

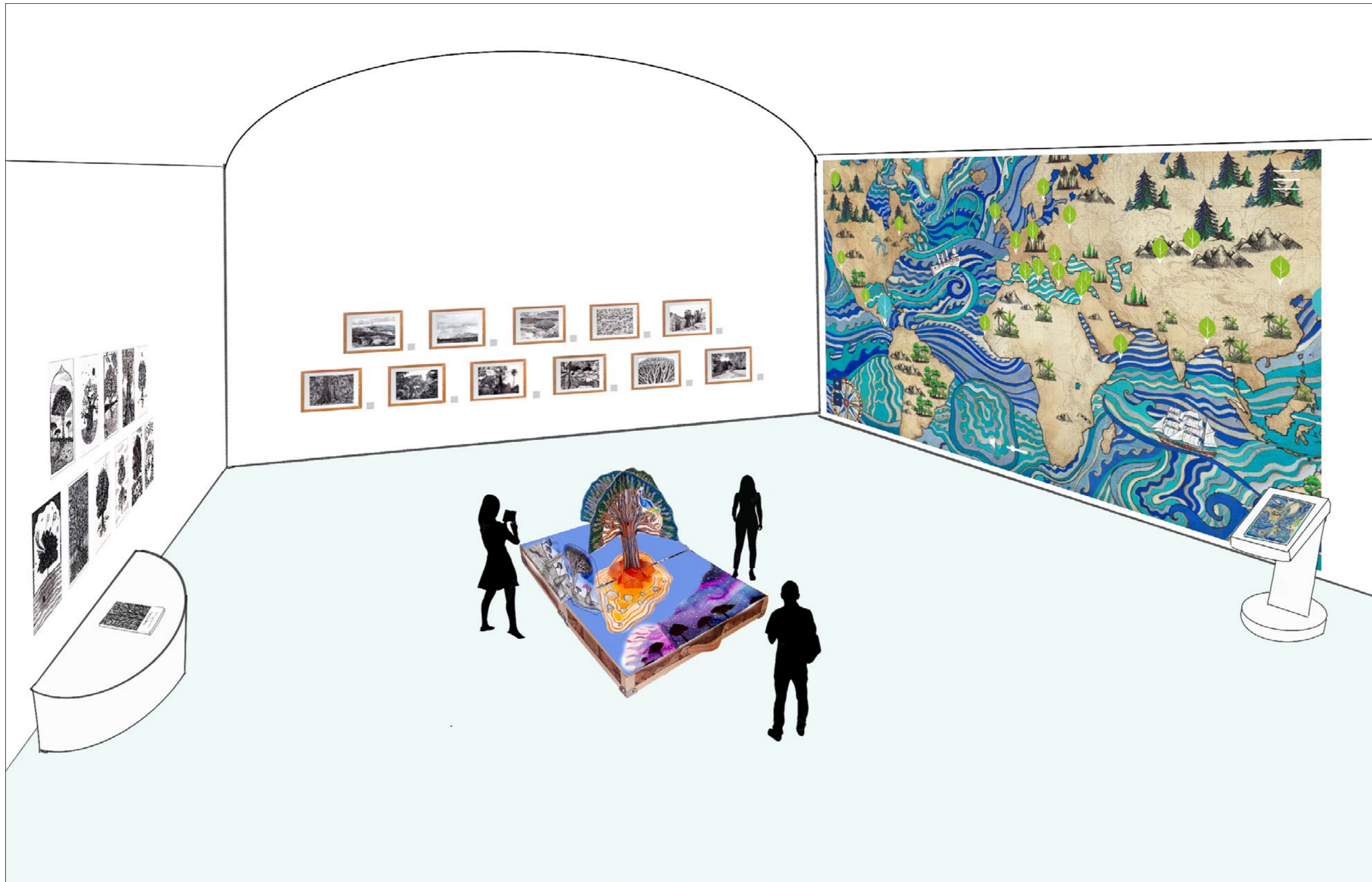


ARBRES-MONDES

Projet transmedia

EXPOSITION MODULABLE

La scénographie de l'exposition vous appartient, nous penserons ensemble la mise en scène des modules dans votre lieu.



« Nous croyons au pouvoir de l'art pour révéler la beauté de la nature et participer à une prise de conscience de la nécessité de la préserver. »



SOMMAIRE

- Concept du projet p1
- Fiche technique p2

2022 :

création

- 1. Un livre numérique augmentép3
- 2. Un recueil de haïkus illustrép8
- 3. Des pop-up géants à déployer.....p10
- 4. Un parcours sonore dans la villep11
- 5. Une exposition des dessins du projetp12

médiation

- 6. Des ateliers artistiques tous publics.....p20
- 7. Des conférencesp23

- Tarifs.....p24
- Contactp26

2023 à venir :

Une fresque de forêt augmentée avec livre leporello augmenté

Un livre pop up augmenté Arbres Mondes

CONCEPT DU PROJET

ARBRES-MONDES est un projet transmedia.

Il se décline en plusieurs formes qui sont présentées dans le cadre d'une exposition qui invite à découvrir les Arbres et les mythologies qui lui sont liées.

Arbres-Mondes se décline en un livre numérique enrichi, sous format livre web, 1 arbre pop-up géant augmenté, un recueil de poèmes illustrés *Pages d'Arbres*, édité par le Centre de créations pour l'enfance de Tinquieux, un livre pop up, une fresque augmentée et un parcours sonore.

Le livre web est au cœur du dispositif avec possibilité d'accès direct sur le site : <https://www.arbres-mondes.com/> mais aussi à partir de l'arbre pop-up géant augmenté et du recueil de poésies (accès via QR CODE)

Le dispositif complet peut être présenté dans le cadre d'une exposition itinérante, l'arbre pop-up géant étant repliable et transportable dans une mallette et le livre web étant vidéo-projetable.

INTRODUCTION

Ce projet repose ainsi sur notre désir de prolonger notre réflexion sur le rapport de l'homme à la nature à travers l'archétype universel de cet arbre structurant reliant les trois composantes de l'Univers : les mondes céleste, terrestre et souterrain, concept en oeuvre chez de nombreux peuples à travers le monde.

Nous travaillons notamment sur les arbres suivants :

pin, cèdre, bouleau, chêne, peuplier, saule pleureur, mélèze, frêne, érable, if, dragonnier, baobab, banyan, eucalyptus, pommier, cerisier, châtaignier, figuier, olivier, hêtre

GROUPE CIBLE

Tous publics, avec proposition de plusieurs ateliers de médiation et de création proposés lors de l'exposition itinérante du projet (à destination des adultes et des enfants).

Dans le cadre de ces ateliers de médiation, nous aborderons la figure de l'arbre dans sa dimension écologique (comme symbole du rapport de l'homme à son environnement) et dans sa dimension mythologique.



FICHE TECHNIQUE

Titre : ARBRES MONDES

Thématique : Arbres, mythes

Format : projet multi-supports : livre numérique enrichi en format livre web + arbres pop-up géants augmentés + recueil de poésies avec QR CODE + fresques d'arbres augmentées + parcours sonore + médiation culturelle

Techniques mixtes : podcasts littéraires, photographies, sculptures, animations, illustrations, musique, sound design et mise en voix par 2 comédiens

Langue : français

Public ciblé : Tout public

Direction artistique : Cécile Palusinski et Elsa Mroziewicz

Ecrits littéraires : Cécile Palusinski

Photographies : Cécile Palusinski

POP-UP géants (design, illustration et animations) : Elsa Mroziewicz

Conception des malles Pop-up : Nicolas Fallot, Elsa Mroziewicz

Illustrations du livre numérique et du recueil : Elsa Mroziewicz, Saba Niknam

Compositeur et sound designer : Jean-Paul Le Goff

Webdesigner et développeur : Michel Ravey

Comédiens : Bernard Gabay et Caroline Victoria

Réalité augmentée : Editions volumique

Editeur recueil de poésie Pages d'arbres : Maison de la poésie - Centre de création pour l'enfance de Tinquieux

Producteur : NUMERED CONSEIL : <https://www.numered.com/prestations/labo-numerique>

Aides : Ce projet a reçu des aides de la Région Grand Est, de la DRAC Grand Est, de la Fondation Jan Michalski, de la ville de Strasbourg, la ville de Sélestat, de la résidence La fabrique Grand Est.



1

LE LIVRE NUMÉRIQUE

www.arbres-mondes.com

Livre numérique augmenté ARBRES-MONDES

Le visiteur est invité à aller à la rencontre de 22 arbres et de 7 forêts du monde entier, à partir d'une carte dans laquelle il peut naviguer, et à vivre une expérience de lecture multi-sensorielle singulière et propre à chaque type de forêt (mots, images, sons).



Les 22 arbres ont été choisis pour la mythologie forte qui leur est liée.



Les 7 forêts ont été choisies pour rendre compte des différents types de forêts dans le monde (boréale, tropicale, tempérée) : forêt tropicale et forêt d'altitude du Costa Rica, forêt de feuillus françaises, forêt subtropicale de Yakushima, etc.



Corcovado - Costa Rica, Yakushima Forest - Japon, Socotra Yémen

Quelques réponses techniques et artistiques

Le livre numérique enrichi Arbres-Mondes est un site internet sur mesure lisible sur tout support.

1) La carte au cœur du site :

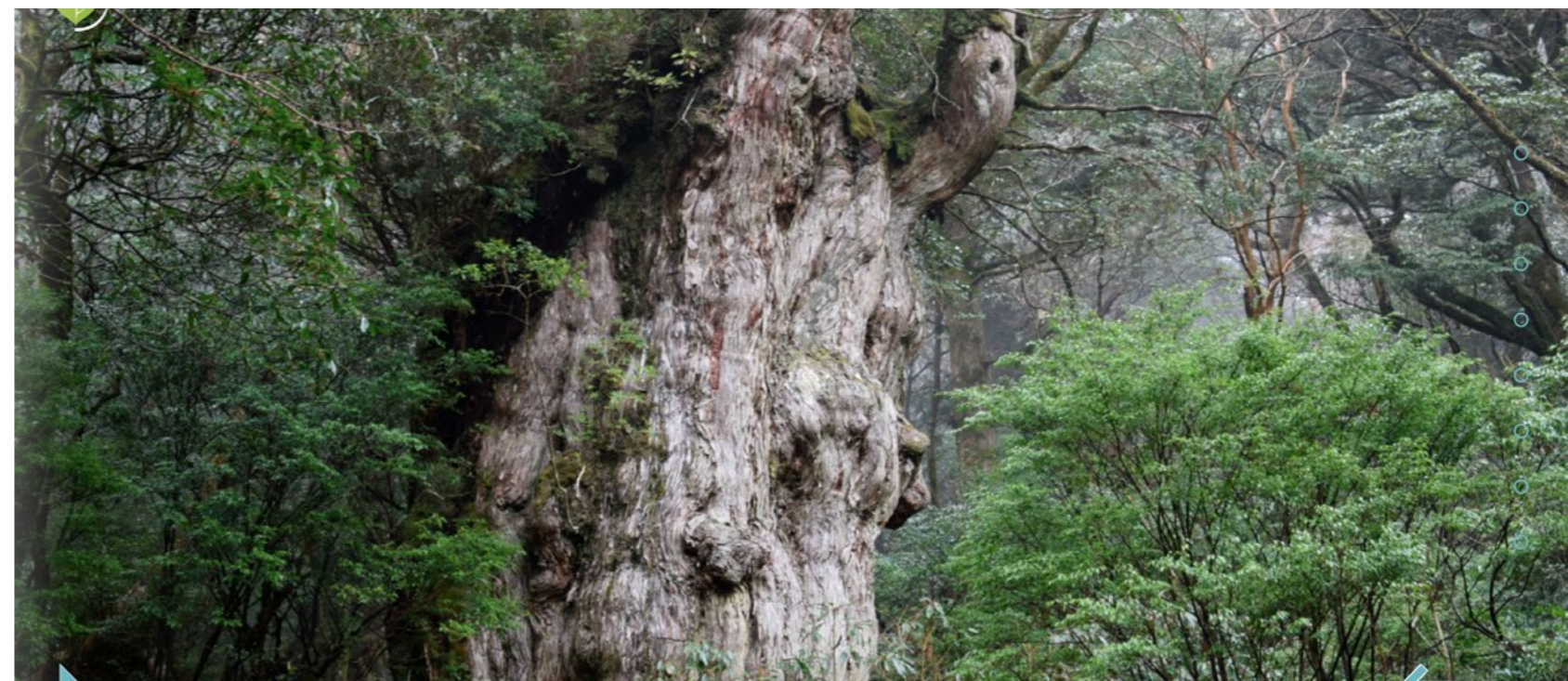
- Développement (javascript) des fonctionnalités de zoom et de déplacement par glisser déposer, positionnement d'épingles de localisation et de cartels.

2) Les forêts et des arbres :

- Un lecteur audio personnalisé (exports des audios pour toutes les plateformes) : choix de produire des podcasts dans un souci d'immersion (captation sonore faite dans certaines forêts)

- Une animation est réalisée pour chaque illustration d'arbre ; à son terme, le visiteur peut interagir pour revoir les étapes de l'animation tout en écoutant la lecture => jeu sur le caché/révéle et sur le temps de la lecture

- Pour chaque forêt, le dispositif offre la même animation et interactivité avec plusieurs illustrations ; s'ajoute ainsi une fonctionnalité de diaporama entre les illustrations, tout en conservant la lecture de l'audio. Il a par ailleurs été fait le choix de passer d'une illustration qui se construit petit à petit (image imaginaire de la forêt) à une photographie de la forêt réelle, dans l'idée de révéler la forêt.



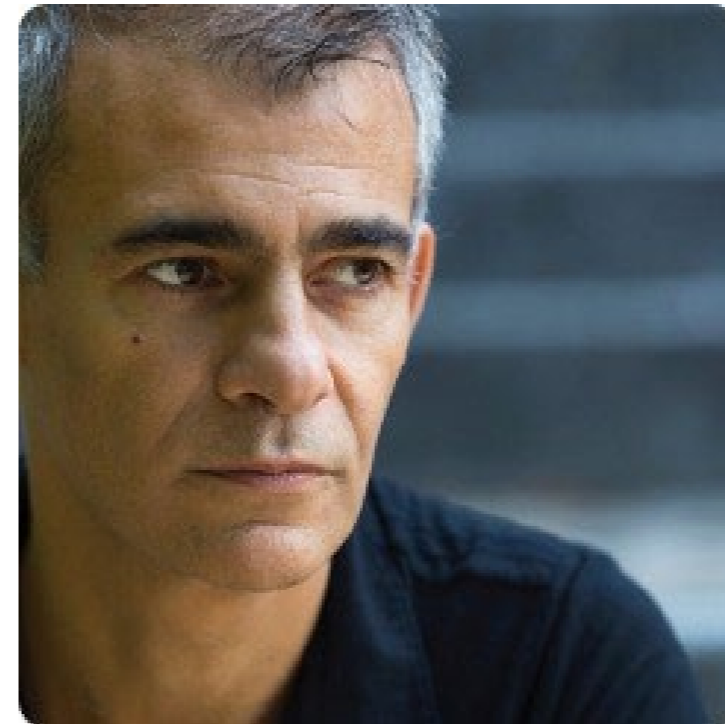
Les voix des podcasts

Tous les textes ont fait l'objet d'une création musicale de Jean-Paul le Goff et d'une mise en voix par Bernard Gabay et Caroline Victoria.

Caroline Victoria est une actrice de théâtre et de télévision, spécialisée dans le doublage.

Au cinéma, elle a doublé Anna Paquin (Malicia) dans les trois films X-Men, Katie Holmes (Phone Game, The Ice Storm, Intuitions), Kari Wuhrer dans Anaconda, Claire Danes (Romeo + Juliet, Bangkok...), Anne Hathaway (Le diable s'habille en Prada) et Emmy Rossum dans Le Jour d'après. Elle a également tenu divers rôles dans Star Wars : L'Attaque des clones...

Bernard Gabay est un acteur français d'origine espagnole. Très actif dans le doublage, il est notamment connu pour être la voix française régulière de Robert Downey Jr., Andy García, Antonio Banderas, Viggo Mortensen et Ralph Fiennes ainsi qu'une voix récurrente de Ray Liotta, Gary Sinise, John Leguizamo et Benicio del Toro.



2

UN RECUEIL DE HAÏKUS ILLUSTRÉ



Pages d'Arbres

Cécile Palusinski
Illustré par Elsa Mroziewicz et Saba Niknam



© Éditions du Centre de Créations pour l'Enfance
8 rue du Général Kléber, 51430 Tinqeux
Pour nous joindre : contact@danslalune.org
Maquette : Matjaž Vreča

Achévé d'imprimer
.....
à

Juin 2021

ISBN : 979-10-93367-36-1

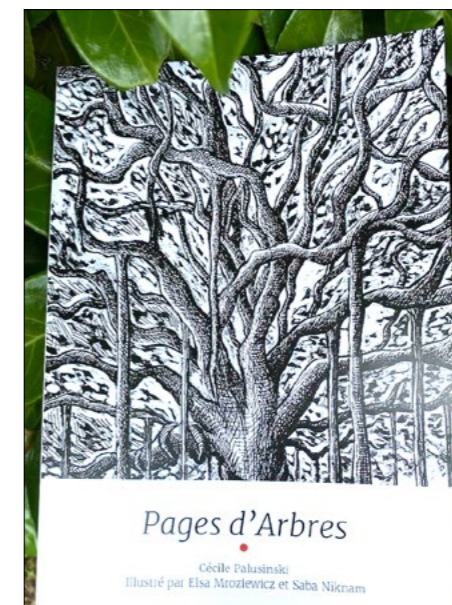
Le Centre de Créations pour l'Enfance reçoit le soutien du Ministère de la Culture / DRAC
Grand Est, de la région Grand Est, du département de la Marne

Pages d'Arbres 49



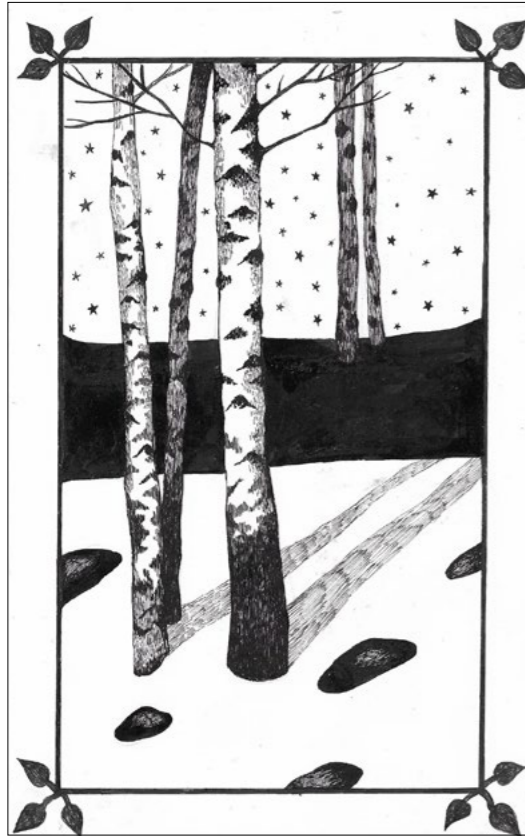
Un recueil de poèmes illustré *Pages d'Arbres*
édité par la Maison de la poésie - Centre de
création pour l'enfance de Tinqeux

**Shortlisté pour le BOLOGNA RAGAZZI
CROSSMEDIA AWARD à la foire interna-
tionale de Bologne 2022**





Quelques illustrations des poèmes du livre *Pages d'arbres*



BANIAN

Du bout des doigts, il approche
L'Arbre qui marche
Aux grosses pattes d'éléphant

Hina la batteuse de tapa
Les graines a semées
Au clair de lune

D'écharpes de couleurs
Enrubanné à ses pieds
Un temple sacré

A la porte du village
Au cœur de pierre veille
Le vert patriarche

Arbre de Bodhi -
A l'ombre du figuier
S'éveiller dans la lumière

Dans l'entrelacs
De ses racines tentaculaires
La mémoire des hommes

De ses lianes tendues
Il l'enserre, il l'étouffe
L'étrangleur aux mille troncs



3 ARBRE POP-UP GÉANT

Création d'un arbre pop-up géant conteur d'histoires contenu dans une malle de voyage.

ouvert : 170 cm x 160 cm - hauteur 150 cm

fermé : : 170 cm x 15 cm x 80 cm

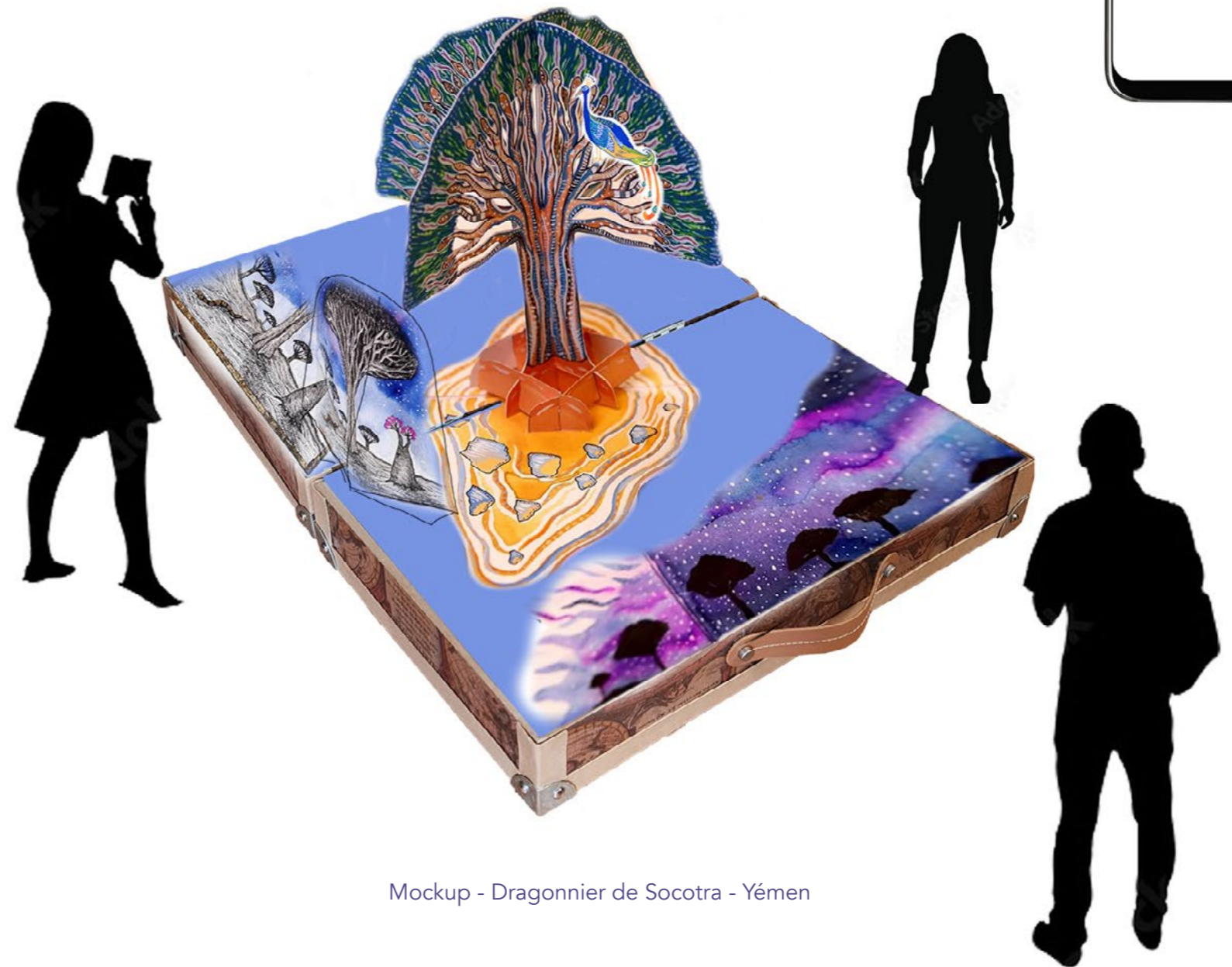
Une fois la malle ouverte, l'arbre est déployé dans son décor. 7 QR CODES stylisés sous forme de dessins peuvent être activés grâce à l'**application ARBRES MONDES** avec un smartphone ou une tablette et permettent d'accéder à 3 contes (podcasts de 3-5min) autour de l'arbre représenté, 3 animations 2D en réalité augmentée en rapport avec les contes, et 1 accès didactique afin d'en découvrir plus sur l'essence de l'arbre.

À travers ce dispositif, il s'agit de proposer au public jeune une approche ludique de l'Arbre et de les amener ensuite à explorer la forêt, et ses contenus littéraires, proposés sous forme de podcasts, via la carte du livre web Arbres-Mondes.

Baobab juin 2022 : Résidence artistique pour créer un pop-up dans le cadre de « La Fabrique - Caranusca la pierre et l'eau » / Aide à la création de la région Grand Est pour le projet « Arbres Mondes - Arbres Pop-up Géants de Baobab en AR » - réalité augmentée.

Dragonnier fin 2022

Sequoia 2023



Mockup - Dragonnier de Socotra - Yémen

4

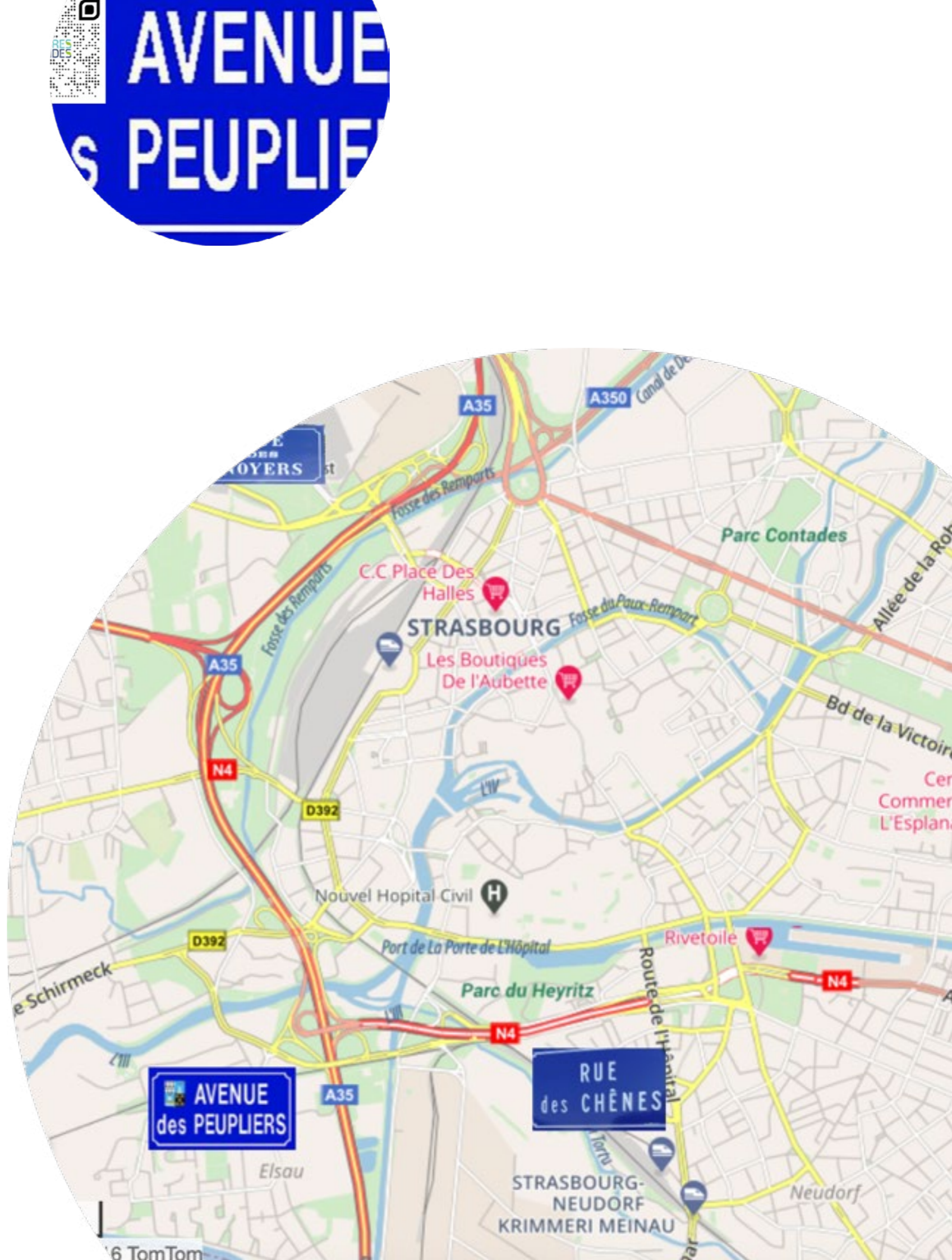
PARCOURS SONORE

Nous invitons les habitants à revisiter leur ville, en proposant un parcours en mots, en images et en sons à travers l'espace public qui, pour une période éphémère, voit certaines de ses rues rebaptisées avec l'accrochage de plaques signalétiques portant des noms d'arbres et intégrant un QR CODE permettant d'accéder à un podcast de lecture mise en musique et en image autour de la figure de l'Arbre.

Ce type de parcours peut aussi être proposé en médiathèque, centre d'art etc.

Ce parcours invite ainsi à revisiter de manière poétique et mythologique la figure de l'Arbre, à l'heure de l'urgence écologique, et à penser l'espace public et urbain comme un lieu à réinvestir par le végétal.

Ce parcours fait l'objet de « balades urbaines guidées » avec des habitants des quartiers, ou des groupes ciblés.



5

EXPOSITION DES DESSINS DU PROJET : LIVRE NUMÉRIQUE ET LIVRE DE HAÏKUS

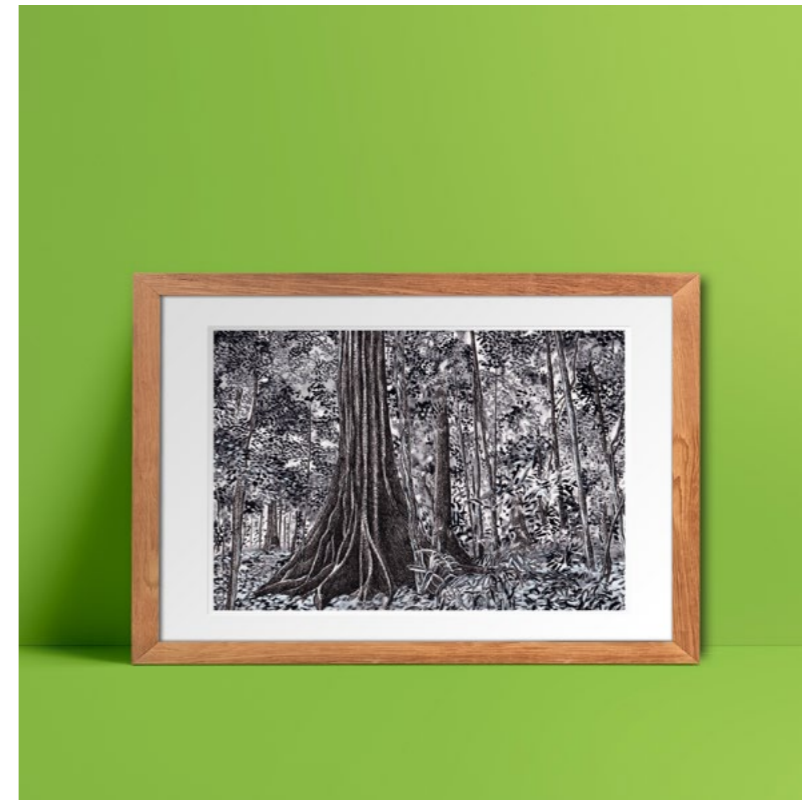
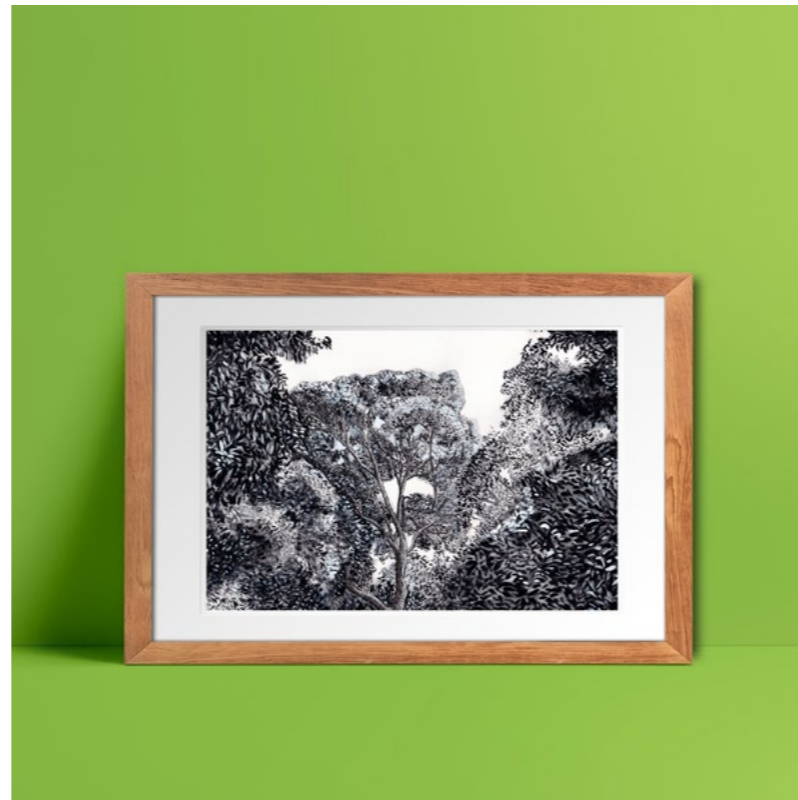
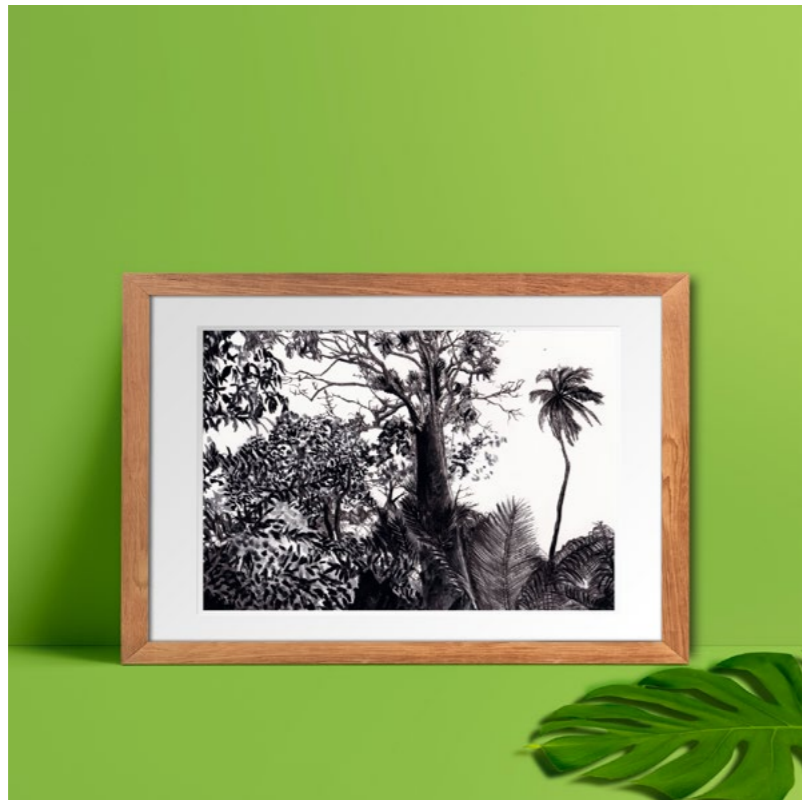
Des dessins du livre numérique

15 dessins encadrés des forêts de Yakushima - Japon, Corcovado - Costa Rica, Huelgoat - France et de Socotra - Yémen

Elsa Mroziewicz / Taille des dessins 21 x 29,7 cm / Technique : Encre de Chine, rotring, gouache



YAKUSHIMA
JAPON



CORCOVADO
COSTA RICA



SOCOTRA
YEMEN



HUELGOAT
FRANCE

- 3 dessins de Yakushima au Japon
- 3 dessins de Corcovado au Costa Rica
- 6 dessins de Socotra au Yémen
- 3 dessin de Huelgoat en France

Prochaines forêts : les vosges, France / Ecosse / Taïwan





Des dessins du recueil de haïkus

11 dessins encadrés d'Elsa Mroziewicz

Taille des dessins 13 x 20,5 cm / Technique : Encre de Chine, rotring, gouache



Pages d'Arbres

Cécile Palusinski
Illustré par Elsa Mroziewicz et Saba Niknam



1.



2.



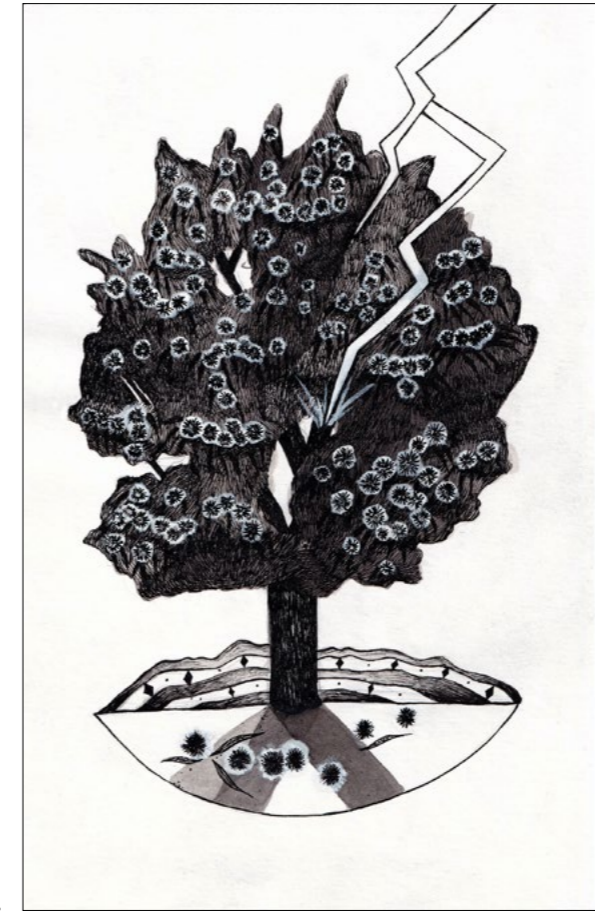
3.



4.



5.



6.

- 1. Le dragonnier
- 2. Le baobab
- 3. Le cerisier
- 4. Le pommier
- 5. Le banian
- 6. Le maronnier



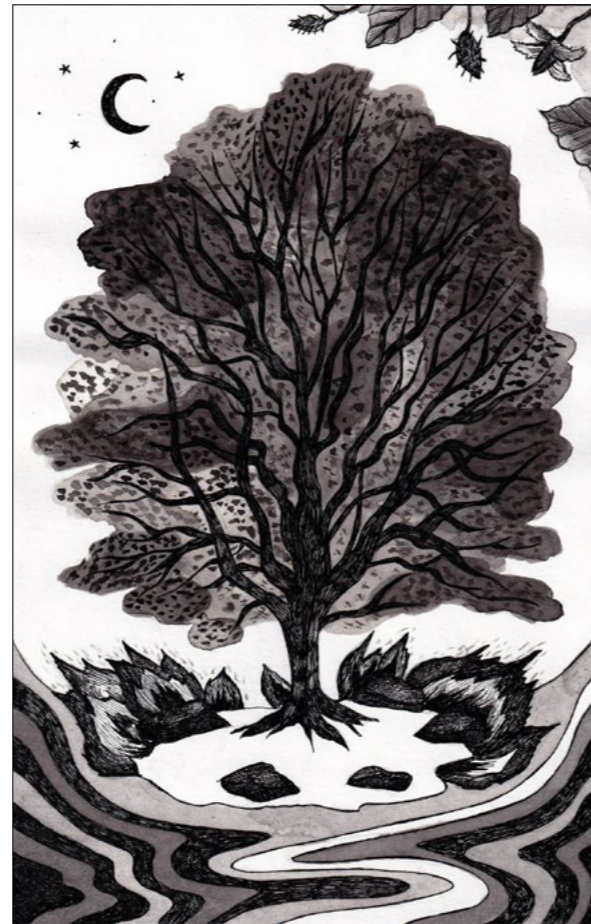
7.



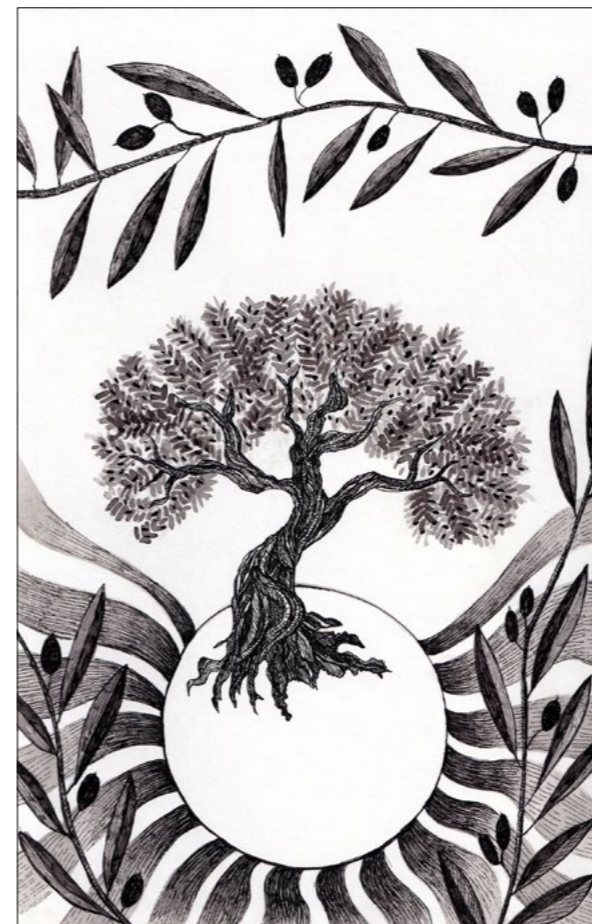
8.



9.



10.



11.

- 7. L'eucalyptus
- 8. Le figuier
- 9. Le platane
- 10. Le hêtre
- 11. L'olivier

6

MÉDIATION CULTURELLE

Divers ateliers et rencontres à définir ensemble sur le thème de la forêt, toutes tranches d'âges possibles, dans le domaine :

- de la création de podcast littéraire
- de l'illustration sous toutes ses formes
- du livre pop-up & livre d'artiste /cartes Pop-up
- du livre numérique enrichi (atelier créatif d'illustration + de narration + photographie + ajout de musique / voix)
- du film d'animation en stop-motion (dragonframe)
- du carnet de voyage
- de la réalisation de fresques collectives augmentées

Intervenants : Cécile Palusinski, Elsa Mroziewicz, Jean-Paul Le Goff, Michel Ravey, Nicolas Fallot

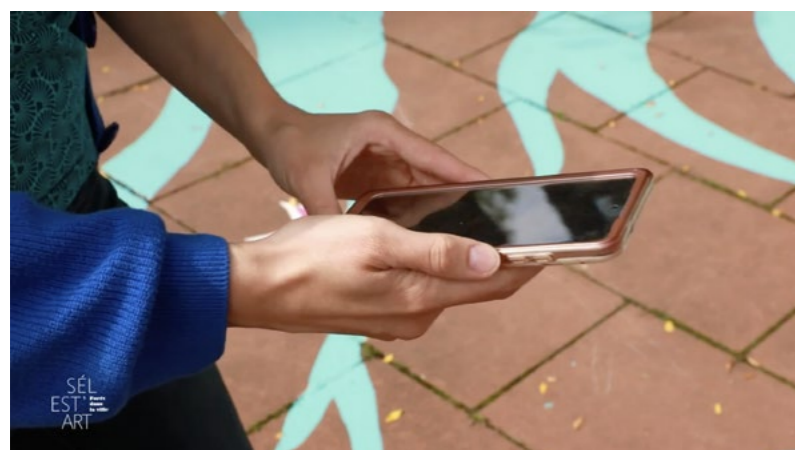


Résidence Acmisa-GIP,
Rouffach,
2019-2020



Atelier Fresque collective en réalité augmentée

Des ateliers pourront être inspirés de la fresque augmentée. Le public pourra réaliser une fresque de forêt puis la rendre vivante grâce à l'ajout des animaux augmentés à coller dans les feuillages et à animer avec l'application.



OMBRE D'ARBRE AUGMENTÉE

Dans le cadre de la Biennale d'art contemporain de Sélestat, nous avons inauguré une œuvre artistique augmentée qui convoque l'esprit de la forêt dans l'espace urbain (*L'ombre magique*, Elsa Mroziewicz et Saba Niknam).

À travers la dimension augmentée, nous donnons accès à des éléments représentatifs de l'écosystème de l'arbre (animaux notamment) qui prennent vie via une lecture de QR CODES sur tablette ou sur téléphones mobiles, avec l'idée de rendre compte de la richesse de la biodiversité liée à la présence de l'arbre et de la forêt.

Application Arbres Mondes (disponible sur IOS et Android), développée avec les Editions Volumiques.

Voir un exemple d'animation de cette fresque en réalité augmentée : <https://drive.google.com/file/d/1eUXW4wDet01DsD0P3M-VezqObWMVRShA/view?usp=sharing>



TESTEZ LA RÉALITÉ AUGMENTÉE !

1. Téléchargez l'application ARBRES MONDES sur votre smartphone.
2. Scannez avec votre smartphone le dessin du paon puis du singe qui s'affichent à travers l'écran de votre ordinateur : ils prennent vie !



Logo de l'application



7 CONFÉRENCES

Conférence - présentation du projet transmedia ARBRES-MONDES, ici au TIBE avec le bureau français de Taipei en 2022 et lors d'une masterclass avec les étudiants de l'école e-artsup



Intervenants : Cécile Palusinski, Elsa Mroziwicz, Michel Ravey, Jean-Paul Le Goff, Nicolas Fallot



TARIFS

L'exposition est louable en entier ou par modules :

- Exposition des oeuvres du recueil de haïkus et des oeuvres des forêts du livre numérique augmenté
- Parcours sonore
- Pop-up géant - baobab

Conférence introductive au livre numérique vidéo-projeté

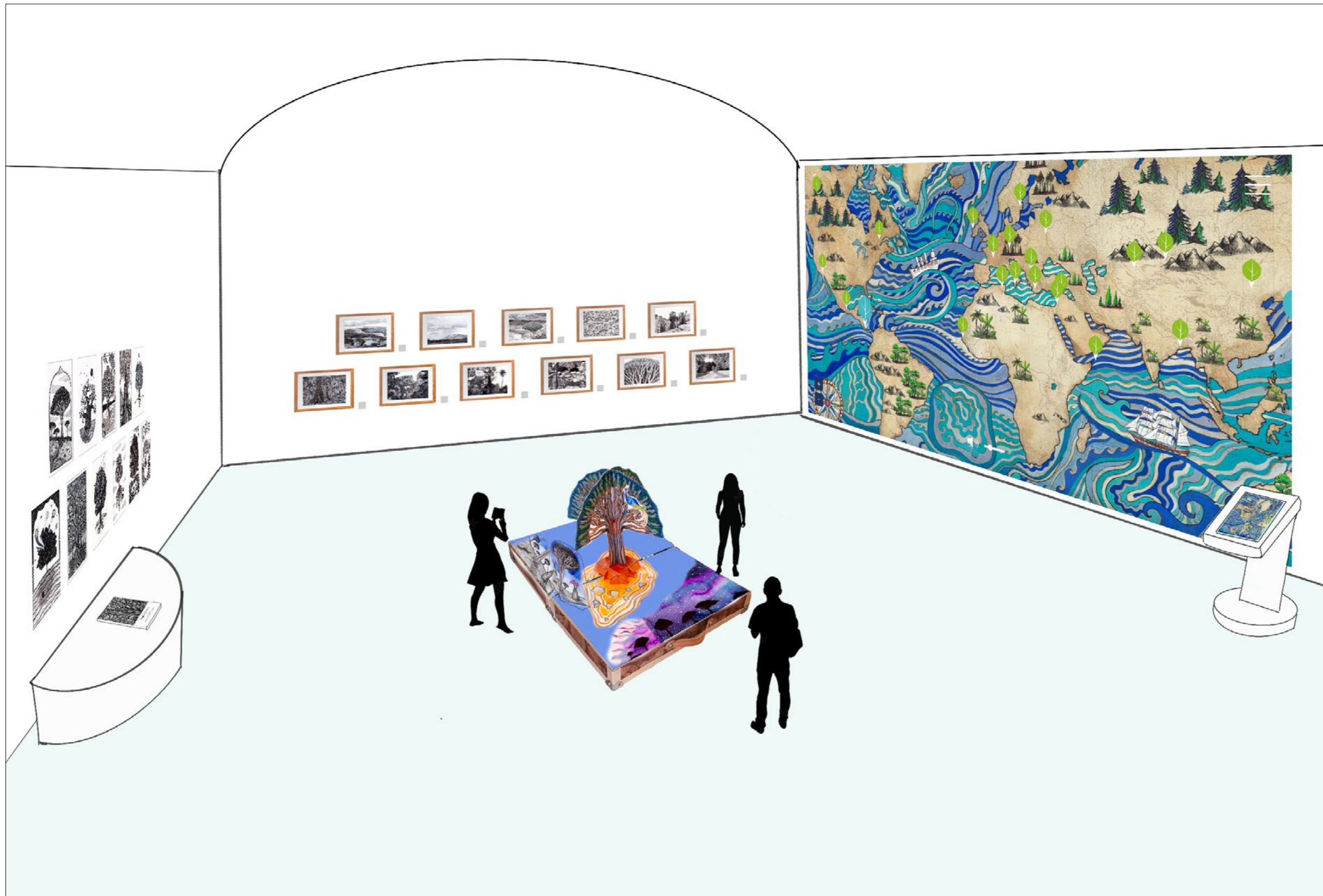
Médiation culturelle

Tarifs sur demande

Pour les expositions à l'étranger, il est possible de penser une exposition à distance (envoi de fichiers en haute définition) afin d'économiser les frais de transport et de diminuer l'empreinte carbone de notre projet.

EXPOSITION MODULABLE

La scénographie de l'exposition vous appartient, nous penserons ensemble la mise en scène des modules dans votre lieu.



INTERLOCUTRICES EN CHARGE DE L'EXPOSITION ET DE LA PROGRAMMATION DES ATELIERS



CÉCILE PALUSINSKI

En tant qu'écrivain, elle a publié plusieurs ouvrages, comme une monographie de l'artiste Flore Sigrist, un recueil de nouvelles *Apocalypse entre deux eaux* (Corridor Elephant), un roman *Morphée* (Editions Artisfolio) et des livres audio *L'épopée de Noé* et *Garance et le Maître des couleurs* (Editions Les Mots en soie) et a contribué, en tant qu'auteur, au film documentaire *T'es qui toi ?* présenté au Short Film corner du Festival de Cannes en 2006.

Elle a publié en 2018 un essai sur le crowdfunding paru aux Presses Universitaires de France. Elle travaille également sur des projets transmedia, *NORD SUD* (livre web et leporello) édité en 2019 et *ARBRES-MONDES* (livre web, fresque augmentée, livre pop up géant, parcours sonore) produit en 2021.

Elle travaille actuellement sur un projet de captation et de traduction de la poésie socotri du Yémen et à l'écriture d'un documentaire sur le dragonnier de Socotra

Elle a travaillé dans plusieurs galeries d'art et est présidente de l'association La Plume de Paon qui œuvre en faveur du développement du livre audio et a édité le premier Guide des éditeurs de livres audio francophones.

Depuis 2010, elle intervient sur « Les enjeux du numérique pour la culture » dans plusieurs Master et MBA, dont en Master Politique et gestion de la culture de l'IEP de Strasbourg.

Elle est également fondatrice de l'agence de formation et de conseil NUMERED Conseil dédiée aux professionnels de la culture confrontés à la mutation numérique. Elle intervient à ce titre régulièrement auprès de plusieurs structures régionales pour le livre (PILEn, ARL PACA, ARALD...) et pour l'Institut Français, en France et à l'international.

AUTEUR

<http://www.numered.com>
<https://cpalusinski.wixsite.com/cecilepalusinski>
<http://www.laplumedepaon.com>

cpalusinski@yahoo.fr



ELSA MROZIEWICZ

Elsa MROZIEWICZ est une artiste pluridisciplinaire : illustratrice, ingénieur pop-up, réalisatrice et autrice. Elle est diplômée d'un DNSEP à la H.E.A.R. de Strasbourg. Les œuvres qu'elle propose invitent à se plonger dans des univers narratifs, oniriques, et poétiques aux influences mythologiques. Elle aime jouer avec les limites entre la réalité et la fiction.

Elsa a créé de nombreux livres d'artiste animés, de livres illustrés et a été publiée en France, en Allemagne et distribuée à l'international. Ses livres d'artiste ont été exposés dans des musées, des salons et médiathèques comme aux Etat-Unis à New York à la Columbia University, Rare Book and Manuscript Library, à Prague au B1 Centre for contemporary design, en Italie, à la Milan Design Week, en France à la médiathèque Malraux de Strasbourg. En 2013, elle remporte le Prix du BEST INTERACTIV BOOK de la ART BOOK WANTED à Prague pour son livre sculpture Cannes 08.09 .

En 2016, elle a illustré le livre Yoga Für Kinder publié par Prestel. En 2018 et 2019 ses livres jeunesse triangulaire à volets : Peek-a who ? et Peek-a-who too ? sont publiés chez Minedition en Allemagne, en France, aux USA, en UK, en Italie, aux Pays-bas et en Chine. Ils reçoivent de nombreux échos enthousiastes : The New York Times, The Wall Street Journal, News & Observers, et des awards. En 2021 elle réalise des illustrations pour le livre Pages d'arbres, shortlisté à la foire internationale du livre de Bologne pour le BOLOGNARAGAZZI CROSSMEDIA AWARD 2022.

Elle travaille sur des projets transmedia collectifs comme "ARBRES-MONDES", avec une approche transversale des disciplines artistiques. Son œuvre collective "l'ombre magique" de fresque en réalité augmentée a été présentée à la biennale d'art contemporain de Sélestat en 2021.

Elle réalise des films animés en stop motion pour des clips musicaux, des documentaires et pour des projets personnels.

Elle intervient régulièrement auprès de structures culturelles pour des formations professionnelles des métiers de la création (livre pop-up, logiciels de PAO) et des workshops et médiations artistiques.

ARTISTE

Site web artistique :

www.elsamro.com

contact@elsamro.com

Intervenants pour les conférences et les ateliers de médiation et création

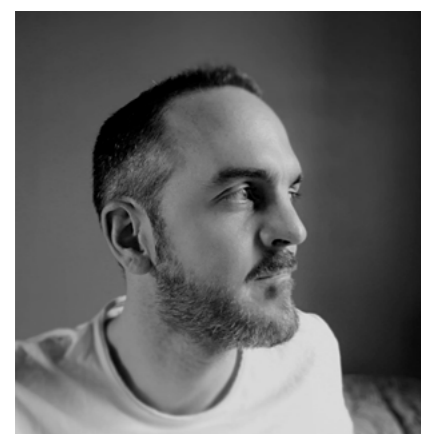


MICHEL RAVEY

Co-responsable de l'Atelier numérique à la HEAR depuis 2001, Michel Ravey enseigne les outils du graphisme et du web et accompagne les étudiants dans leurs réalisations. Parallèlement, il exerce une activité de webdesign et de développement, formation et conseil. Auparavant, il a notamment travaillé comme développeur pour le CIVC Pierre Schaeffer (Centre international de création vidéo et nouvelles technologies), il a été développeur web à La Biennale de Venise 2017, au Pavillon français (Lion d'Or, Fabrice Hybert) ou encore formateur web au centre d'art ARTEC à Londres.

WEBMASTER

<http://www.michelravey.com>



NICOLAS FALLOT

Après des études en ébénisterie puis l'obtention d'un brevet de métier d'art en facture instrumentale, Nicolas FALLOT travaille en tant que luthier spécialisé en guitare de collection à Paris depuis 2009.

Son activité de luthier et sa passion pour les véhicules anciens et l'aéronautique l'amènent à acquérir des compétences dans le façonnage et le travail de matériaux très variés tel que le bois, l'acier, l'aluminium, composés plastique, résines, fibre de verre, carton etc...

Dans une volonté d'échange et de partage de connaissances dans tous les domaines créatifs, il met régulièrement ses compétences au service d'artistes en tant que consultant technique pour évaluer la faisabilité de projets ainsi que les moyens et solutions à mettre en oeuvre pour leur réalisation.

CONSULTANT TECHNIQUE

highfivenico@gmail.com



JEAN-PAUL LE GOFF

C'est comme autodidacte que Jean-Paul Le Goff débute dans la musique comme bassiste dans divers groupes de rock. Il étudie ensuite la contrebasse au conservatoire section jazz ainsi que la musique indienne et plus particulièrement les tablas, percussions traditionnelles de l'Inde du nord avec un grand maître de Calcutta.

C'est la découverte de l'informatique musicale qui va lui permettre de se consacrer de plus en plus à la composition. Depuis toujours passionné de dessin, peinture et cinéma, il se dirige donc naturellement vers la composition de musique pour l'image. Il monte donc son propre studio d'enregistrement pour répondre à des demandes de plus en plus variées : musiques d'illustration pour la télévision, composition de musiques de films pour courts et longs métrages, films corporate et publicitaires, documentaires, ainsi que la réalisation de livres-audio. Multi-instrumentiste passionné, il dispose d'une palette de styles et de sonorités très variées où se rencontrent les instruments traditionnels et les expérimentations électroniques pour créer une multitude d'univers sonores ou les émotions vous invitent au voyage.

Plusieurs des films auxquels il a collaboré ont été récompensés : «VINCENT ET MOI», film documentaire long métrage cinéma 2017, présenté au Festival de Cannes et en compétition aux Césars 2018. «PARASITE CHOI» Prix spécial catégorie «Film Expérimental» au Festival CutOutFest à Mexico 2012, «Cannes Corporate Media & TV Awards 2010» «SEB» «Silver Dolphin»

Il a récemment collaboré à la musique du film «LA TETE ET LE COEUR», documentaire long métrage, sortie en salle prévue en 2020, et du film «LA MAQUISARDE», long métrage de Nora Hamdi 2019, sorti en 2020.

COMPOSITEUR

Soundcloud :

<https://soundcloud.com/jplg>

LinkedIn :

<https://www.linkedin.com/in/jean-paul-le-goff-15018155/>

