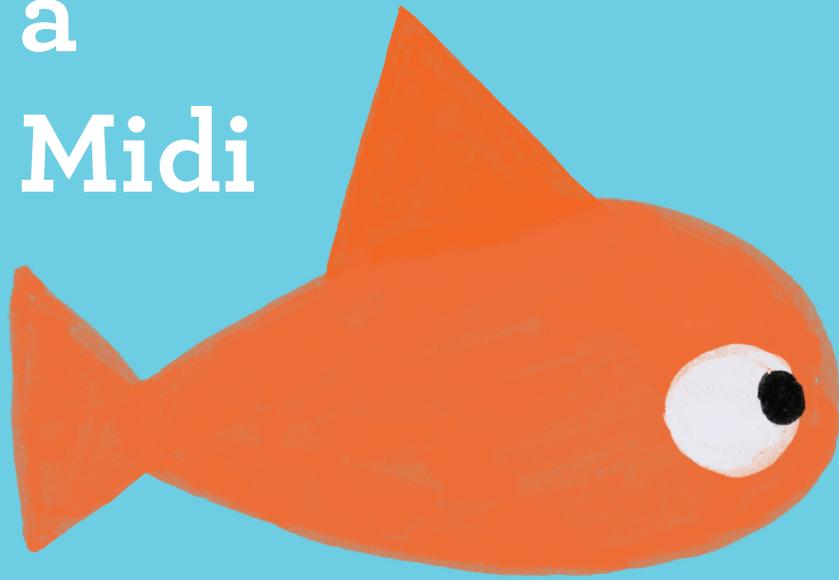


la
Pluie
à
Midi



Julie Stephen Chheng



la Pluie à Midi

est un livre et une application de Julie Stephen Chheng pour enfant à partir de quatre ans.



Joe est un petit poisson qui rêve de devenir un requin, le plus grand héros des mers. Un jour, il trouve un aileron dans l'océan. Il l'arbore fièrement. Mais une tempête éclate et l'emporte au loin...

L'histoire de Joe se raconte à la fois dans *un livre* et dans *une application*. Ce sont deux facettes d'une même aventure qui explore les atouts du papier et du numérique.

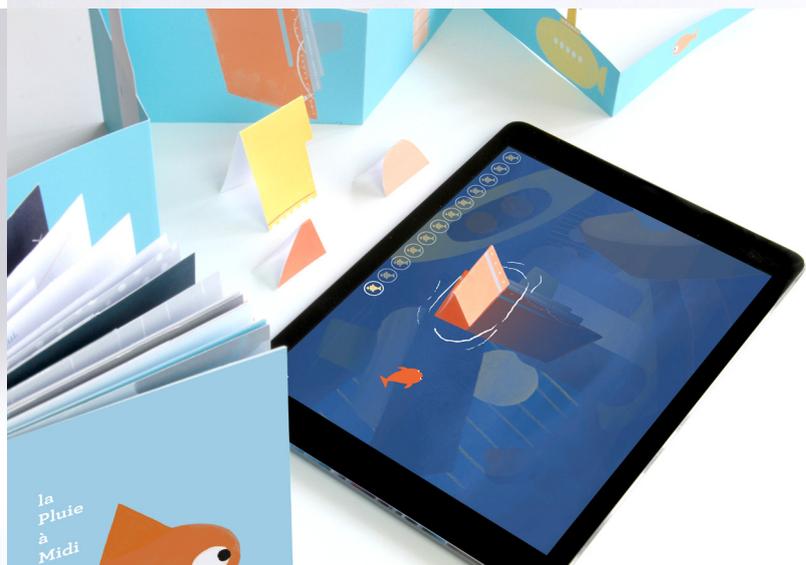
disponible le 15/02/2018

Livre de 44 pages en couleur, avec une grande frise et des objets à détacher et à plier.
Format : 13,5/17 cm
Prix : 14,90 €



Application disponible sur iOS et Android pour téléphone et tablette.
Prix : 2,29 €/1,99 \$

Le livre et l'application peuvent être utilisés séparément.
www.volumique.com/lapluie



le livre, *la Pluie à Midi*

Le livre aux pages découpées enchante petits et grands. Le lecteur accompagne Joe dans **sa quête de soi** à travers la recherche de son aileron. Chaque aileron que Joe va croiser est un nouveau personnage qui le fera grandir toujours un peu plus. Les illustrations invitent les enfants à reconnaître les formes, les couleurs et les différents temps météorologiques tout au long du récit.

Dans ce livre se trouvent aussi **des ailerons en papier à détacher** et à faire interagir avec l'application. L'écran est ainsi utilisé comme **une métaphore de la surface de l'eau** où les ailerons des animaux dépassent.



Livre de 44 pages en couleur, avec une grande frise et des objets à détacher et à plier.

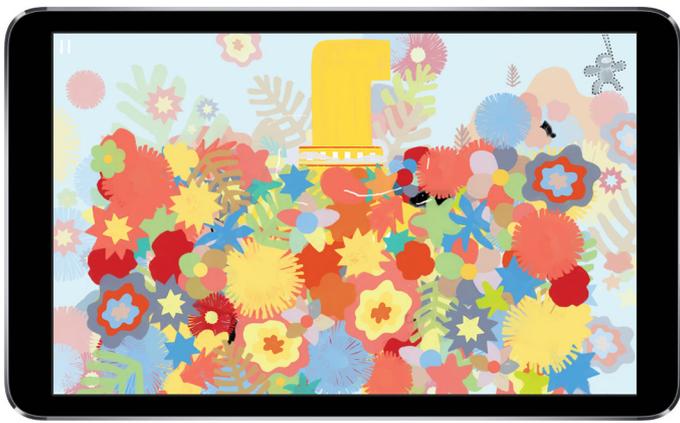
Format : 13,5/17 cm

Prix : 14,90 €

ISBN : 978-2-9550077-1-6/ EAN : 9782955007716

éditeur : [les éditions volumiques](#)

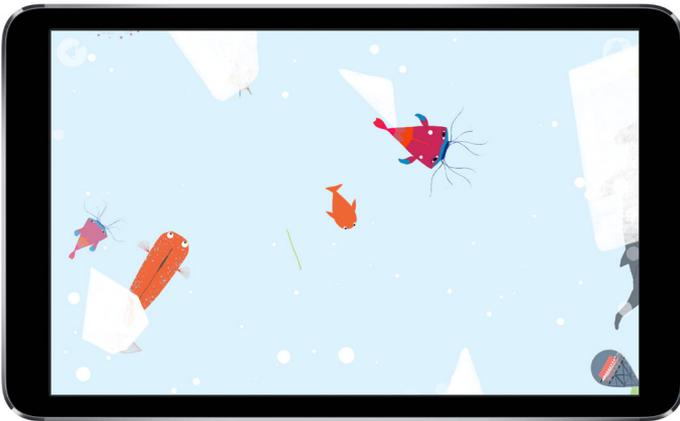
disponible : www.volumique.com/shopv2



Joe dans le jeu du sous-marin



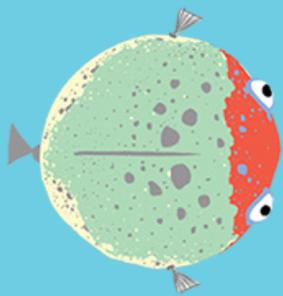
Joe dans le jeu du bateau



Joe dans la neige



Joe dans le jeu de la pieuvre



l'application, *la Pluie à Midi*

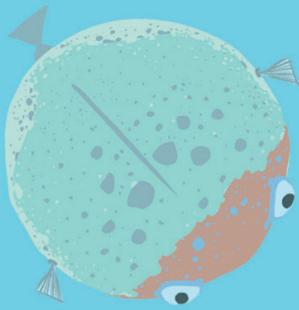
À travers un **océan interactif**, des **séquences animées** et des **jeux**, l'histoire de Joe devient interactive. Tous les poissons qui peuplent l'océan sont à collecter et il faut aider Joe à retrouver son aileron perdu à travers quatre jeux. Pour toujours plus d'aventures, l'application **évolue selon la météo locale** de l'utilisateur et le moment de la journée.

Au cours de son aventure, le joueur devra dégager des coraux, libérer des poissons, déplacer une pieuvre et faire sauter un train. A chaque jeu, **un nouveau pouvoir est gagné** et permet de changer la météo dans l'océan. Cinq pouvoirs sont ainsi disponibles : le soleil, la pluie, la neige, la nuit et le beau temps.

Une carte permet de connaître sa position dans l'océan et son avancement dans le jeu. Enfin, lorsque l'utilisateur termine les quatre jeux, **une baleine rencontre Joe** et lui délivre le précieux aileron.



Application disponible sur iOS et Android pour téléphone et tablette. L'expérience est optimisée pour les tablettes. Prix : 2,29 € / 1,99 \$



<-- Cliquez ici
SITE WEB



<-- Cliquez ici
LA VIDÉO



<-- Cliquez ici
LE LIVRE



APPSTORE

<-- Cliquez ici
**L'application
IOS** disponible le 15/02/2018



GOOGLEPLAY

<-- Cliquez ici
**L'application
ANDROID** disponible le 15/02/2018



« Ce récit hybride raconte les aventures sous-marines de Joe, un petit poisson rouge rêvant de devenir un requin, en créant un lien matériel entre deux supports différents et en utilisant des données des nouvelles plateformes numériques telles que l'heure, la météo et la géolocalisation pour connecter l'univers imaginaire de Joe à celui de l'utilisateur.

L'écran, métaphore poétique de l'eau sur laquelle viennent se poser les modules en papier, immerge le spectateur dans un monde aquatique en perpétuelle transformation.

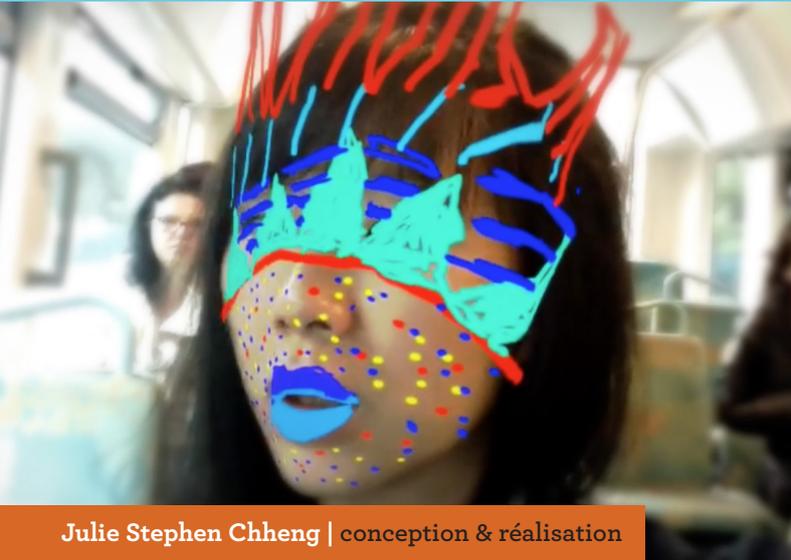
La Pluie à Midi a commencé par des prototypes. L'idée était de réaliser un puzzle papier-numérique dans lequel l'écran serait la surface de l'eau. J'ai commencé à faire des petits modules en papier qui viendraient compléter des formes animées à l'écran. Lorsque j'ai commencé à travailler la mer dans l'écran de l'iPad, j'ai eu envie de jouer avec l'accéléromètre pour voir la mer s'agiter, et plusieurs idées se sont succédées : utiliser l'heure pour voir passer les différentes saisons, faire apparaître des poissons différents selon les zones géographiques... En quelque sorte, recréer un océan graphique et transportable !

Un soir, en regardant un documentaire sur les requins, j'ai été marquée par une scène où l'on coupait l'aile d'un requin avant de le rejeter mutilé à la mer. Le lendemain, j'ai dessiné le personnage de Joe, qui était à l'origine un requin qui cherchait désespérément à travers l'océan son aileron perdu. J'ai ensuite travaillé l'univers global du récit et les différents univers graphiques avec l'aide de mon équipe créative au travers de prototypes et des dossiers de présentation du projet. Cette histoire prend corps dans la matérialité même du livre, les pages découpées rappellent qu'une forme peut en cacher une autre, la frise découpée qui clôt l'histoire donne à l'objet toute sa préciosité. C'est un livre que l'enfant prend plaisir à manipuler en découvrant différentes formes d'ailerons. Le va-et-vient entre le livre et l'application me plaît aussi énormément, car elle valorise l'alliance de ces supports. Entremêler la partie édition à la partie numérique du projet me permet de conserver la portée affective et tangible du livre, en y alliant les immenses possibilités du numérique. »

Julie Stephen Chheng



Sacha Gattino | création sonore



Julie Stephen Chheng | conception & réalisation



Thomas Pons | animation/design des poissons

Julie Stephen Chheng est diplômée des Arts décoratifs de la ville en « Image imprimée », elle est entourée de personnes venant du numérique et de l'audiovisuel. Intriguée par cet univers et passionnée de livres, elle écrit un mémoire intitulé : Interactivité et mouvement : du livre papier au numérique, dans lequel elle explore l'objet-livre depuis ses débuts jusqu'à l'arrivée du digital.

Lors de son diplôme intitulé : Pli sur Pli, elle propose 10 projets ludiques et interactifs. Elle édite plusieurs livres Poèmes en Pièces, Aventures d'un Village, Labyrinthe et Les dépliés accompagnée de Volumique.

Elle travaille aussi des projets mi-papier mi-numérique, notamment MovingCards et Les aventures du petit train postal qui explore la réalité augmentée et la Pluie à Midi qui croise les supports.

En 2014, elle fait une résidence d'artiste à Hong Kong aux Hong Kong Arts Center, puis en 2016, elle séjourne 4 mois à Kyoto à la Villa Kujoyama en Arts Numériques.

En 2016, l'exposition Pliés Coupés Décalés, dans l'atelier de Julie est organisée par le Salon du Livre et de la Presse Jeunesse. En 2017, elle réalise les vitrines d'Hermès à Tokyo. Elle travaille actuellement sur les Aventures de Kayak.

Sacha Gattino vit et travaille à Rennes comme compositeur, musicien, designer sonore et collectionneur dans la tradition des arts -sonores- décoratifs et appliqués. Il étudie tout jeune la danse classique à L'Opéra de Paris puis la photographie et les arts plastiques à l'Université Paris 8, fait diverses formations sonores à l'IRCAM, pratique les percussions africaines et indonésiennes tout en se consacrant à l'informatique musicale.

Interfaces MIDI, instruments virtuels, échantillonnage, prise de sons de terrains, nombreux instruments acoustiques, objets ou jouets sonores viennent alimenter ses recherches en bousculant et décloisonnant tant les pratiques de musiques traditionnelles que l'usage des récents outils technologiques. Des milliers de sons originaux sont répertoriés au grès de ses captures, voyages et acquisitions d'instruments.

Il partage son savoir-faire depuis 1999 sur scène, en studio ou ailleurs avec des directeurs artistiques, couturiers, plasticiens, metteurs en scène, graphistes, développeurs, musiciens, ingénieurs du son, architectes, designers, scénaristes, scénographes, écrivains, historiens et étudiants.

www.sachagattino.com

Thomas Pons est diplômé des arts Décoratifs en Cinéma d'Animation. Réalisateur de courts-métrages (le 12e Homme, Kop) et des clips vidéo indépendants (48 hours, between Monument) ainsi que des séries de gifs animées (Animated Chronicles). Son travail s'articule autour du quotidien et de la réalisation d'images au jour le jour sur le principe du carnet de voyage. En 2014, il réalise une résidence de deux mois aux hong Kong Arts Center et en 2016 il est lauréat « Arts Numériques » à la villa Kujoyama. Ses projets s'ouvrent aujourd'hui à des réalisations en réalité virtuelle soutenues par la bourse Beaumarchais sacd (Umami) ainsi qu'au développement d'une série (Planthéon) soutenu par le prix Ciclic du Mifa 2016.



Contact

Volumique

contact@volumique.com

Julie Stephen Chheng

julie.stephen.chheng@gmail.com

www.volumique.com/lapluie

L'équipe

conception et réalisation

Julie Stephen Chheng

animation/design poissons

Thomas Pons

animation Julien Chheng & Ulysse Malassagne

développement/ game design

Julien Hognon & Tristan Genevet

design d'interface Geoffrey Dorne

création sonore Sacha Gattino

suiti de projet Thibault Jorge

coproduction

Volumique – Étienne Mineur

Ex Nihilo – Arnaud Colinart

Soutenu par

Le Salon du Livre et de la Presse Jeunesse,
Centre National Cinématographique,
Beaumarchais/SACD, Orange et la Scam.



Salon du Livre
et de la Presse
Jeunesse
Orange et la Scam



Volumique

Volumique est un studio d'invention, de conception et de développement de nouveaux types de livres, de jeux et de jouets, basés sur la mise en relation du tangible et du numérique.

www.volumique.com

