

Quebeuls



Projet «Tremini»

Les mini-mondes de Luchella



quebeuls.wordpress.com

Quebeuls

Artiste-peintre, auteur, infographiste, illustrateur,...

quebeuls@aliceadsl.fr



TREMINI, BALADE VISUELLE

Tout m'a poussé vers Tremini depuis longtemps, en refaisant le puzzle des choses que j'ai pu faire et de celles que j'ai eu envie de faire.

C'est une forme d'aboutissement. Cette oeuvre a failli disparaître avec le reste de mon travail dans l'incendie de ma maison, elle a pu par chance survivre sous forme de fichier numérique.

**Tremini, balade visuelle. Oeuvre évolutive numérique.
Un projet développé tout au long de sa concrétisation.
Le travail de départ s'est dirigé vers des dimensions que je n'avais pas imaginées.**



Tremini est un panorama assez gigantesque empli de détails qui poussent le visiteur à s'immerger dans le dessin avec des perspectives faussées pour perdre la vision dans différentes échelles de grandeur, bien qu'actuellement j'adoucis ces différences.

L'oeuvre est destinée à évoluer au fil du temps, aller plus loin dans les détails. C'est pour cette raison que je l'appelle oeuvre évolutive.

Depuis, l'illustration est devenue installation grâce à l'apport d'une ambiance sonore et d'autres idées sont encore à développer. J'ai réalisé aussi des animations vidéos qui approfondissent l'ampleur des détails.

Tremini a été présentée par deux fois, lors de l'exposition collective *Hydre#0.1* à Mont-Dauphin et lors de *Hydre#0.2* à la Roche-de-Rame en version sonore et courbée. Le but que j'espérais à été pleinement rempli par la vision du public petits et grands immergés dans Tremini.

C'est un travail atypique et totalement personnel, une perte de temps formidable, amplement effacée par le résultat final.

En dehors de l'image imprimée, je pense à une utilisation numérique, un paysage numérique dans lequel on pourrait zoomer. Pas un monde 3D artificiel, mais une oeuvre d'art peinte à la main sans trop d'apport des facilités numériques de clonage, chaque partie doit être particulière et traitée graphiquement.

Tremini de la série «Les mini-mondes de Luchella»

Fichier numérique 29528 x 12992 px en 300 dpi
Actuellement imprimé sur bache, format 5,68 x 2,5m, norme M1
plus de 18 mois de travail
Logiciels utilisés : Krita, Photoshop et Painter

Le projet Tremini a pris forme au long de sa réalisation.
Ce qui n'était au départ qu'un tableau composé de vieux papiers collés sur bois puis peints, est devenu au fil du temps un projet beaucoup plus ambitieux.
Les mini-mondes de Luchella est une série que je développe petit à petit, Luchella est une sorte de planète creuse dans un univers steampunk-paysan.

Le passage en fichier numérique pour travailler au format maximum que permettait mon ordinateur a ouvert d'autres possibles. Tremini a été présentée au public imprimée sur bache à la taille de 568 x 250 cm (le fichier fait 250 x 110 cm en 300dpi) lors de l'expo Hydre#O.2.
Je l'ai cette fois présentée courbée afin de donner une impression encore plus panoramique et enrichie d'une création sonore spatialisée (réalisée par Nathalie Caul-Futy) pour rendre ce décor vivant avec des bruits d'eau, de village, d'animaux, de nature.

Le but de ce dessin est de capter les gens par les détails et cheminements, les emmener de la vue générale à une promenade dans le dessin. J'ai écrit le terme «Balade visuelle» et c'est exactement cela, perdre le visiteur dans le dessin.

J'ai passé sur ce fichier numérique deux fois 8 mois, dont 8 presque à temps plein, afin d'atteindre un niveau de détail satisfaisant pour l'exposer.

Dans certaines parties j'ai été plus loin, en les agrandissant par 2 pour les travailler avant de les réincorporer dans le dessin, ce qui m'a amené à imaginer d'aller encore plus loin dans le détail.
Afin de pouvoir zoomer dans ce tableau pour découvrir encore de nouvelles parties.
Je viens de passer deux mois supplémentaires pour travailler la partie 1/16 qui me servira d'image témoin.
Avec différentes possibilités d'utilisation, citées plus loin.

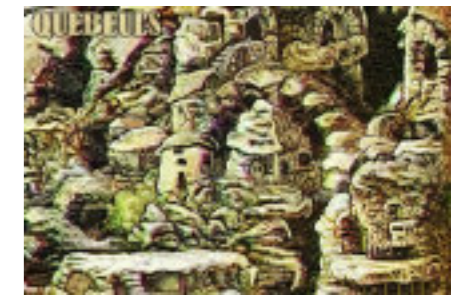
Une idée annexe serait de poursuivre le projet en mode participatif et délocalisé en offrant à des gens de participer sur le biais d'une charte définie et à partir de bout du dessin de poursuivre l'exploration dans le pixel, faire qu'il existe différents niveaux d'agrandissement. Je vais doubler la taille, rien n'empêche de la quadrupler ensuite puis encore plus loin si affinités.

Tremini est une balade visuelle, un gigantesque panorama fait de petits chemins, sentiers, entrecoupés de ponts, de ravins, de tunnels, de hameaux et de villes avec des jardins, des prés, des mares, des ruisseaux, des cascades et des recoins qui ne demandent qu'à être visités. Le but étant de créer un dessin dans lequel on pourrait s'y plonger pendant des heures, pour faire partager le plaisir que j'ai eu à m'y balader pendant toute sa réalisation.

Pour le moment il n'y a que peu de personnages et de scènes de vie, cela s'enrichira dans le futur, sans dénaturer le dessin, cela devra rester assez discret.



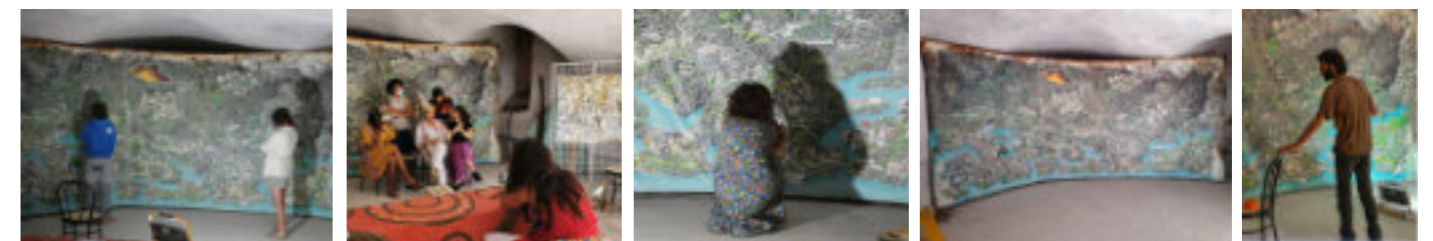
Il y a d'abord l'approche globale, un panorama offert, assez simple au premier abord.
Puis en s'approchant on découvre des détails qui captent l'attention, apparaît ensuite d'autres éléments que l'on ne distinguait pas auparavant. Et on se laisse emmener par les chemins, les escaliers, les ponts, les champs et les rivières. Tremini est réellement une balade visuelle.



Au long de sa réalisation s'est posées plusieurs questionnements venus tout au long de mes promenades dans la création des endroits. Comment équilibrer le monde humain et la nature, ne pas détériorer l'équilibre par trop de constructions, réfléchir au fonctionnement de ce monde qui avait aussi débuté dans les autres illustrations de Luchella, des rapports d'écologie avec l'eau, le traitement des déchets,... J'avais le temps.
Et créer un endroit sans avoir recours à des édifices fantastiques, arriver à garder un côté rural.

Le but de ce long travail était de me sentir bien dans chaque endroit créé, que si je devais m'y promener dans la réalité, avoir le plaisir de découvrir, boire aux fontaines, m'allonger dans l'herbe.

Tremini a bien rempli sa fonction. Lors de l'expo Hydre#0.2 nombre sont les visiteurs qui sont partis dans ce monde, nez collé à l'image petits comme grands, immergés dans ce panorama.
Les retours ont été excellents, belle consécration pour ce travail de longue haleine.



Maintenant il ne me reste qu'à faire voyager cette installation en attendant la version IV de Tremini, qui est une autre histoire car mes projets me porteront tout d'abord ailleurs même si je me réserve le plaisir d'y revenir en mode loisirs. J'irais plus loin encore dans le détail, pour créer un véritable monde.



Financement du projet Tremini

Illustration numérique de grande taille

Balade visuelle

Le projet Tremini est un projet sur la durée, pour au final aboutir sur une image numérique mesurant 500 x 220cm en 300 dpi.

Le fichier de départ, 250 x 110cm a été agrandi par deux. Mes logiciels ne pouvant accepter une image si grande, j'ai découpé ce fichier en 16 parties qu'il me faudra retoucher l'une après l'autre, 16 parties qui devront être presque parfaite en vue à 100%. Un temps phénoménal qui peut déboucher sur plusieurs emplois :

- Parties imprimées en digigraphie.
- Dessin entier imprimé sur une grande bache.
- Vidéo animée du dessin. Rajout possible d'éléments animés, de fausses perspectives.
- Illustration à découvrir sur internet, en se déplaçant dans l'image, en zoomant.
- Illustration à découvrir sur écran géant, déplacer l'image, zoomer, choisir l'endroit à afficher.
- Papier peint.
- Éléments de déco, en choisissant des parties de l'image.
- Vidéo-projection sur des façades
- Tremini est un fichier numérique, ses utilisations sont nombreuses.

Pour cela, il me faut finaliser le projet, bien que des parties pourront déjà être utilisables.

Le projet m'a demandé plusieurs années pour le tableau initial, plus 17 mois sur le fichier numérique. Il est bien avancé mais pour le terminer il me faut un soutien financier.

Je propose plusieurs options pour m'aider à réaliser ce challenge :

- Location pour une exposition de la bache imprimée, norme antifeu, au format 568x250cm. Possibilité d'une ambiance sonore en version installation (matériel non fourni).
 - Une subvention. Pour chaque montant sera calculé une charge de travail que je m'engage à réaliser.
 - Par une résidence d'artiste me permettant d'avancer sur le projet.
 - Un partenariat en commandant un travail utilisant Tremini, dont le montant une fois déduit les charges sociales, sera converti en charge de travail que je m'engage à réaliser.
- Ce partenariat peut être reconduit chaque année ou sur plusieurs projets, développant ainsi une démarche artistique qui peut être mise en valeur. Tremini étant un projet évolutif s'étalant sur quelques années.

Je suis persuadé qu'il y a quelque chose avec ce dessin qu'il me faut poursuivre.

Je reste à votre convenance pour tout renseignement complémentaire.

Quebeuls



Tremini - l'installation

Expo

Matériel nécessaire :

- Un support pour la bache, en fer à béton 10mm soudés, format 572 x 252, courbé de préférence
- Bache imprimée au format 568 x 250cm (ou autre dimension)
- Lumière ambiante

Avec ambiance sonore :

- Ampli(s) pour 8 enceintes, ambiance sonore spatialisée
- 8 enceintes (6 au minimum)
- 1 carte son externe
- 1 ordinateur pour passer la séquence sonore (ou DVD gravé, son multipiste) en boucle

Disposition :

- Structure debout sécurisée avec assez de recul pour le public avant que celui-ci se rapproche. Avoir un bon éclairage à cause des ombres.
- Système sonore caché derrière la bache, essais sur place, besoin de la créatrice sonore (Paris)

Numérique

Matériel nécessaire :

- En vidéoprojection, mapping : un vidéoprojecteur, un support de projection, matériel son

Tarif : sur devis, suivant la demande

Les Mini-mondes de Luchella

Cette série a débutée en 1988 par la réalisation d'une sculpture sur souche de bois de châtaigner d'un monde appelé «Luchella».

En 2010 j'ai réalisé une illustration de dirigeable que j'ai agrémenté d'un décor qui me faisait penser à Luchella. Je suis alors parti sur différentes illustrations de ce monde, étalé sur différentes années, entre différents projets. Ce qui a constitué un monde à part entière, s'embellissant au fil du temps sur des illustrations de plus en plus grandes et fouillées.

Il y avait eu *Maritèze*, collage sur bois et peint, le «Fringeant» du capitaine Tinker, *la Catastrophe de l'omnibus de 13h45*, *Pernoik station de Monte-en-l'air pour les correspondances*, *Valotte*, *Orbloque*, *la Poya*, et enfin *Tremini*.

Cette série a été présentée en 2016 sur le parvis de l'église des Vigneaux durant 4 mois puis à l'Igloo Pelvoo où la Poya avait été dévoilée en impression sur bâche en 2019.



Exposition bâche - Format 5,68m x 2,5m - Norme M1

Plusieurs options :



-Affichage sur mur droit : mur d'au moins 5,70m et 2,5m de hauteur, recul suffisant d'au moins 3m.



-Affichage sur structure courbée : Système d'accroche fer à béton courbé de 5,70m et suspendu horizontalement à une hauteur d'au moins 2,6m. Recul nécessaire.

Options : *création sonore 5.1 (son spatialisé)*. Fichier numérique à diffuser sur un système d'au moins 6 enceintes positionnée derrière, ou ailleurs.

Travail à réaliser en association avec Nathalie Caul-Futy (Paris) pour la mise en place du système.

Prestation chiffrée dans le devis.

D'autres formats de bâche sont néanmoins possible. Plus petite avec atténuation des nombreux détails, plus grande avec un accès plus difficiles aux détails de la partie du haut.

Possibilité dans le futur d'une exposition conjointe entre des digigraphies d'endroits précis de l'image, retravaillées comme je l'ai fait avec «la Cascade» et la bâche, une fois que j'aurais retravaillé un nombre conséquent de parties.



Exemple de partie de Tremini retravaillée.

La Cascade

Image agrandie 4 fois et travaillée dans le détail