



ROUGHMAN / ROUGHWOMAN

Révélateur visuel d'une idée ou d'un concept, il met les idées en images



DESRIPTIF

Le roughman est un artiste maîtrisant les arts plastiques et visuels comprenant l'illustration, le dessin, les technologies numériques appliquées à la création et la fabrication de visuels fixes ou animés. Évènementiel, architecture d'intérieur, urbanisme et design sont les domaines de prédilection du roughman.



MISSIONS

- Le roughman intervient généralement en amont des projets, le plus souvent lors des appels d'offres, et peut aussi être amené à intervenir sur des projets en phase de production (adaptations, modifications, compléments...).
- À partir d'une explication, d'un plan, d'un croquis ou d'une planche tendance, il réalise des images pour **illustrer le concept** du scénographe/architecte/designer/concepteur. Il doit avoir la capacité d'exécuter le plus fidèlement possible ce concept, mais aussi de faire appel à sa propre créativité pour **scénographier l'image dans sa globalité**, aussi bien à partir d'une simple idée que d'informations très précises.
- Il peut donc également être force de proposition créative en termes de scénographie ou d'agencement d'espace en l'absence d'une équipe de scénographie dédiée.
- Il a développé son style et c'est, entre autre, pour sa personnalité graphique que l'agence le contacte. Il doit néanmoins accepter - jusqu'à un certain point - que son travail ne plaise pas et doit donc être en mesure de retravailler.
- Il doit savoir refuser, en toute conscience, une mission qui ne correspondrait pas à ses capacités techniques ou artistiques.
- Il sait anticiper les délais de rendu et de retouche pour optimiser la phase de finalisation.
- Enfin, il doit assurer une veille technologique régulière car les évolutions des logiciels sont rapides et permanentes.



PLACE DANS L'ÉQUIPE

Il intervient quand l'équipe de conception a déterminé et validé les idées, la faisabilité budgétaire et logistique déployées dans la recommandation faite au client.

Il accompagne les équipes au cours de l'élaboration des projets pour aider à la « validation par l'image » des concepts créatifs.

Il travaille parfois en parallèle du scénographe en raison des délais souvent très courts.

NB : Selon les budgets ou l'importance du projet, le roughman peut être amené à avoir la fonction de DA, de scénographe ou de graphiste.



PHASES D'INTERVENTION

- **Appel d'offres** : Oui.
- **Amont** : Oui.



QUALITÉS ET COMPÉTENCES

- Créativité,
- Implication et écoute des attentes pour saisir l'âme de chaque projet,
- Réactivité et efficacité,
- Curiosité/Culture générale/Sens de l'esthétique/Goût pour les tendances



FORMATION

- Diplômé d'une École de Design/architecture/architecture d'intérieur, il a une formation en art appliqué : c'est un dessinateur, illustrateur rapide.
- Il doit maîtriser le plus souvent des logiciels de 2D (Photoshop, Illustrator) et de 3D (3DS Max, Cinema 4D, Rhino, Sketchup Pro, V-Ray, etc....). On demande de plus en plus aux roughmen des rendus de qualité « archi » ou des animations 3D.