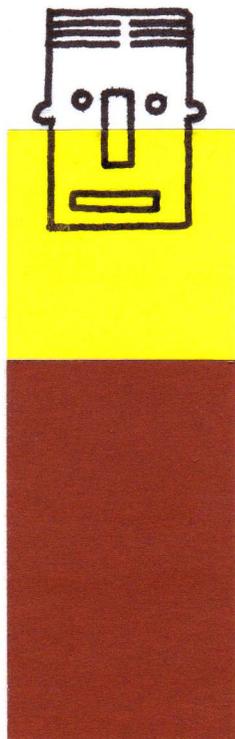


**VALÉRIAN HENRY**

Dossier artistique



## **PRÉSENTATION**

Mon nom est Valérian Henry, je suis designer plasticien diplômé en 2017 des Beaux-Arts de Rennes. Pour mon diplôme, j'ai étudié le lien entre objets-jeux et contes, et depuis je continue cette recherche à travers des objets, des dispositifs et des illustrations inspirés d'univers fantastiques. Je puise la matière première de mes projets dans les mythes, les contes et les légendes.

Ce dossier présente des projets allant de mon diplôme à ma pratique actuelle de designer plasticien.

## **CONTACT**

06.83.93.20.55  
valerian.henry17@gmail.com  
valerianhenry.com

# Valérian HENRY Designer/ Plasticien



Né le 02/05/1992  
Permis B



06.83.93.20.55



4 rue Hippolyte Vatar  
35000 RENNES



valerian.henry17@gmail.com  
valerianhenry.com

## Expériences professionnelles

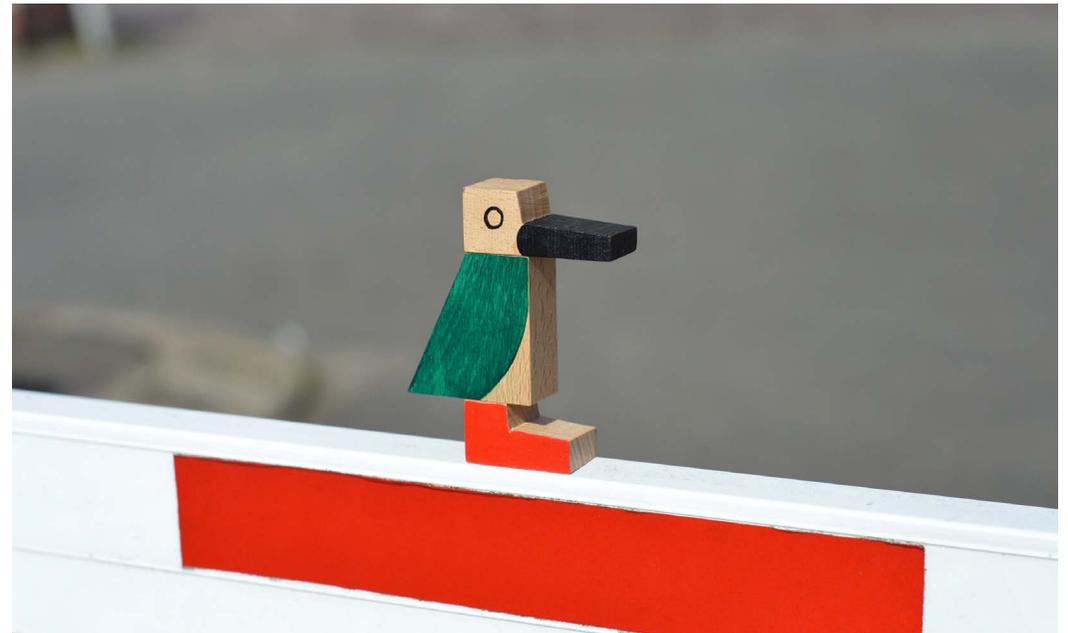
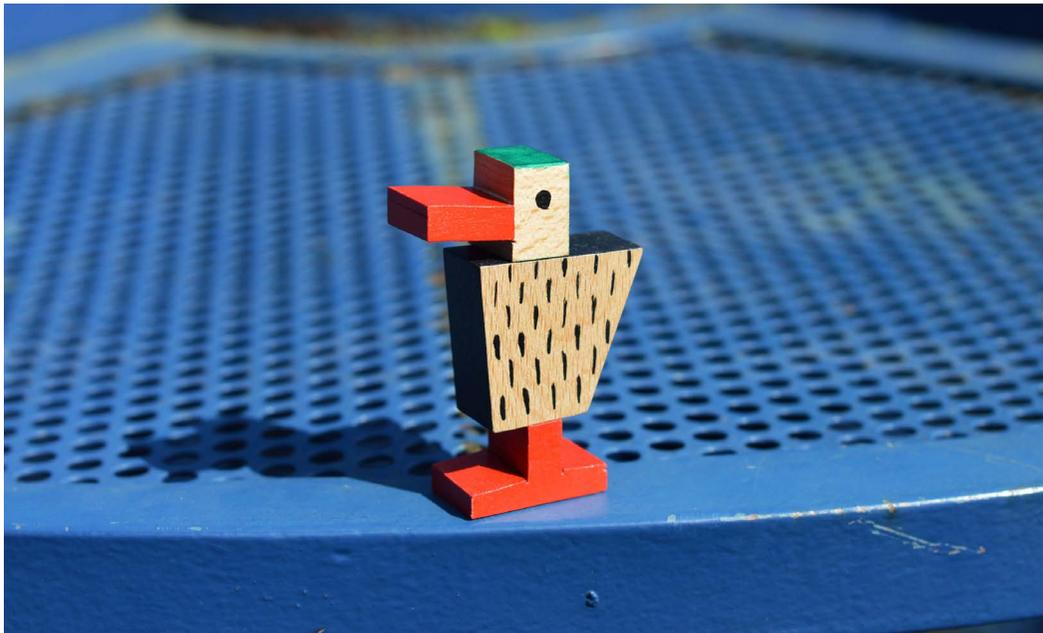
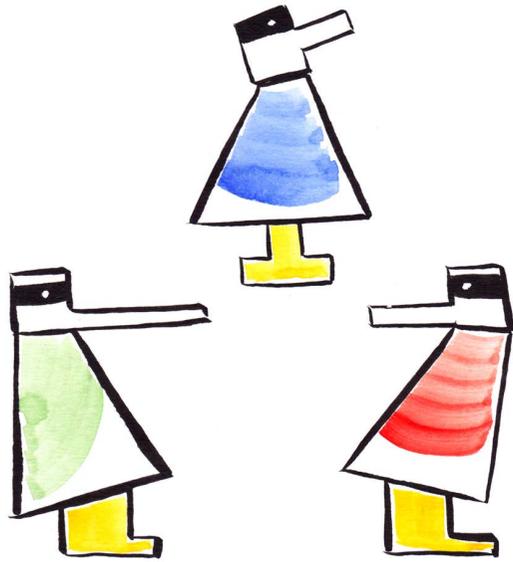
- 2019 : Fresque murale, centre social et culturel Aimé Césaire à Rennes.
- 2019 : Exposition *Nuit Blanche Mayenne 2019*.
- 2019 : Exposition *Fort Contemporain* au Musée du château de Mayenne.
- 2019 : Exposition *Design Escales Bretonnes* à la chapelle des Ursulines, Quimperlé.
- 2018-2019 : Exposition *Histoires et légendes bretonnes* au Musée des Beaux-Arts de Rennes.
- 2018-2019 : Résidence *Contes Magiques* à Marcillé-Robert avec l'association Electroni[k].
- 2018- : Projet d'édition (en cours) d'un jeu de construction avec le fabricant de jouets français Djeco.
- 2017-2019 : Artiste intervenant à l'école Faux Pont à Rennes, ateliers périscolaires intitulés *Créer avec les contes fées et l'atelier des légendes*.
- 2017-2019 : Adjoint technique au Musée des Beaux-Arts de Rennes. Montage et construction de scénographies, encadrement, transport d'oeuvres d'art.
- 2016 : Stage de deux mois avec le studio de design Virieu&Dipetrillo. Suivi de projets, conception de produits, scénographie et montage d'exposition.

## Parcours scolaire

- 2016-2017 : Obtention DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Études Plastiques), félicitations du jury. Beaux-Arts de Rennes, section design (EESAB site de Rennes).
- 2015-2016 : Quatrième année aux Beaux Arts de Rennes, section design (EESAB site de Rennes).
- 2014-2015 : Obtention DNAP (Diplôme National d'Art Plastique), mention bien. Beaux Arts de Rennes, section design (EESAB site de Rennes).
- 2010-2013 : Université d'arts visuel et design de Strasbourg. Obtention Licence art visuels/design.
- 2007-2010 : Lycée international des Pontonniers à Strasbourg, série scientifique, spécialité physique/chimie. Diplôme: Baccalauréat scientifique mention AB.

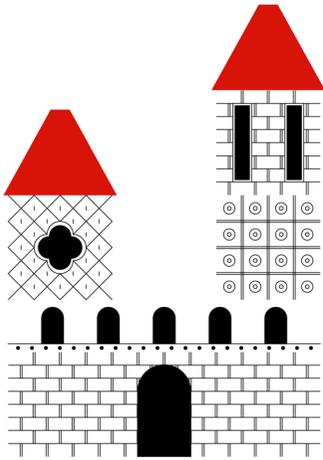
## Learning from Joaquim Torres Garcia, 2020

Projet personnel sous forme d'étude du travail de jouet de l'artiste Joaquim Torres Garcia.



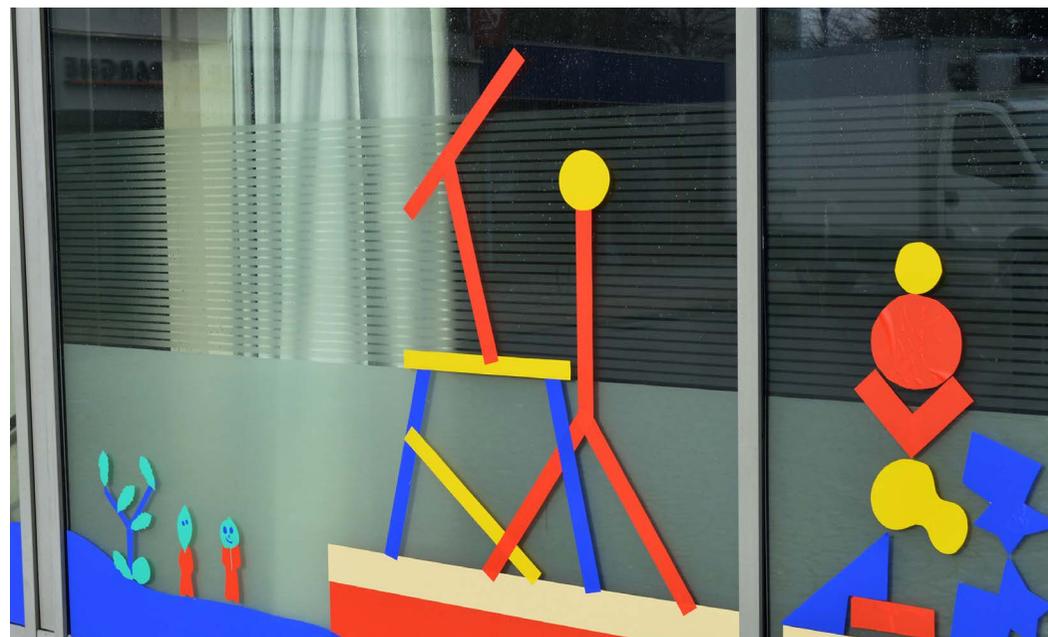
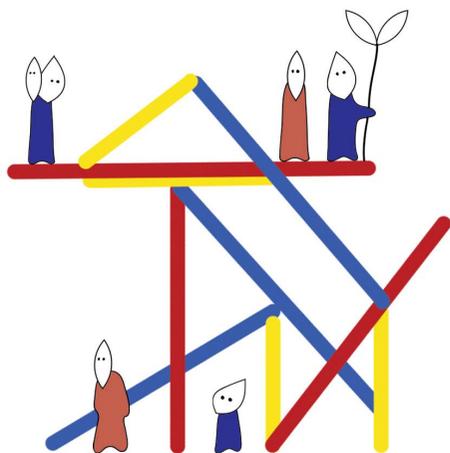
## Le Brique-à-brac n°2, 2019

Projet réalisé dans le cadre de Nuit Blanche Mayenne 2019 au musée du Château de Mayenne. Déclinaison du *Brique-à-brac* en jeu d'assemblage en bois, illustré à la main.



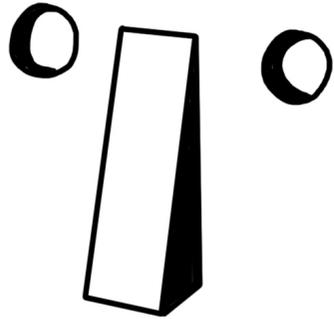
## Patch Color #2, 2019

Création d'une fresque sur le centre social et culturel Aimé Césaire à Rennes. Projet en collaboration avec l'association Par Tout Artiste.



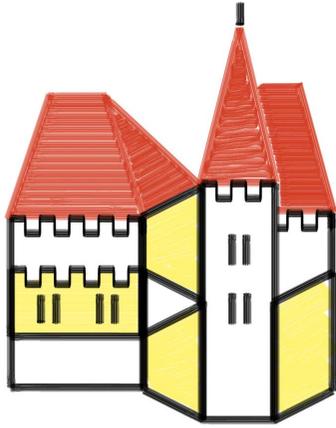
# Le Brique-à-brac, 2019

Projet réalisé dans le cadre de l'exposition *Fort Contemporain* au musée du Château de Mayenne.



## Contes Magiques à Marcillé-Robert, 2018 - 2019

Résidence artistique à l'école Louise Bellays à Marcillé-Robert autour du conte *Plume et le Fantôme* de Dominique Bussonais. Projet réalisé avec l'association Electroni-K à Rennes.



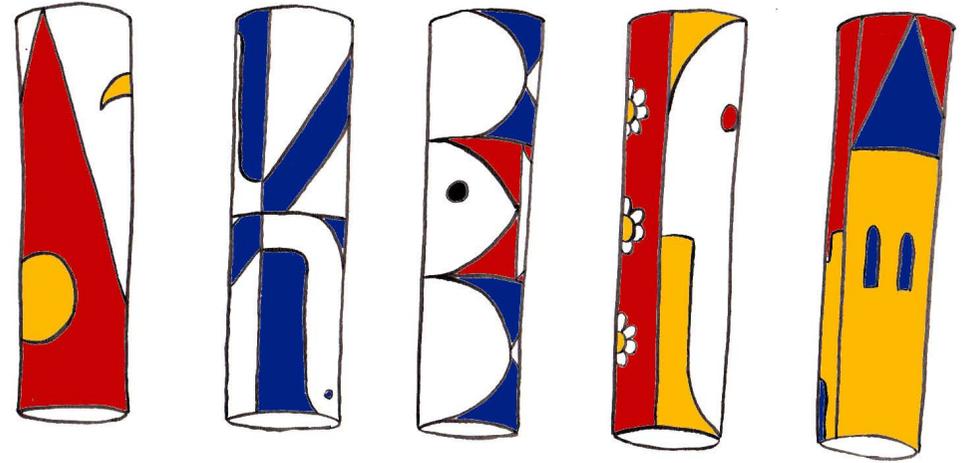
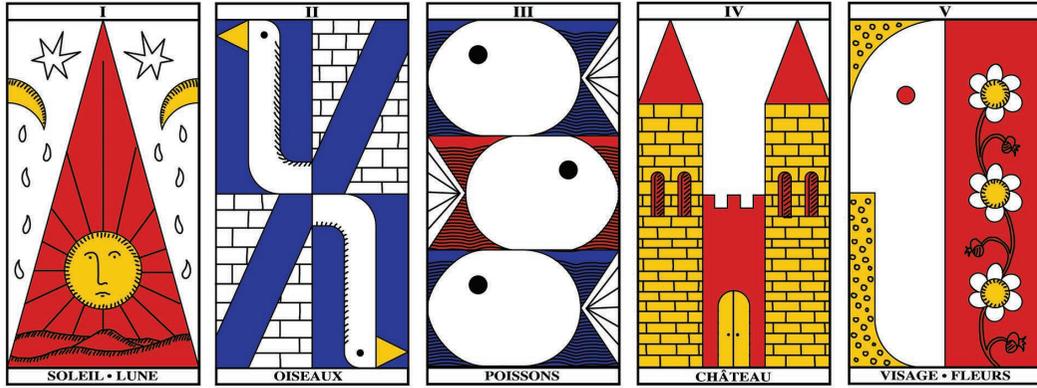
## Fresque murale, 2019

Dans le cadre de la résidence artistique à l'école Louise Bellays à Marcillé-Robert avec l'association Electroni[k], une fresque murale a été imaginé avec les enfants de l'école sur la thématique du château.



# Diorama, 2019

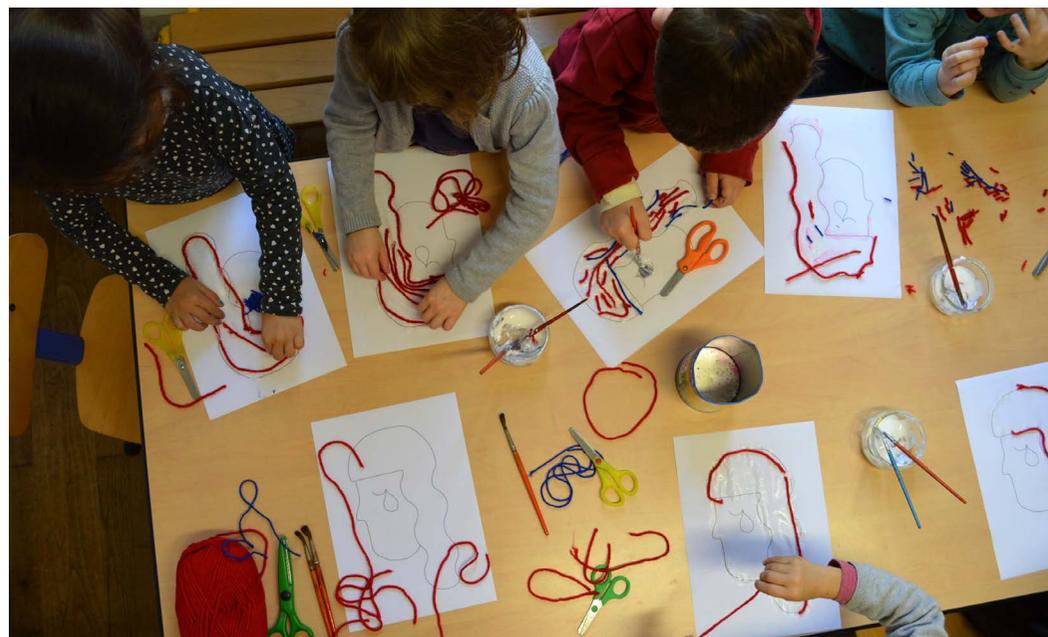
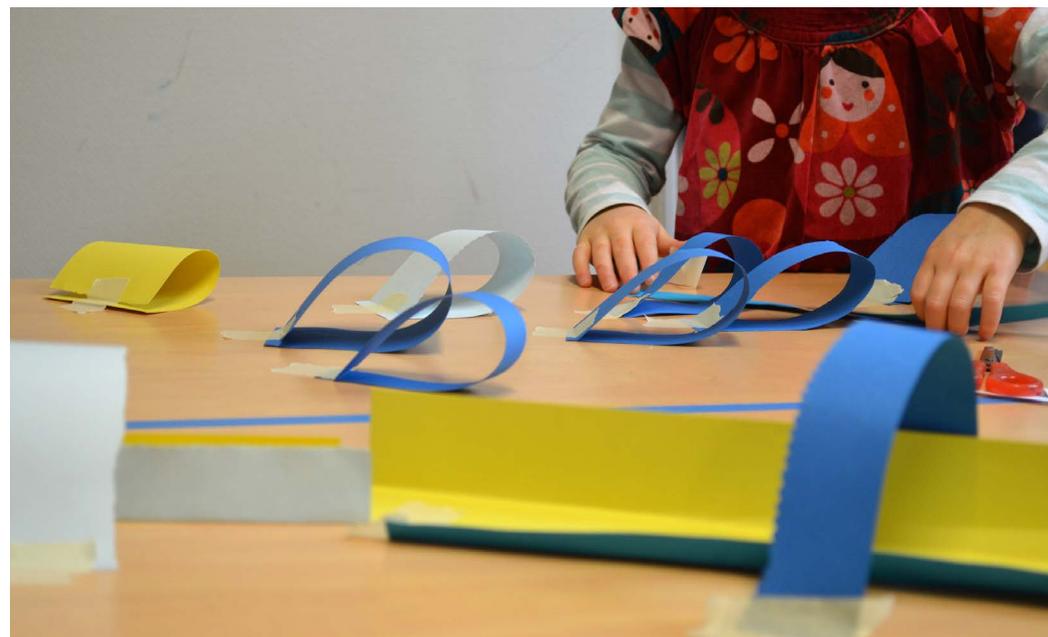
Objets lumineux aériens qui s'inspirent de l'univers iconographique héraldique, c'est-à-dire des formes, des figures et des compositions que l'on retrouve sur les blasons. Projet en construction avec Victor Guérithault et Ilta Studio.



# L'atelier des légendes, 2018 - 2019

Série d'ateliers périscolaires, maternelle Faux Pont, Rennes

L'atelier des légendes est une série d'activités autour de la mythologie grecque qui explore les aventures incroyables des dieux à travers des ateliers de création manuelle.

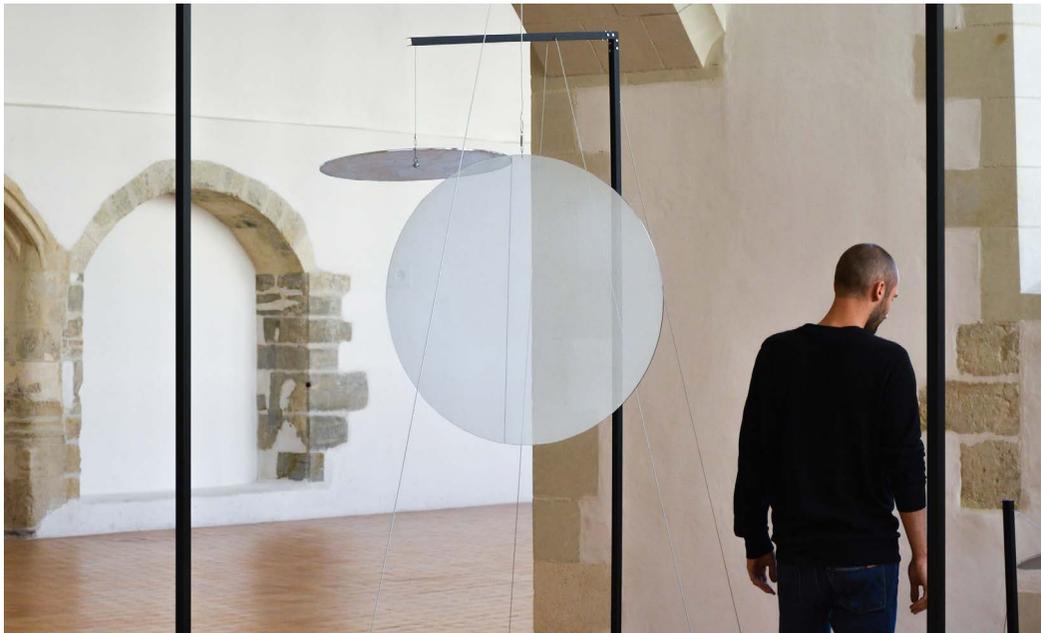
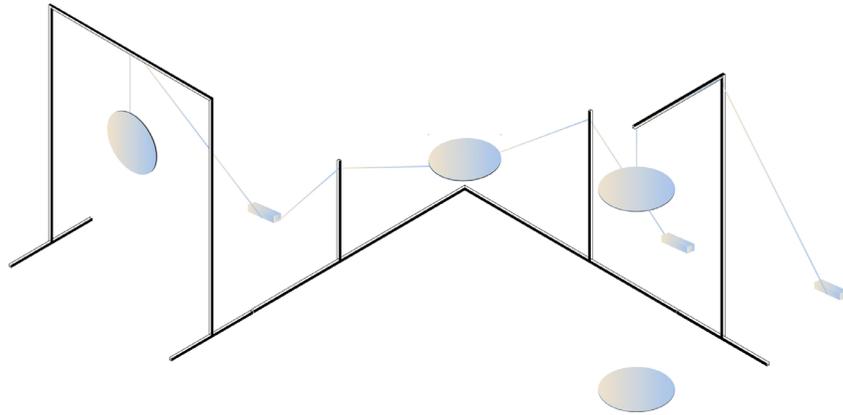


## Les mécaniques du rêve, 2018

Installation micro-architecturale autour de la thématique du rêve, réalisée avec Maxime Kerneis au Couvent des Jacobins à Rennes.

*"Le langage du rêve va chercher très loin ses métaphores et paraît se référer à une langue inconnue de nous, où chaque objet possède des qualités très éloignées de celles que nous lui reconnaissons d'ordinaire.*

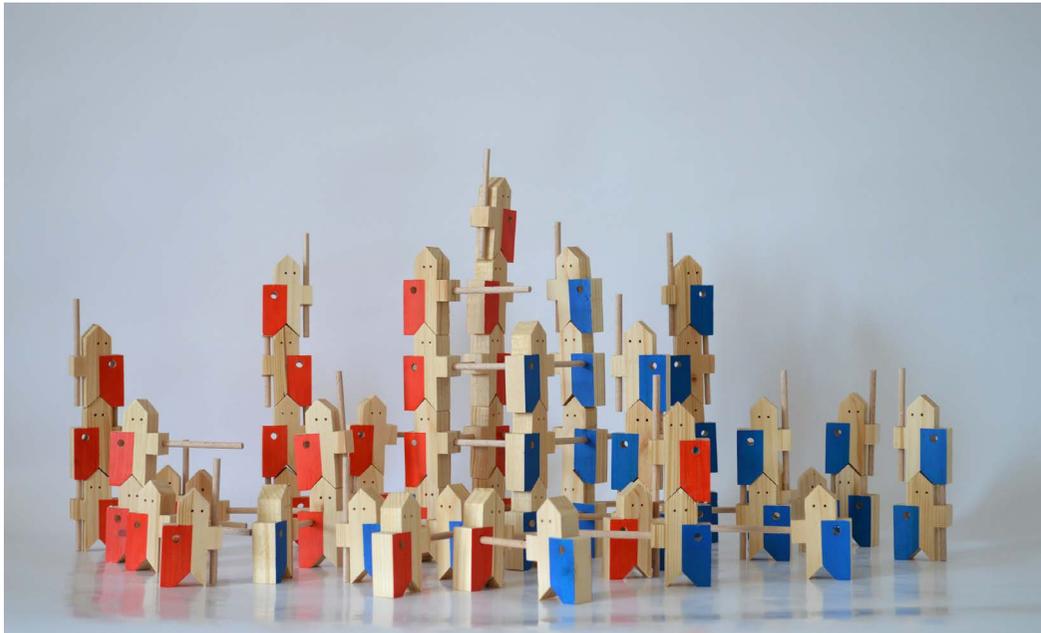
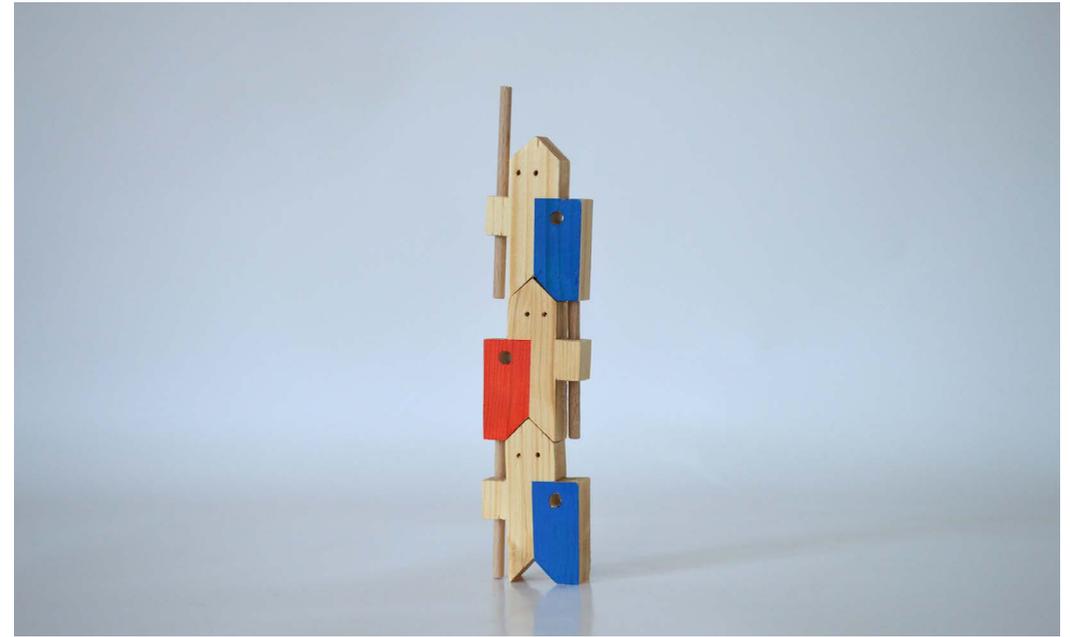
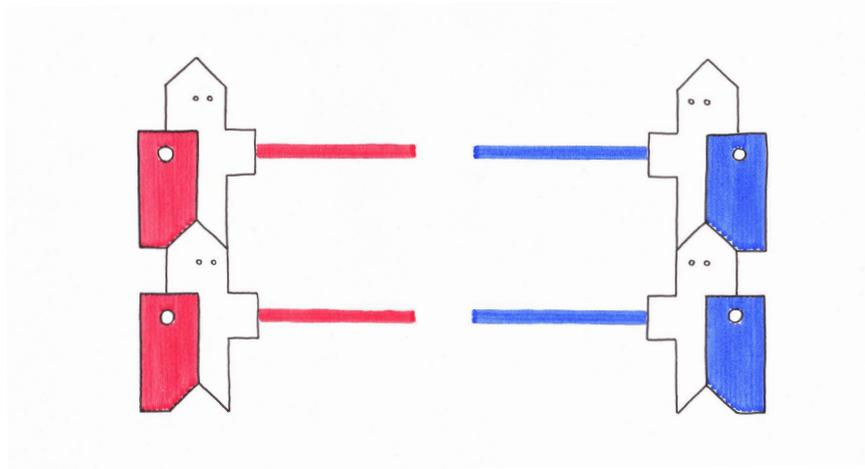
*Le symbolisme est le langage par excellence du rêve; ces objets, entre équilibre, fragilité et tension, sont à la fois expressions et masques, satisfaisant en cela à la double contrainte du rêve."*



# Le Combat des Trente, 2018

Série de 60 figurines en pin, peintes à la main.

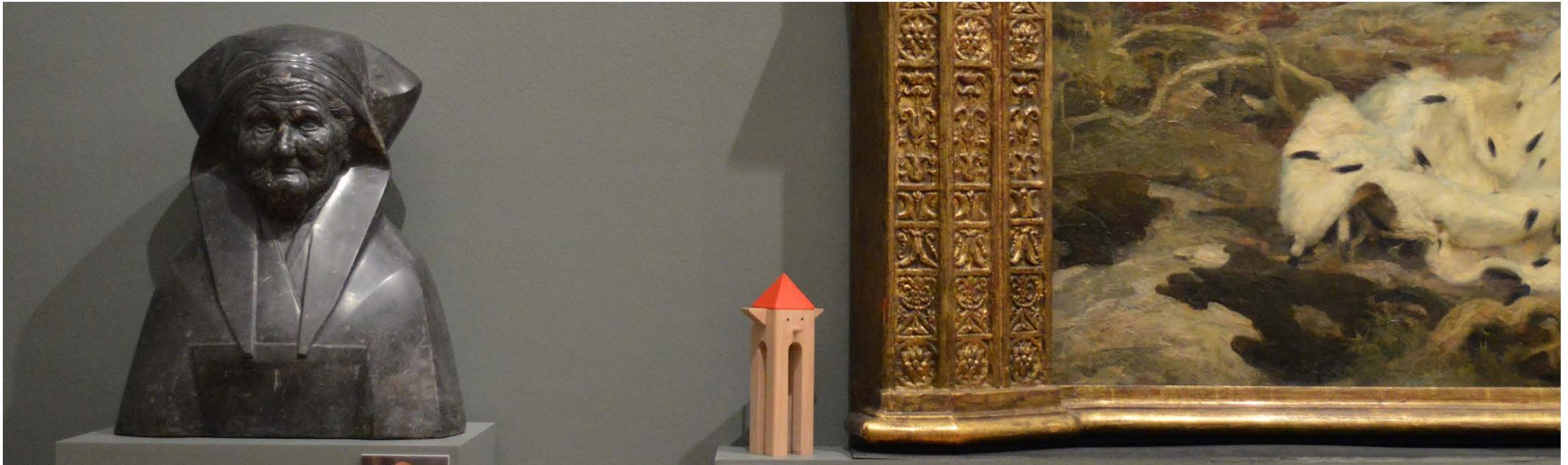
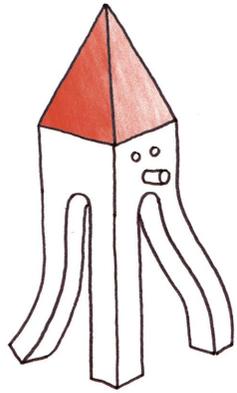
Dans le cadre de l'exposition *Histoires et légendes bretonnes*, Musée des Beaux-Arts de Rennes



# Korrigans, 2018

Figurines en pin peintes à la main

Dans le cadre de l'exposition *Histoires et légendes bretonnes*, Musée des Beaux-Arts de Rennes



# Créer avec les contes de fées, 2017 - 2018

Série d'ateliers périscolaires, maternelle Faux Pont, Rennes

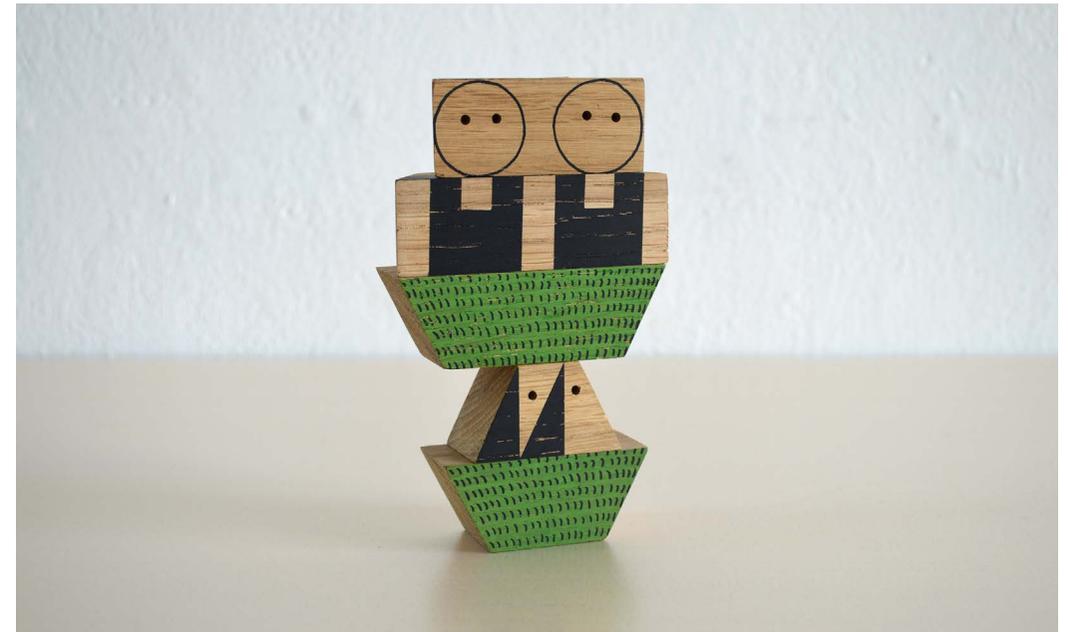
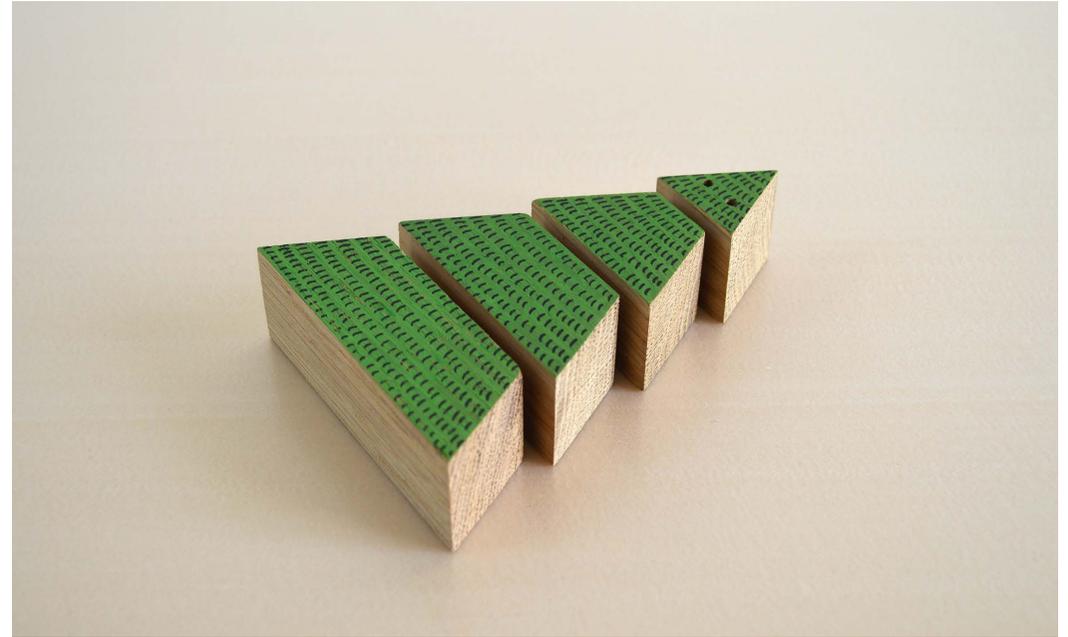
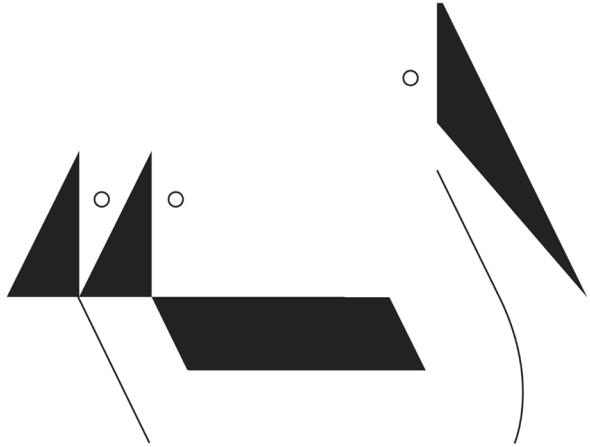
Ateliers créatifs variés autour de l'imaginaire fantastique des contes de fées.



# Le Sapin, 2017

Projet de diplôme, chêne sérigraphié

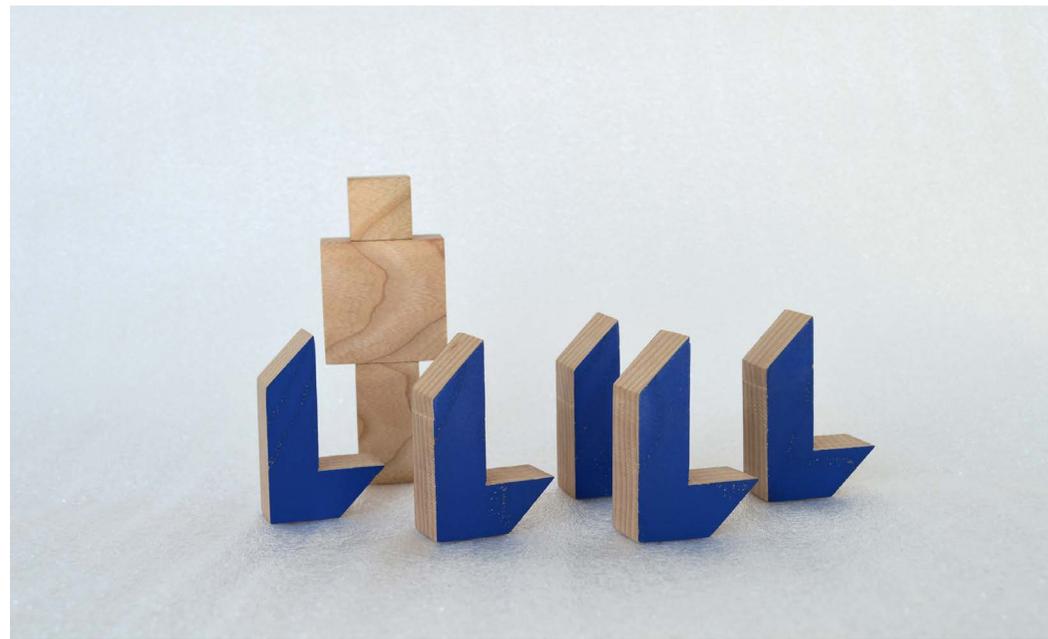
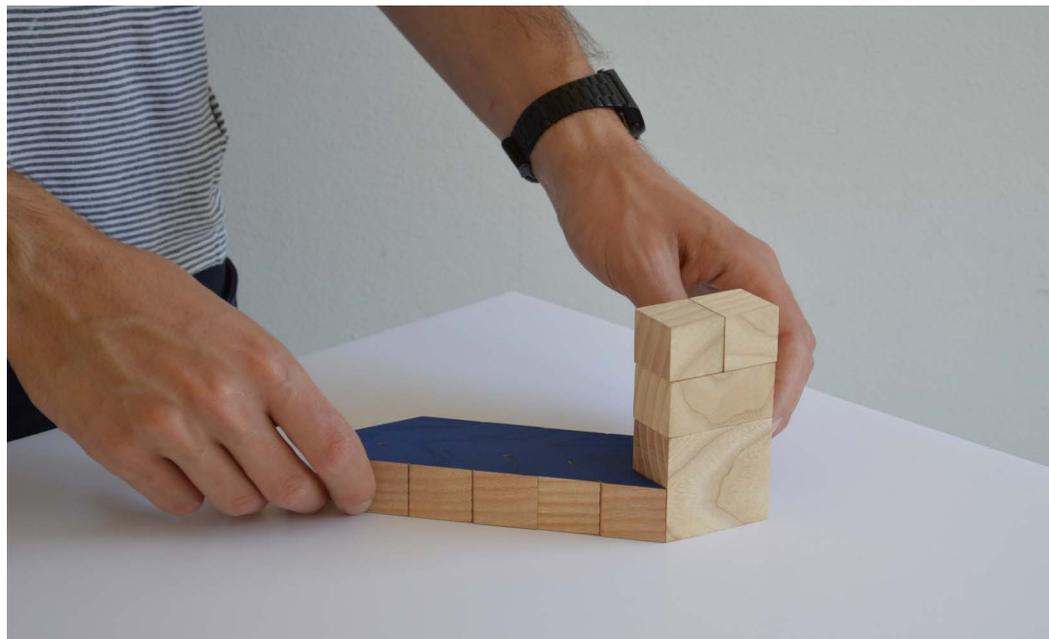
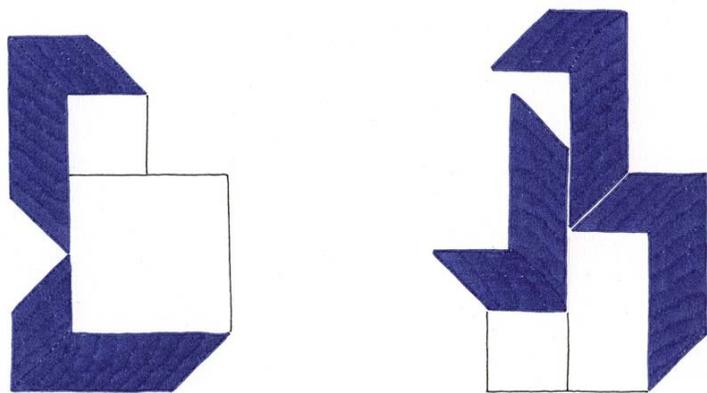
Jeu d'assemblage permettant de raconter le conte *Le sapin*, d'H.C.Andersen.



# L'ombre, 2017

Projet de diplôme, frêne sérigraphié

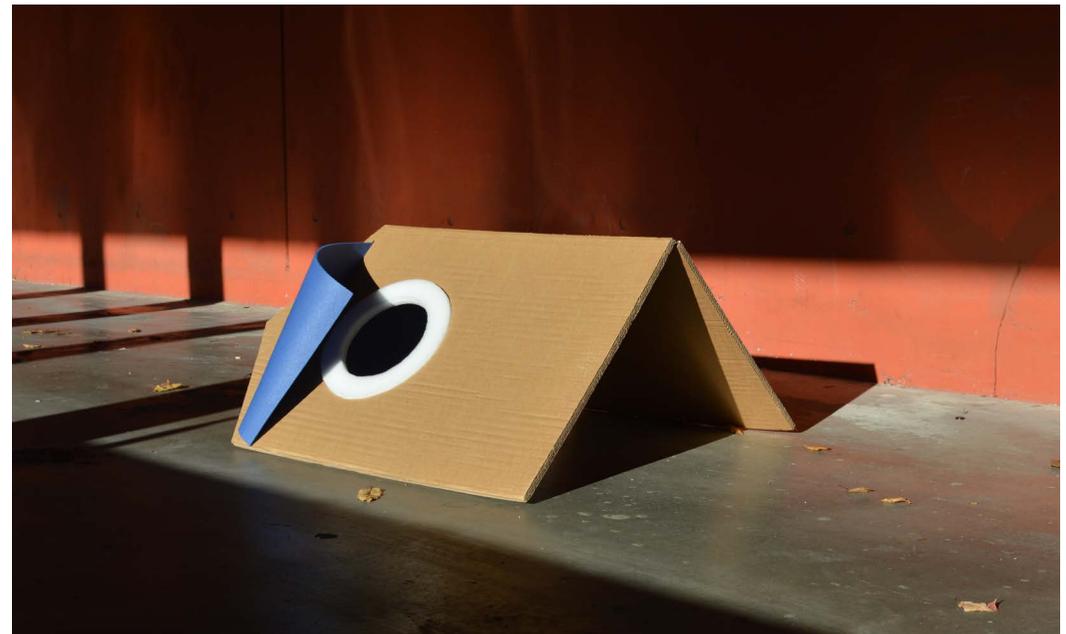
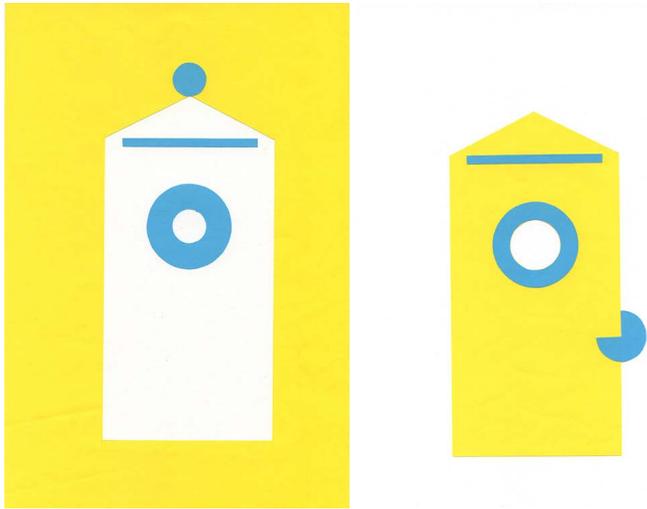
Jeu d'assemblage géométrique, représentant un volume et son ombre décomposés, inspiré du conte *L'ombre* d'H.C.Andersen.



# Cabane, 2017

Projet de diplôme, carton, Tissu et mousse

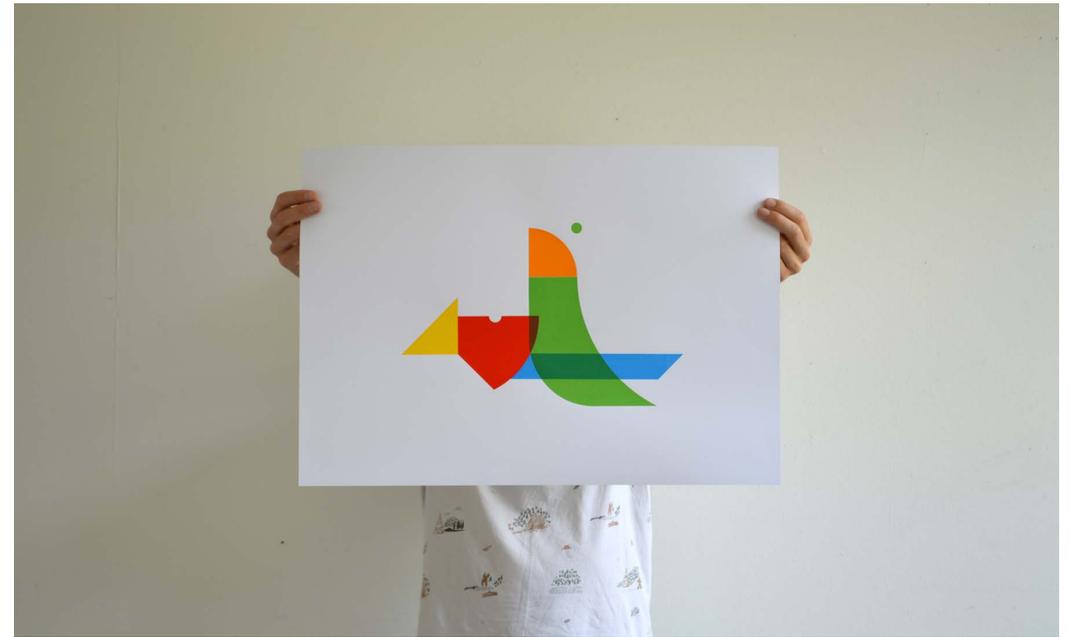
Espace de jeu pour enfants aux découpes évocatrices de formes humaines, animales ou architecturales. Cette cabane permet à l'enfant d'y projeter son imaginaire pour jouer librement. Ce projet s'inspire de personnages présent dans le conte *Le briquet* d'H.C.Andersen.



# Les oiseaux, 2017

Projet personnel, frêne sérigraphié et sérigraphie

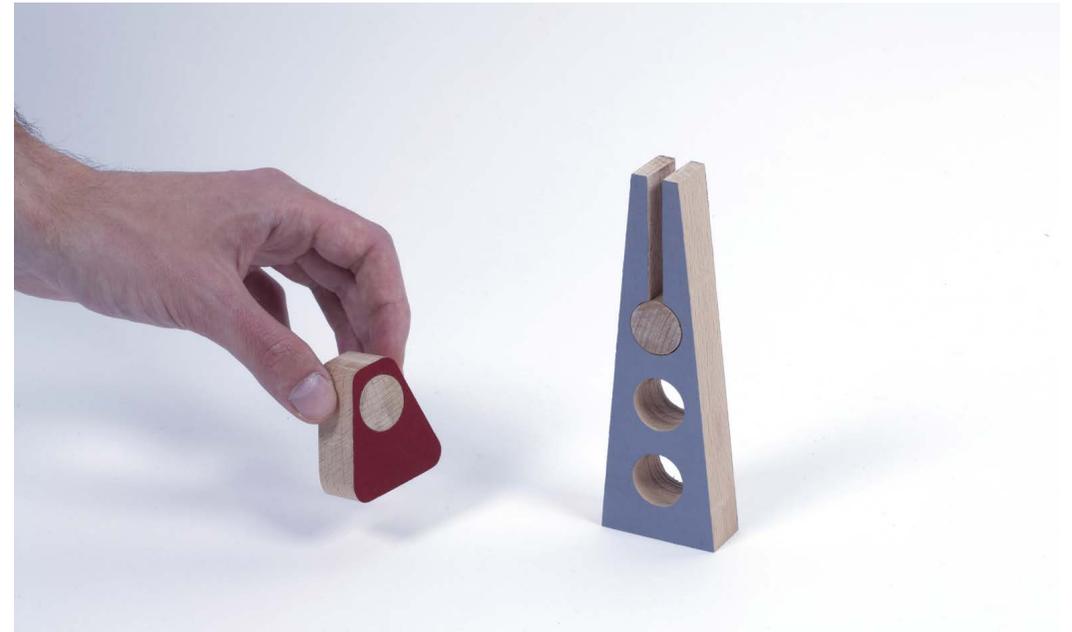
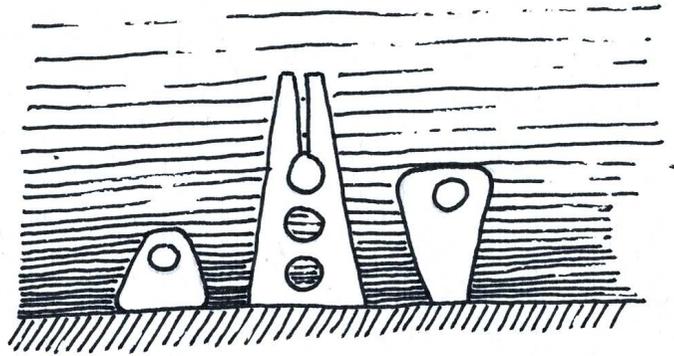
Série de corps et de têtes d'oiseaux à mélanger, réalisés en bois sérigraphié, ainsi qu'une série d'affiches imprimées en sérigraphie au format 45x64cm.



# Big Bad Wolf, 2016

Projet personnel, hêtre peint à la main

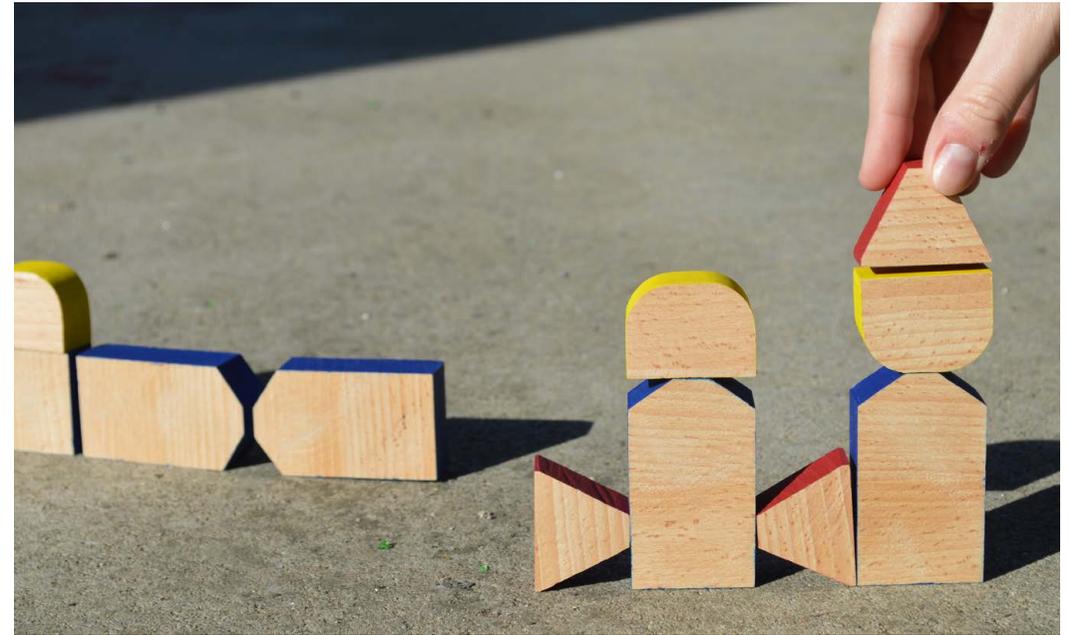
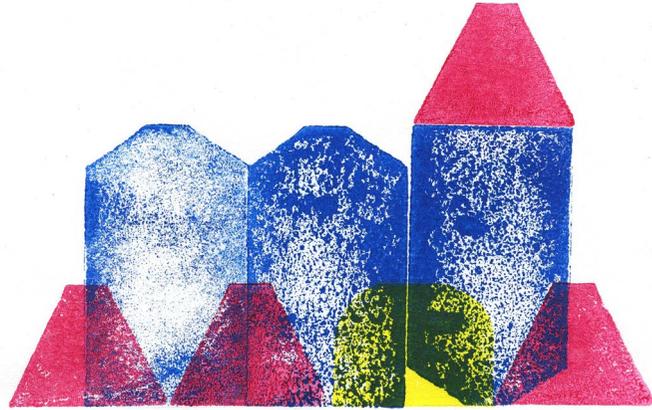
Modules de jeu en bois permettant de raconter l'histoire du *Petit Chaperon Rouge* de Charles Perrault et d'en illustrer les mécaniques narratives.



# Big Bad Wolf, 2016

Projet personnel, hêtre peint à la main

Modules de jeu en bois permettant de raconter l'histoire du *Petit Chaperon Rouge* de Charles Perrault et d'en illustrer les mécaniques narratives.



# Xylomino, 2016

Projet personnel, chêne, hêtre et okoumé

Réinterprétation du jeu de société des dominos où les numéros sont transposés en hauteur, changeant ainsi la façon de jouer.

