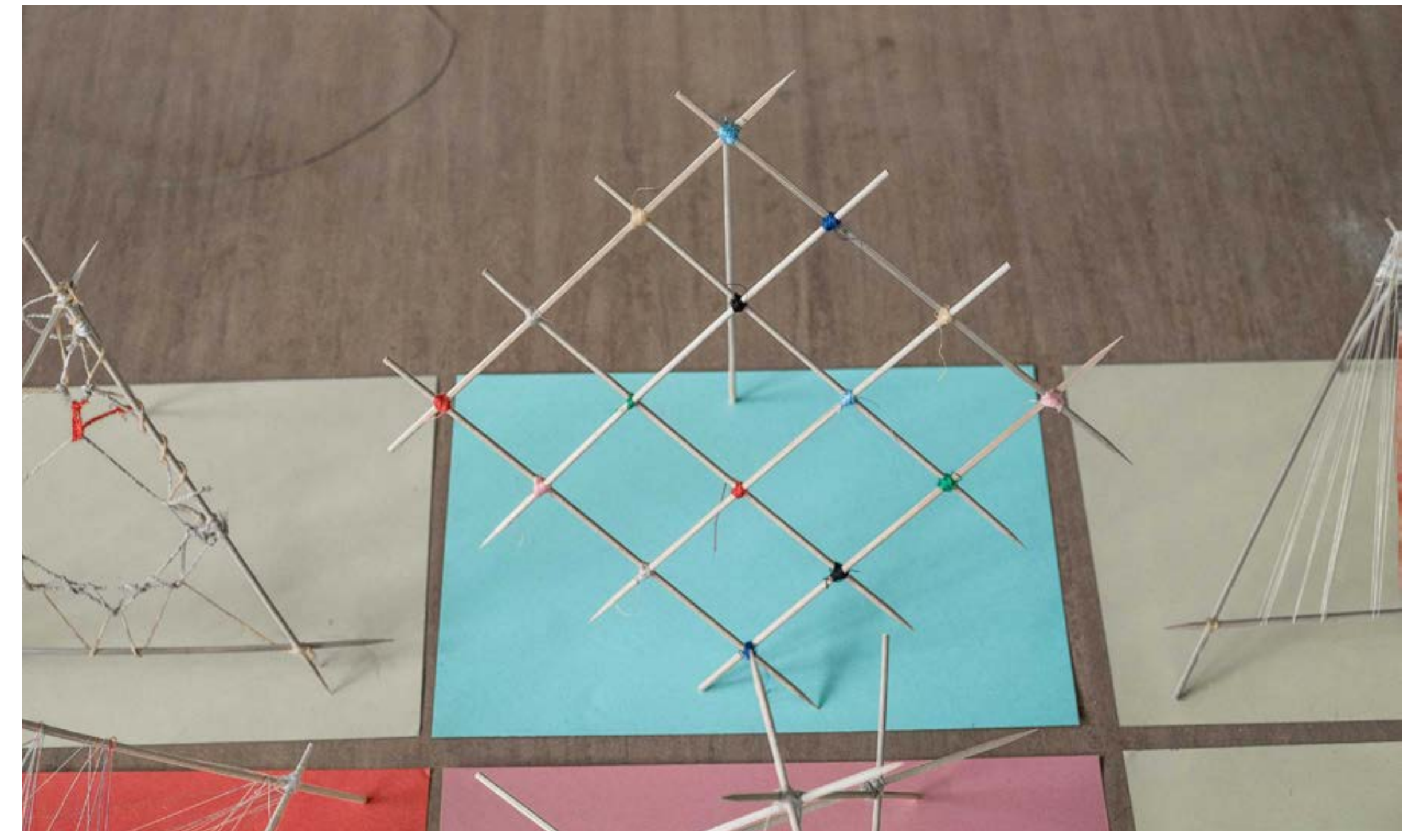
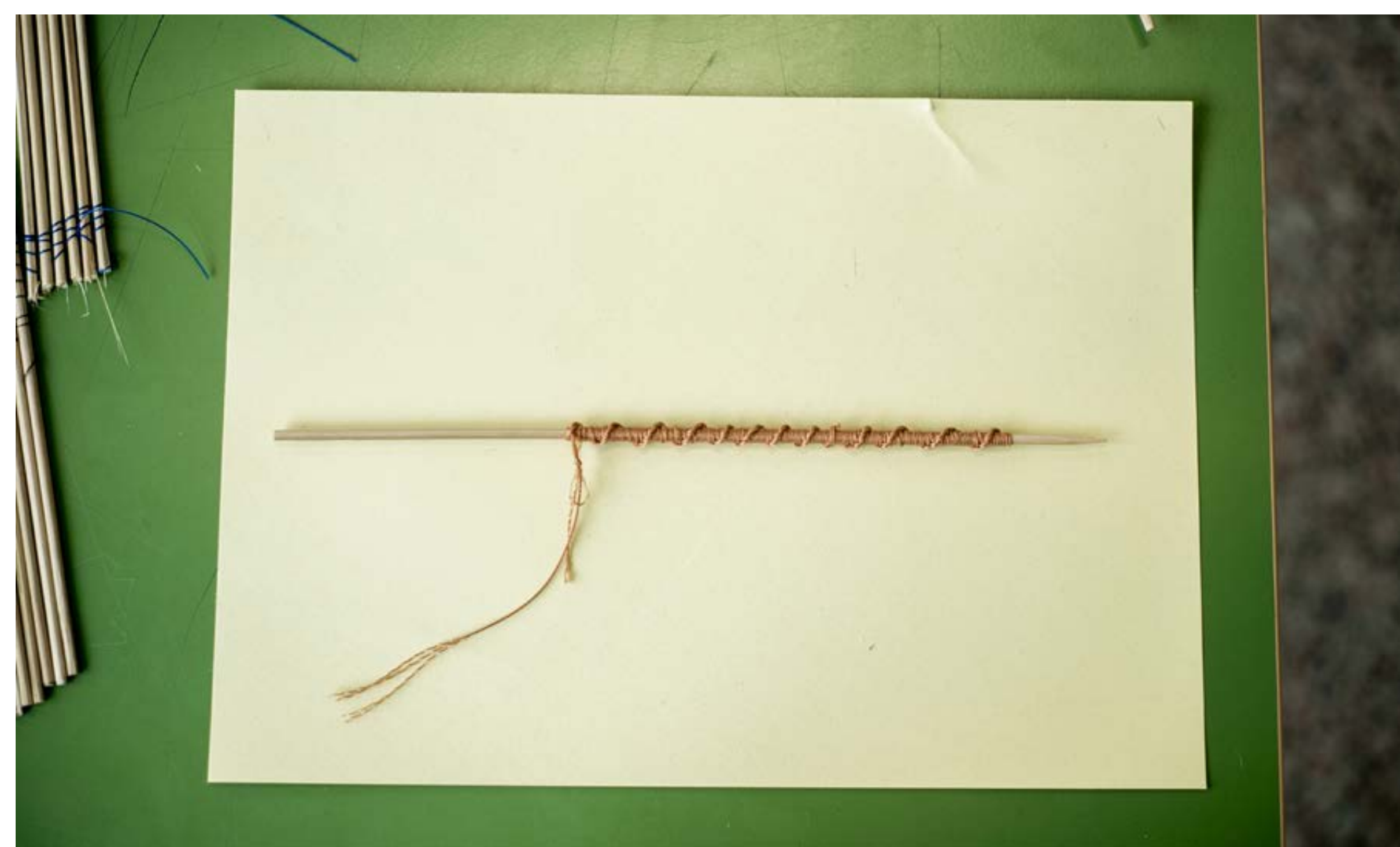
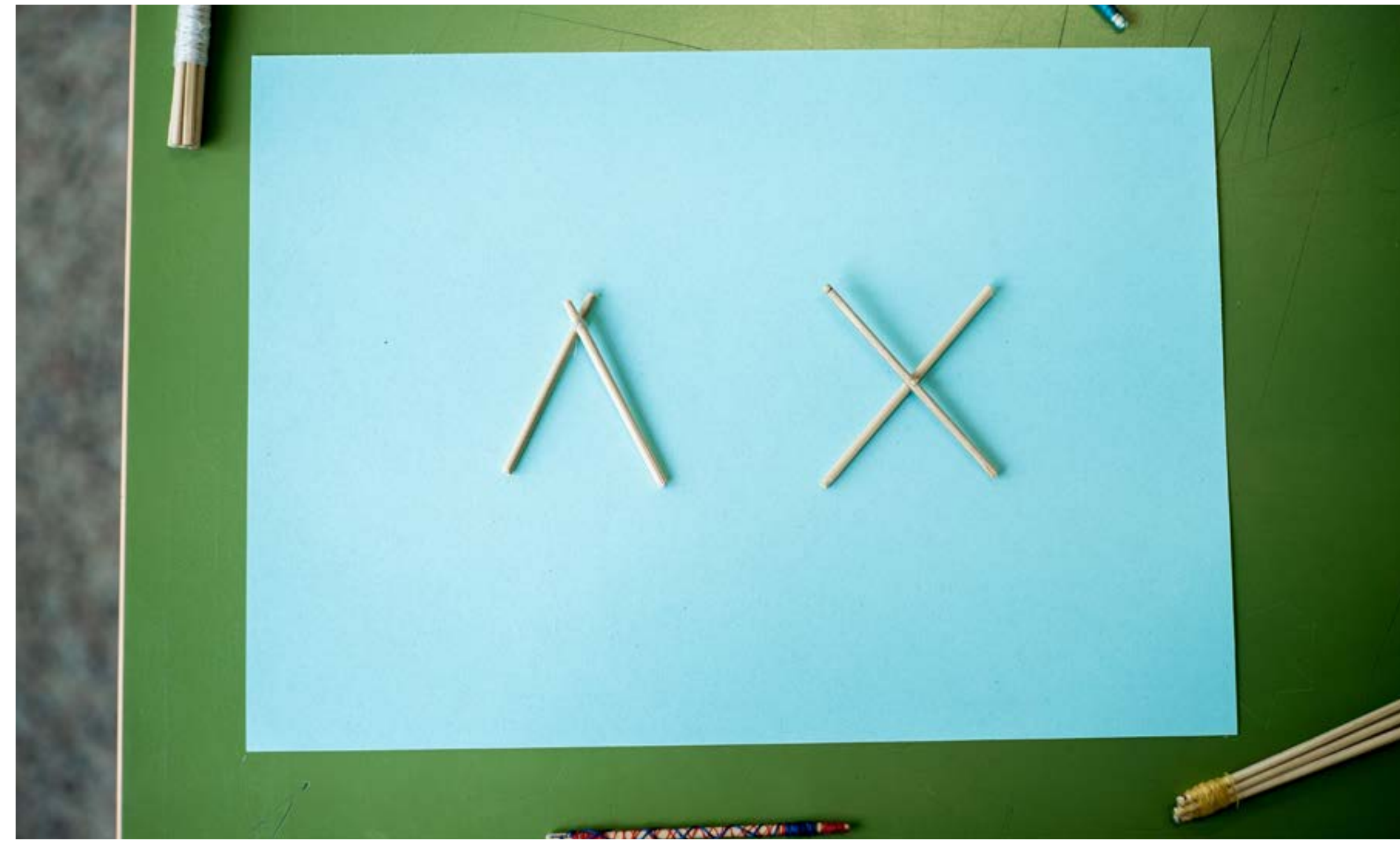
**Connection noun**  
The place at which two things are joined or united.

Developp a series of different types of connections, joining together two or several parts. The aim can be both functional or aesthetic.



**Pattern noun**  
A repeated decorative design.

Experiment with pattern making a serie of different samples of small patterns in two or three dimensions.

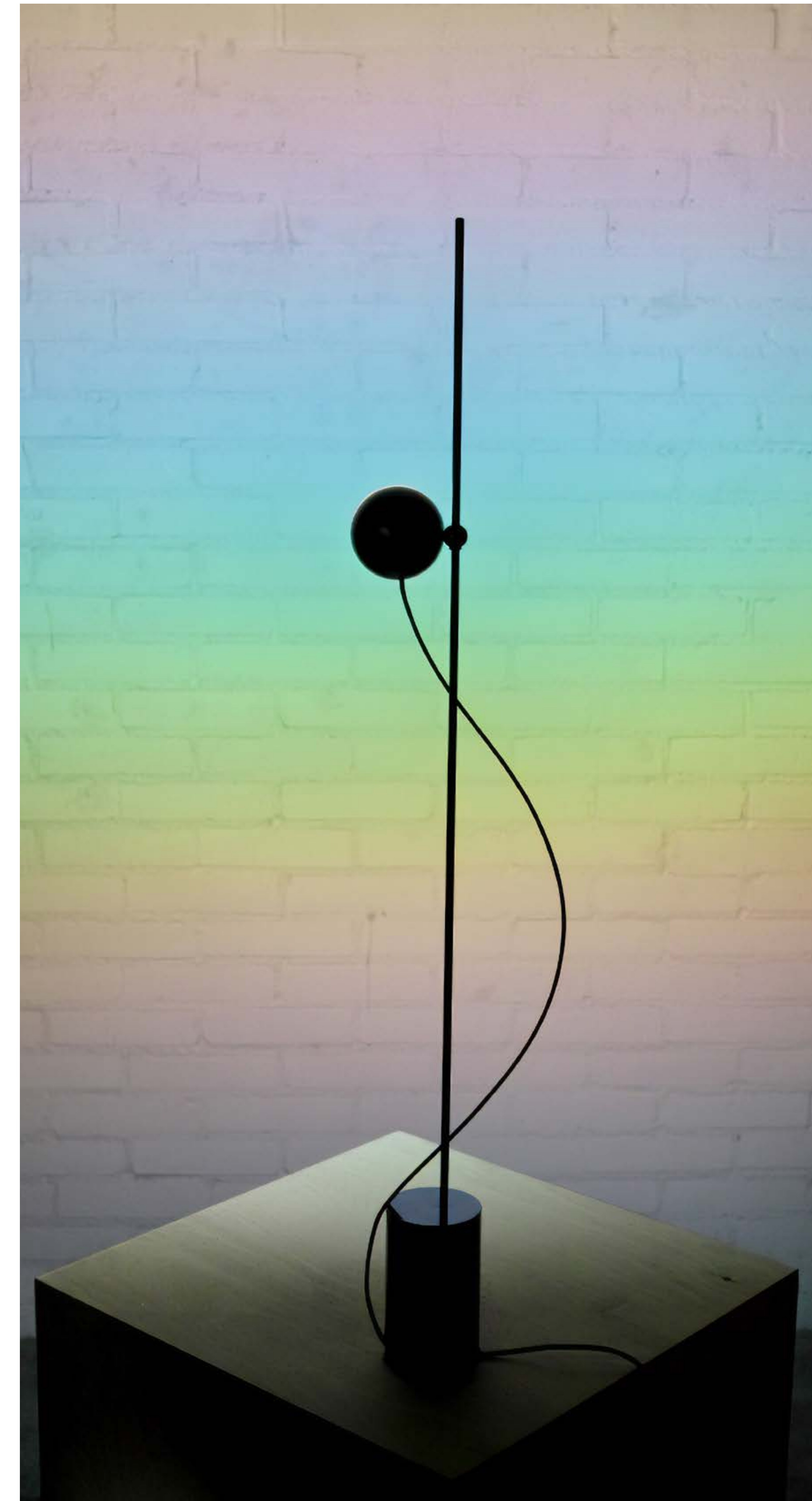



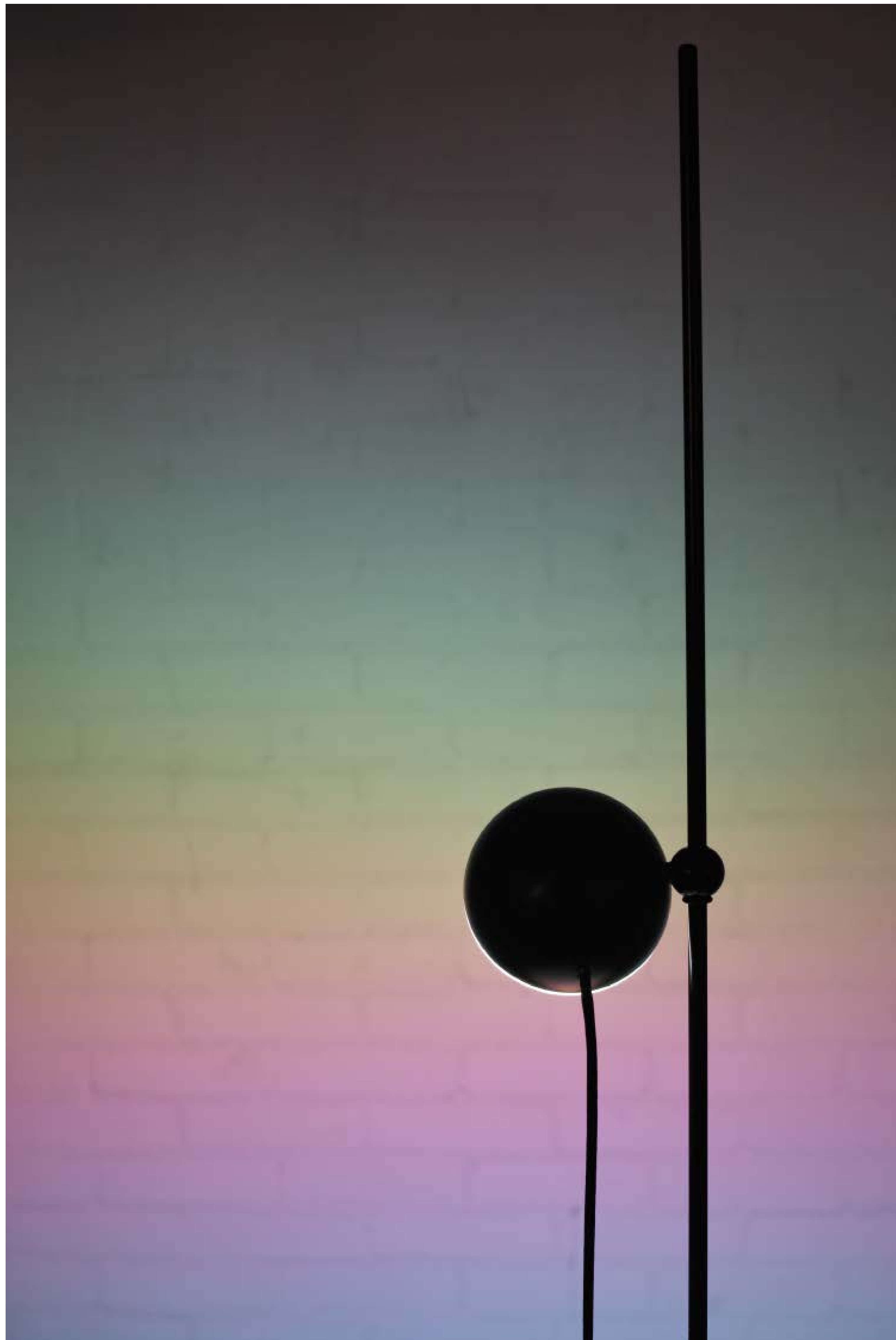
Ce projet est le résultat d'une série d'expérimentations sur les effets lumineux et les projections colorées.  
Cette lampe d'ambiance sépare et mélange le spectre lumineux en utilisant un système de filtres lenticulaires. Elle peut ainsi diffuser selon les envies de subtils dégradés de couleurs vives ou bien une lumière blanche.

→ Conception  
→ Prototypage

Acier laqué, aluminium anodisé,  
impression 3D polyamide, LED

6 × 6 × 70 cm





Dessinés pour l'artiste céramiste [Françoise André](#), cette série de présentoirs est actuellement utilisée pour mettre en valeur son travail dans les vitrines de l'Hotel du Levant à Paris.



→ Conception  
→ Construction

Tasseaux de Sapin, tiges de Sapin,  
tissus.

120 × 120 × 90 cm

Kite kit est un jeu de construction de cerfs-volants permettant un nombre infini de combinaisons. Il se présente sous la forme de tiges de bois, de connections en silicone et de pièces modulaires en toile nylon.

→ Conception  
→ Prototypage

Tissus nylon, baguettes de bois,  
connections silicone.

80 × 60 cm



Ces toupies à dessin faites de craie ont été conçues pour être vendues dans un pop-up shop appelé *The Things We Make* hébergé par le Bijenkorf à Eindhoven. Vendues sous forme de sets contenant trois toupies et un lanceur en bois elles faisaient partie d'une collection d'objets à la fois produits et dessinés par des designers.

→ [VOIR LA VIDÉO](#)

→ Conception  
→ Auto production  
→ Photographie

Craie colorée plâtre, tiges de bois,  
cordelette.

8 × 8 × 18 cm





"[Typologie](#) est une collection de livres sur les objets ordinaires."

Cette revue, éditée par les Editions B42, tente de mettre en valeur les objets de tout les jours, leur histoire, procédés de fabrication ainsi que leur dimension culturelle en dédiant chaque numéro à une Typologie d'objet.

J'ai réalisé deux vidéos pour les campagnes de financement participatif qui ont permit le lancement du premier numéro puis des deux suivants. Nous souhaiton présenter la revue de manière ludique à travers diverses animations et incrustations vidéos mettant en scène autant le contenu que les personnes derrière le projet.

→ [CAMPAGNE 2018](#)

"[Le bouchon de liège et la bouteille de vin](#)"

Vidéo 02:41

→ [CAMPAGNE 2017](#)

"[La boule de pétanque](#)"

Vidéo 01:37

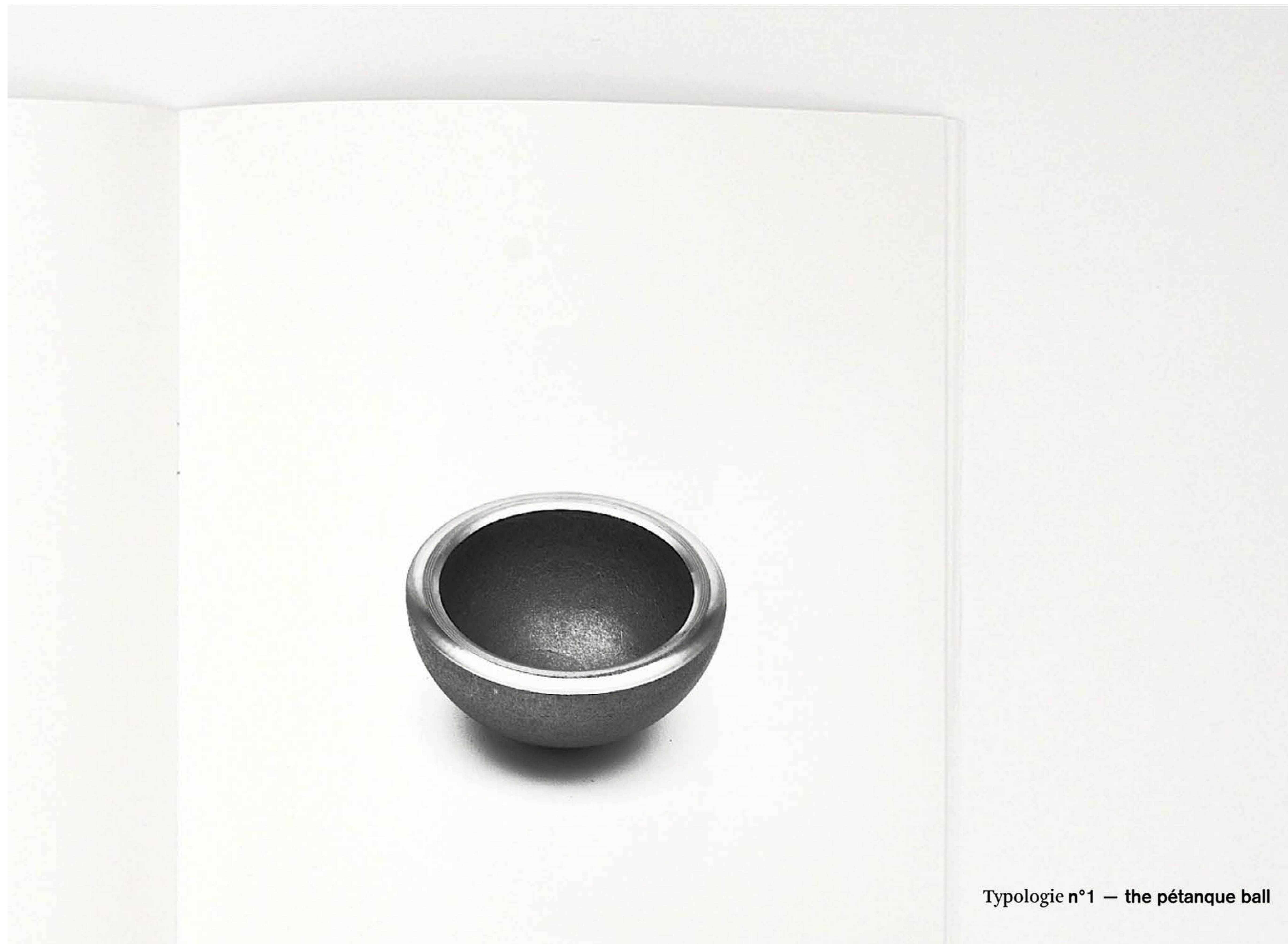
→ Scénarisation

→ Captation vidéo

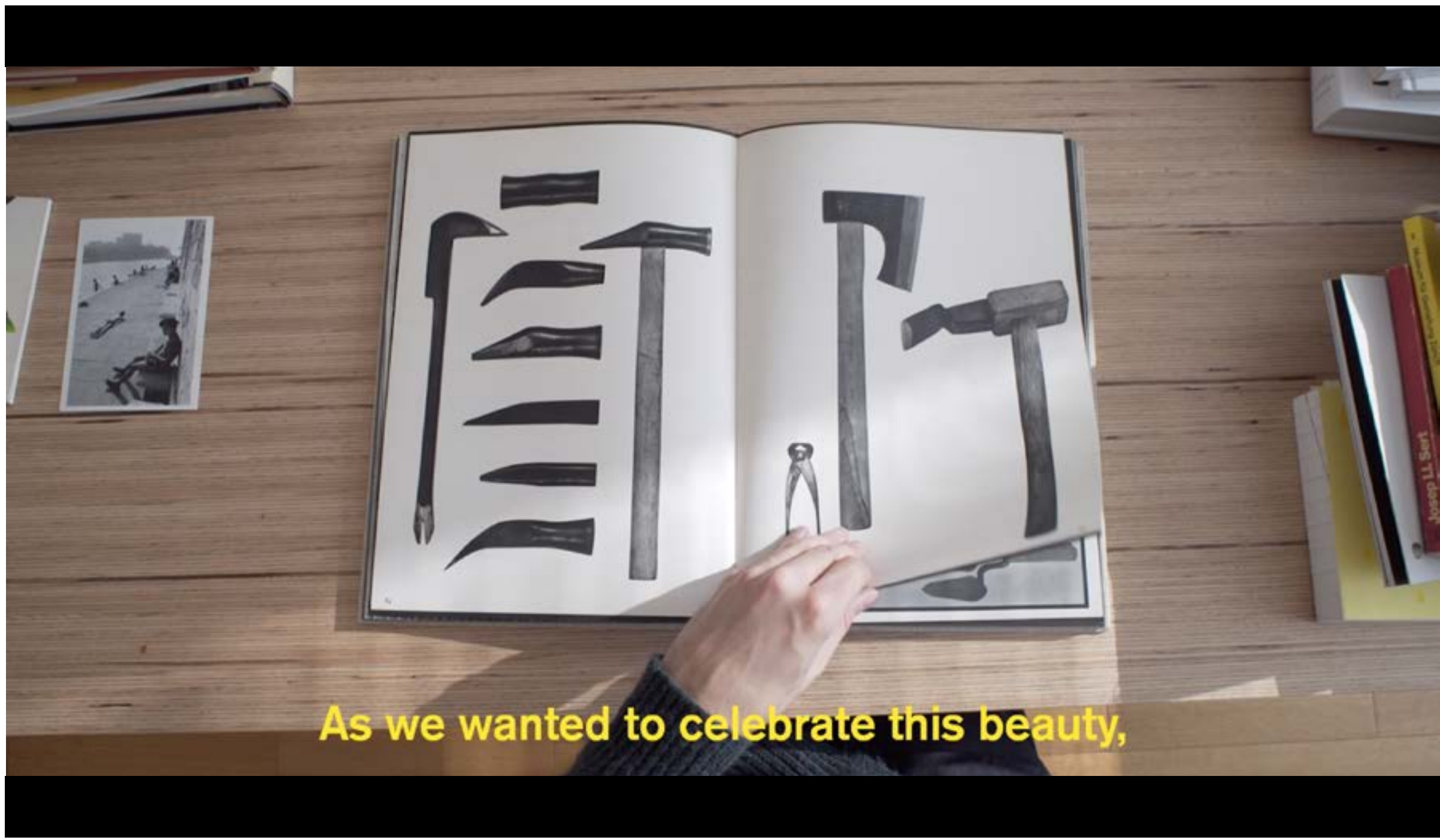
→ Montage vidéo

→ Post production

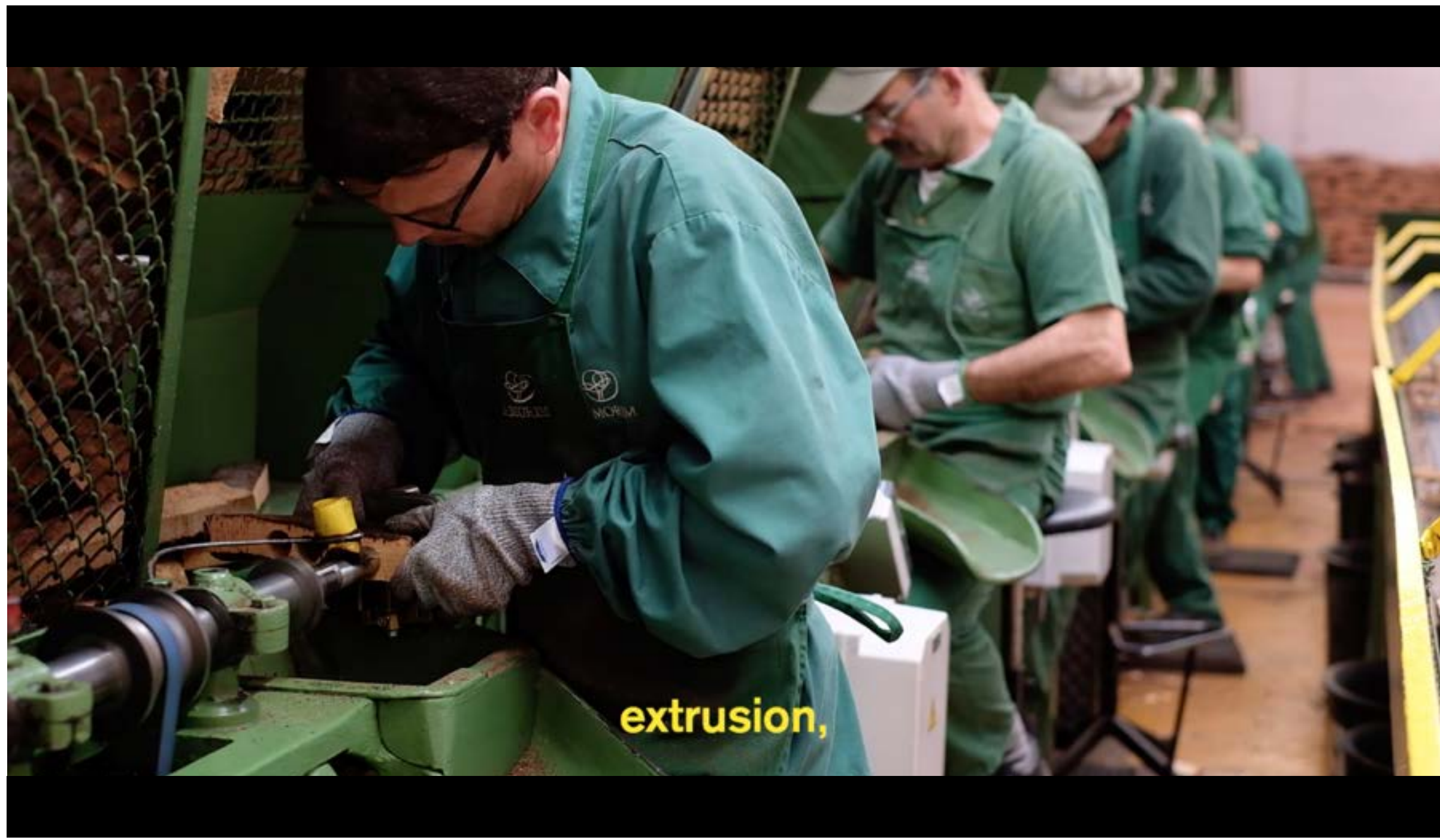
→ Traduction français/anglais



Typologie n°1 — the pétanque ball



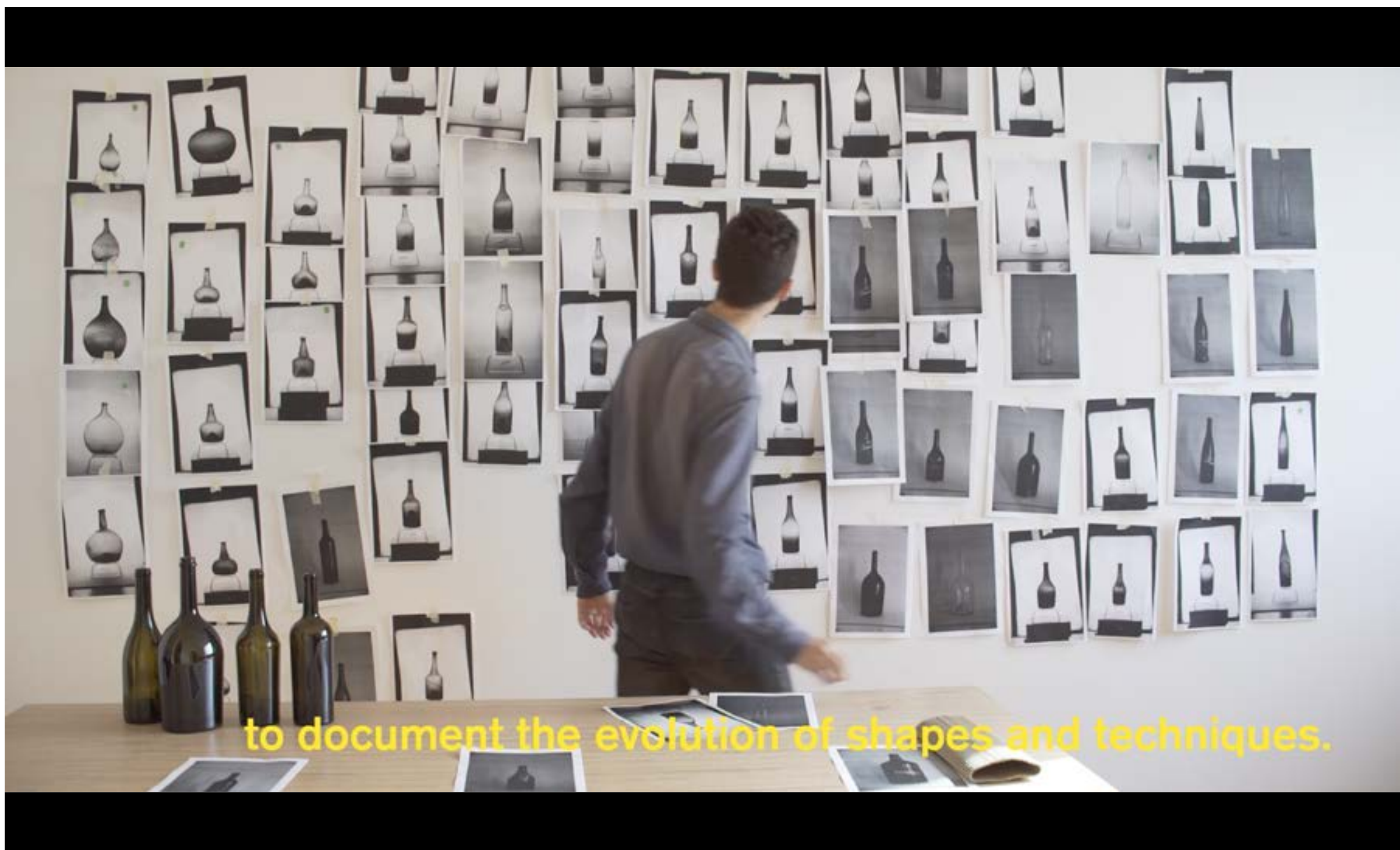
As we wanted to celebrate this beauty,



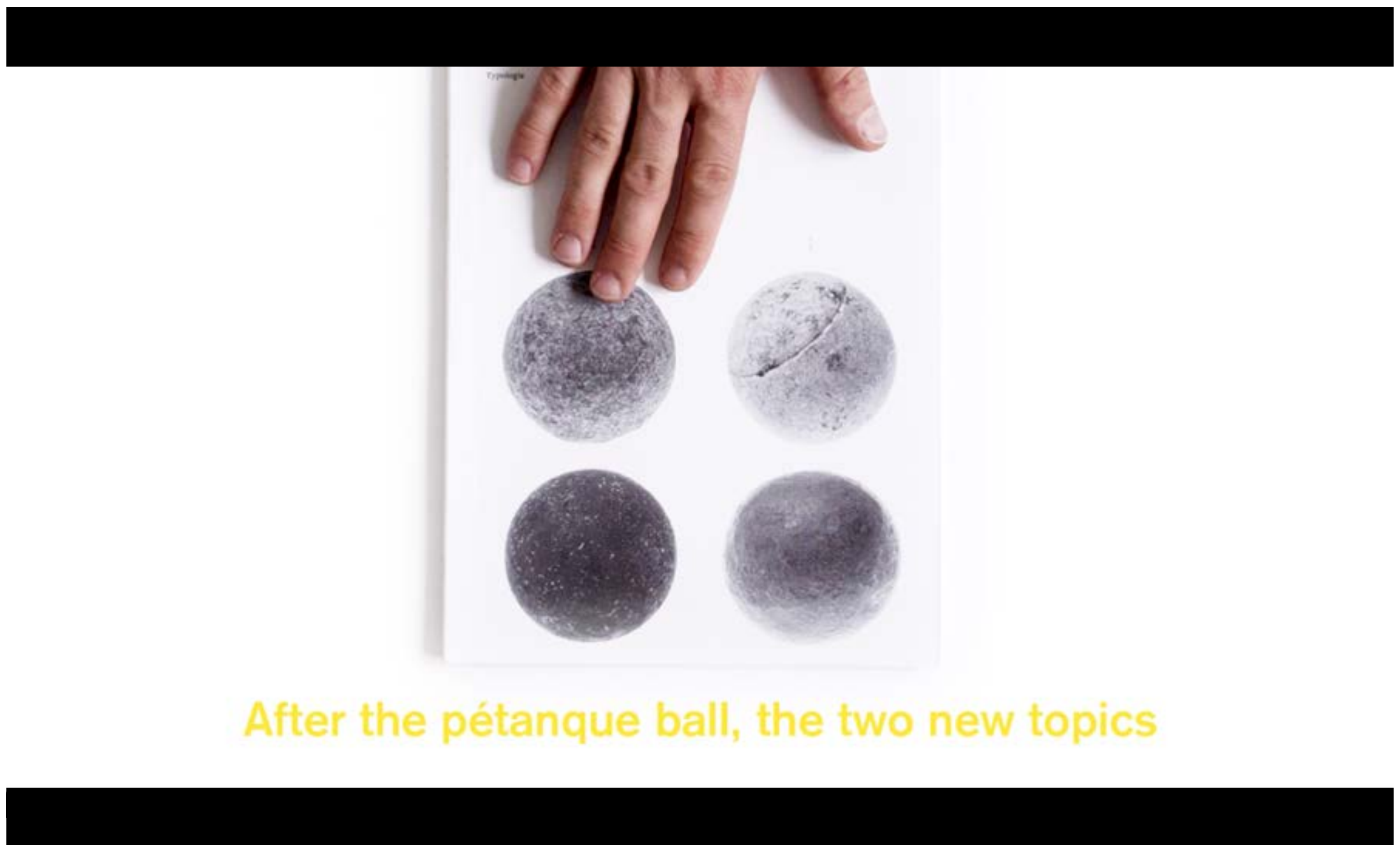
extrusion,



treatments and finish.



to document the evolution of shapes and techniques.



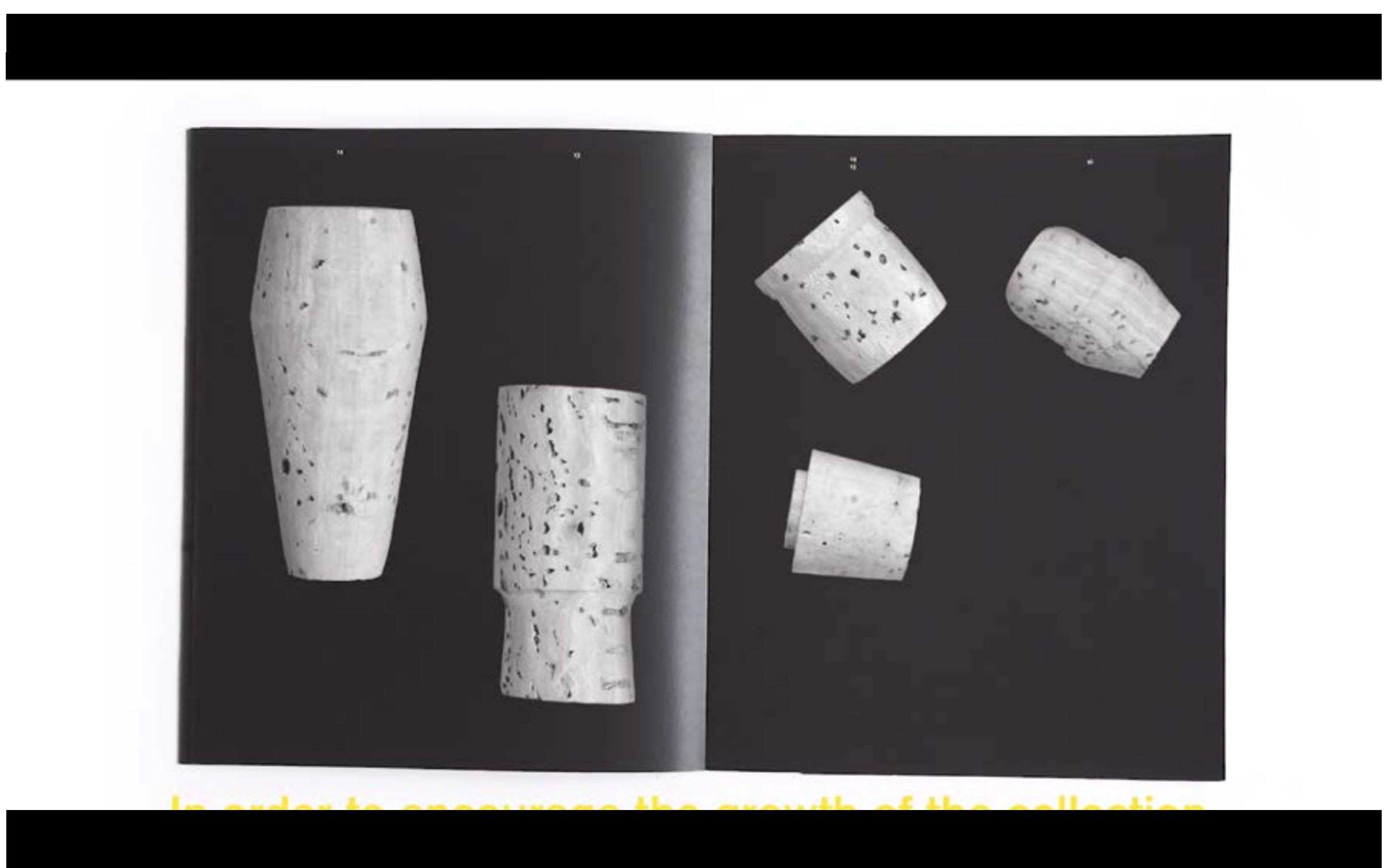
After the pétanque ball, the two new topics



After the pétanque ball, the two new topics



a winemaker



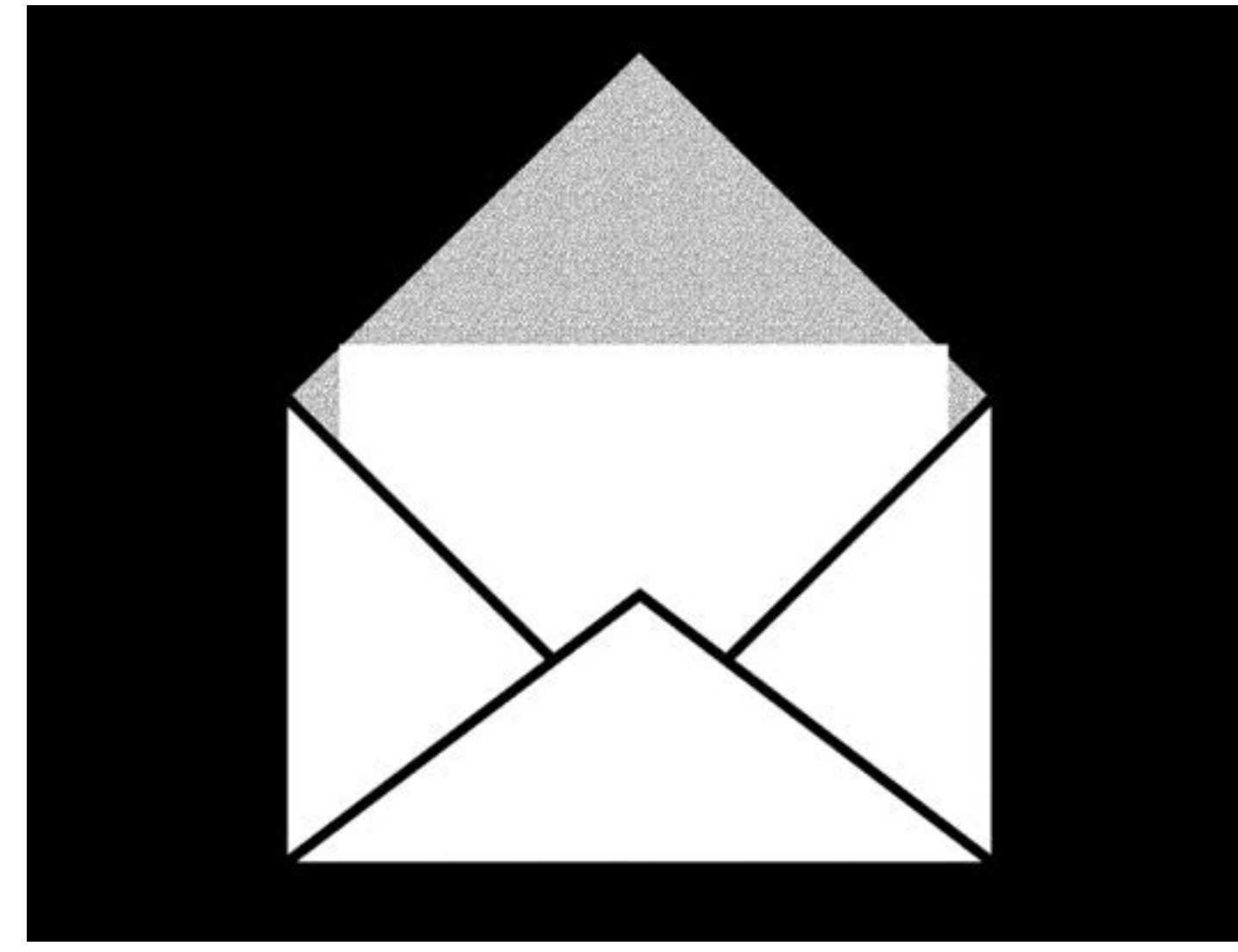
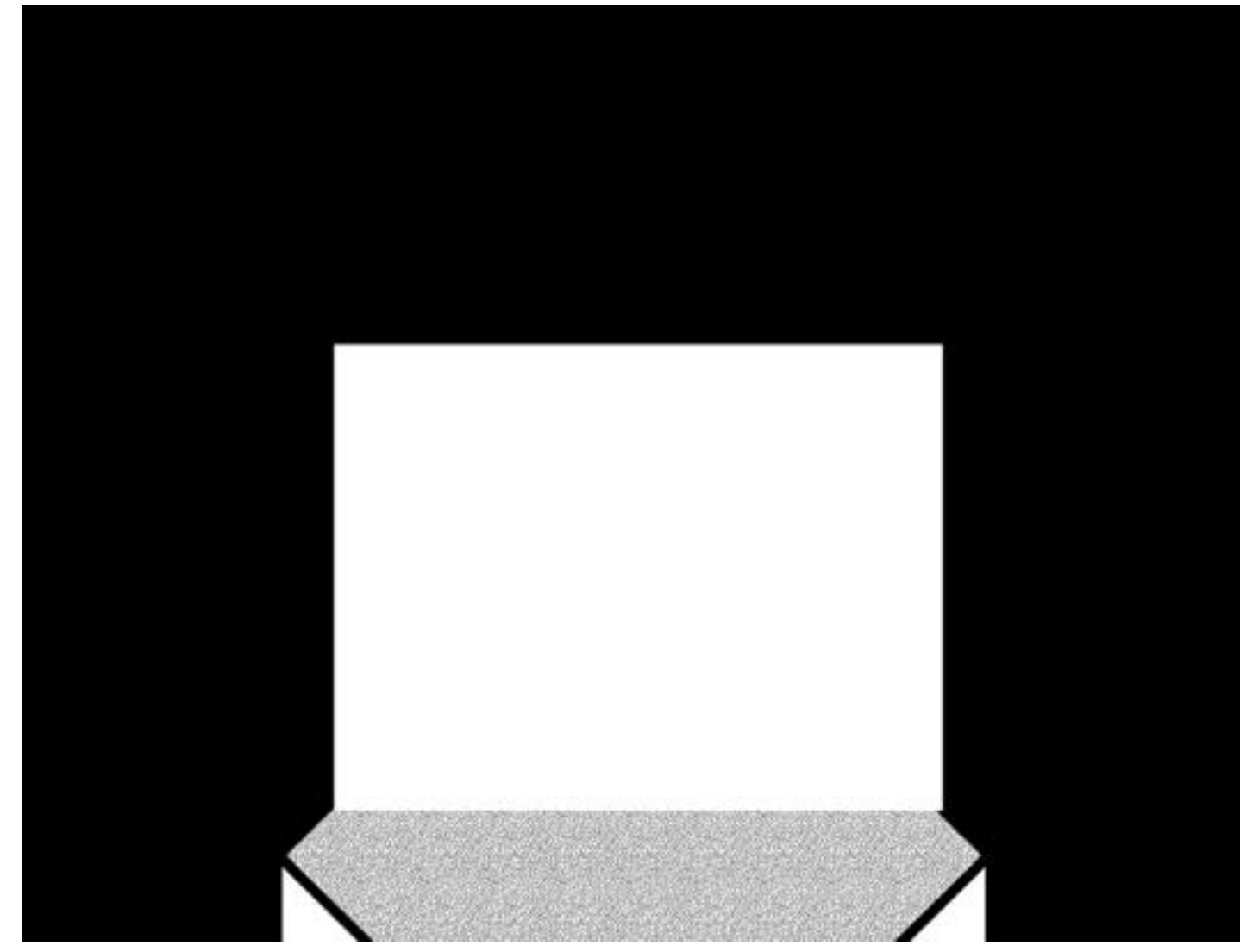
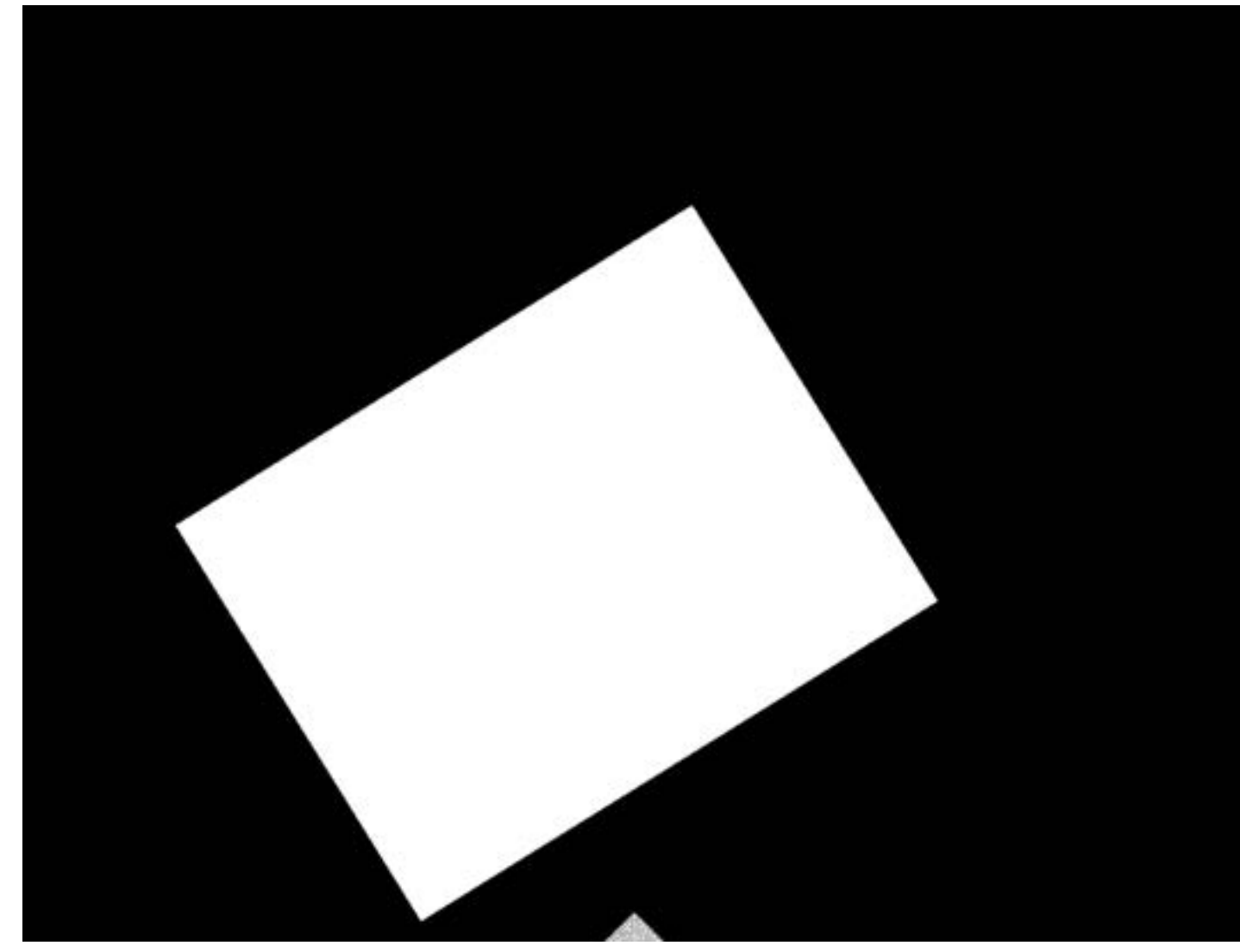
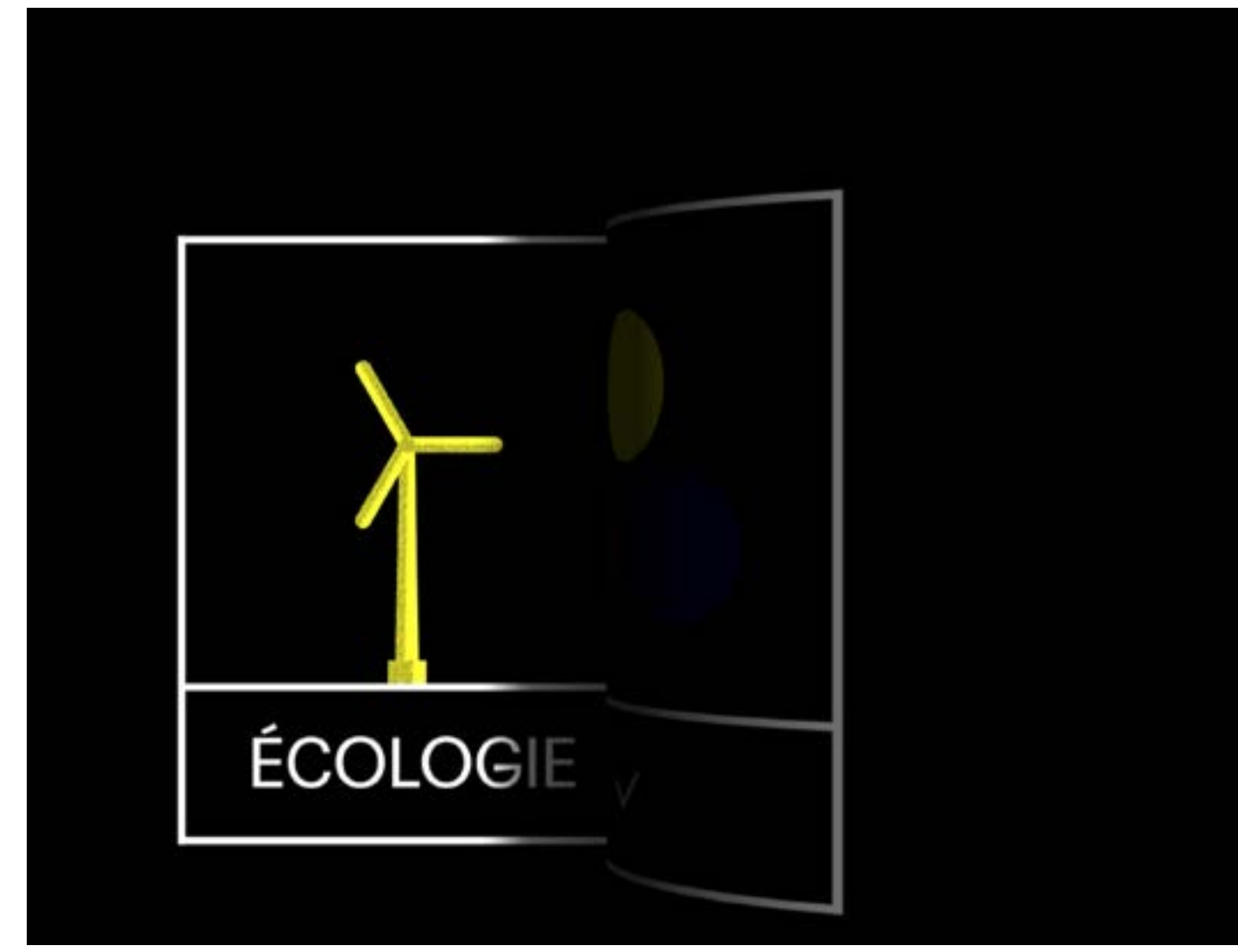
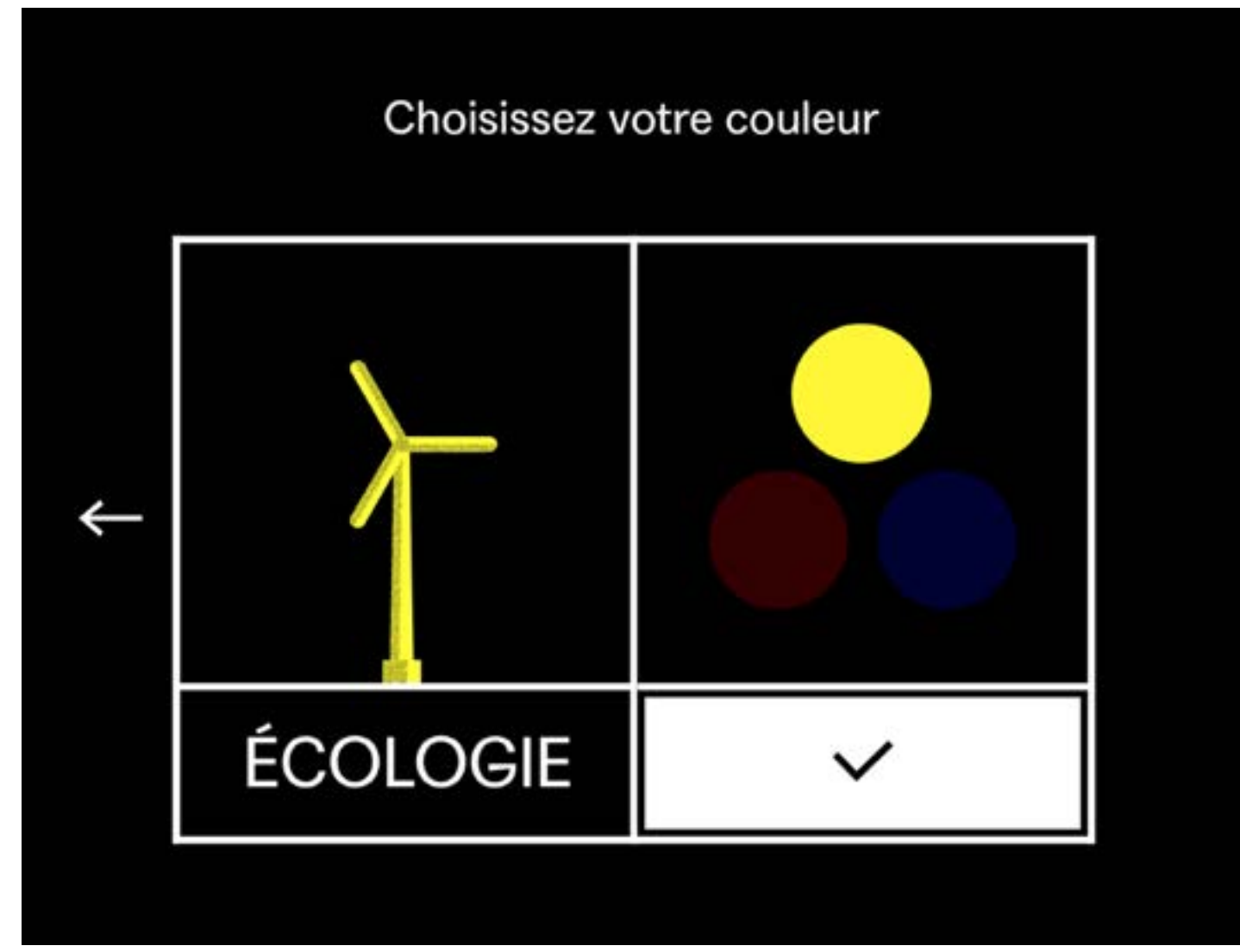
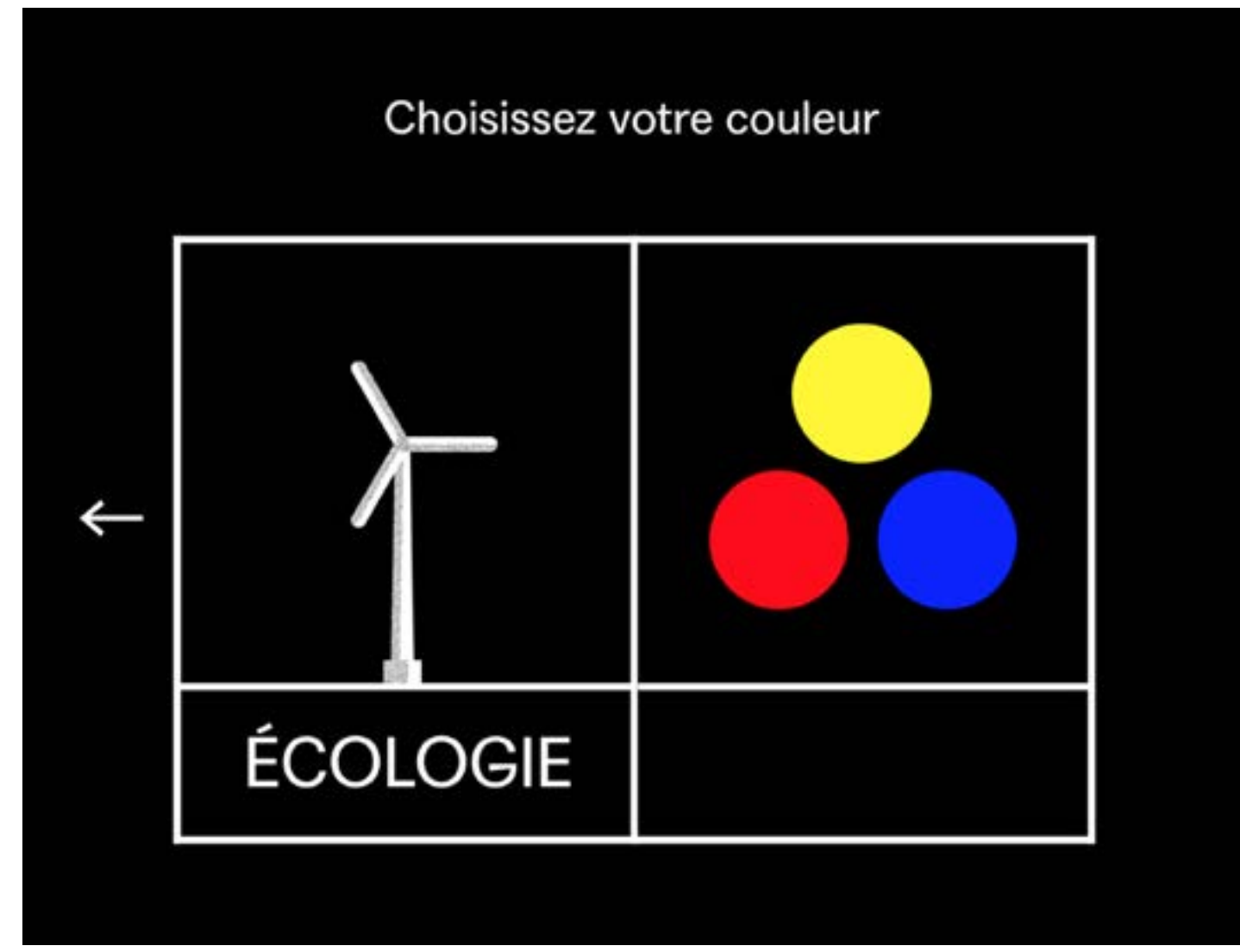
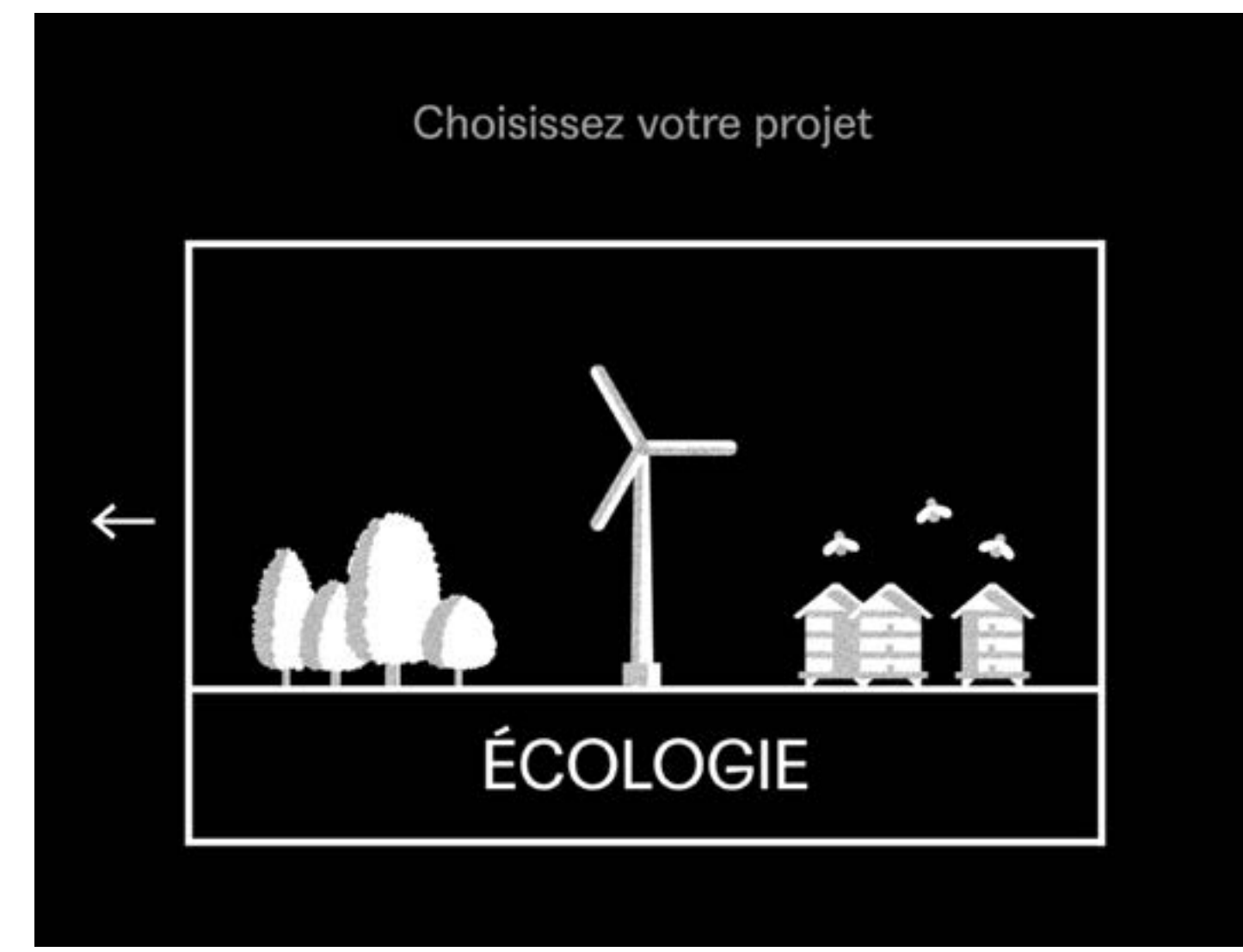
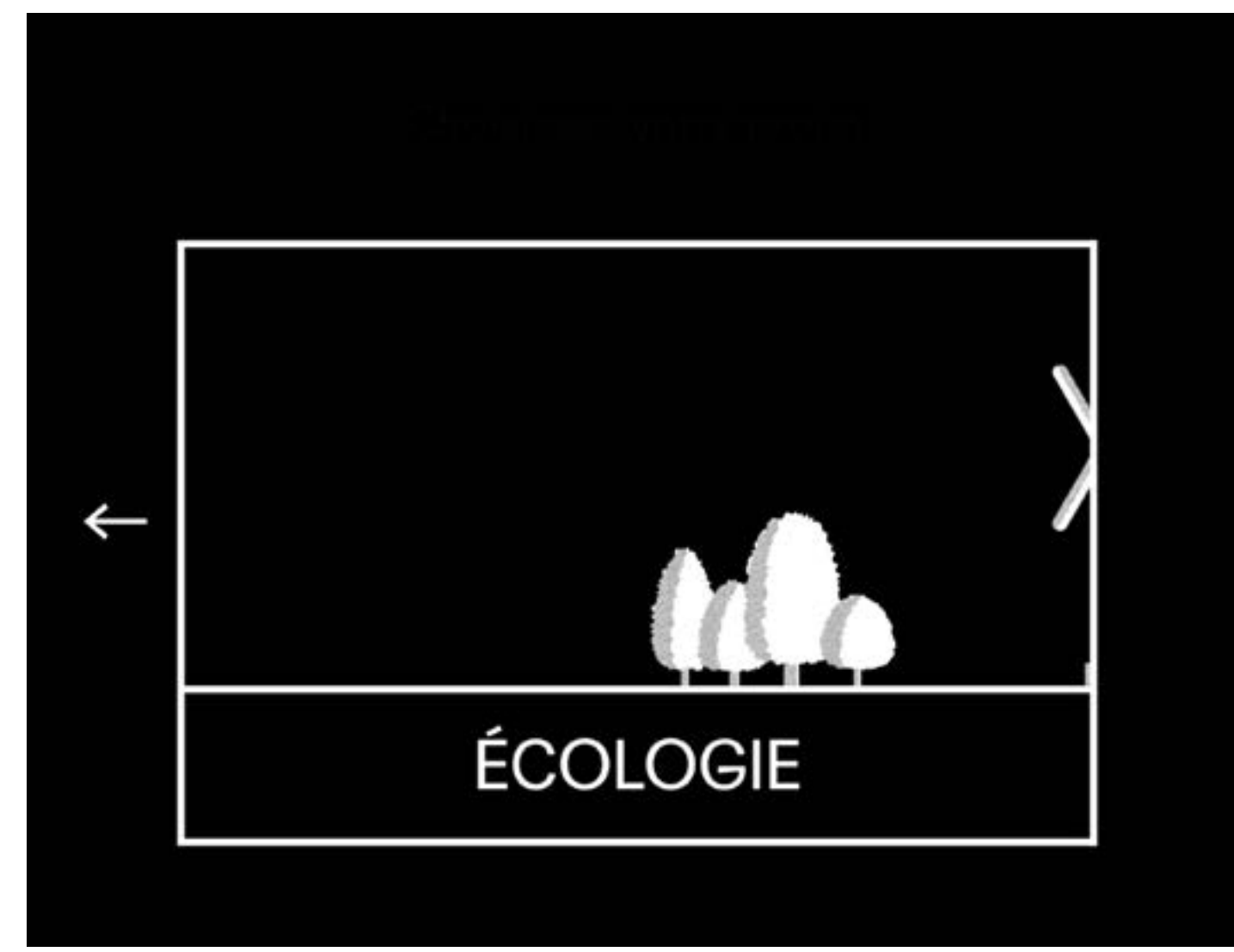
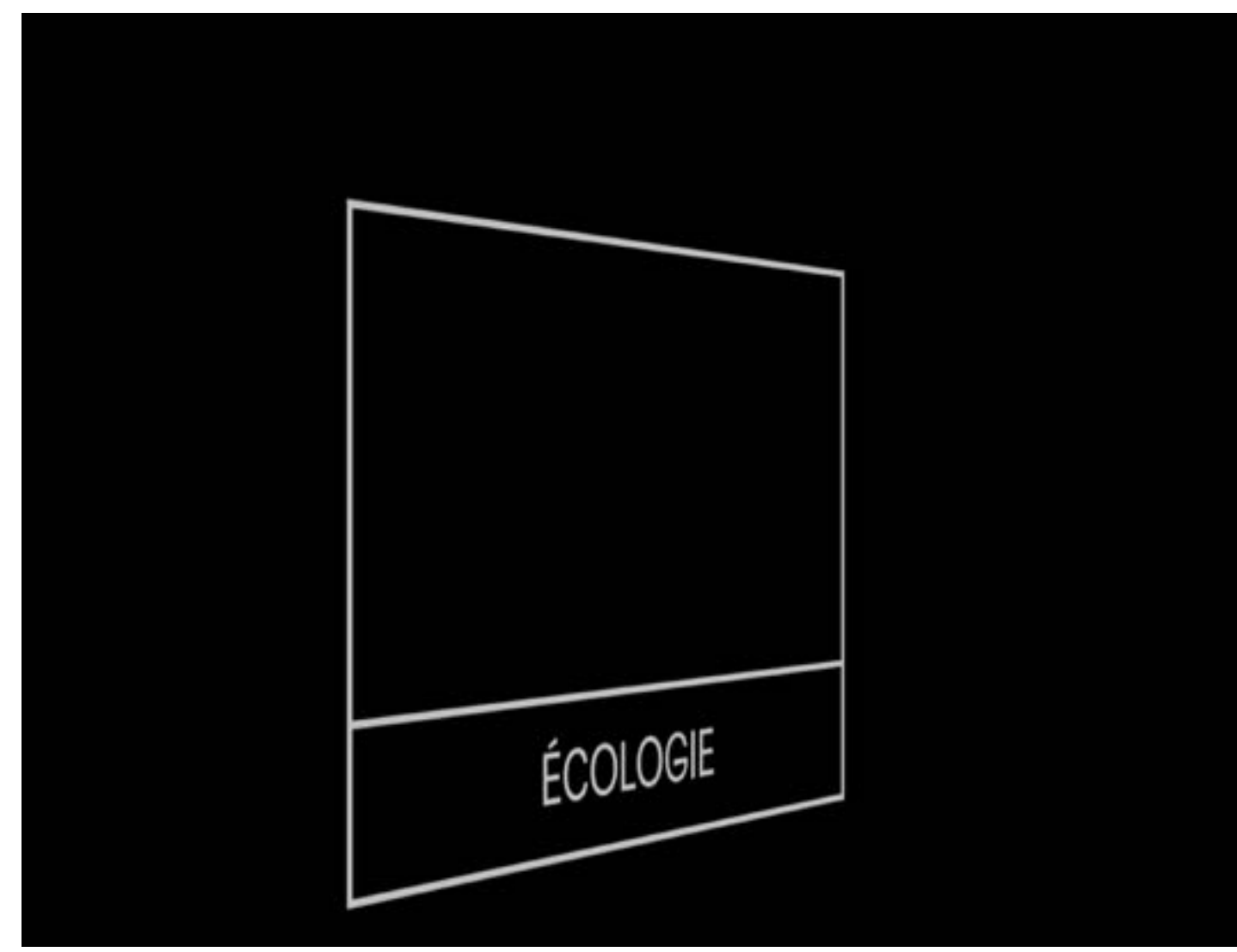
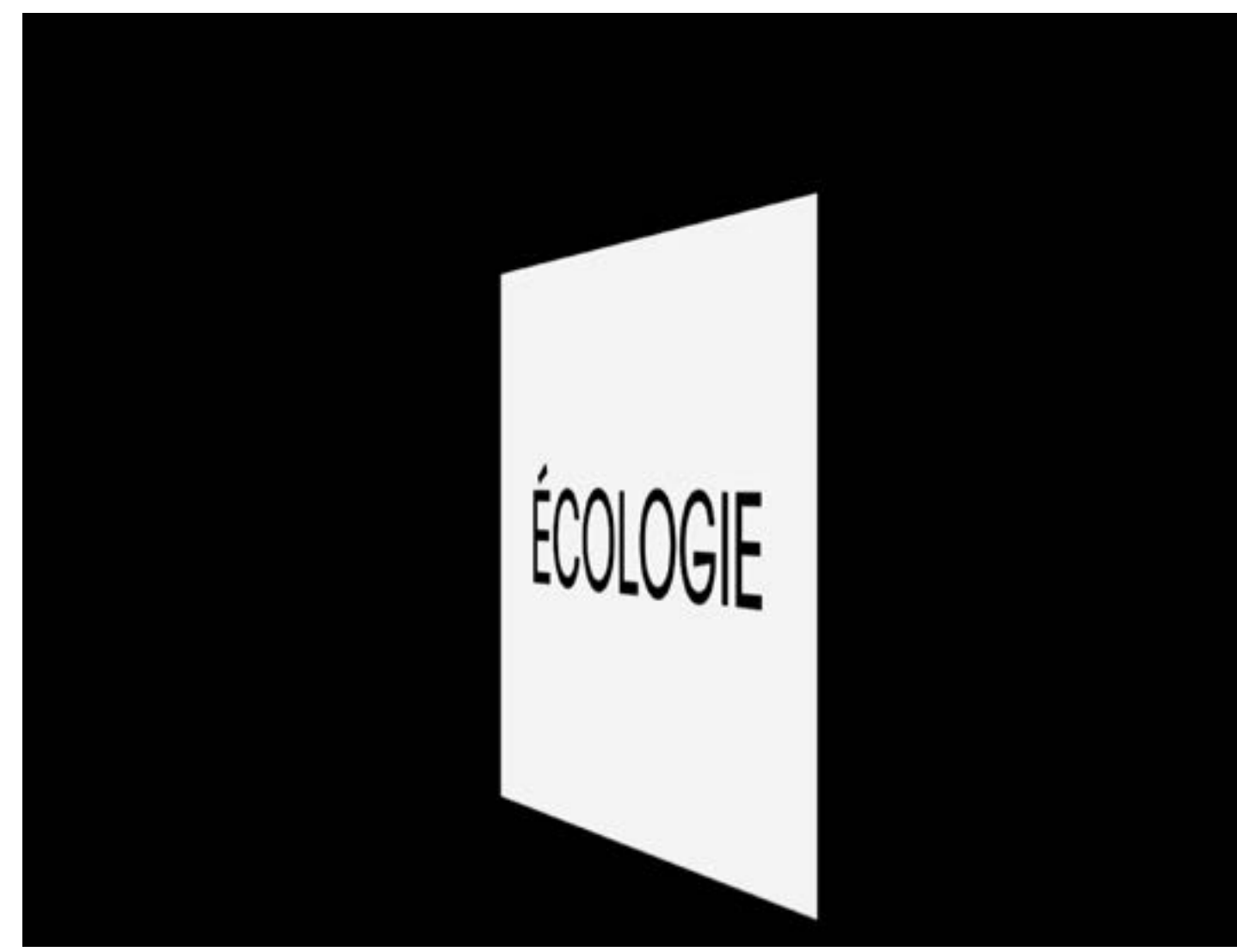
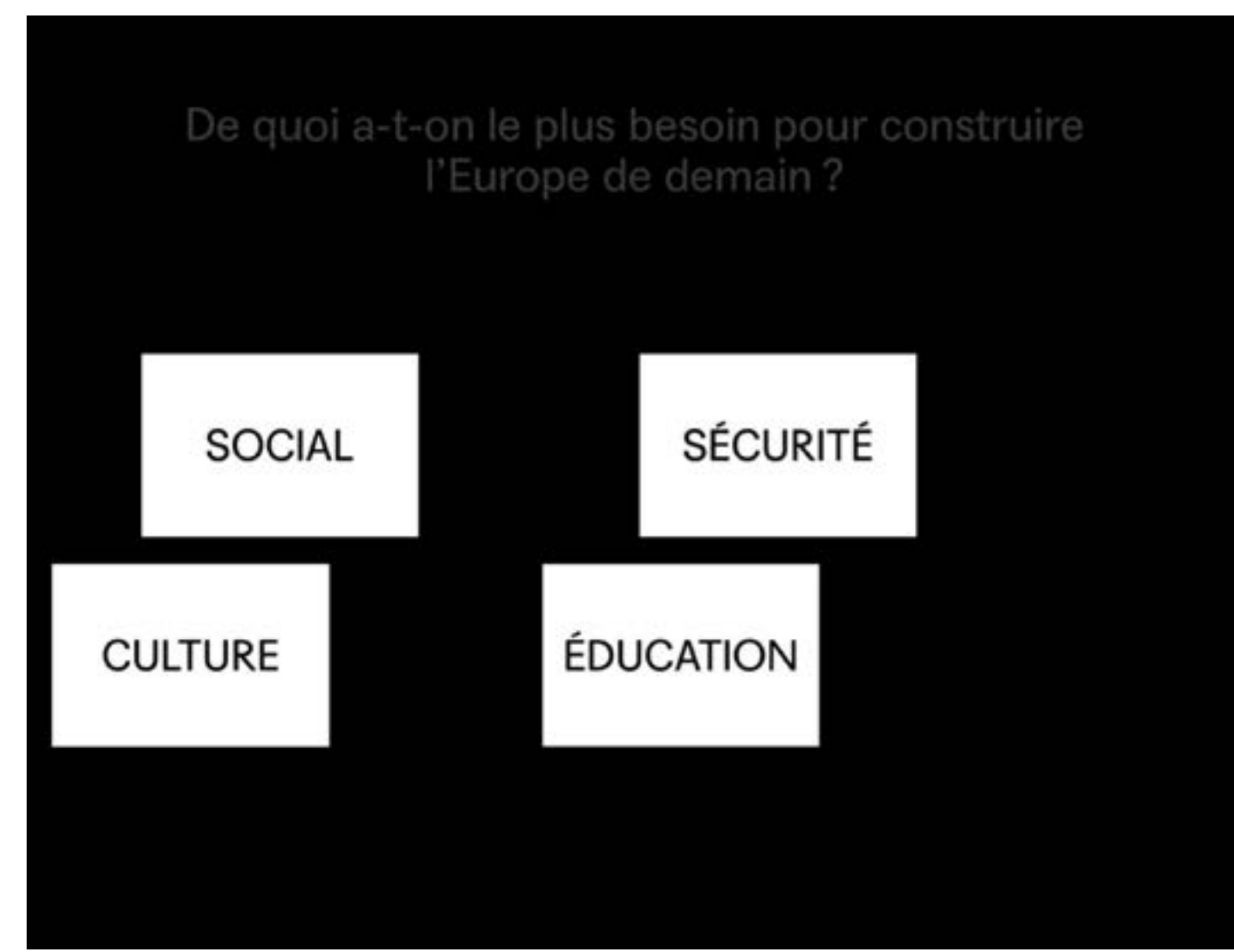
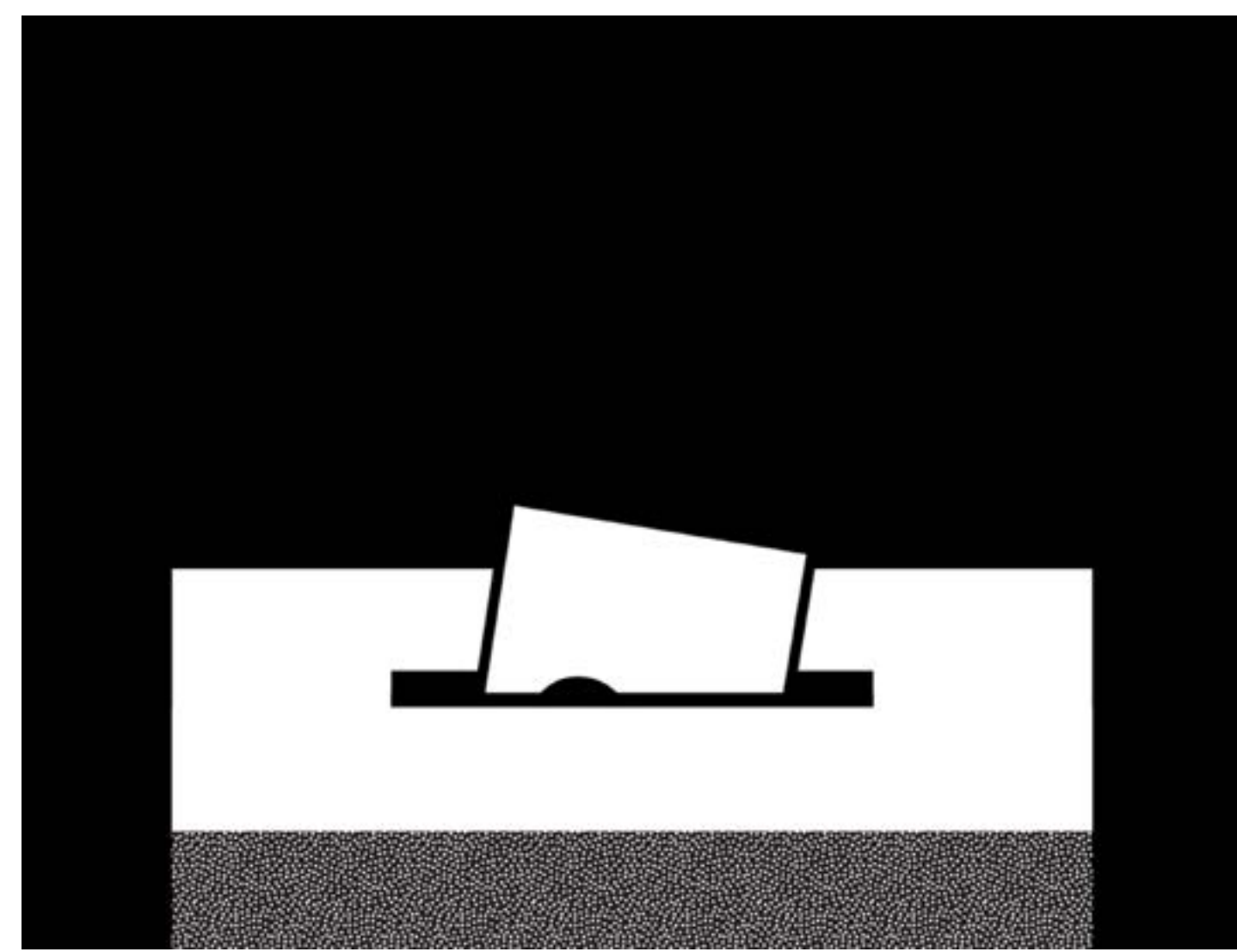
In order to encourage the growth of the collection

Crée en collaboration avec [A-Blok](#) et [Unit](#) pour la Maison Robert Schumann à Scy-Chazelles cette installation interactive sert de plateforme de vote au sein d'une exposition sur le fonctionnement du parlement européen.

Les visiteurs étaient amenés à choisir une thématique, une couleur, puis une illustration représentant un projet pour pouvoir créer de manière collaborative un paysage animé symbolisant l'Europe de demain.



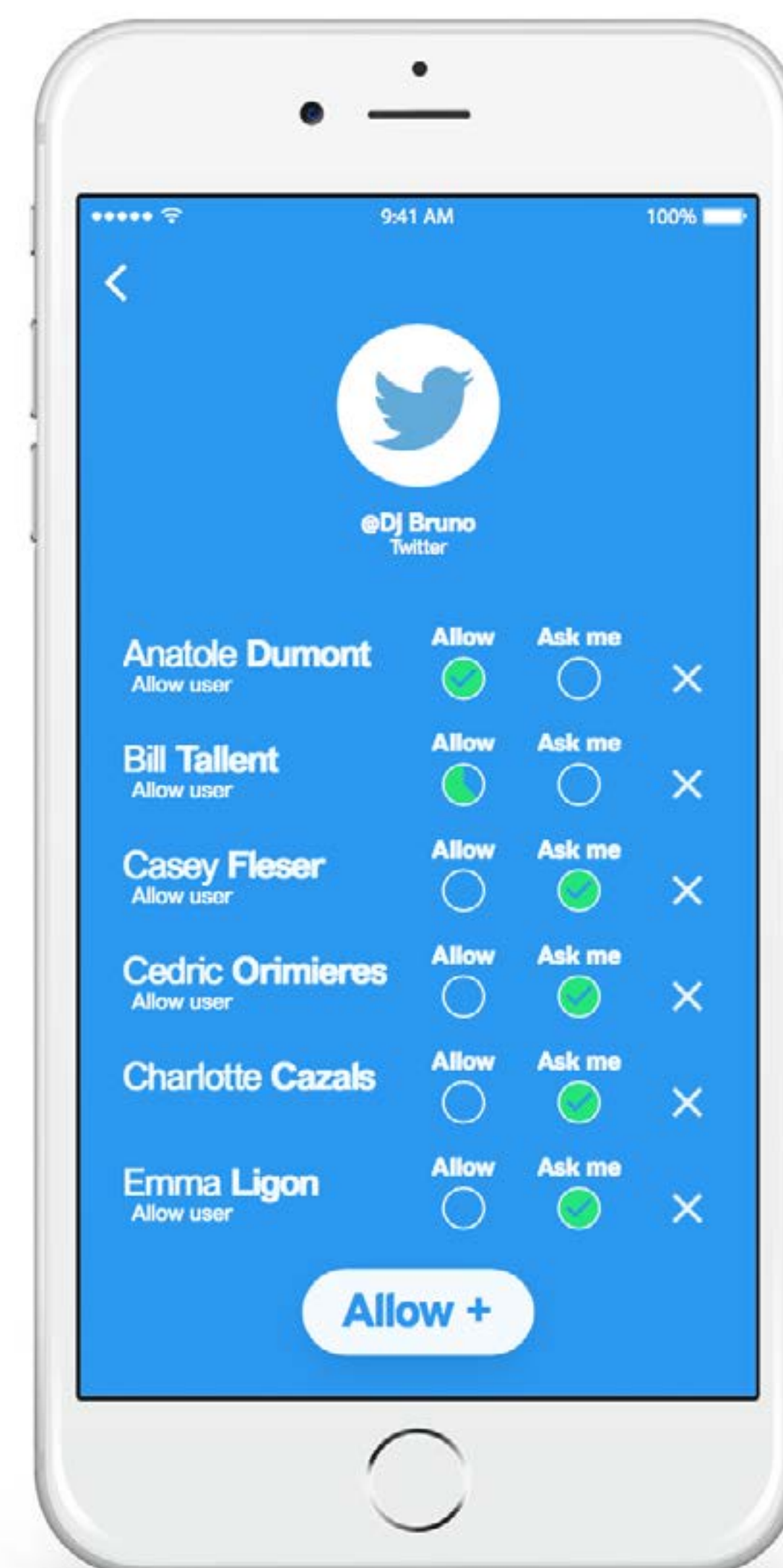
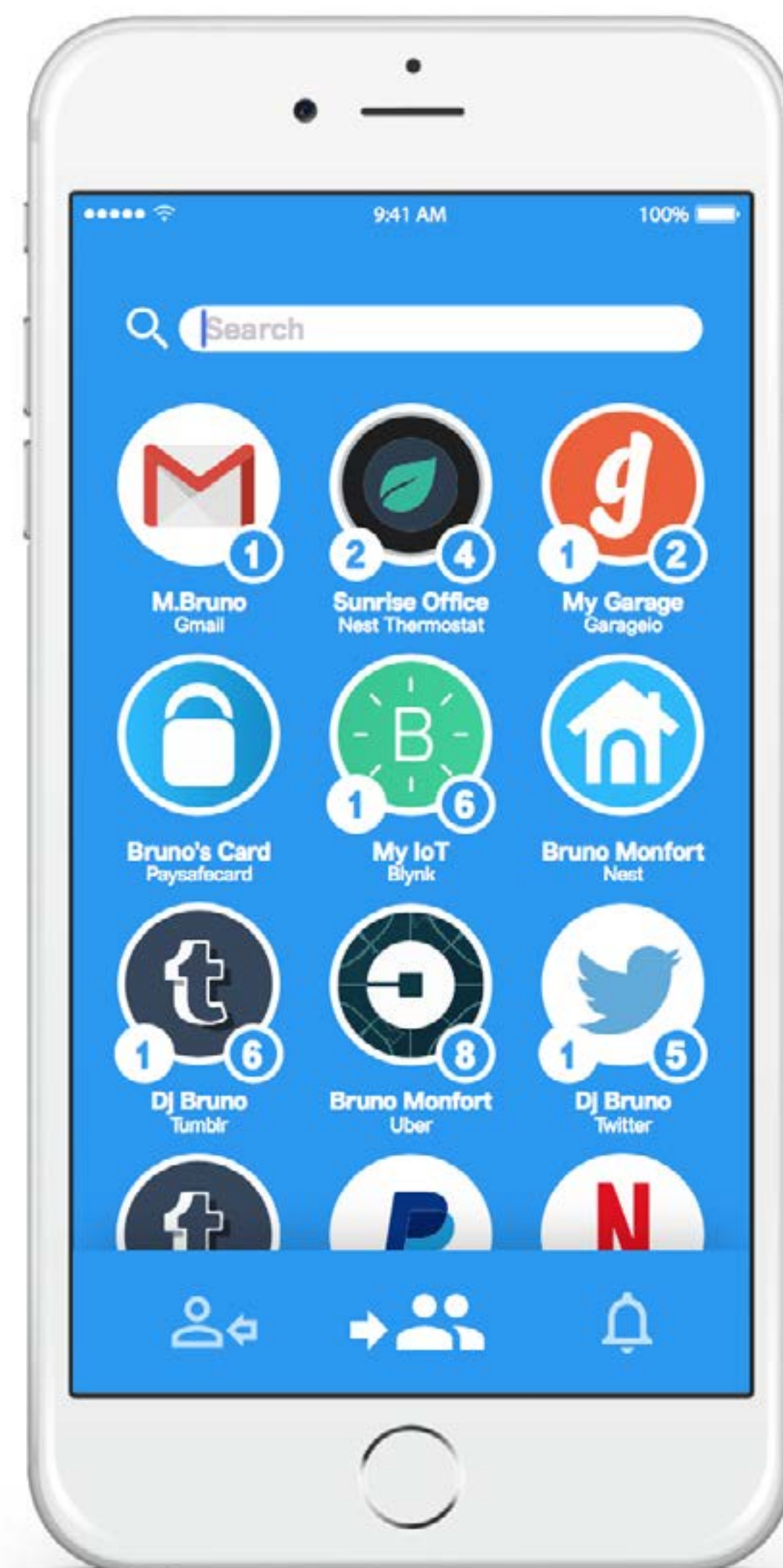
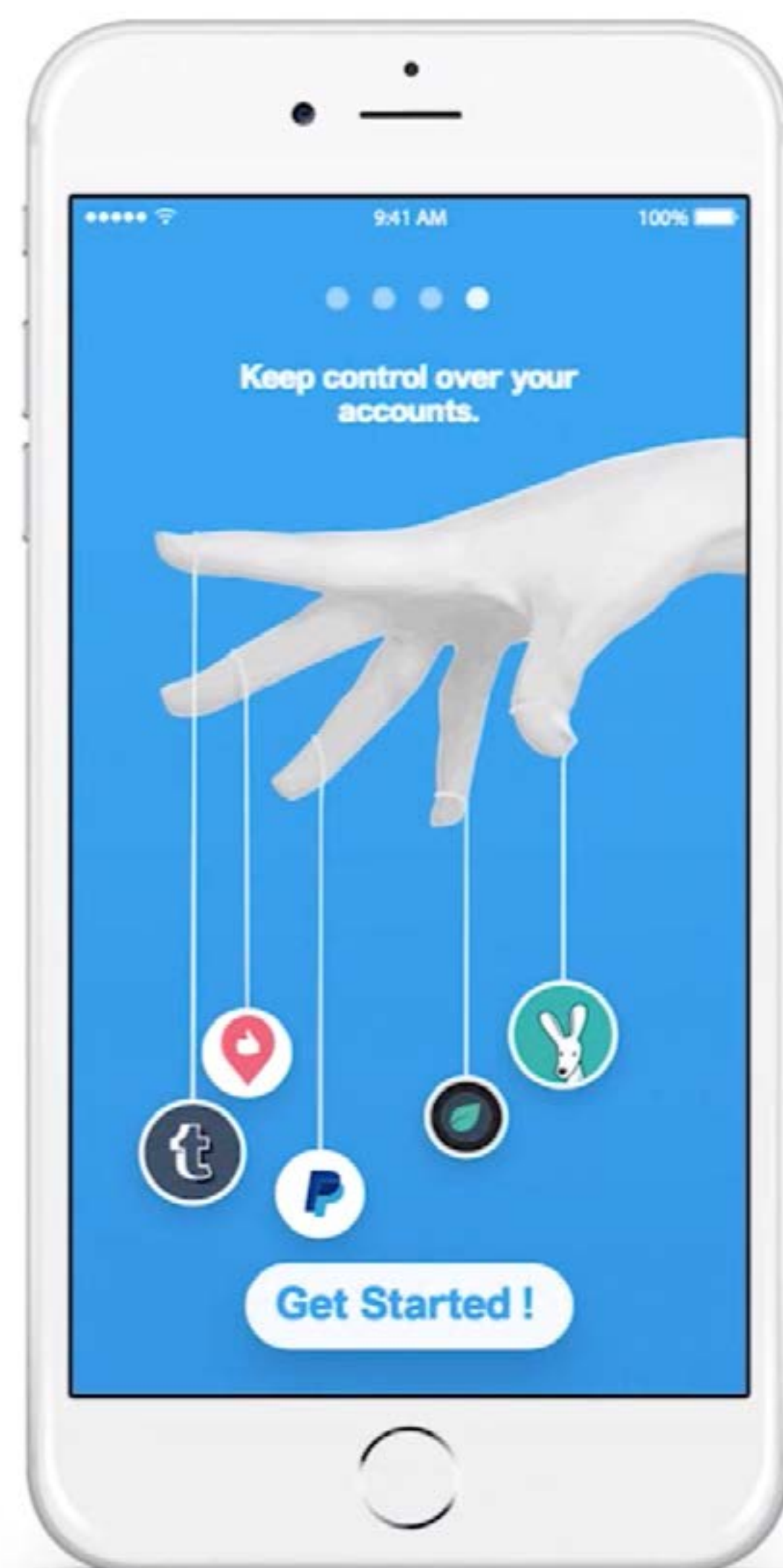
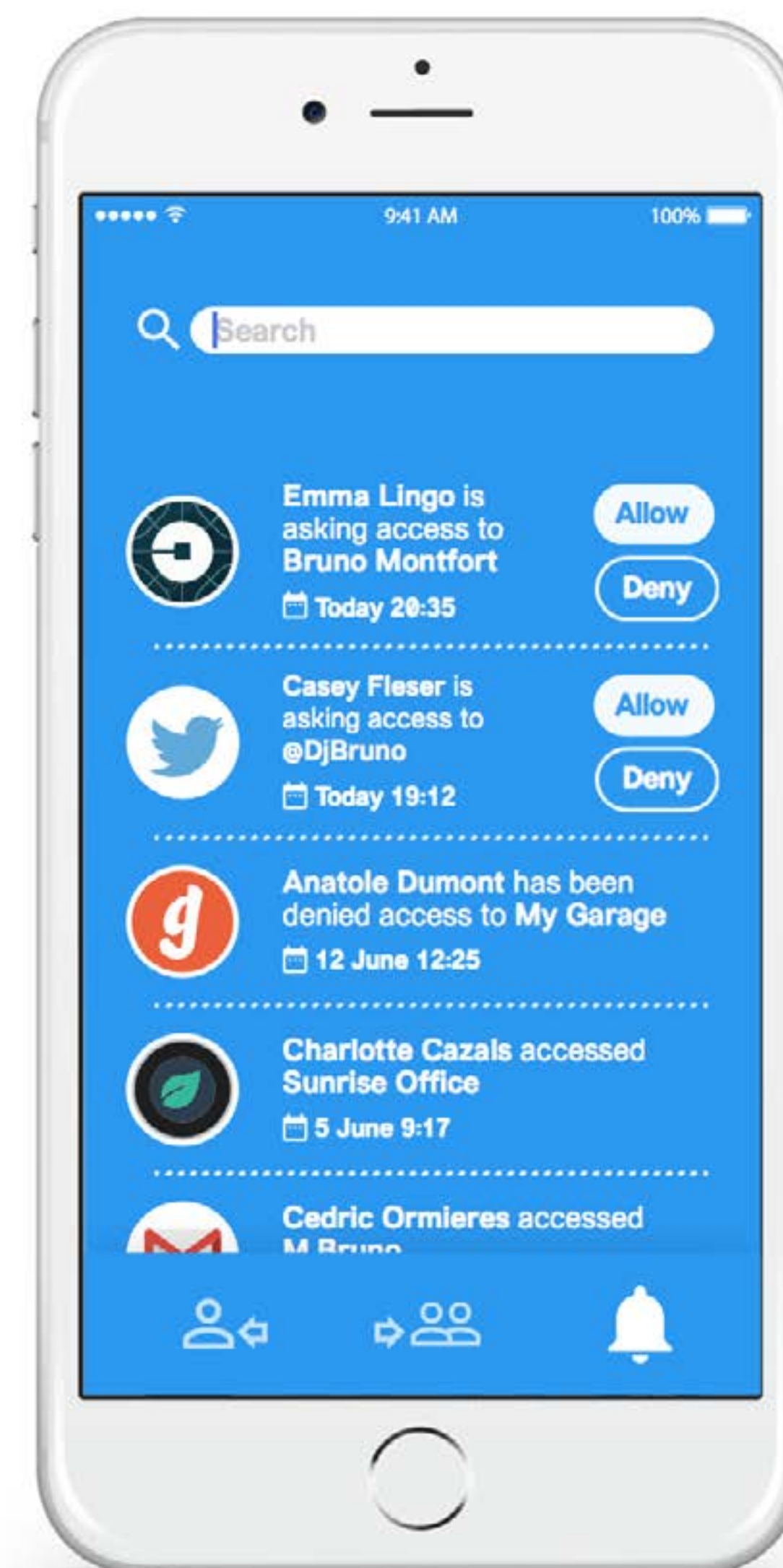
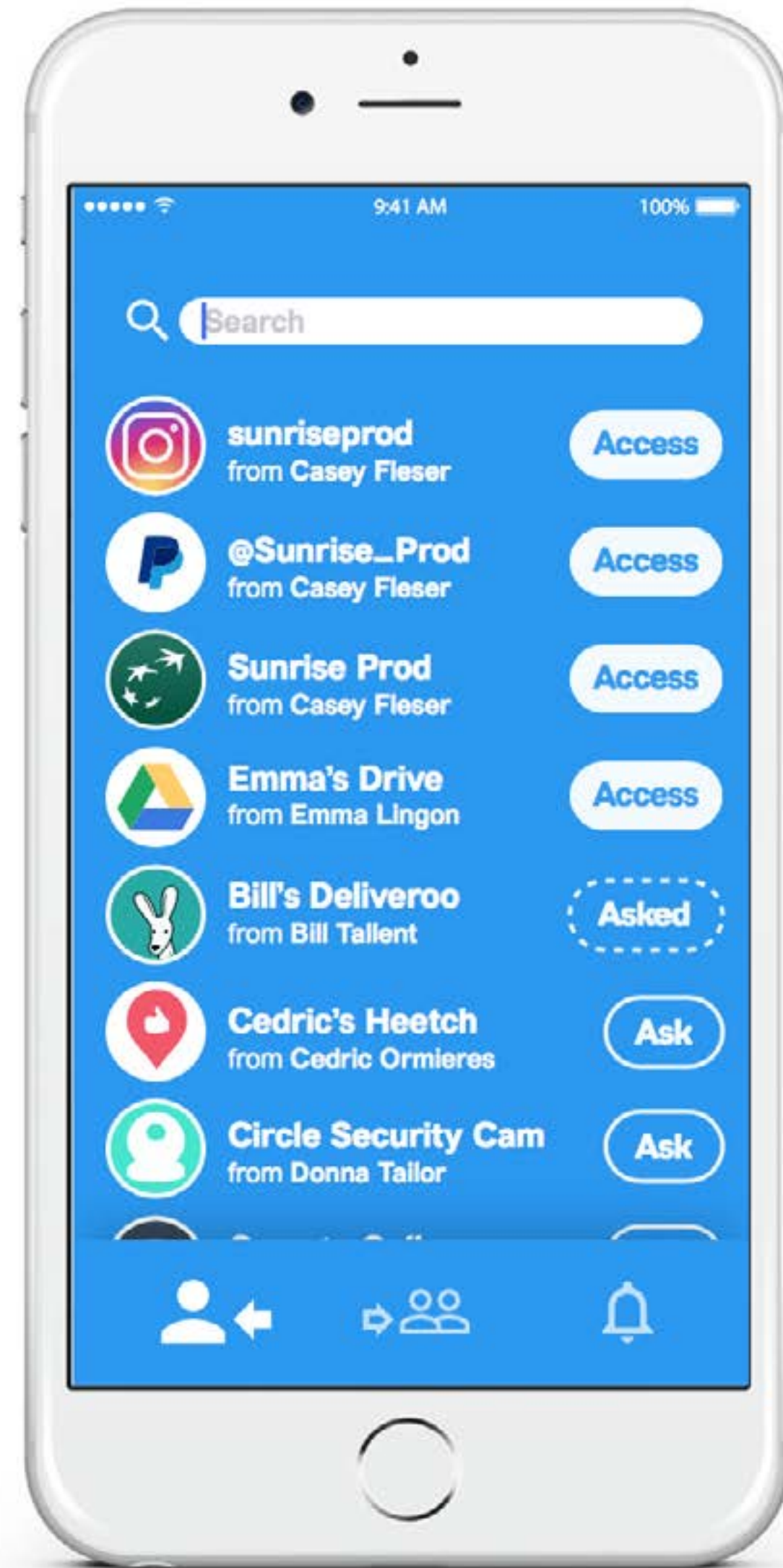
- Conception Ux
- Design d'interface
- Motion Design
- Illustration



En cours de développement, ce service fut imaginé au sein de [Prodding](#), une agence de conseil en innovation parisienne. Le point de départ était: Comment les relations de confiance peuvent-elles se traduire dans un environnement numérique ?



- Conception Ux
- Design d'interface
- Illustrations



Crée au sein d'[A-Blok](#) pour le stand de Dell Technologies à [Viva Technology 2019](#), cette installation interactive propose aux visiteurs de colorier puis scanner des dessins de poissons. Ces dessins apparaîtront ensuite en trois dimensions, mis en scène au sein d'une séquence animée. La demande de Dell était de pouvoir communiquer sur de nouveaux outils de recyclage leur permettant de réutiliser du plastique récoltés dans les océans. Dans la séquence on peut voir le poisson colorié aider un sous-marin Dell à récolter du plastique flottant dans la mer. Entre deux participations on pouvait observer le sous-marin naviguer à travers l'océan suivi d'un banc multicolore formé par les poissons des visiteurs. L'installation agissait également comme une plateforme de dons, chaque nouveau poisson était comptabilisé pour former une cagnotte destinée à une association de protection des océans.

L'installation a reçu le prix VivaTech 2019 du "meilleur stand inspirant".

→ Direction de création  
→ Conception Ux  
→ Modélisation 3D





En collaboration avec l'agence de création et de design graphique [Design for nothing](#) nous avons repensés et dessiné l'ensemble du système signalétique des *Galleries Lafayette's Haussmann*, grand magasin parisien situé boulevard Haussmann dans le 9e arrondissement. Il s'agit du plus vaste grand magasin d'Europe et du second au niveau mondial après Macy's Herald Square<sup>1</sup>.







Né en 1990, designer multidisciplinaire formé entre la France et les Pays-Bas. Mes activités m'ont amenées à exercer le design d'objet, la scénographie mais également la vidéo et le design interactif. J'aime les projets qui décloisonnent les disciplines et qui font appel à une grande variété de savoirs-faire. À travers ces diverses expériences, je garde une passion pour les formes cohérentes et sensibles, qu'elles soient physiques ou numériques, ainsi qu'une volonté d'expérimenter, de développer de nouvelles formes d'interactions et d'inciter au jeu.

→ [hello@jonathanrodit.eu](mailto:hello@jonathanrodit.eu)

→ [www.jonathanrodit.eu](http://www.jonathanrodit.eu)



©Label-Famille avec Elsa & Johanna

## DESIGN

Designer Scénographe	<a href="#">Studio IDAË</a> , Paris	Sept.2022-Présent
Designer Scénographe	<a href="#">N22</a> , Paris	Sept.-Dec. 2022
Designer & Médiateur	<a href="#">Alianca Francesa</a> , Rio de Janeiro	Juin 2022
Designer & Médiateur	<a href="#">Terr'Ativa</a> , Rio de Janeiro	Jan-Juin 2022
Designer signalétique	<a href="#">Galeries Lafayette</a> , Paris	Avr. 2020-Présent
Scénographe & Designer Objet	<a href="#">Label Famille</a> , Paris	Jan. 2018-Présent
Perspectiviste & Motion Designer	<a href="#">Shift Visuals</a> , Paris	Juil. 2019
Scénographe	<a href="#">Designers Unit</a> , Paris	Juin 2018-Juin 2019
Scénographe & Designer Objet	<a href="#">L'Atelier Universel</a> , Paris	Fev.-Avr. 2018
Designer Interactif	<a href="#">A-Blok</a> , Paris & Cologne	Juin 2016-Présent
Videaste	<a href="#">Collection Typologie</a> , Paris	Jan. 2017 & Sept. 2018
Consultant Ux/UI	<a href="#">Prodding</a> , Paris	Mai-Juin 2016
Scenographe/Constructeur	<a href="#">Ezera Skanas</a> , Riga	Août 2016, 2017 & 2019
Designer Multidisciplinaire	<a href="#">United Visual Artists</a> , London	Oct.-Dec. 2014
Designer Produit	<a href="#">Oscar Diaz Studio</a> , London	Aout-Oct. 2014
Scenographe	<a href="#">Ortaffonic</a> , Figueras	Avr.-Juin 2012
Scenographe/Graphiste	<a href="#">TODA</a> , New York	Juin-Juil. 2010
Designer Industriel	<a href="#">Wilmotte &amp; Associés</a> , Paris	Mai-Juin 2009

## ENSEIGNEMENT

Workshop design espace
Chantier pedagogique
Initiation à la construction bois
Interventions urbaines participatives
Tuteur "Design Camp"
Animation vidéo et chantier participatif
Atelier de Design
Atelier de peinture

## EDUCATION

Master en design (VAE)
Bachelor of the Arts
Echange
MANAA & BTS de Design Produit

## CAPACITÉS

Langues	Français, Anglais, Portuguais
Logiciels	Photoshop, Indesign, Illustrator, Rhino 3D, Cinema 4D, Premiere, After effects
Travail manuel	Travail du bois, travail du métal, couture, machines à commande numériques

<a href="#">Beaux-Arts de Lyon</a>	Oct. 2023
<a href="#">Le Sample</a> , Bagnolet	Sept. 2023
<a href="#">Alianca Francesa</a> , Rio de Janeiro	Juin 2022
<a href="#">Terr'Ativa</a> , Rio de Janeiro	Jan-Juin 2022
<a href="#">Gondar Art Tank</a> , Gondar, Éthiopie	Mai 2017
<a href="#">Liceo Artistico</a> , Monza Italie	Mars 2018
<a href="#">Gondar Art Tank</a> , Gondar, Éthiopie	Avril 2018
<a href="#">Ezera Skanas</a> , Riga	Août 2017

<a href="#">Arts Décoratifs</a> , Paris	2021
<a href="#">Design Adademy Eindhoven</a>	2011 - 2015
<a href="#">ENSCI les Ateliers</a> , Paris	2013 - 2014
<a href="#">Olivier de Serres</a> , Paris	2008 - 2011

***Merci de votre attention !***

