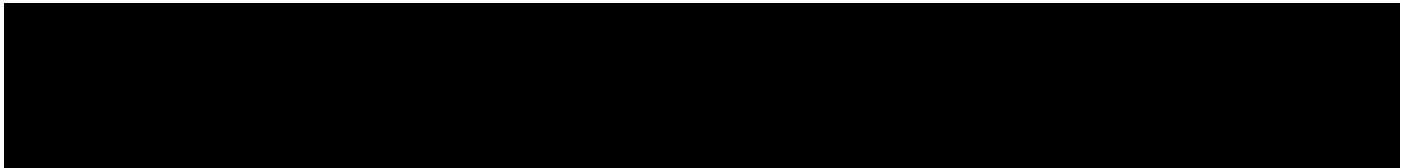
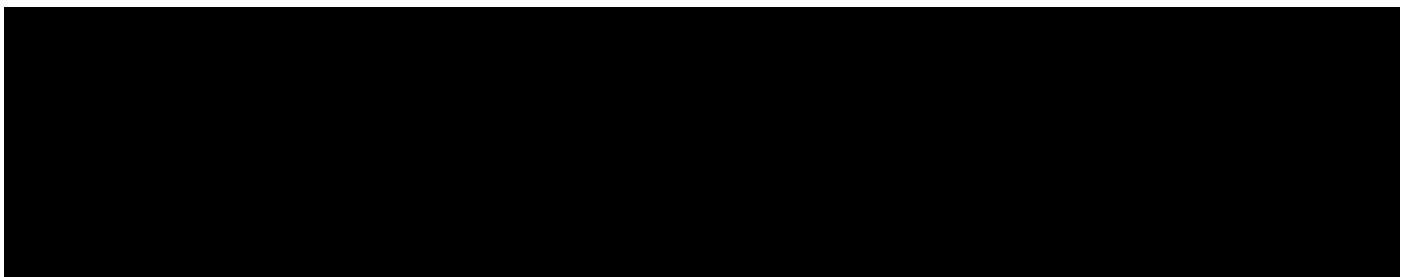
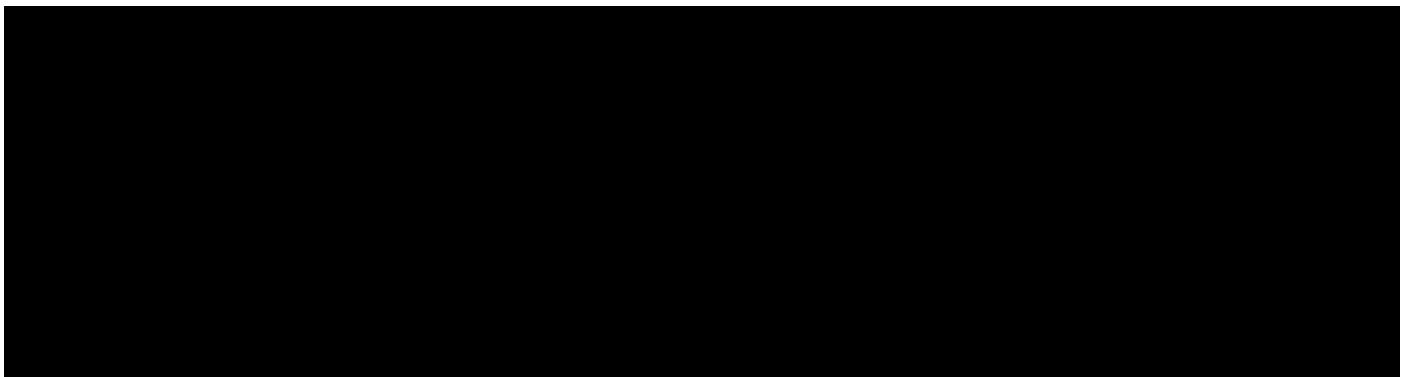
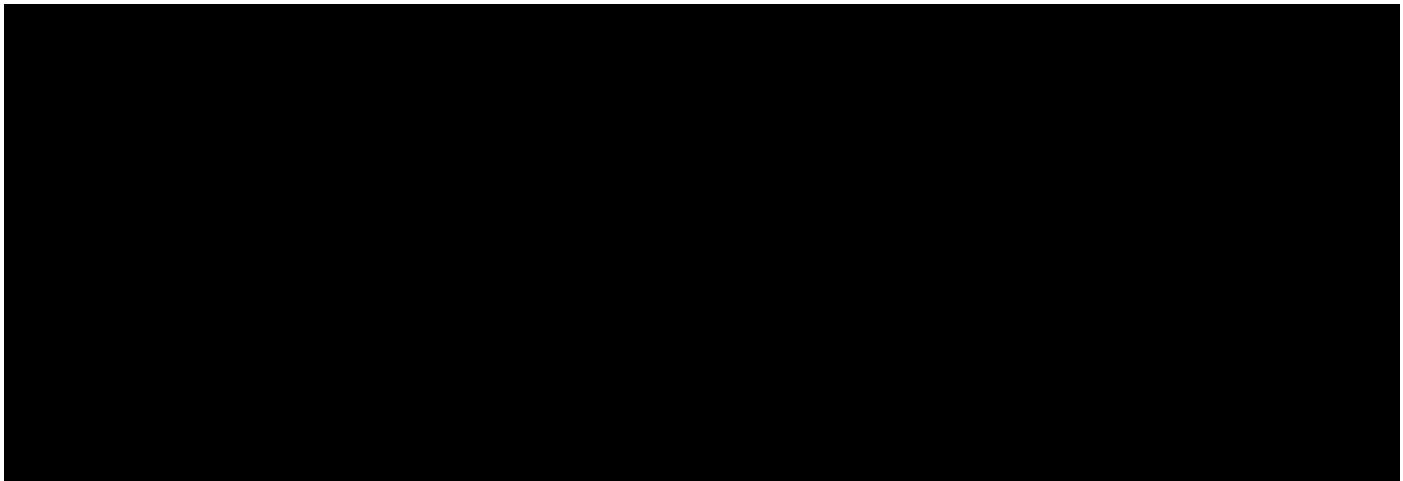


Anthropo scène



Sommaire

1	Présentation d'Anthroposcène	P - 5
<i>Thématiques, objectifs, parcours de l'exposition, note d'intention.</i>		
2	Construction de l'exposition	P - 7
<i>Moodboard, direction artistique, narration, rapport déambulation, dramaturgie et séquençage.</i>		
3	Démonstration	P - 12
<i>Tableaux, textes de narration.</i>		
4	Au final	P - 24
5	Références	P - 25
6	Annexes	P - 29

Présentation

de l'équipe

Camille protat - expérience utilisateur, storyboard, animation

Passionnée par l'image, le jeu et la narration visuelle, j'ai toujours cherché à concilier sens artistique et compréhension technique. Après un parcours mêlant arts numériques et informatique, j'ai appris à aborder le design comme un langage complet.

Sur Anthroposcène, j'ai principalement pris en charge la dimension artistique, en travaillant sur l'UX avec mes collaborateurs ainsi que la création de storyboards et de mockups, afin de donner une cohérence visuelle et émotionnelle à l'ensemble de l'expérience.

Paul Lebée - Concept, scénario, expérience utilisateur

Grâce à mes études, j'ai pu développer de nombreuses compétences dans le domaine du développement web, de l'audiovisuel et du graphisme. Ayant par ailleurs un grand intérêt pour les domaines artistiques, j'ai aussi pu développer des compétences en autodidacte, notamment en composition musicale et en dessin. J'ai donc choisi de m'orienter vers l'UX UI design afin de me spécialiser dans un domaine ayant à la fois un lien avec l'informatique et la création artistique. Pour ce projet, j'ai surtout été impliqué dans la création du concept de l'expo, du scénario et de l'expérience utilisateur.

Baye Gora Der - Gestion de projet et concept

Je m'appelle Baye Gora Der. Je suis diplômé d'un BUT MMI (Métiers du Multimédia et de l'Internet) à l'université Sorbonne Paris Nord, dans le parcours « Développement d'Interfaces Mobiles et Web ». J'ai des compétences en développement web, marketing digital et gestion de projet. Pour ce projet, j'ai eu le rôle de gestion du projet en assurant la coordination des différents membres et de leurs profils. J'ai participé à la réflexion pour établir l'idée du projet ainsi qu'à la scénarisation des différentes étapes de notre exposition.

Alexandre Bianchini - Narration et concept

Passionné de jeux, d'histoire et de divertissement de manière générale, j'occupe souvent la position responsable du choix des mots dans les différents projets auxquels je participe. De par mon parcours d'études ainsi que ma passion dominante, j'ai par le passé dirigé de ma vie dans l'idée de travailler dans le jeu à l'avenir, bien que je perçoive aujourd'hui de nouvelles possibilités. Cependant, mon aversion envers la programmation m'a poussé à développer une autre forme de compétence technique pour accompagner mon arsenal extrêmement théorique, d'où ma présence en DIMI pour explorer en détail l'UX, l'ergonomie et plus communément le design.

Jules Ligeret - Direction artistique et concept

Avec une forte appétence pour l'image et le visuel, j'ai développé un regard et une pratique singulière aux travers de mes différents projets et cursus scolaires. Pour le projet Anthroposcène, j'ai tenu le rôle de directeur artistique ; construisant une direction artistique mélangeant un double discours entre la Nature et l'Homme, assurant aussi la cohérence entre les idées de conceptions et la direction artistique.

Présentation

d'Anthroposcène

Thématiques

Strates géologiques Diversité Trace de vie Activités humaines
Conséquences Rupture

Objectifs

(Re)montrer la Nature et la richesse des sols. Comprendre et sensibiliser sur ce qui nous semble acquis.

Avec Anthroposcène, nous cherchons à adopter un double discours entre la Nature et l'Homme. Double, pas dans le sens dichotomique, mais pluriel.

Parcours de l'exposition

La visite prend la forme d'un voyage, le visiteur sera témoin des découvertes et réactions d'un individu anonyme, explorant le monde souterrain. Il suivra celui-ci parmi les champs et les labours, s'enfonçant progressivement sous la terre pour y découvrir les animaux, les roches et les traces de la vie qui marquent ce monde. A mesure qu'il s'engouffre dans les profondeurs, il décèlera l'impact de l'Homme sur cet héritage hypogé, un environnement que ces semblables ont perdu de vue, devant lequel il pourra s'émerveiller comme se questionner. Plus son parcours le mène profondément sous la terre, plus il s'interrogera sur son rôle dans cet écosystème dont il ignore beaucoup, un narrateur omniprésent décrivant au visiteur les réactions et pensées importantes de l'explorateur qu'il accompagne, invitant les deux à prendre conscience de la place de chacun dans la biosphère qui nous abrite tous.

Note d'intention

Quatre milliards d'années et des poussières, c'est le temps durant lequel la Terre et son écosystème se sont formés, menant à l'incroyable diversité que nous pouvons côtoyer aujourd'hui.

Avec l'évolution de l'Homme, qui cherche à maîtriser tant son environnement que ses semblables, nous sommes aujourd'hui témoins des traces que nos choix ont laissées sur les terres qui nous ont vu naître.

D'une nature vierge, seule responsable de sa régulation, nous sommes passés en peu de temps à l'exploitation des sols par l'agriculture, qui amènera l'Homme aux différentes révolutions industrielles, laissant toujours plus de traces de son passage sur la Terre et les sols.

Nous sommes témoins : effondrement, glissements de terrains, disparitions d'espèces vivantes... L'incroyable diversité qui nous entoure ne nous a jamais semblé aussi étrange, enfouie sous une chape de bitume. Nous en arrivons presque à oublier les formes du vivant qui permettent la bonne santé de nos sols.

Re-montrer le sol, sa diversité et les formes du vivant qu'il abrite. Comprendre et sensibiliser sur ce qui nous semble acquis, du simple sol sur lequel nous marchons, aux différentes strates géologiques, témoins des années d'évolutions de la Terre et du vivant.

Une narration, depuis le foisonnement de l'activité humaine jusqu'à ses conséquences, nous explore les formes visuelles du monde tellurique.

Construction

de l'exposition

Moodboard



Les formes naturelles inhérentes au sol, l'impact du temps et de l'humain furent le point de départ de notre volonté de narrer une découverte du sols et de ses richesses. Les courbes, mouvements, couleurs et traces de passage seront autant de moyens d'atteindre nos objectifs.

Direction artistique

Vous trouverez en annexe de ce document, le bréviaire complet de la direction artistique. Nous présenterons ici quelques bribes de cette dernière.

L'anthropocène, ère géologique caractérisée par l'influence de l'être humain, devient alors l'**Anthroposcène**, théâtre des actions de l'Homme sur la Nature. Dévoiler l'humanité en toile de fond, ne pas la montrer directement, mais la suggérer fortement par des jeux de couleurs, formes/contre-formes, sound design et ambiance... La Nature vise à reprendre sa place, se montrer dans sa splendeur et sa vérité.

Notre direction artistique est divisée en trois parties : **Anthropo**, **Scène** et **Anthroposcène**.

La première partie se concentre sur la représentation de l'Humain dans l'exposition, avec un jeu subtil de formes/contre-formes. Nous ne montrons pas directement l'Humain, nous suggérons sa présence, ses actions. Tout ce qui a trait à l'humain est trop parfait dans les formes, les courbes et les angles ; ils représentent le développement technique et industriel de l'humanité. De la typographie Space Grotesk, à des inspirations brutalistes pour les contreformes, le tout actualisé dans des mouvements mécaniques, et inarrêtable, la présence de l'humain se trahit visuellement plus qu'elle ne se voit. L'unique présence humaine explicite est alors le visiteur, spectateur des scènes qui se jouent.

L'exposition est guidée par une narration racontant le parcours d'un inconnu ; il n'est pas directement le visiteur, cependant ce dernier peut finir par s'y identifier. Le Narrateur permet ainsi de transmettre des émotions et de guider les pensées et avancées du public. Il s'exprime avec des règles précises pour lui donner une posture particulière ; troisième personne du singulier, ne parle jamais au passé ou au futur... Le texte s'affichant pourrait sembler être déconnecté de la réalité, comme hors-sol. Il ne s'adressera pas directement aux visiteurs. Il peut convier des émotions comme la mélancolie, la surprise ou la contemplation.

La seconde partie se concentre sur la représentation de la Nature ainsi que la justesse que nous y accorderons. Explorant la question de la représentation de la Nature sans l'intermédiaire d'une trace de l'Homme. Nous utiliserons donc un style photoréaliste, se rapprochant de la réalité de la Nature. Que les scènes soient filmées, en 3D ou des assemblages, l'image qui en ressort n'est jamais une déformation de la Nature, hormis dans les cas de vertiges ; comme avec le couloir de la mine, où les formes humaines sur la Nature se jouent de mouvements asynchrone et concentriques, c'est le moment de vertige. Nous utiliserons la lumière pour sublimer les formes et les couleurs, en évitant le plus possible de paraître fantaisiste. Nous pouvons légèrement exagérer le rayonnement, l'intensité ainsi que la couleur de la lumière.

Enfin, la troisième partie regroupe les éléments communs à l'ensemble de l'exposition, notamment la musique et le sound design comme appuis de chaque partie de la direction artistique. La Nature est accompagnée de sons réels, authentiques ; des gouttes, de l'herbe, le vent... Les sons humains se rapprochent plus d'un bruit blanc, artificiel, évoquant la machine sans être directement issu de la machine. Il accompagne les contre-formes et appuie sur un malaise de la présence humaine dans la Nature.

Narration

Nous convoquons deux personnages, le Narrateur et l'Inconnu

Le Narrateur semble décrire les actions de l'Inconnu, à la troisième personne du singulier (Il s'inspire du jeu Stanley Parable). L'Inconnu n'existe pas physiquement, il est et n'est pas le visiteur, dans le sens où ce dernier pourra être amené à s'y identifier de lui-même s'il y est réceptif.

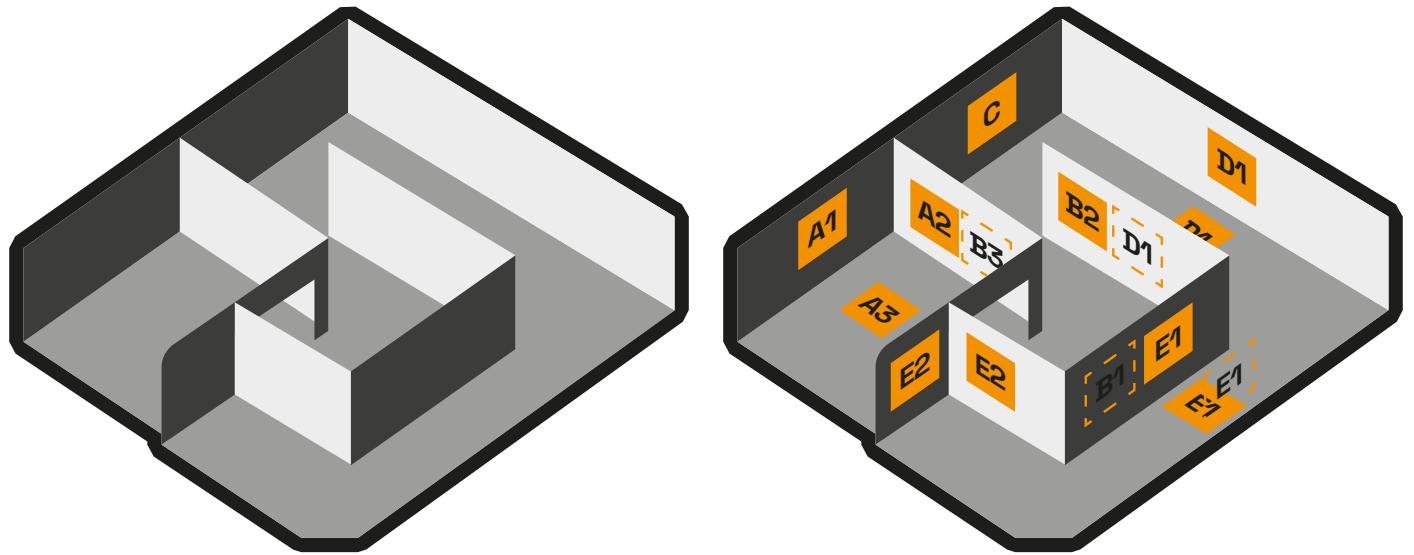
L'Inconnu est dans une posture particulière, invisible aux visiteurs, seul le narrateur peut voir ses actions. L'Inconnu est curieux de nature, mais semble perdu, il ne comprend pas vraiment. Il cherche à découvrir, à comprendre, mais maladroitement.

Le texte s'affichant pourrait sembler être déconnecté de la réalité, comme hors-sol. Il ne s'adressera pas directement aux visiteurs. Il peut convier des émotions comme la mélancolie, la surprise ou la contemplation.

Rapport déambulation, dramaturgie et séquencage.

Le schéma ci-contre représente un plan de la salle d'exposition. Vous trouverez les différents tableaux sous l'appellation «[lettre][numéro]». Les tableaux marqués en pointillés sont ceux affichés sur le mur opposé, celui qui n'est pas visible sur le schéma.

Tout du long du parcours, nous cherchons à narrer visuellement et narrativement une histoire. Afin de guider et d'orienter le spectateur, nous utilisons les mouvements dans les différents tableaux ainsi que des jeux de lumières.



Au début de l'exposition, le visiteur se retrouve dans la nature qu'il connaît, et que l'Inconnu connaît également. Des plantes, le vent, quelques animaux forment un mouvement qui le guide vers la suite. Il est en terrain connu, le texte se contente donc de phrases courtes et descriptives, exprimant simplement leurs constats visuels. Le spectateur démarre l'exposition par les tableaux A1-A2-A3 ; le tableau A2 présente un mouvement vers la droite, suivant la course d'un mulot afin d'indiquer la suite de l'exposition. Un jeu de lumières, visible depuis l'entrée de l'exposition indique la suite -vers le couloir- pour inciter à avancer. Les tableaux A1 et A3 mènent tous deux au A2.

En arrivant dans le couloir des tableaux B1-B2, représentant des terriers et autres galeries souterraines, de petits animaux et insectes y courent, imprégnant un mouvement à l'ensemble et amenant le spectateur à s'avancer dans le couloir. Poussé par la curiosité, ayant suivi une bête jusqu'à sa tanière, il entame sa descente dans un monde qui lui échappe. Il y explore la diversité de la vie, de la terre et remarque les premières traces que l'humanité y a appliquées. Les phrases demeurent courtes, mais leurs formulations commencent à insinuer une vision plus terne de cet impact. Au bout, il trouve la scène B3 ainsi qu'un dispositif interactif, un écran réagissant à sa main en ajoutant une empreinte stylisée de cette dernière sur l'écran. Un jeu de narration et d'animations indique la possibilité d'interaction avec l'écran. Le tableau des empreintes de mains est un tournant dans l'exposition. Il s'agit de la seule œuvre réellement interactive du parcours, invitant le visiteur à laisser sa marque derrière lui.

Toutefois, s'il prend le temps d'étudier l'apparence de son empreinte, ou de lire les pensées de l'Inconnu, il commencera à prendre conscience que cet acte anodin, voire engageant, pourrait bien venir d'une logique humaine similaire à celle qui affecte au quotidien le monde minéral.

À partir d'ici, le tableau montre directement au visiteur la nature néfaste de la position humaine vis-à-vis des souterrains. La mise en scène lui présente une structure abîmée, déformée, tournoyant en cercles artificiels incitant le malaise. Les pensées de l'Inconnu naviguent à travers les murs et le plafond, forçant le lecteur à tourner la tête, renforçant le tournis. Il y constatera des métaphores, références mythiques, présentant le caractère destructeur de certaines actions, et les conséquences qui attendent leurs auteurs, plaçant le visiteur en pécheur potentiel, ou du moins en martyr des opérations d'autrui. La suite de l'exposition (D1-E1) consiste en deux longs couloirs, habillés respectivement d'une image ainsi que de textes narratifs cherchant un insinué un mouvement d'avancement vers le bout des couloirs. Suite au climax, le visiteur comme l'Inconnu peuvent admirer en toute connaissance de cause les créations qui les entourent. Conscient de ne pas être à sa place, il est désormais capable de comprendre la délicatesse de ce qu'il contemple, de prendre le recul rendant légitime l'émerveillement. Les phrases ici sont longues, poétiques, participant à la mise en scène de l'œuvre. Les pensées de l'Inconnu montrent son évolution, et sa nouvelle maturité psychologique.

Enfin, le visiteur perçoit le retour à son monde. Tout comme l'Inconnu, qu'il a accompagné et qui lui a enseigné beaucoup, il a été témoin d'un écosystème qu'il prenait pour acquis, auquel il ne prêtait plus attention. Une dernière pensée de l'Inconnu conclut ce voyage. Sensibilisé à une beauté perdue de vue par la majorité, il devient une possibilité de progrès pour cet empire souvent négligé. Ces deux couloirs sont des moments de léger vertige. Pour terminer, la scène E2, sert de conclusion et présente un mouvement de remontée guidant vers la sortie, la fin de l'exposition, appuyé par les éclairages hors de la salle.

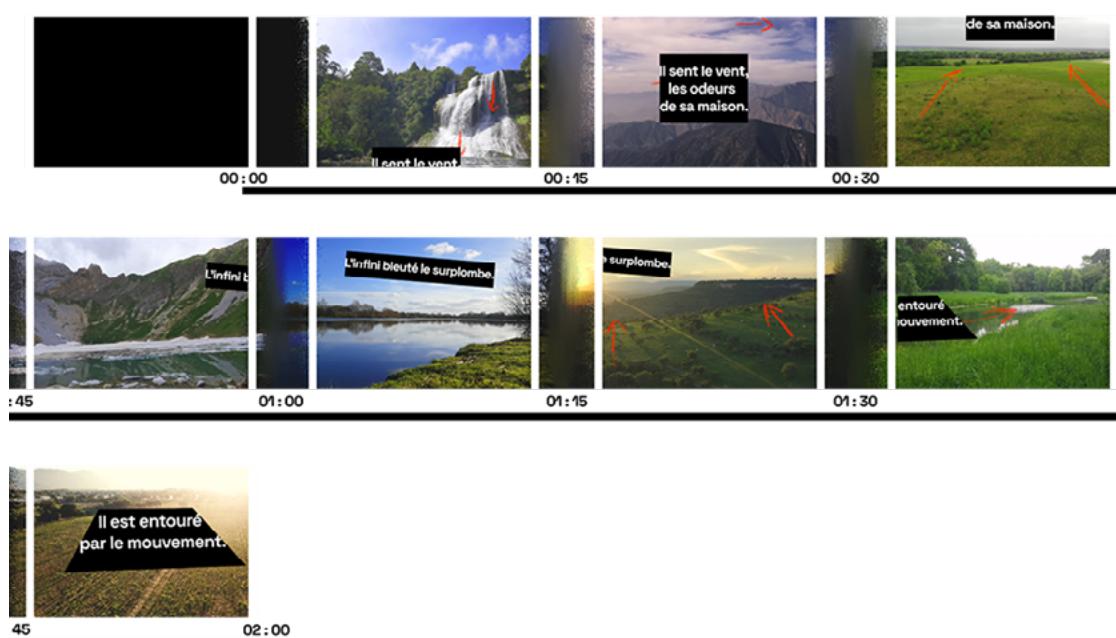
Le temps de visite est d'environ 30 minutes avec une jauge d'une dizaine de personnes en même temps sur le parcours. L'intention étant de garder cet effet contemplatif avec un peu de mélancolie et de solitude qu'on retrouve en même temps et qui pourrait être cassé par trop de présence humaine.

Démonstration

Tableaux

Nous présenterons les différents tableaux par salle en suivant l'ordre de visite (de A à E).

A1

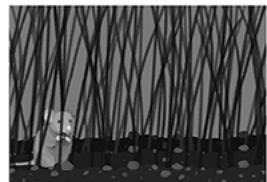


Dans ce premier tableau, on observe des paysages en plans fixes avec peu de mouvements ; ils se fondent les uns dans les autres et les contreformes contentant le texte viennent casser cette tranquillité. A la fin de ce tableau, la lumière coupe abruptement et le tableau A2 s'allume, créant une transition forte.

A2



Le mulot mange paisiblement.



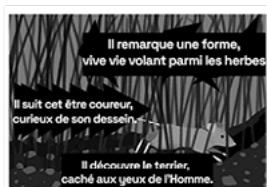
Apparition des contreformes



Les contreformes ratrappent le mulot



Le mulot est encerclé par les contreformes



Le mulot fuit par le terrier

Dans ce second tableau, un mulot se tient dans des hautes tiges d'un champ de blé, mangeant une graine. Il fuit les contreformes et la narration.

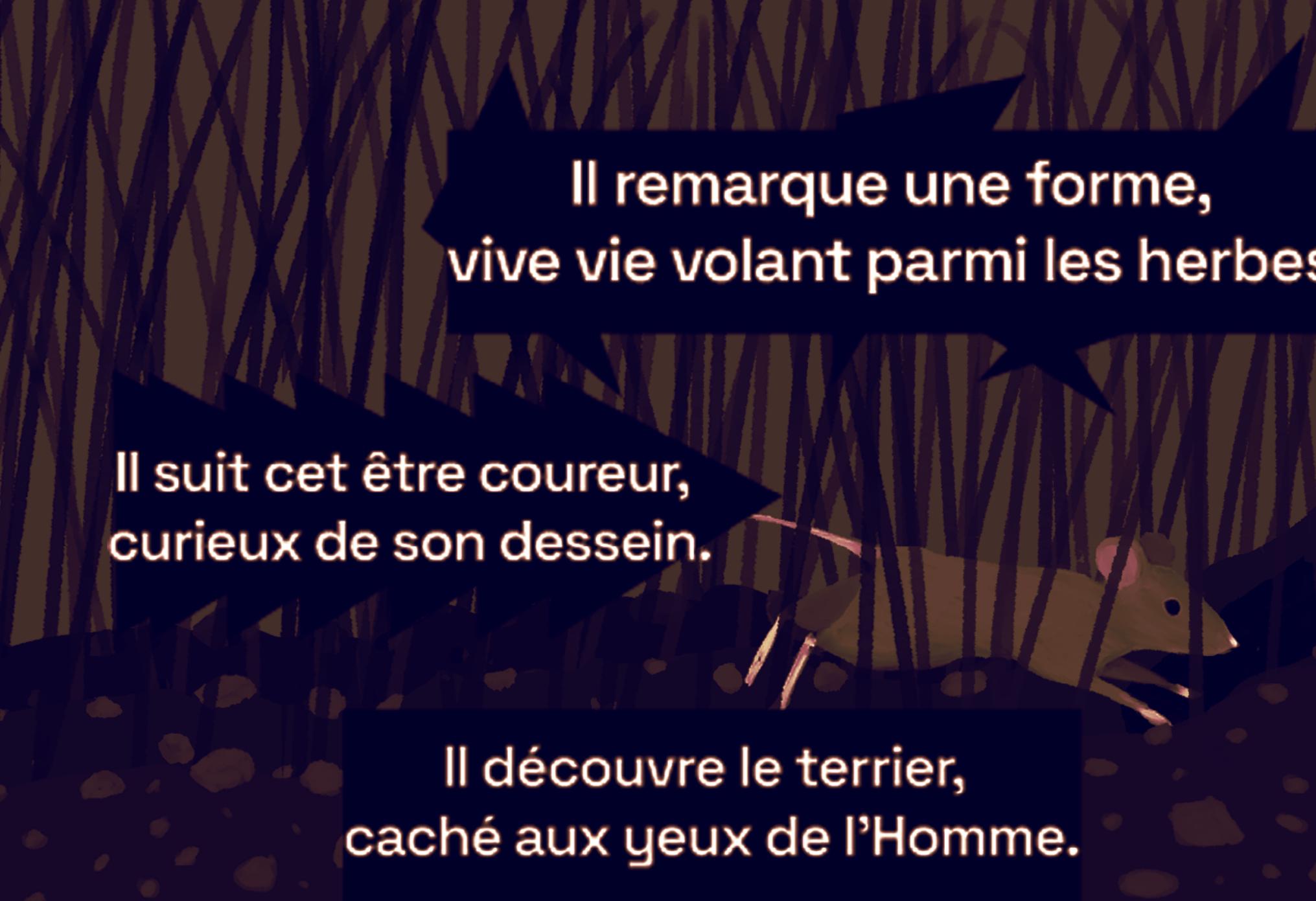
A1

A2

A3



Un léger bruit de vent se fait entendre.



Il remarque une forme,
vive vie volant parmi les herbes

Il suit cet être coureur,
curieux de son dessein.

Il découvre le terrier,
caché aux yeux de l'Homme.

B1

B2



Un effet de descente en illusion d'optique projeté sur les murs du couloir. Les animaux se déplacent dans les terriers et descendent différentes strates de terre.

B3

Il s'attarde sur les marques dans la roche.



Nature ou gravure, il demeure dans le doute.



Il caresse le bal des fissures incrustées dans le mur.



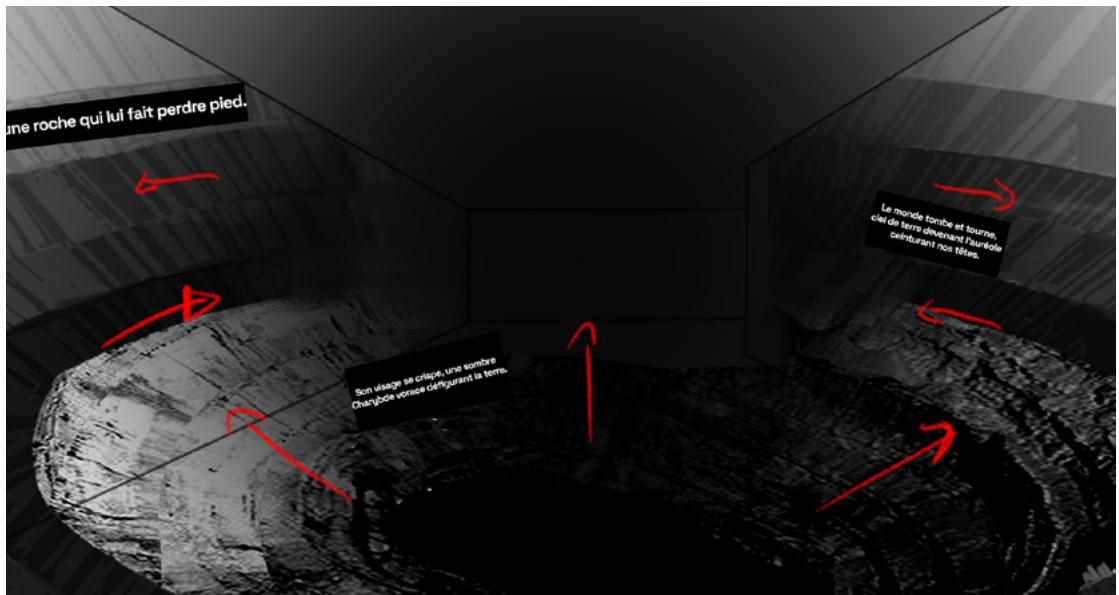
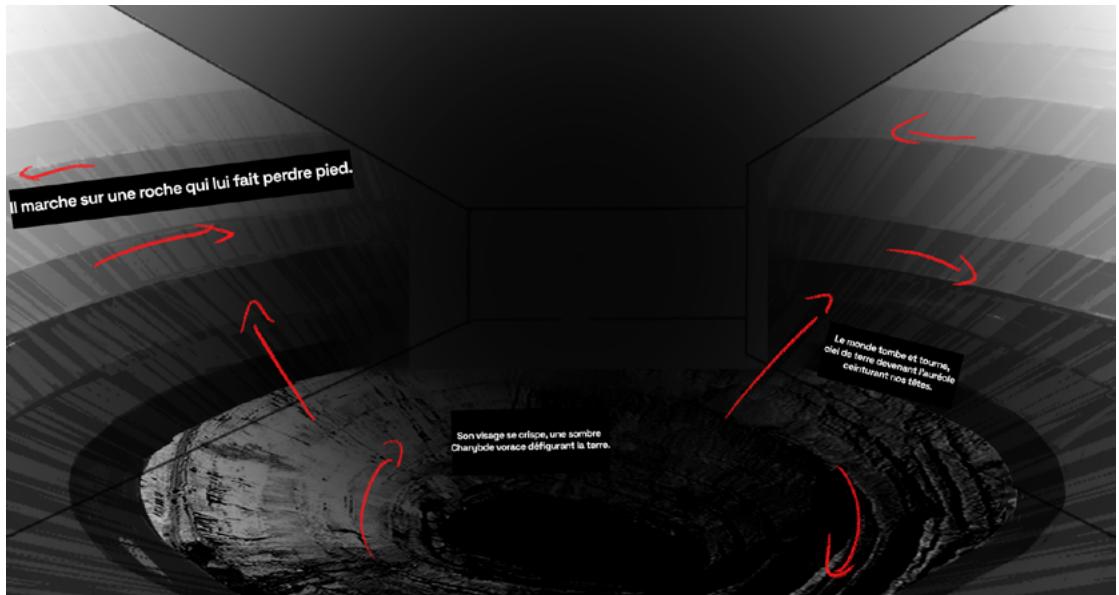
Ici, les couches de roches se fissure progressivement au passage de la narration. Derrière chaque couche qui s'effondre, une autre se trouve, prête à se fissurer aussi.

C

Un écran interactif remplace le mur, les visiteurs peuvent placer leurs mains dessus, ajoutant des traces anguleuses de leur passage sur la roche.



D1



Les strates tournent dans un mouvement asynchrone et remontent le long des murs. Cet effet vertigineux couplé à la projection au sol donne une impression de chute.

E1



Le long des murs du couloir, des plans fixes et calmes de cavernes de cristaux sont projetés. Par-dessus, perturbant cette beauté, de la narration s'insère, suivant un mouvement poussant vers le bout du couloir. Comme les mouvements sont plus ou moins synchrones et unidirectionnels, nous visons à donner un léger vertige.



Surprise, il retrouve
e. Il relève la tête, faisant tâche dans l'immensité
prise, il retrouve ses origines, nos origines à tou
la roche, donne naissance à la vie. Celle-ci, plissant les yeux pour s'ins
t pour s'enfoncer

E2



L'image projetée sur les murs est découpée et se recompose comme un puzzle avec un effet de remontée jusqu'à la surface. Un léger son de vent se fait entendre de plus en plus fort.

Textes de narration

A1

Il sent le vent, les odeurs de sa maison.
Il est entouré par le mouvement.
L'infini bleuté le surplombe.

A2

Il remarque une forme, vive vie volant parmi les herbes.
Il suit cet être coureur, curieux de son dessein.
Il découvre le terrier, caché aux yeux de l'Homme.

B1

Curiosité ou prudence ?
La voie se poursuit juste sous nos pas.
Il se décide à être prudemment curieux.

B2

Le vivant n'est réellement visible qu'ici.
D'innombrables présences errant sous la terre.
Il descend dans le royaume de la vie.

B3

Il s'attarde sur les marques dans la roche.
Nature ou gravure, il demeure dans le doute.
Il caresse le bal des fissures incrustées dans le mur.

C

Il découvre une empreinte familière !
Quelque chose le dérange pourtant.
Il se demande ce que cachent les marques.

D1

Il marche sur une roche qui lui fait perdre pied.
Le monde tombe et tourne, ciel de terre devenant l'auréole
ceinturant nos têtes.
Son visage se crispe, une sombre charybde vorace défigurant la
terre.

E1

Il finit sa chute, face contre terre. Il relève la tête, faisant tâche dans
l'immensité cristaline.
Avec surprise, il retrouve ses origines, nos origines à tous.
La danse du ruisseau sculpte la roche, donne naissance à la vie
comme aux stalactites qui l'entourent.
Il admire la galerie, plissant les yeux pour sitinguer les formes
minérales, serpentant pour s'enfoncer parmi les pierres.

E2

Il sent le vent, des odeurs de sa maison. Le voyage touche à sa fin. Il
peine à l'idée de perdre ce précieux empire. Il se promet de ne pas
l'oublier.

Au final

Au travers d'Anthroposcène, nous cherchons à sensibiliser un public plutôt large sur une thématique anodine, mais bien souvent oubliée ou peu médiatisée. Notre souhait était d'éviter le plus possible d'être alarmiste et moralisateur afin de nous concentrer sur la contemplation, l'émerveillement et la transmission d'une sensibilité envers la Terre, les sols et la Nature.

La narration ainsi que les différents tableaux visent à émuler les sentiments sus-nommés et à transporter le spectateur dans une ambiance singulière et bienveillante. Nous conservons tout de même quelques instants «prise de conscience», notamment avec les partis-pris sur les tableaux D1 et C1 ; un vertige induit par des jeux d'illusions et de mouvements jouant sur les profondeurs des couloirs.

Nous souhaitons que les spectateurs en ressortent la tête pleine d'images et de pistes de réflexions sur les sols ainsi que la préservation de la riche diversité de ces derniers. Nous ne pointons pas du doigt l'humain, nous l'incluons dans l'équation de la vie pour que l'Inconnu devienne partie entière de son environnement.

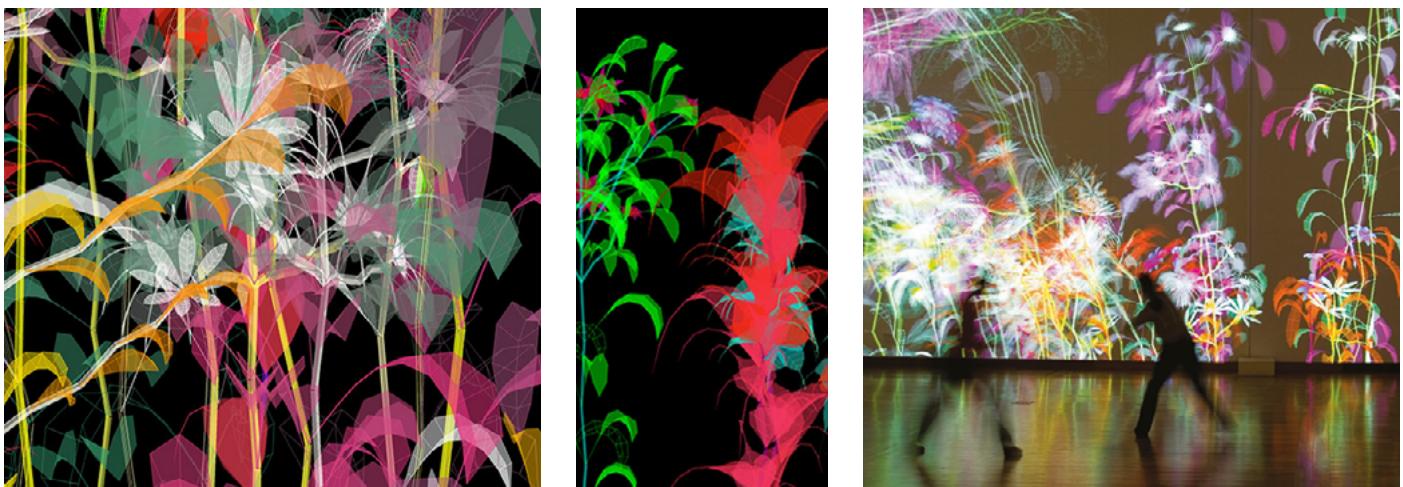
Anthropo scène

Références

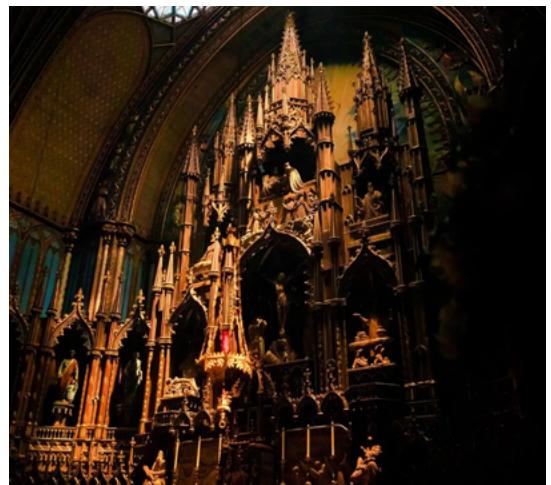
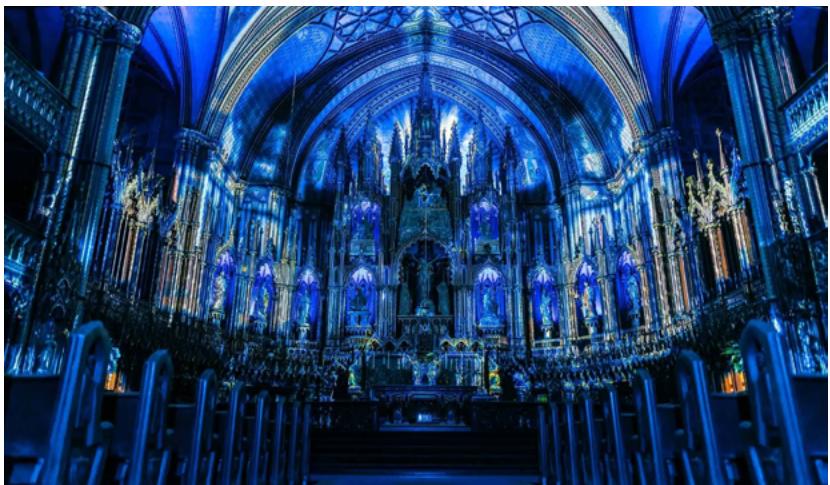
Palais idéal du facteur Cheval - Ferdinand Cheval - 1912 (sources images : Wikipédia)



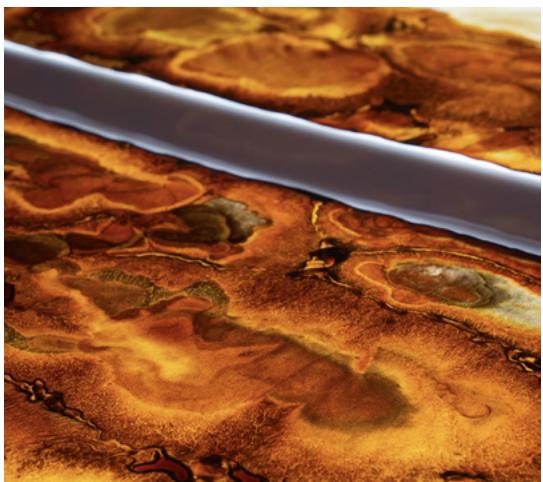
Sur-Natures (Paradis Artificiel) - Miguel Chevalier - 2004 (sources images : miguel-chevalier.com)



Expérience AURA - Moment Factory - date inconnue (*sources images : basiliquenotredame.ca*)



Soils - Van Abbemuseum - 2024 (*sources images : pluralmagazine.net*)



Terre de France - François Fabié - 1920 (sources : wikisource.org)

Oui, partout elle est bonne et partout elle est belle,
Notre terre de France aux mille aspects divers !
Belle sur les sommets où trônent les hivers,
Et dans la lande fauve à l'araire rebelle,
Belle au bord des flots bleus, belle au fond des bois verts !

Belle et bonne aux coteaux où la vigne s'accroche,
Et dans la plaine grasse où moutonnent les blés ;
Bonne dans les pâtis où les boeufs rassemblés
Mugissent ; bonne encore aux fentes de la roche
Où les oliviers gris aux figuiers sont mêlés !

Au front des pics neigeux où l'aigle pend son aire,
Et dont le soleil fait des tours de diamant,
Dans le glacier d'où sort le gave en écumant,
Et d'où parfois, avec un fracas de tonnerre,
L'avalanche bondit sur nos champs de froment ;

Belle et bonne toujours, à la fois forte et douce,
Notre terre se dresse en granit menaçant,
Tourne vers l'étranger son plus âpre versant,
Et nous déroule l'autre en gradins, sans secousse,
Comme un tapis moelleux qui d'un palais descend.

Et là-bas, tout au bout du morne promontoire
D'où s'élèvent, le soir, les cris et les sanglots
Des mères et des sœurs pleurant nos matelots,
Notre terre est superbe en sa double victoire
De ses feux sur la nuit, de ses rocs sur les flots !

Elle est belle surtout au pays d'où nous sommes,
Provençaux ou Lorrains, Rouergats ou Bretons,
Au pays qu'en nos coeurs partout nous emportons,
Dont nous gardons l'accent, dont nous vantons les hommes,
Et que, depuis Brizeux, à Paris nous chantons !

Elle est douce au vallon où joua notre enfance
Et dont l'esprit toujours reprend l'étroit chemin ;
Douce ou l'on nous connaît, où l'on nous tend la main,
Douce où dorment nos morts, douce où l'on a d'avance
Marqué la place où l'on ira dormir demain !...

Mais plus belle et plus douce à notre âme meurtrie
Est la terre d'Alsace arrachée à nos flancs,
La terre où sont tombés nos cuirassiers sanglants,
Et d'où leur ombre encore éperdument nous crie :
« Frères, comme à venir vers nous vous êtes lents ! »

La terre qu'il faudra reprendre par l'épée,
Quitte à donner nos fils la les plus forts, les plus beaux,
— Mères, vous le savez ! — en pâture aux corbeaux,
Mais qui, plus belle encor de notre sang trempée,
Verra se soulever les morts de leurs tombeaux

Pour regarder venir, au sommet des collines,
Nos drapeaux bien-aimés qui claqueront au vent,
Pour ouïr nos clairons sonner en les suivant,
Tandis que sous le ciel, en notes cristallines,
Ses clochers chanteront dans le soleil levant !...

Terre de France, terre entre toutes féconde,
Dont on a pu blesser mais non tarir le sein,
Ruche d'où part vibrant le glorieux essaim
Que depuis trois mille ans Dieu mène par le monde
A l'accomplissement de quelque grand dessein ;

Terre où le soc demain peut se changer en glaive,
Et le canon bondir en écrasant des fleurs,
Mère d'un peuple fier que trempent les douleurs,
Qui trop souvent faiblit, mais toujours se relève,
Plus grand au lendemain de ses plus grands malheurs ;

Terre de laboureurs, d'apôtres, de poètes
Qui font beau ton passé, triste et doux ton présent ;
Terre d'où l'Idéal son vol puissant
Et monte dans le ciel avec tes alouettes
Dès que l'aigle a cessé de réclamer du sang ;

Pardonne à l'un de ceux que tes beautés enchantent,
Qui t'aime dans tes monts, tes plaines et tes bois,
Tes douleurs d'aujourd'hui, tes gloires d'autrefois,
De te chanter, un peu comme nos pâtres chantent,
Avec beaucoup de cœur, sans art, à pleine voix.

Vidéo A1 - Cascade dans les bois (sources : <https://www.youtube.com/watch?v=sPcUkj6Ekv0>)

Vidéo A1 - nuages se déplaçant [...] (sources : <https://www.youtube.com/watch?v=WFTA6ITw6rg>)

Vidéo A1 - Vidéo de drone du paysage [...] (sources : https://www.youtube.com/watch?v=_nppgUR0GRw)

Vidéo A1 - LACS MERLET COURCHEVEL (sources : <https://www.youtube.com/watch?v=y3h35T6RYUk>)

Vidéo A1 - [BzH Plan Fixe 4K UHD] [...] (sources : <https://www.youtube.com/watch?v=a6LkvTnh4Sg>)

Vidéo A1 - Ensemble de plateaux [...] (sources : <https://www.youtube.com/watch?v=WCuM-cPiGQA>)

Vidéo A1 - [BzH Plan Fixe 4K UHD] [...] (sources : https://www.youtube.com/watch?v=Qb_Eig_gzDg)

Vidéo A1 - Vue aérienne du domaine [...] (sources : <https://www.youtube.com/watch?v=Ob0H8ii7hls>)

Annexes

Bréviaire de direction artistique

Vous trouverez en annexe de ce document, le bréviaire complet de la direction artistique ; du fait de la taille de ce dernier, il n'est pas inclus dans le présent papier.

Sources moodboard



Police d'écritures :
Titres & sous-titres - **Space Grotesk**
Textes & légendes - Area Normal

Mise en page par :
Jules Ligeret

Anthropo scène

Pour nous contacter :

protat.camille@gmail.com - <https://starlight116.github.io/>
p.lebee@orange.fr
bayegorader555@gmail.com
alexandre.bianchini13@gmail.com
jules.ligeret18@gmail.com - www.julesligeret.fr - @voici.dahu

**Nous vous remercions
pour votre lecture.**