

Philippe INTERNOSCIA

ARTISTE 3D
GRAPHISTE 2D

📍 5770 Bd. Saint-Laurent, # 31, Montréal, QC, H2T 1S8

☎ 438 491 9456

✉ philippe.internoscia@gmail.com

🌐 www.philippeinternoscia.com

📌 www.artstation.com/internoscia

📷 internoscia

Bio

Je suis un graphiste 2D, artiste 3D et artiste numérique montréalais, ayant travaillé avec des clients tels que le Festival Juste pour Rire et Montréal en Histoires. Mon expérience comprend également l'enseignement du cours «Introduction aux médias numériques et aux arts électroniques» à l'Université Concordia et 5 années en tant qu'assistant de recherche pour l'artiste de renommé international Bill Vorn, où j'étais responsable de la modélisation de pièces de robots et de leur usinage avec une CNC.

J'ai aussi enrichi mon expertise en suivant des formations en modélisation 3D et sur la Suite Adobe, consolidant ainsi mes compétences dans mon domaine. En plus, j'ai complété en 2023 une attestation d'étude Collégiale (AEC) en animation 3D pour affiner davantage mes compétences, capitalisant sur mes dix années d'expérience en tant que designer et artiste.

Titulaire d'une Maîtrise en Beaux-Arts de l'Université Concordia et d'un Baccalaureat en arts visuels et médiatiques de l'Université du Québec à Montréal, j'ai étendu mon travail à l'international via des résidences artistiques en Allemagne et au Japon, J'ai présenté mes œuvres à des événements marquants tels que la Biennale internationale d'arts numériques à l'Arsenal et à la galerie B-312. Récemment, j'ai été en résidence artistique au centre DAÏMÔN et à AXENÉO7 de Gatineau, Par ailleurs, j'ai eu l'opportunité d'exposer une rétrospective de mon travail à la galerie R3 de l'Université du Québec à Trois-Rivières, mettant en lumière mes réalisations artistiques des dernières années. J'ai été soutenu financièrement par le Conseil des arts du Canada et le Conseil des arts et lettres du Québec.



TABLE DES MATIÈRES

Bio & contact	1
Curriculum vitæ	2
Artiste 3D	3 - 14
Graphiste 2D	15 - 23
Artiste visuel	24 - 25

FORMATION

2023
AEC animateur 3D, Cégep de Bois-de-Boulogne.

2017
Maîtrise Beaux-Arts et Design 2D/3D (MFA)
Université Concordia.

2016
Formation en réalité virtuelle,
Société des Arts Technologiques.

2014
Formation Modélisation 3D,
Sporobole, Sherbrooke.

2012
Baccalauréat en Arts Visuels et Médiaques,
Université du Québec à Montréal.

2009
Formation en Design Graphique - Suite Adobe
Collège de Sherbrooke, Sherbrooke.

MAÎTRISES DE LOGICIELS

Suite Adobe	████████████████████
Cinéma 4D	████████████████████
ZBrush	██████████████████
Maya (animation)	██████████████████
Maya (modélisation)	██████████████████
Maya (rigging)	██████████
Blender	██████████████████
Solidworks	██████████████
MotionBuilder	██████████████
Unreal	██████████
Houdini	██████████

RÉALISATIONS (Sélection)

2023 **Exposition rétrospective**
p#m*xg Galerie R3 de l'Université
du Québec à Trois-Rivières.

2022 **Exposition**
EVM, ELEKTRA VIRTUAL MUSEUM.

2022 **Exposition solo**
Monument Mou - B-312, Montréal.

2021 **Bourse Explorer et créer
Recherche et création**
Conseil des arts du Canada - 24 500 \$.

2021 **Bourse Création**
Conseil des arts et lettres du Québec
19 500 \$.

2020 **Résidence d'artiste et exposition**
AXENÉO7, Gatineau.

2019 **Chef du personnel**
Salon du Livre de Montréal,
responsable du recrutement,
de la formation et des horaires.

2019 **Résidence d'artiste**
Studio Kura, Fukuoka, Japon.

2018 **Résidence d'artiste**
DAÏMÔN, Gatineau.

2016 **Exposition**
AUTOMATA : Biennale internationale d'art
Numérique — ARSENAL art contemporain

2013 **Résidence d'artiste**
Takt Kunstprojektraum, Berlin, Allemagne.

LANGUES

Français	langue maternelle
Anglais	bilingue
Japonais	intermédiaire

Philippe INTERNOSCIA

GRAPHISTE 2D
ARTISTE 3D

PROFIL

Graphiste 2D et artiste 3D passionné et créatif, je suis un professionnel talentueux doté d'une solide expertise dans la conception visuelle. Mes formations et mes années d'expérience m'ont permis de développer une approche créative et rigoureuse. Mon style est le fruit d'une fusion entre l'esthétique contemporaine et une sensibilité artistique affirmée.

EXPÉRIENCE

2024 **Graphiste, Centenaire de Janette Bertrand**

- Image de marque complète.
- Création de documents de présentation.

2016 - aujourd'hui **Graphiste, Montréal en Histoires / Cité Mémoire**

- Utilisation efficace des logiciels graphiques tels qu'Adobe Creative Suite, Powerpoint et Cinéma 4D pour créer des designs numériques.
- Création et amélioration des supports visuels internes.
- Montage photoshop pour la réalité augmentées.
- Design des cartes pour l'application mobile.

2020 - 2022 **Graphiste, momentum.co**

- Conception d'icônes pour le Web.
- Création d'image de marque complètes.

2021 **Graphiste 2D et 3D, Dix²**

- Collaboration avec le DA pour la production de mobilier urbain.
- Création et amélioration des supports visuels internes.
- Création d'image de synthèse 360 et animation 3D.

2018 - 2020 **Graphiste, tim:tom**

- Design événementiel pour des Sommets sur le jeu vidéo et le BIM.
- Création d'icônes Web pour le gouvernement du Québec.
- Activation d'image de marque.

2014 - 2019 **Graphiste principal, Festival Juste pour rire**

- Coordination avec les imprimeurs externes pour s'assurer que les fichiers d'impression soient conformes aux normes de qualité.
- Gestion de l'équipe de montage du pavoisement et installation des bannières, coroplastes et autres produits scénographiques.

2012 - 2014 **Graphiste, Apollo**

- Design événementiel.

2012 - aujourd'hui **Graphiste 2D et artiste 3D, Pigiste**

- Design d'image de marque complète ; logo, réseaux sociaux, signalétique, charte graphique et design de livres d'artistes.
- Modélisation 3D pour le médical, le transport et l'événementiel.
- Animation 3D, Rendu 3D et 360° et création de maquette pour jury.

EXPÉRIENCES SUPPLÉMENTAIRES

2024 **Animateur, Les Inventeurs, Paris**

- Animation d'ateliers d'art, de bricolage et de menuiserie.
- Veiller à l'usage sécuritaire de la machinerie.

2024 **Bénévole, Atelier des Épinettes de BASILIADE, Paris**

- Accompagnement de personnes atteintes de VIH/Sida, handicapées ou précaires dans leur expression artistique.
- Formation sur les principes de la relation d'aide et l'écoute active.

2015 - 2019 **Assistant de recherche, Bill Vorn**

- Modélisation (Solidworks) de pièce pour robots et machiniste CNC
- Montage vidéo et installation d'expositions.

2016 **Professeur, Université Concordia**

- Introduction to digital media and electronic arts.



**ANIMATI
CATALOGUE**

ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ ᑲᐱᐱᐱᐱ
ᑲᑲᑲ ᑲᑲᑲᑲ ᑲᑲᑲ
ᑲᑲᑲ ᑲᑲᑲᑲ ᑲᑲᑲ
ᑲᑲ ᑲᑲᑲᑲ ᑲᑲᑲᑲᑲ



**ANIMATI
CATALOGUE**

ᑲᑲᑲ ᑲᑲᑲᑲᑲᑲ
ᑲᑲᑲᑲ ᑲᑲᑲᑲ ᑲᑲᑲᑲ
ᑲᑲᑲᑲᑲ ᑲᑲᑲ ᑲᑲᑲ



**ANIMATI
CATALOGUE**

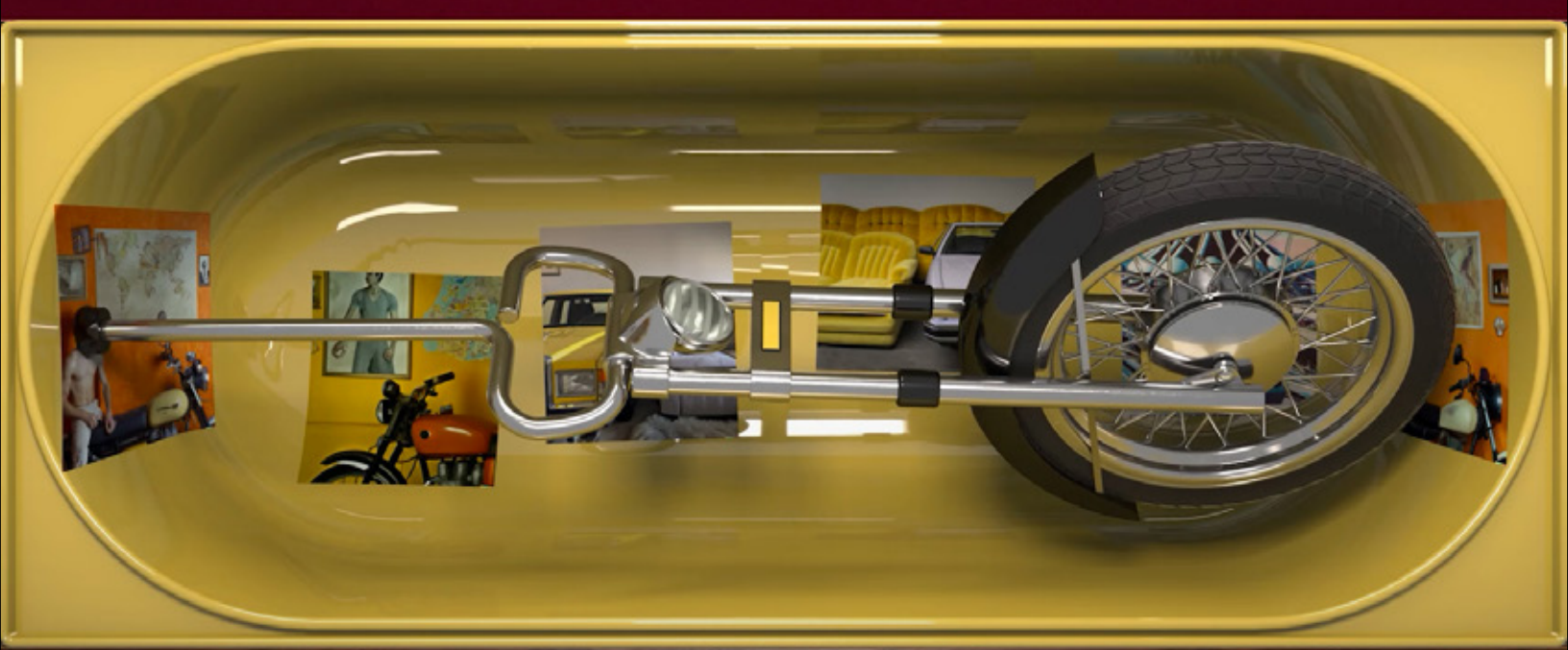
ᑲᑲᑲᑲᑲ
ᑲᑲ ᑲᑲᑲᑲ
ᑲᑲᑲ ᑲᑲᑲᑲ
ᑲᑲᑲᑲᑲ
ᑲᑲᑲᑲᑲ
ᑲᑲᑲ ᑲᑲᑲᑲ

Modélisation 3D

Titre : *Catalogue*
 Financé par le Conseil des Arts du Canada et le
 Conseil des Arts et Lettres du Québec
 Année : 2022

Catalogue propose une animation utilisant des formes et des textures inspirées des années 60, 70 et 80. Chaque objet a été modélisé avec Cinema 4D, le texte conçu avec Illustrator, l'animation graphique réalisée avec After Effects et le rendu effectué avec Octane.

Lien vers la vidéo : <https://youtu.be/InJ8Usi5ZF8>



Modélisation 3D

Titre : *Module*
Année : 2023

Chaque objet a été modélisé avec
ZBrush, Maya, Blender, Cinema 4D
et rendu avec Octane Render.

Lien vers l'animation :
<https://youtu.be/VMZHSWvgUpc>



Modélisation 3D

Titre : *Catalogue*
Année : 2022

Fusion d'une Volkswagen Rabbit (Golf) et d'une Cadillac Seville, toutes deux de la même année, montrant ainsi les différences de design de l'époque.

Lien vers la vidéo : <https://youtu.be/QSv1rYmEyzs?si=vDOZ8GrsihoSeoGt>



E/M/M Musée Virtuel Elektra

Exposition
Artistes(21)
À propos
En

+ Télécharger



PHILIPPE INTERNOSCIA



Philippe Internoscia est titulaire d'une maîtrise en beaux-arts de l'université Concordia. Il vit à Montréal, mais cherche sans cesse à intégrer et à combiner ses pratiques avec d'autres.

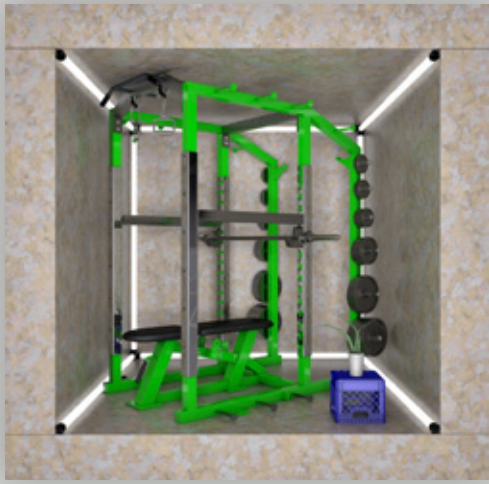
Modélisation 3D

Titre : *Catalogue*
Année : 2022

Catalogue a aussi présenté à EVM - Elektra Virtual Museum sous forme d'objet 3D animé.

Lien : evm.elektramontreal.ca



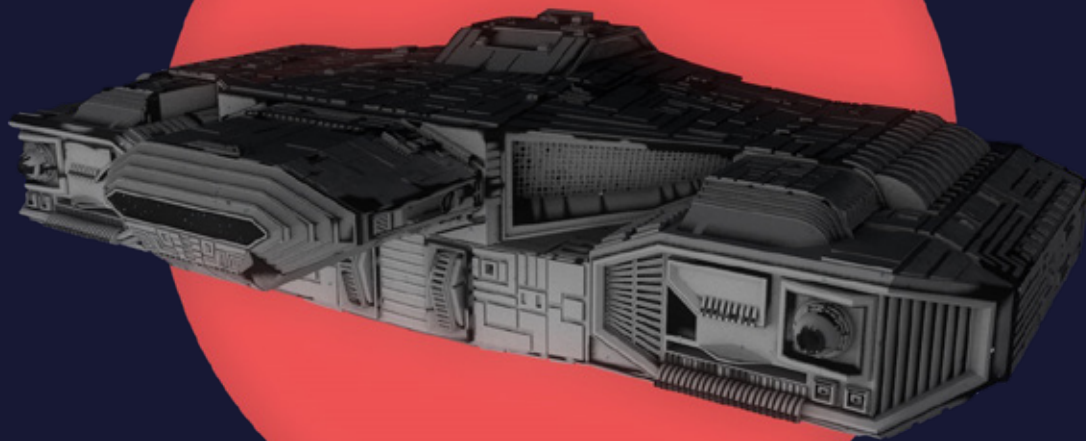


Design de pochettes d'albums

Client : Sidechick
Année : 2019, 2020

Création de pochettes d'album pour Sidechick, trois pour une série conceptuelle de singles et une pour « Touchdown » un featuring avec Fireball Kid.

Modélisation 3D : Cinema4D
Rendu : Octane Render



Vidéo clip

Client : Sons of Arrakis
Année : 2020

Modélisation et animation 3D de vaisseaux spatiaux
pour un vidéoclip du groupe Sons of Arrakis.



Design de mobilier urbain interactif

Client : World of Marzell, Dix²

Année : 2020

Modélisation et animation 3D pour des propositions de mobilier urbain, en collaboration avec le directeur artistique.

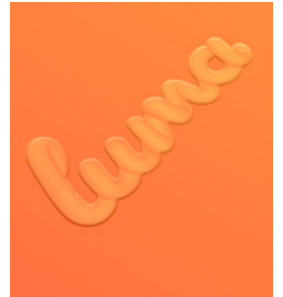
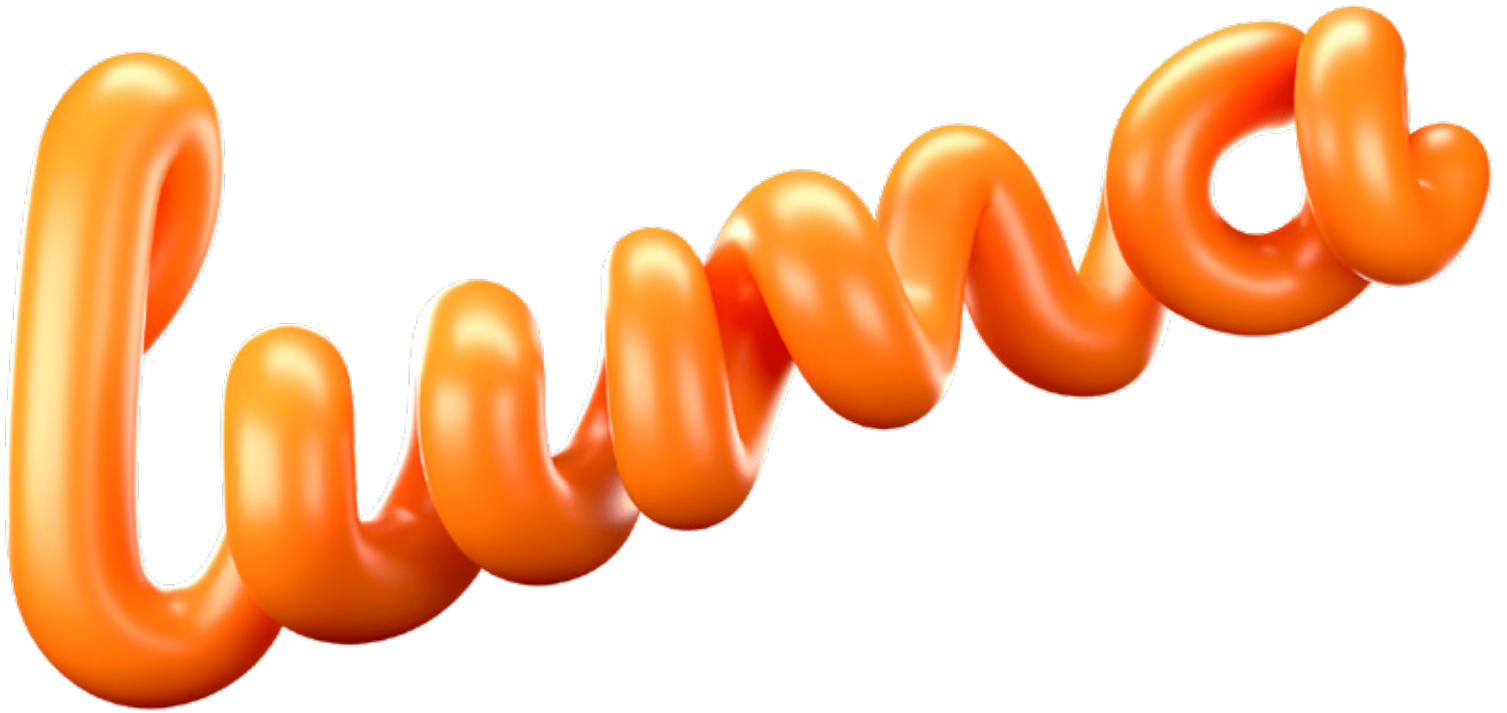


Animation 3D pour le cinéma et le jeu

Année : 2023

En décembre 2023, j'ai terminé une Attestation d'Études Collégiales (AEC) en animation 3D au Collège Bois-de-Boulogne. Cette formation m'a permis d'assimiler les techniques d'animation pour le cinéma et le jeu vidéo en utilisant Maya, MotionBuilder, Houdini et Unreal. J'ai appris à créer des mouvements fluides et complexes en travaillant avec une variété de rigs humains, d'objets et de créatures.

Demo : <https://youtu.be/Ag-ZKQZ3lug>



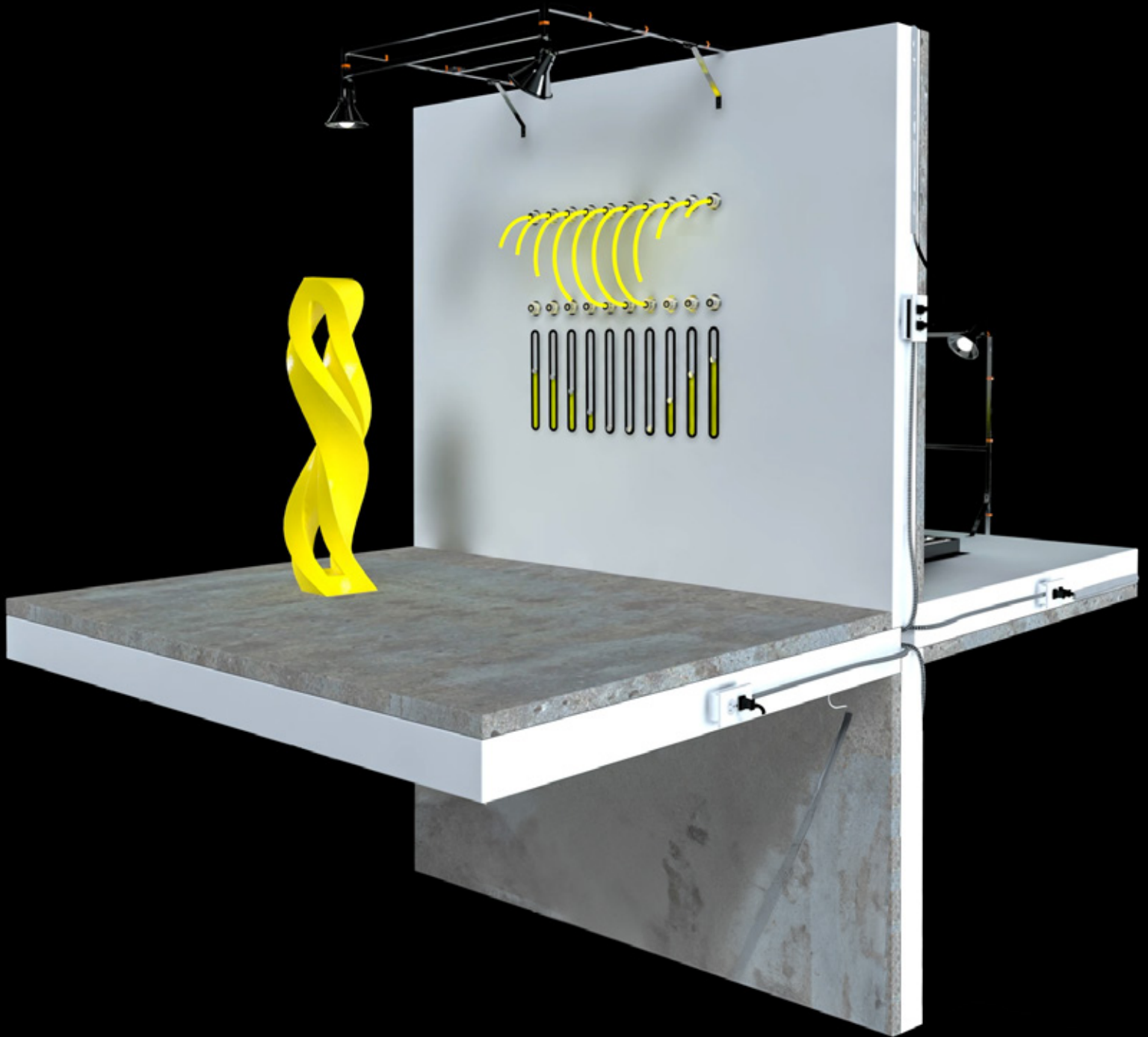
Design de logo 3D

Client : Luma Games
Année : 2018

Créations d'image de marque pour une compagnie de jeux de société.

Montrer une marque qui s'implique dans son tissu social et s'engage dans la démocratisation du jeu de table avec ses clients et ses fournisseurs. Humaniser la marque et lui donner de la traction ainsi qu'une validation auprès de l'industrie locale du jeu.





Modélisation 3D

Titre : +

Créé lors d'une résidence d'artiste au centre AXENÉO7 de Gatineau.

Année : 2020

+ est une exposition solo virtuelle utilisant les capacités singulières de l'environnement 3D afin de profiter d'une liberté de diffusion impossible dans le monde physique.

Chaque objet a été modélisé avec Cinéma 4D.

Lien vers la vidéo : <https://youtu.be/A8KYwXD06mQ>



Modélisation 3D

Titre : *Monument Mou*

Créé lors d'une résidence d'artiste au centre DAÏMON de Gatineau et présenté à la galerie B-312 de Montréal en 2020.

Année : 2018

L'animation 3D *Monument Mou* fait référence à l'architecture néo-classique et néo-gothique d'Ottawa, transformée en objets mous et poilus qui s'entrechoquent dans un espace clos virtuel. À la fois répugnant, séduisant et hypnotisant, *Monument Mou* offre une vision alternative du corps et de l'objet et rejoint dans ce sens des questionnements queer liés au fétichisme et au monument.

Lien vers l'animation : <https://youtu.be/PCpsmpn9c54>



Modélisation CAD et Machiniste CNC

Client : Bill Vorn

Années : 2014 à 2019

Conception et création de pièces de robots à l'aide de SolidWorks et CAMWorks, sur une Tormach PCNC 1100 et un tour Tormach 15L Slant-Pro.

၀၀၃၆ ၇၉၂
 ၀၇၇၈၃၂ ၆၃
 ၂၅၆ ၉၅၈၈
 ၆၂ ၂၅၃ ၈၂
 ၆ ၂၆၆၆၀

၀၀၀၀၀၀
 ၀၀၀၀၀၀

၀၀၀
 ၀၀၀

၀၀၀၀၀၀

၀၀၀ ၀၀၀

၀၀,၀၀၀

၀၀၀၀၀

၀၀၀၀၀

၀၀၀၀၀

၀၀၀၀

၀၀၀၀၀:၀၀

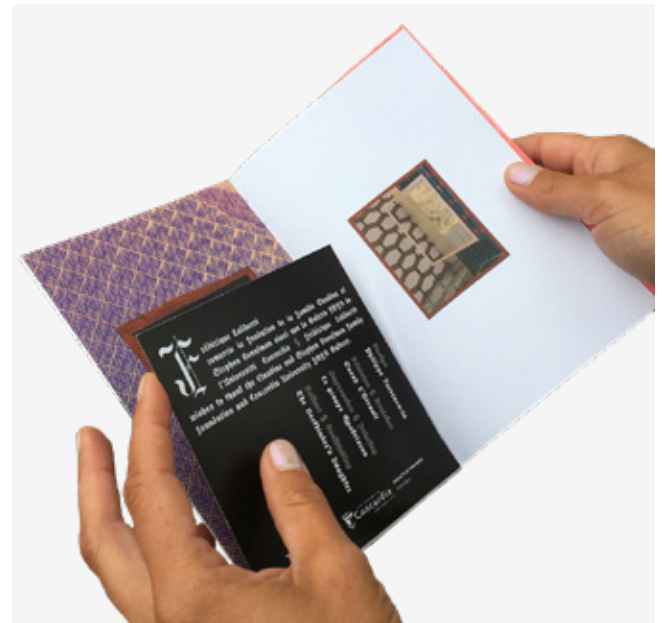
Design de logos artistiques

Année : 2022

Chaque logo a été créé en s'inspirant de polices de caractère largement utilisées dans les années 60, 70 et 80. De prime abord, les lettres peuvent sembler familières, mais on comprend rapidement que l'alphabet est inventé de toutes pièces, ce qui le rend illisible. Par la suite, chaque logo a été animé en motion design; cette animation, qui englobe les logos, suit les tendances mercantiles actuelles en conception du mouvement.



À la Galerie R3 de l'Université du Québec à Trois-Rivières



Design de livre d'artiste

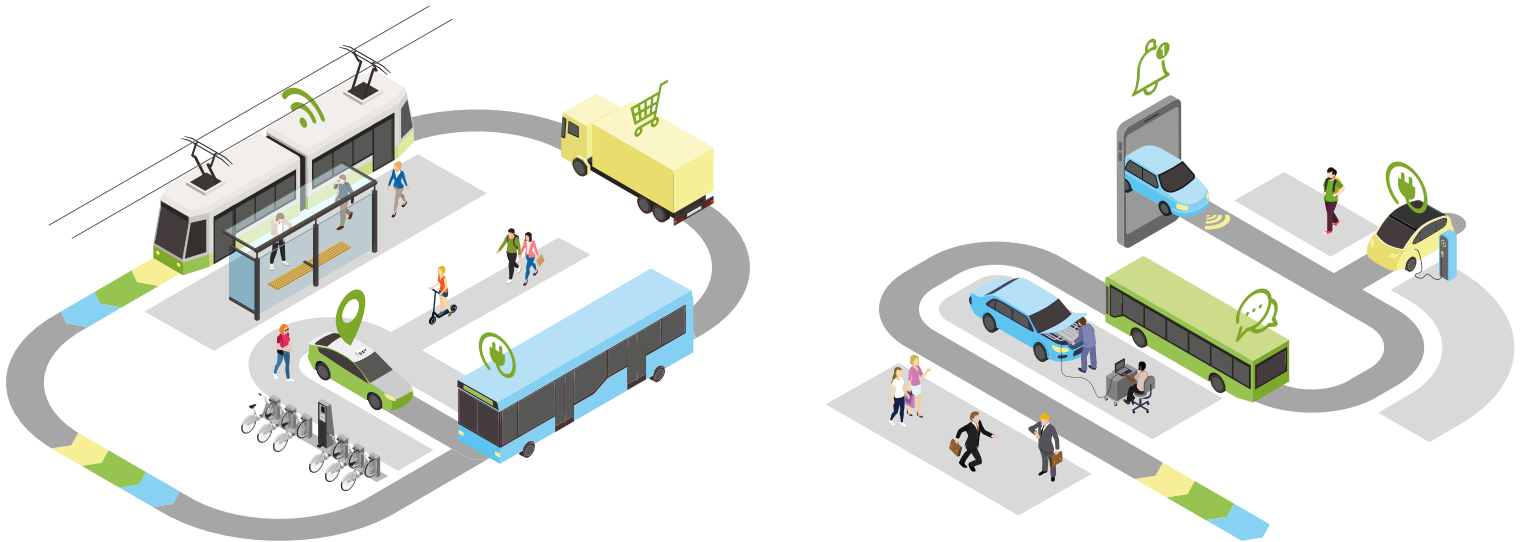
Titre : *Un lieu vide anticipé*
 Cliente : Frédérique Laliberté
 Année : 2020

Un lieu vide anticipé est un livre d'artiste qui constitue une œuvre à part entière, bien qu'il soit associé à l'exposition du même nom. Conçu pour se tenir debout, il évoque une maison en construction : la toile de Tyvek® pour l'extérieur, la laine minérale pour l'intérieur, le plancher, les murs et les fenêtres.



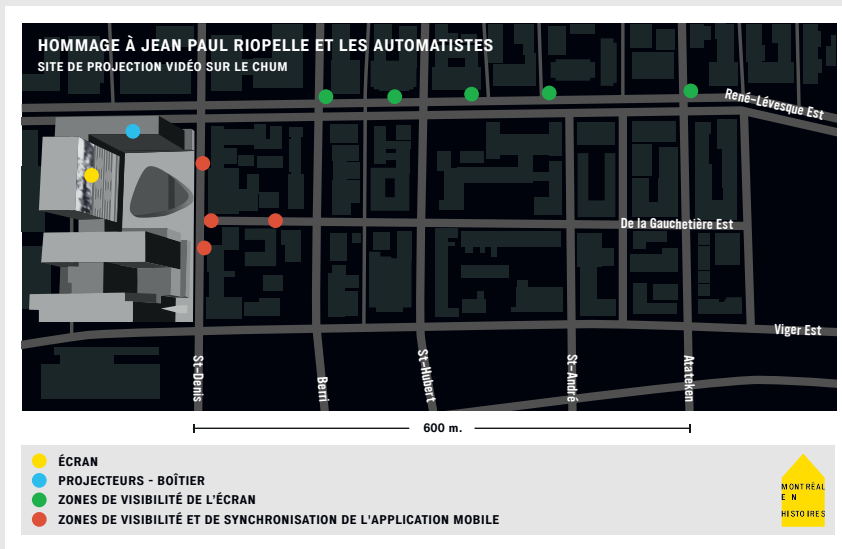
en route!

La destination carrières
en transport électriques
et intelligents



Design de logo et de visuel

Client : en route !
Année : 2021



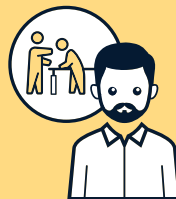
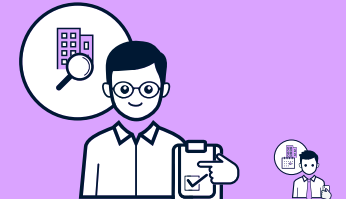
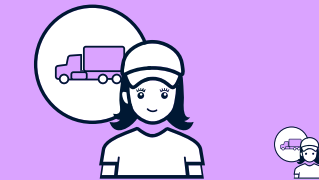
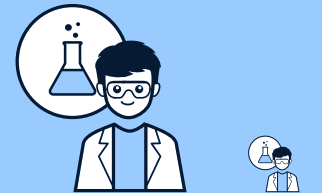
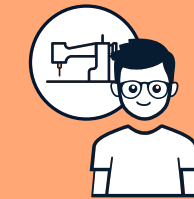
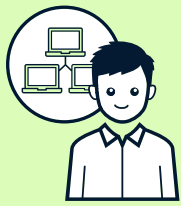
Design de cartes

Client : Montréal en Histoires / CITÉ MÉMOIRE

Année : 2016 à aujourd'hui

Création de cartes pour l'application mobile de Montréal en Histoires ainsi que pour divers projets de CITÉ MÉMOIRE.





Design d'icônes

Client : Gouvernement du Québec
Année : 2018

Création d'icônes pour chaque type de métier, en version grande et en miniature (thumbnail), sur un site gouvernemental axé sur les emplois d'avenir.



Design de pavoisement

Client : Festival Juste pour Rire
Année : 2014 à 2019

Création de visuels grands formats pour le département du pavoisement du Festival Juste pour rire, en collaboration avec des commanditaires importants tels que Le Lait, Sleeman, Bell, Loto-Québec, et d'autres. Travail en étroite collaboration avec l'imprimeur pour réussir à produire en urgence d'immenses impressions sur divers matériaux.



momentumm^{co}



MARYLOU LEBLANC
AVOCATE



Design de logo

Client : Marylou Leblanc
Année : 2021

Design de logo

Client : momentumm
Année : 2021

Janette 100 ans

Janette 100 ans



100
JANETTE
100

100
JANETTE
100

100
JANETTE
100

100
JANETTE
100

100
JANETTE
100

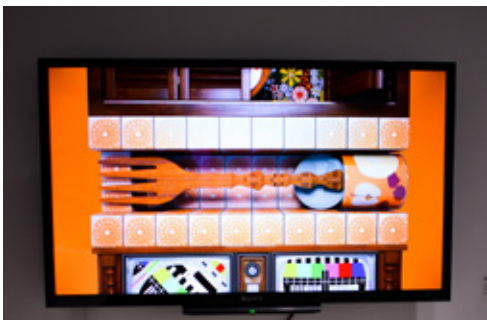
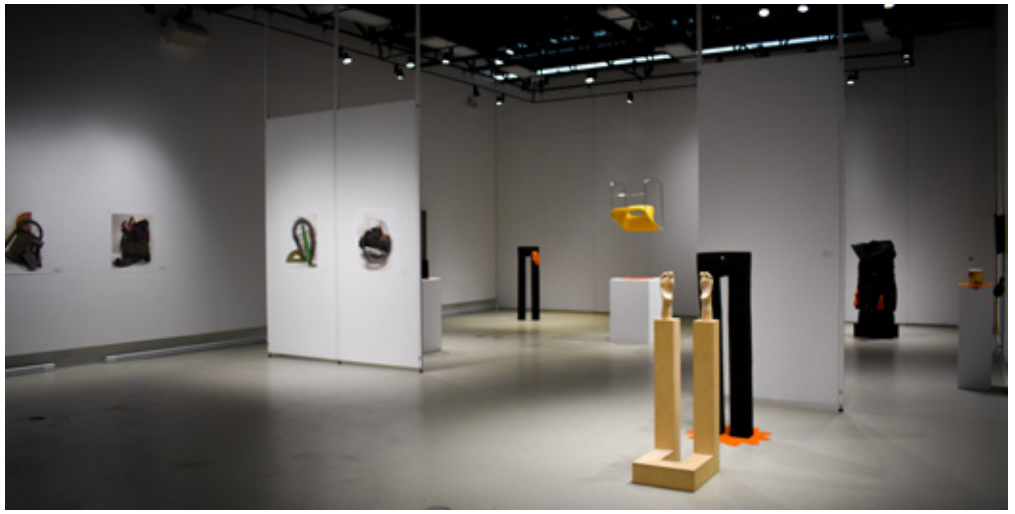
100
JANETTE
100

Design de logo

Client : Centenaire de Janette Bertrand
Année : 2024

Création de l'image de marque pour le centenaire de Janette Bertrand, ainsi que des documents de présentation.





Exposition rétrospective

Lieu : Galerie R3 de l'Université du Québec à Trois-Rivière

Année : 2023

Dans la grande galerie d'exposition de l'Université du Québec à Trois-Rivières, présentation de mes œuvres numériques et sculpturales les plus emblématiques des 7 dernières années.

Visite vidéo de l'exposition: https://youtu.be/bbbKOq_zE7o

P ≠ M × G

Philippe Internoscia

5 octobre - 11 novembre

Vernissage : 5 octobre 2023



UQTR



Université du Québec
à Trois-Rivières

D-1050, pavillon Benjamin-Sulte
3351, boul. des Forges
Trois-Rivières (QC)