SHANGRI-LA

SMARTFICTION, CONCERT IMMERSIF
& RÉALITÉ VIRTUELLE

Un dispositif immersif transmédia proposé et co-produit par :

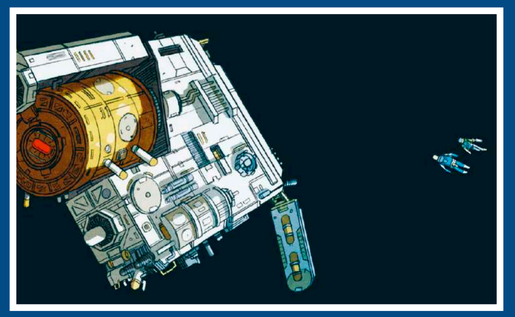
UMANIMATION

COLLECTIF NORMES

SOMMAIRE

03 L'OEUVRE ORIGINALE

04 L'INTRIGUE

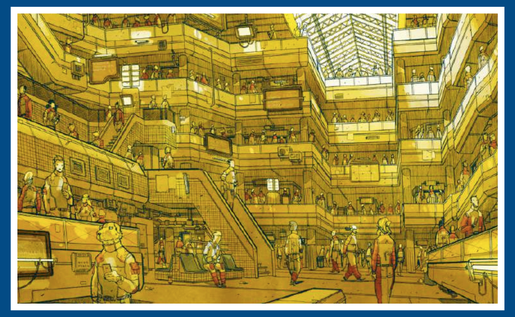


06 LE DISPOSITIF TRANSMÉDIA

10 INTENTIONS DE RÉALISATION

12 BANDE ORIGINALE

15 UNIVERS GRAPHIQUE



22 NOTE DU PRODUCTEUR

23 ÉQUIPE PROJET

ANGOULÊME 2017
SÉLECTION OFFICIELLE

L'OEUVRE ORIGINALE

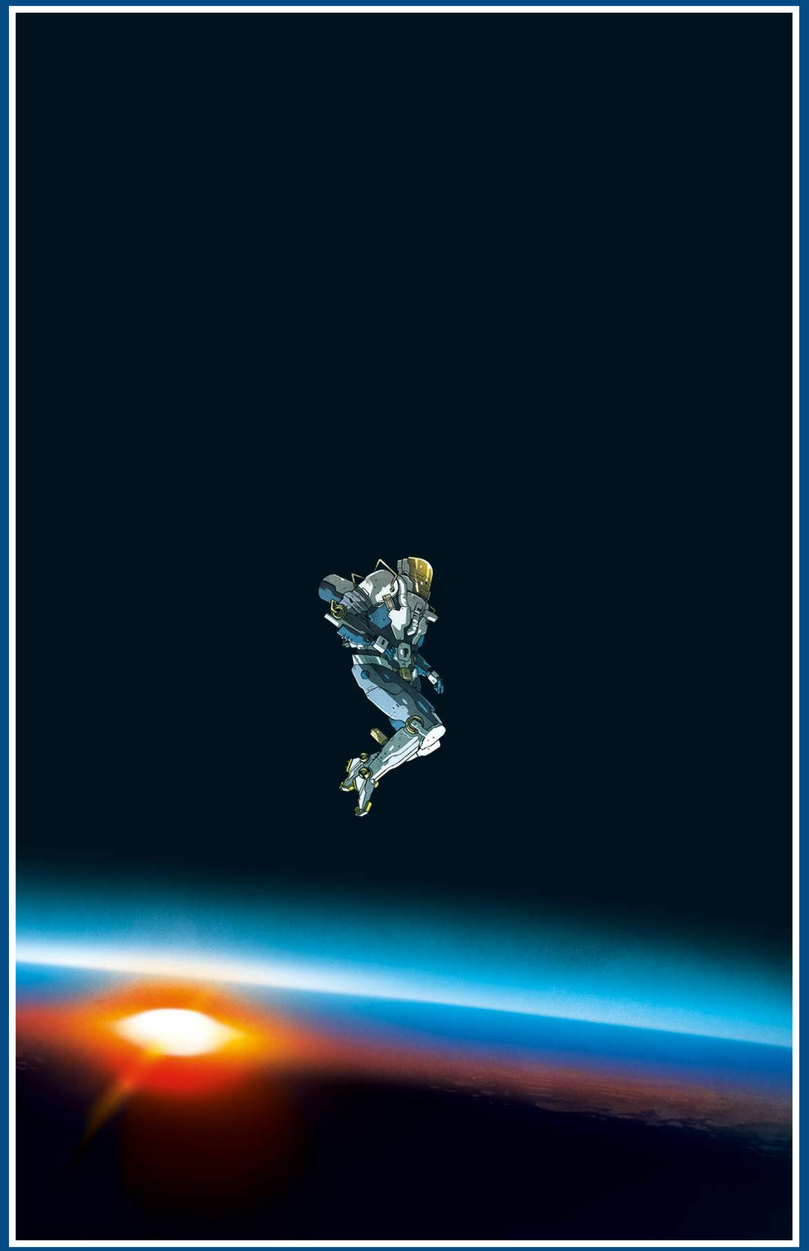
Shangri-La est une **bande dessinée de science-fiction**, écrite, dessinée et mise en couleur par **Mathieu Bablet**. Parue en septembre 2016, elle est éditée par Ankama Éditions dans la collection Label 619 et s'est écoulée à plus de 98 000 exemplaires.

L'oeuvre fait partie de la sélection officielle en 2017 au festival international de la BD d'Angoulême.
Shangri-La fait partie des finalistes du prix 2017 de la BD Fnac et du Grand Prix de la critique 2017.

Le récit se développe autour des thèmes suivant : la dystopie, le voyage dans le temps, l'espace, le consumérisme, le racisme, l'absence de libertés individuelles, la manipulation génétique et le désir de rébellion.

L'INTRIGUE

Le récit se déroule dans un futur éloigné. La Terre étant devenue inhabitable, les humains se sont réfugiés dans une station spatiale, où ils mènent une vie confinée et coupée de la lumière solaire. La société Tianzhu Entreprises dirige la vie des humains et des animoïdes, espèces anthropomorphes mi-humaines, mi-animales et douées de parole. En apparence, tous semblent se satisfaire de cette « société parfaite » mais Scott, l'un des personnages principaux, est chargé d'enquêter sur des mystérieuses explosions dans des stations-laboratoires. Cela pourrait bien être en lien avec le programme développé par Tianzhu Enterprises qui vise à créer la vie à partir de rien sur Shangri-La, une des régions les plus hospitalières de Titan.



RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

L'histoire commence dans le passé, 1 million d'années avant notre époque.
Le héros principal, Scott, a atterri à cette époque à cause des événements qui se passent à la toute fin du livre. Il est sur une planète très aride, chauffée par un soleil immense (dix fois la taille du nôtre) en fin de vie : il va donc exploser en se transformant en supernova.
Le héros attend cet événement, seul sur cette planète où il n'a pas d'autres objectifs que d'assister à ce phénomène. Il a tendance à parler à son frère, Virgile, et espère qu'il aura réussit à sauver tout le monde avant d'avoir été « transporté » dans le système solaire où il est aujourd'hui.

Nous nous situons ensuite un million d'années plus tard. (Dans un futur proche pour nous) Scott est en mission dans une station spatiale inhabitée. Il rentre avec son équipe à la station spatiale Tianzhu.
Les hommes ont détruit la Terre.
Les quelques humains qui reste vivent sur cette gigantesque station spatiale en orbite autour de la Terre (environ un million) où Tianzhu s'est érigé en maître absolu de la pensée et du quotidien.
On suit un certain nombre de personnages — Scott, Virgile, Aïcha, John — et leurs regards quand à cette horrible synthèse de la dictature moderne.
On en apprend un peu plus sur les personnages : la mésentente entre le héros et son frère (un des membres d'équipage), le fait que ce dernier ferait parti d'un groupe un peu activiste qui remettrait en cause le contrôle absolu de la station par une seule entreprise (« Tianzhu Enterprise »). A l'inverse du héros, qui est bien content de sa situation, et qui ne voit pas où est le problème.
On y découvre un de ses collègues : un homme-chien (on les appelle des animoïdes, des animaux génétiquement évolués, créés par l'homme). Il semble être l'objet d'un certain racisme par les « vrais » humains.

Un autre jour. Pendant qu'il arpente les allées de la station, une émission est diffusée sur des écrans.

C'est un show TV qui vulgarise un projet scientifique : des scientifiques sont en train de rendre l'atmosphère de Titan, un satellite de Saturne, vivable. Ils comptent se servir de cette nouvelle planète pour y introduire une nouvelle espèce dérivée de l'espèce humaine, et créée de toute pièce. Ainsi, ils seraient comme des dieux observant l'évolution de leur création.

Lors d'une autre exploration d'une station inhabitée, notre héros découvre la recherche des scientifiques : ils utilisent de l'antimatière, encore assez méconnue mais permettant de créer une quantité d'énergie extraordinaire (en résumé, la matière et l'antimatière, en se dévorant l'une l'autre, créent de l'énergie). Ainsi, ils pourraient justifier du pouvoir de création absolue, celui qu'auparavant on attribuait seulement à Dieu. C'est cette partie de leurs expériences qu'ils ne maîtrisent pas bien, et qui crée les explosions.

Leur combat a commencé. Ils découvriront ce qu'il se trame dans « l'Arche », et feront éclater la vérité.

DISPOSITIF TRANSMÉDIA

1. SMARTFICTION

Récit en temps réel sur mobile, vous incarnez l'un des personnages (masculin, féminin ou animoïde) et vous suivez par le prisme de ce personnage la smartfiction : un **récit interactif à lire uniquement sur votre téléphone** et qui s'immisce dans votre quotidien.
Disponible gratuitement, elle permet d'envoyer à l'utilisateur des **notifications avant, pendant et après le concert**, lui offrant ainsi des éléments narratifs inédits.

2. CONCERT IMMERSIF

Lors de ce **BD concert nouvelle génération**, les spectateurs sont immergés dans l'univers de Tianzhu Enterprises grâce à l'installation d'**écrans géants disposés de manière à créer un cube**. Ils sont donc au centre du dispositif où **les visuels de la bande dessinée sont parfois animés**. Les musiciens jouent en direct et incarnent eux-même des habitants de la station.
Le texte est mis en scène dans cet espace - tant au niveau physique que virtuelle - et devient pour les spectateurs une **expérience de lecture sensorielle**.

3. MOTION COMICS EN RÉALITÉ VIRTUELLE

L'immersion dans l'univers de Shangri-La se poursuit après le concert grâce à une **expérience narrative en réalité virtuelle** inédite sous la forme d'un **motion comics** (bande dessinée numérique). Immergé au cœur d'une planète aride, le spectateur découvre la suite de l'aventure de notre héros principal : Scott, **part de l'histoire non-traitée lors du concert**.

1. SMARTFICTION

- **Disponible avant, pendant et après le concert**
- **Introduit l'univers**
- **Fiction narrative et interactive**
- **Récit en temps réel**
- **Personnalisation de l'expérience**

La smartfiction est un **récit en temps réel sur mobile**. Disponible gratuitement via l'application Poulp*, cet élément narratif et interactif prend la forme du tout nouveau **TZ-Phone 7** (le dernier smartphone de la société Tianzhu dans la bande dessinée). Véritable smartphone virtuel, il participe à l'embrigadement de la population cloîtrée dans la station spatiale.

Avant le concert, la smartfiction **introduit l'univers et permet de découvrir les personnages** de la bande dessinée en interagissant avec eux virtuellement. L'utilisateur sera d'ailleurs amené à **choisir d'incarner un personnage** (parmi 3) lors de son inscription. Ce choix aura une importance capitale puisqu'il impactera l'ensemble de son expérience (smartfiction et concert) en proposant une **narration personnalisée** : personnage neutre ou personnage révolutionnaire. Par conséquent, il prédisposera le spectateur a être favorable à la société Tianzhu ou au contraire à une rébellion interne.
Quelques semaines avant le concert, de manière ponctuelle, l'utilisateur recevra des **notifications** introduisant une brève expérience narrative chacune (messagerie en temps réel, vidéo, shopping en ligne...). Ces interactions régulières sont l'occasion d'aborder un thème précis (productivité, consommation, révolution...) et de retransmettre l'ambiance de la vie dans la station spatiale.

La smartfiction sera également **utilisée lors du concert** immersif et permettra de **poursuivre la personnalisation de l'expérience**. Pendant le spectacle, sur place, l'utilisateur continuera de recevoir des notifications en temps réel en lien avec la narration du concert et personnalisées en fonction du choix de son personnage (ordres, directives, résistance, hack...).
L'objectif ici est d'incarner de manière concrète l'intrusion dans la vie privée et **l'oppression de Tianzhu** sur les personnages.

Après le concert, de nouvelles brèves expériences narratives concluront l'expérience et montreront les **conséquences** des événements ayant eu lieu lors du concert.

La smartfiction peut être consommée de manière indépendante si l'utilisateur ne souhaite pas se rendre au concert. En effet, sur le principe du transmédia, il n'est pas obligatoire d'expérimenter tous les contenus du projet pour en comprendre la narration générale. L'aggrégation des trois contenus narratifs que nous proposons offre cependant une expérience plus poussée et approfondie.

*Poulp est un outil de création et diffusion de fictions interactives (né du projet de recherche Engrenages, porté par Collectif Or NOrmes et le laboratoire CosTech, et soutenu par la région Nouvelle-Aquitaine).

2. CONCERT IMMERSIF

- **BD concert nouvelle génération**
- **Dispositif quadri-frontal immersif**
- **Concert augmenté par la smartfiction**
- **Musique live**
- **Tournée nationale envisagée**

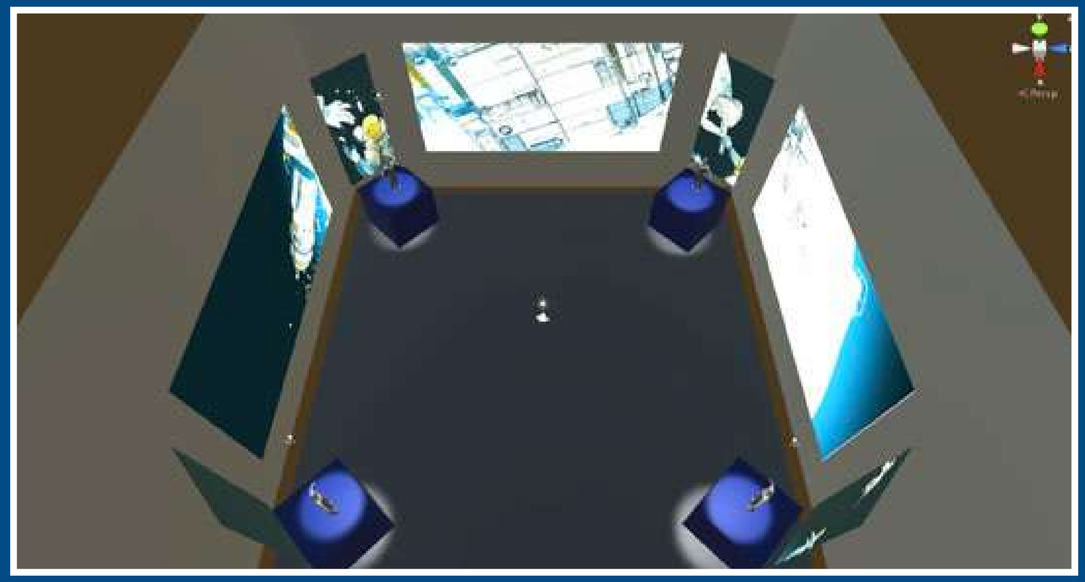
Le support narratif majeur du dispositif transmédia Shangri-La est le concert immersif. L'univers de la bande dessinée prendra vie à travers un **BD concert nouvelle génération** permettant de découvrir l'univers sonore et visuel de la bande dessinée grâce à une création musicale inédite. Bien plus qu'un simple concert, le spectateur vit une véritable expérience narrative dans laquelle il est **immergé dans un monde uniformisé à l'effigie de Tianzhu Entreprises** (société totale, maître absolu de la pensée et du quotidien).

Le plateau prend la forme d'une installation composée de **quatre écrans géants formant un cube immersif** (la forme cubique rappelle les espaces et les volumes de la station spatiale). Les spectateurs y sont placés au centre, assis sur des tabourets permettant une rotation à 360°.
Les écrans diffusent certaines vignettes de la bande dessinée qui seront retravaillées et animées pour l'occasion.
Trois musiciens, répartis dans les coins du cube, jouent la **bande originale en direct de manière synchrone avec les animations sur les écrans** et les éléments narratifs ponctuels de la smartfiction. Ils incarnent des personnages fictifs vivant dans la station spatiale; ils seront d'ailleurs habillés en combinaison orange, tenue typique de la bande dessinée.

Le concert ne traite pas l'intrigue de la bande dessinée de manière linéaire et intégrale. En effet, l'objectif n'est pas de proposer une simple adaptation mais d'offrir une **narration différente** dans laquelle seules certaines parties de la bande dessinée sont traitées.
Afin d'immerger les spectateurs au coeur de la dictature Tianzhu, le point de vue du public en salle corrobore avec celui de Scott (personnage principal) et ce qui est vu et entendu par l'ensemble des habitants de Tianzhu.

Pour rappel, le concert peut être vécu de manière indépendante. Le spectateur n'est pas obligé d'avoir expériementé précédemment la smartfiction pour assister au concert et comprendre la narration.
De même, l'utilisation de la smartfiction lors du concert n'est pas obligatoire (elle est envisagée comme une couche narrative supplémentaire). Les spectateurs peuvent tout à fait suivre le concert sans interaction sur leur smartphone.

Une **tournée nationale** de cette création artistique est envisagée. Accompagnés de trois techniciens, les trois musiciens se produiront dans des centres culturels, festivals, lieux de musiques actuelles et théâtres de la France entière. Dès la création, le projet est travaillé en version anglaise pour une diffusion à plus long terme à l'international.



3. MOTION COMICS EN RÉALITÉ VIRTUELLE

- **Disponible après le concert**
- **Conclut la narration**
- **Fiction narrative en réalité virtuelle**

À la suite du concert, le spectateur peut **poursuivre son immersion** dans l'univers de Shangri-La grâce à une expérience narrative en réalité virtuelle inédite sous la forme d'un **motion comics** (bande dessinée numérique). Il incarne le point de vue de Scott et accède au dénouement de l'histoire cyclique de notre humanité : vie-mort-vie.

De la même manière que pour le concert, les vignettes et les bulles seront animées et mises en musique avec des titres inédits (différents du concert) enregistrés pour l'occasion en **son binaural** (son spatialisé) pour immergé le spectateur.

Il s'agit là de vivre une **vision plus contemplative et poétique** en adoptant un point de vue interne.

Cette proposition sera accessible de chez soi individuellement via les stores en ligne dédiés, ou à consulter sur place dans les théâtres ou les médiathèques offrant un accès à leur public à des casques de réalité virtuelle mis à disposition pour l'occasion.

INTENTIONS DE RÉALISATION

Shangri-La, bande dessinée de science-fiction de Mathieu Bablet, est le **point de départ** de cette incroyable proposition transmédia. Nous proposons à travers ce projet de (re)découvrir ce récit-monde à travers de **nouveaux formats,** permettant de pousser la narration et l'immersion dans l'univers de Tianzhu à son effigie.

C'est l'occasion d'une projection futuriste de notre monde : L'homme serait-il capable dans un avenir plus ou moins proche de rendre la terre inhabitable ? Qu'adviendrait-il de notre humanité si nous devions tous être confinés dans un même espace ? Arriverons-nous à défier les lois naturelles et à créer une nouvelle espèce humaine ? A nous prendre pour Dieu ?

La réalisation de ce projet immersif repose donc sur un **découpage nouveau de l'oeuvre originale**. En effet, l'objectif n'est pas de diffuser la bande dessinée de manière linéaire et intégrale sur de nouveaux supports en animant toutes les cases mais plutôt de se servir de certains éléments pour proposer une **narration augmentée**. Pour cela, l'artiste transmédia, Christelle Derré, à la fois scénariste et metteure en scène, procède à un redécoupage de la bande dessinée et à une sélection minutieuse selon la destination du format artistique.

Pour la smartfiction, **Mathieu Bablet participera à l'écriture et à la réalisation d'histoires inédites** prolongeants l'univers de la bande dessinée initiale.

Bande originale inédite et spatialisation sonore :

Le projet transmédia propose une **création musicale inédite de Vincent Girault** sur l'intégralité des supports narratifs (smartfiction, concert immersif et motion comics en réalité virtuelle) avec des **influences post-rock**. L'univers principal de la BD sera mis en musique différemment puisqu'il fera la part belle à une **musique plus synthétique, électronique**, tout en gardant un aspect organique influencé par le son de formations telles que Pink Floyd, Radiohead et aussi le Vangelis de Blade Runner.

Comme un aller-retour dans cette réalisation transmédia, Vincent Girault et les musiciens travailleront la **spatialisation sonore** à la fois pour la scène et la réalité virtuelle. En se plaçant à chaque extrémité de l'espace, le travail de composition sonore pourra alors être enregistré en **ambisonic** (prise de son 3D) et être utilisé en **binaural** pour la réalité virtuelle, et en **quadriphonie** pour la scène.

Le spectacle vivant comme complément de la narration :

Lors du concert immersif, l'intrigue débute par un **monde à l'effigie de Tianzhu Entreprises**. Le public doit immédiatement être immergé et ressentir cette **uniformisation sociétale**. L'immersion débute avant même le concert puisque tout le personnel du lieu culturel qui accueillera les spectateurs jouera un personnage de l'univers de Shangri-La (tenue à l'effigie de Tianzhu Entreprises, etc.).

Dans la salle, l'immersion passe par **l'installation immersive composée de quatre écrans** (panoramiques et verticaux). Ces formats, ainsi que les espaces qui les séparent, remettent en jeu la multitude d'écrans présents dans la station spatiale, et rappellent les **formats publicitaires et celui du smartphone**. Le public, placé au coeur de ce dispositif quadri-scénique, sera ainsi immergé directement dans l'image.

En terme de mapping, le calibrage est assez simple, grâce à la modélisation dans le **moteur de jeu vidéo Unity**, la restitution via les caméras virtuelles et l'utilisation d'un **logiciel de mapping** comme MADMAPPER pour contrôler les flux vidéos.

Technique et dramaturgie :

En parallèle au choix scénographique, un travail de recherche est mis en place sur les **procédés techniques liés à la dramaturgie**, au service de notre histoire.
Plus particulièrement, le **traitement du texte**. Les codes de la bande dessinée ne sont pas les mêmes que ceux de la scène, et l'introduction de texte et de lecture n'est pas anodin. Il est important de pouvoir travailler à éliminer les bulles et à **travailler le contenu textuel de manière innovante**. Les **effets et animations typographiques** seront utilisés pour appuyer la narration et l'intention dramaturgique.
Il s'agit également d'une lecture immersive, ce qui implique la **scénarisation du texte dans l'espace et le temps**, à la fois les temps de lecture mais aussi son insertion dans un espace 3D.

A partir des dessins de Mathieu Bablet, nous devons utiliser et développer différents effets possibles sur le traitement de ces images :

- **parallax, travelling et zoom** nous donnerons l'impression de mouvement dans l'espace;
- le **split screen** placera le public au coeur d'un espace par une image divisée sur plusieurs écrans;
- des **animations** comme par exemple le traitement du discours de Mister Sunshine, cet appel à la résistance serait entendu et animé.

Point de vue intimiste :

Lors du concert immersif, le point de vue du public en salle corrobore avec celui du héros principal, Scott, et de ce qui est vu et entendu par l'ensemble des habitants de Tianzhu. **Nous sommes au coeur de cette dictature**.

Le **motion comics en réalité virtuelle** est envisagé comme la **continuité du concert immersif** mais il est destiné à un usage personnel. Nous souhaitons offrir aux spectateurs un moyen plus **contemplatif** de découvrir la fin de l'intrigue de Shangri-La. Cela passe déjà par une intrigue légèrement différente (changement de lieu et de style narratif) et un changement de ton (plus calme, plus méditatif). Nous pensons que la réalité virtuelle est le procédé idéal pour ce genre d'expérience car elle permet aux spectateurs de **conclure le projet transmédia au plus près de la narration**.

Les personnages proches du héros, son frère Virgile, son ami aminoïde John et sa capitaine impliquée dans la résistance Aïcha seront d'autres interférences du récit traitées dans un **rapport intimiste avec le public via la smartfiction**.
De plus, pendant le concert immersifs, les notifications de la smartfiction sont envisagées comme des **compléments de la narration du spectacle**. Ces directives provoquent une **mise en abîme** : c'est la porte d'entrée / **l'intrusion de Tianzhu dans leur vie privée**. Le public occupe alors la même position que le héros et il peut se demander si lui aussi n'est pas devenu un consommateur de ce système.

Vincent Girault est aussi connu sous nom d'artisite DE LA ROMANCE.
Son album éponyme est sorti en 2016.

BANDE ORIGINALE

L'auteur - compositeur - interprète Vincent Girault est en charge de la composition musicale de l'intégralité du dispositif transmédia (smartfiction, concert immersif et motion comics en réalité virtuelle).

Le projet transmédia Shangri-La utilise la musique de manière centrale pour **enrichir et rythmer sa narration** et offrir des **expériences sensorielles** multiples. Par conséquent, la musique se voit attribuer un **rôle majeur dans l'élaboration du projet**. Elle s'adaptera et épousera les multiples facettes de l'épopée Shangri-La.

En poursuivant pas à pas les vignettes de la bande dessinée, la musique, tâchant de faire vivre au mieux le récit, sera vectrice d'**émotions, amplifiant certains états d'âme** des personnages, mais sera également une invitation à **la contemplation** dans les moments de suspension et de pause du récit ou sera encore un résonateur des heurts et fracas de la narration dans ses moments les plus explosifs. Avant tout, la musique de Shangri-La se veut riche d'une **esthétique musicale à la hauteur de la force de la proposition graphique de Mathieu Bablet**.

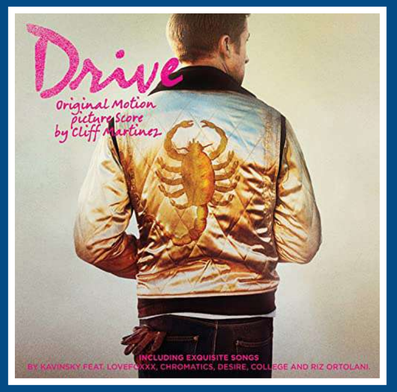
L'univers de la **science-fiction** appelle volontiers des **sonorités synthétiques 80's**, que nous tâcherons de moderniser et d'enrichir par un recours à des instruments acoustiques, comme la batterie, la guitare ou la basse électrique.
Une attention particulière sera donnée à la volonté de produire une **musique racée, cohérente et identifiable**. Dans l'interprétation et lors de l'enregistrement de la musique, un traitement particulier du **son « à la prise »** sera privilégié. La basse électrique est souvent saturée, les sons de synthétiseurs sont téléportés dans un espace temps unique par l'intermédiaire de pédales d'effets comme la Reverb, modulée en temps réel, et la batterie passe dans un Delay à bande au nom évocateur : le *Space-Echo*.

RÉFÉRENCES

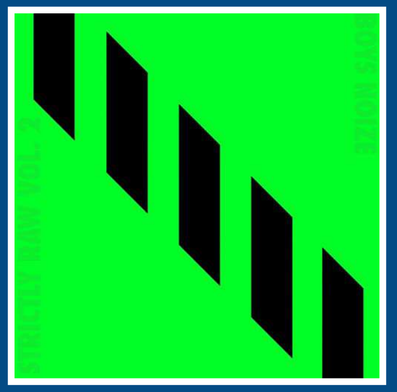
Face à la variété et aux reliefs du récit, nous recourons à des musiques de références afin d'aiguiller et d'affiner nos choix d'orchestrations et d'ambiances musicales.
De l'introspection à l'explosion, nous puiserons dans différents styles musicaux (pop, rock, electro, classique, ambiant...), en prenant soin d'uniformiser le tout avec une orchestration cohérente, en accord avec l'esthétique musicale.

PINK FLOYD - ECHOES

PRINCIPLES OF GEOMETRY - ROANOKE



CLIFF MARTINEZ - RUBBER HEAD

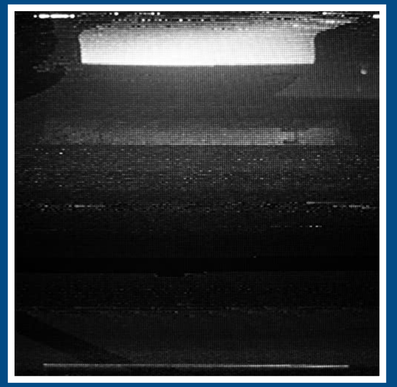

BOYS NOIZE - DISTORT ME

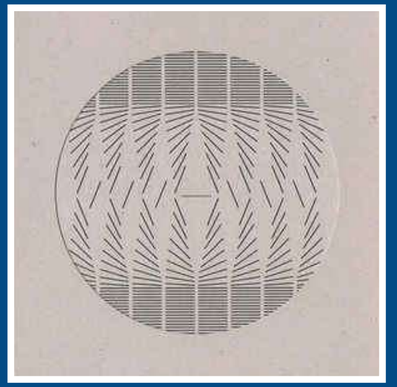
JOHNNY JEWEL - THE HACKER

RADIOHEAD - PYRAMID SONG

JON HOPKINS - LUMINOUS SPACES

RADIOHEAD - DAYDREAMING


LORN - ACID RAIN


RIVAL CONSOLES - ODYSSEY

Space Opera Rock - Électro Intime Sci-Fi - Nappe Ambiant Sci-Fi - Tension Angoisse - Vilence Électro

La playlist des références musicales pour le projet Shangri-La est disponible en scannant le QR Code ci-joint ou à l'adresse suivante : https://spoti.fi/2V3L3Qf

Le développement musical du projet Shangri-La s'articule en deux temps :

- une première étape de composition des musiques en studio d'enregistrement;
- une deuxième étape d'arrangement et de répétition des morceaux pour l'adaptation en concert.

Un des critères de la composition musicale est d'être transposable pour un **nombre d'interprètes réduits**, en vue d'être jouée en performance live lors du concert immersif.

Au nombre de 3, les musiciens joueront les morceaux de la bande originale du projet en temps réel et de manière synchrone avec les vignettes de la bande dessinée qui défileront sur les quatre écrans géants. Nous réfléchissons idéalement à une **disposition scénique des 3 musiciens** à différents coins de la scène, en fonction des possibilités techniques du lieu du spectacle, afin que l'immersion passe également par la musique. Vous l'aurez compris, l'expérience live du concert se veut totale.
D'ailleurs, outre les projections, le jeu de lumières et la puissance de son sur scène, les interprètes seront eux-mêmes costumés à la manière des personnages de la bande dessinée.
Ce dispositif sera appliqué sur la tournée nationale du projet pour laquelle une équipe de 3 musiciens et de 3 techniciens sera sélectionnée et préparée sous les directives de Vincent Girault.

Pour conclure, nous soulignerons l'importance des **aléas du processus créatif** et la flexibilité que suscite un tel projet transmédiatique. Chaque intervenant apportant sa pierre à l'édifice, le choix des musiciens sera notamment crucial dans l'interprétation live des musiques de Shangri-La.

Le premier titre du projet Shangri-La composé par Vincent Girault est disponible à l'écoute sur Soundcloud en scannant le QR Code ci-joint ou à l'adresse suivante : https://bit.ly/2UNDNaZ
Le titre est un work-in-progress et peut être amené à évoluer.
Merci de ne pas partager ou diffuser ce titre.

Les besoins musicaux du projet sont de natures différentes en fonction des supports médiatiques utilisés :

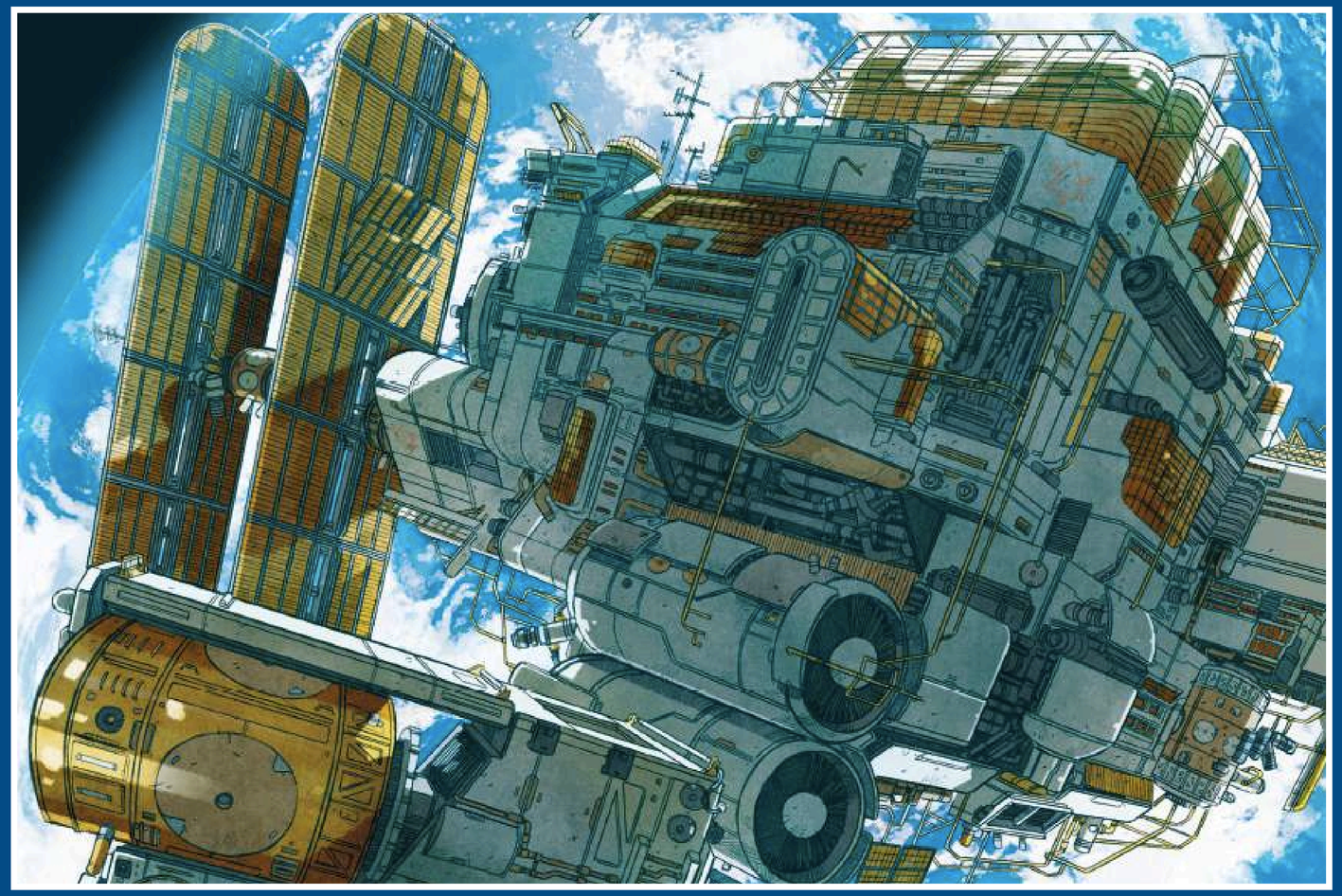
SMARTFICTION : musiques ambiantes et minimalistes, à la lisière du Sound Design.
L'habillage sonore de la smartfiction sera quasi atonale et arythmique, rappelant toutefois des sonorités de la bande originale.

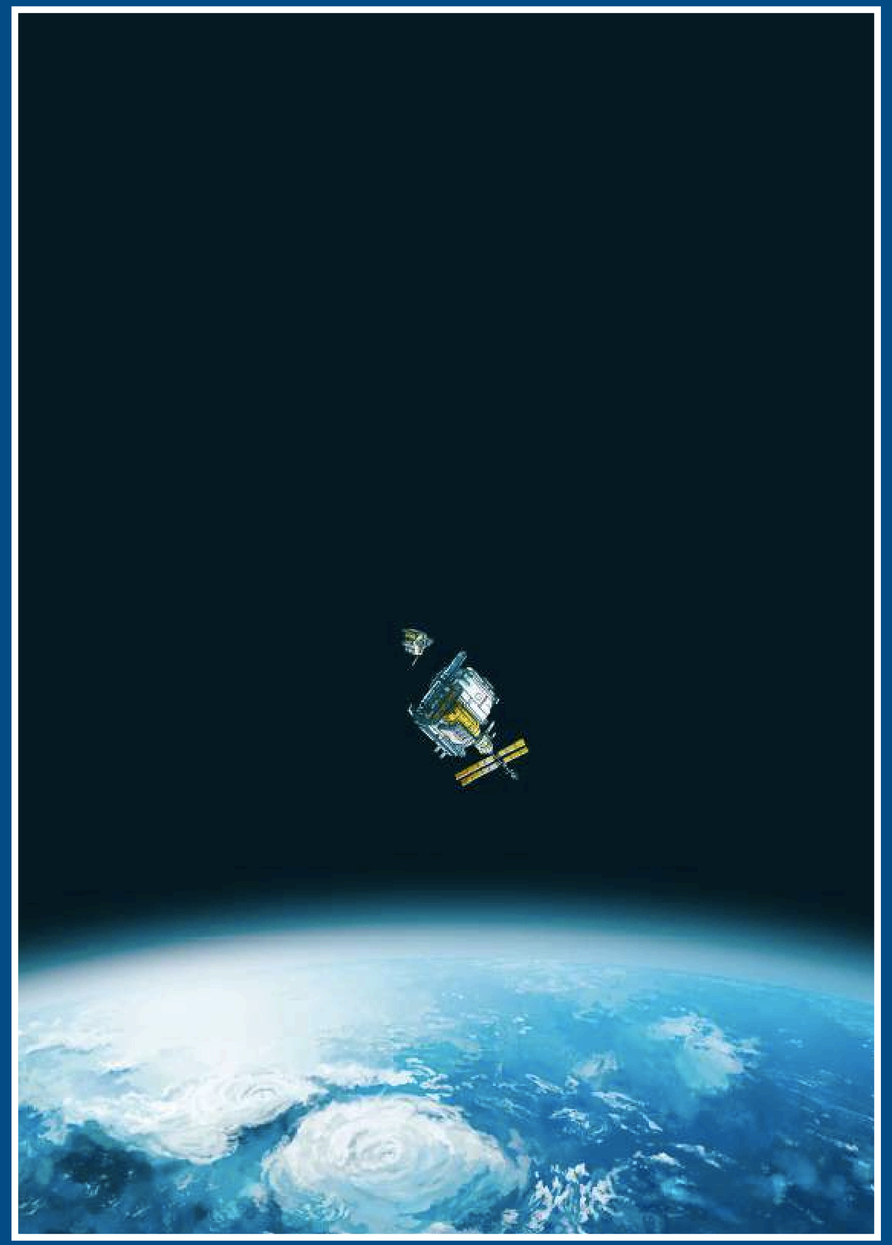
CONCERT IMMERSIF : performance live de la bande originale par 3 musiciens sur scène costumés à la manière des personnages de la bande dessinée.

MOTION COMICS EN RÉALITÉ VIRTUELLE : créations originales indites pour une partie de l'histoire non traitée pendant le concert immersif.
Dans un usage domestique, le concert sera adapté pour pouvoir être écouté via un casque de réalité virtuelle (son binaural).

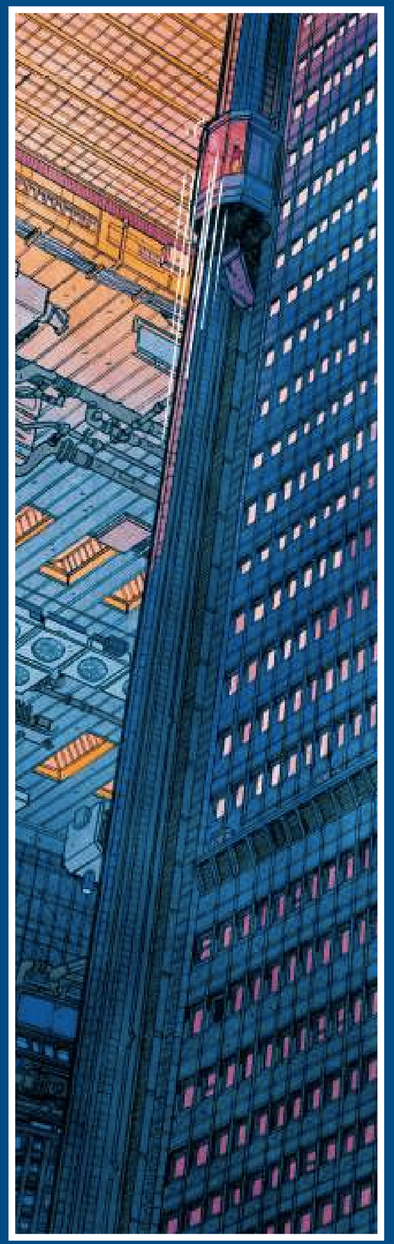
UNIVERS GRAPHIQUE

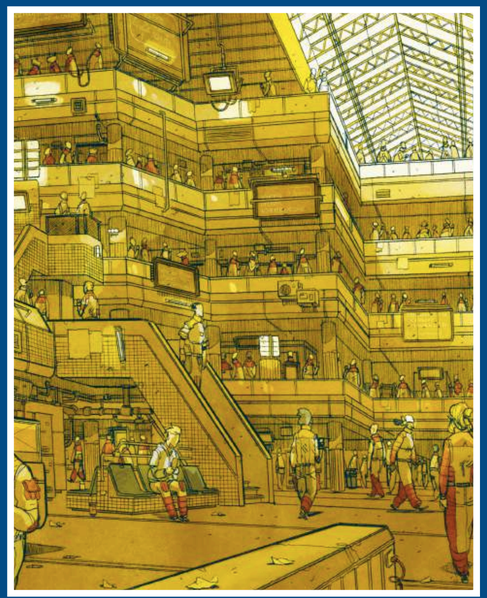
Le projet Shangri-La reprend l'univers visuel et graphique de la bande dessinée originale, dessinée et mise en couleur par Mathieu Bablet lui-même.
Les vignettes, que nous disposons au format numérique, seront découpées et certains éléments seront redessinés le plus fidèlement possible afin de pouvoir les animer.
Mathieu Bablet a par ailleurs donné son accord pour produire de nouveaux visuels si c'est nécessaire.

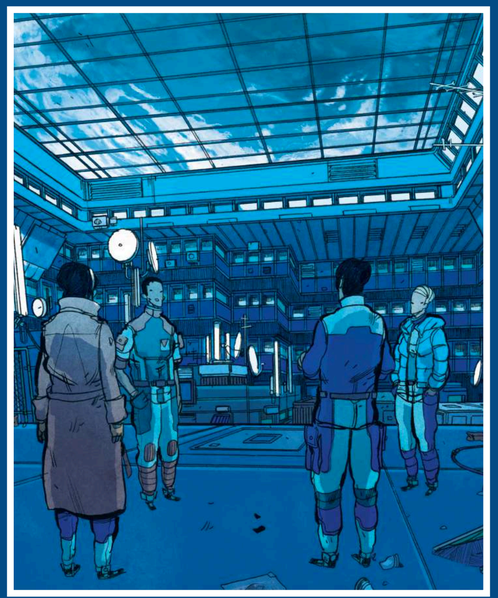


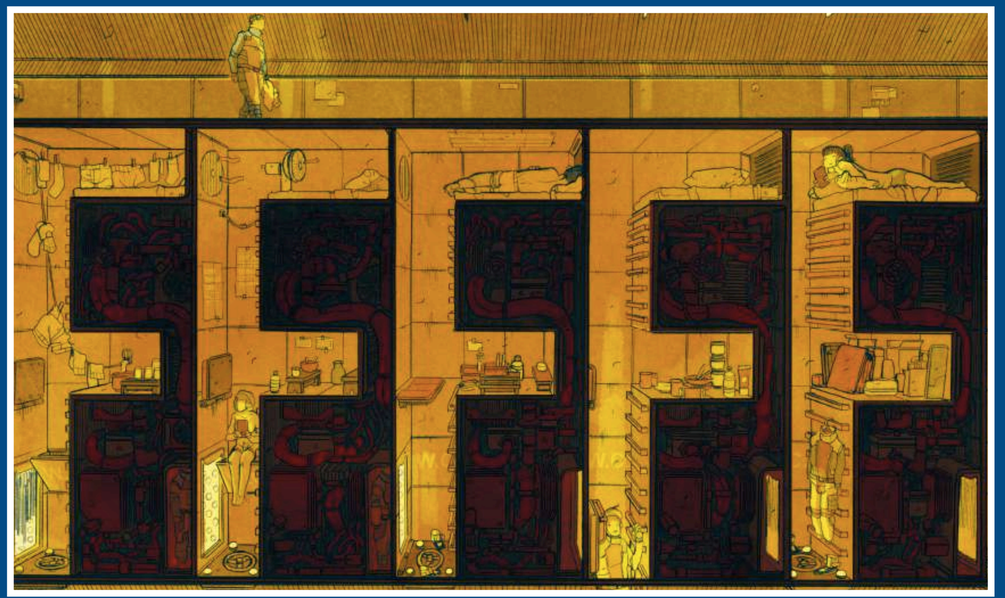


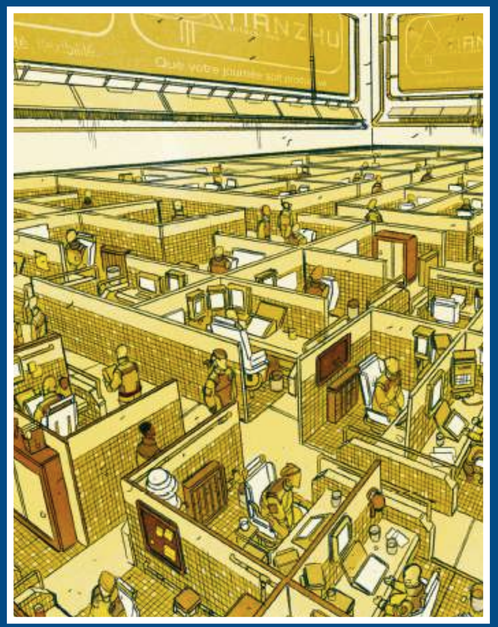
TAP
TAP

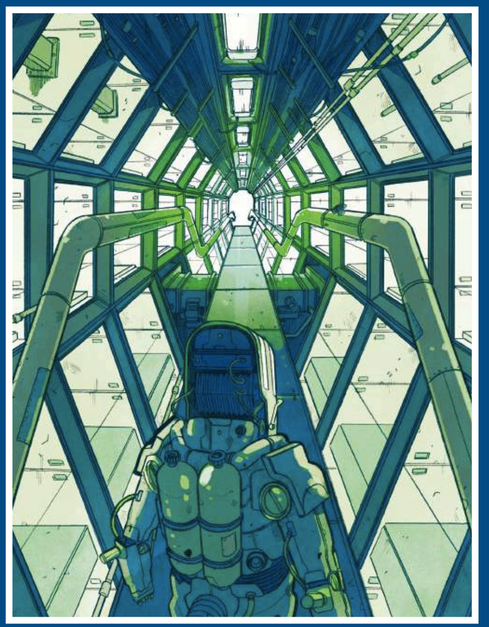




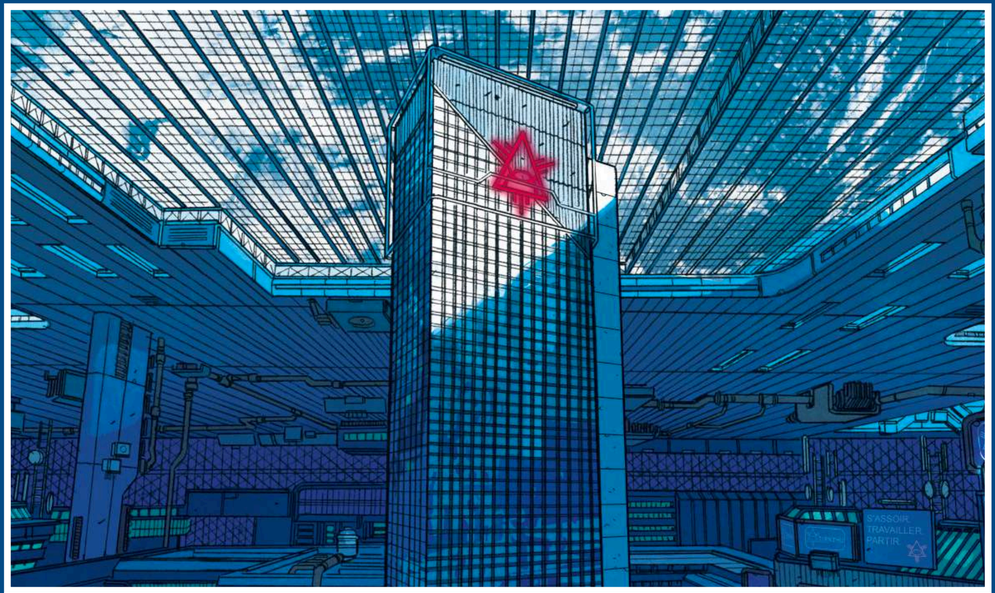


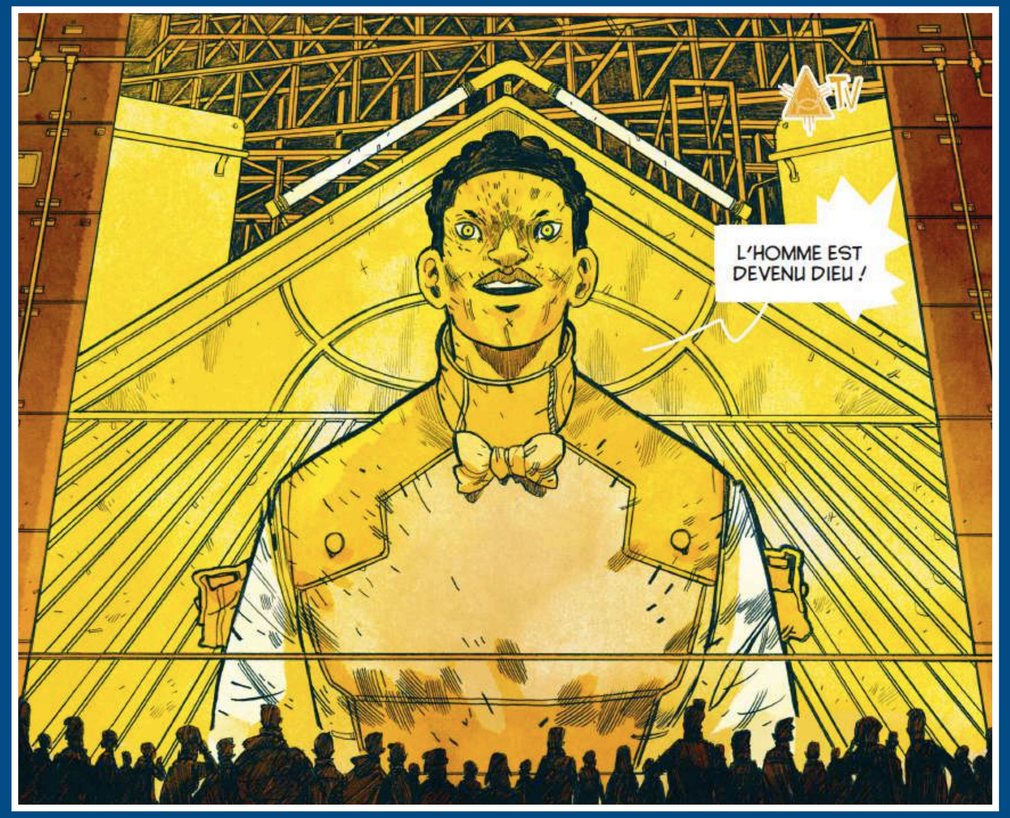


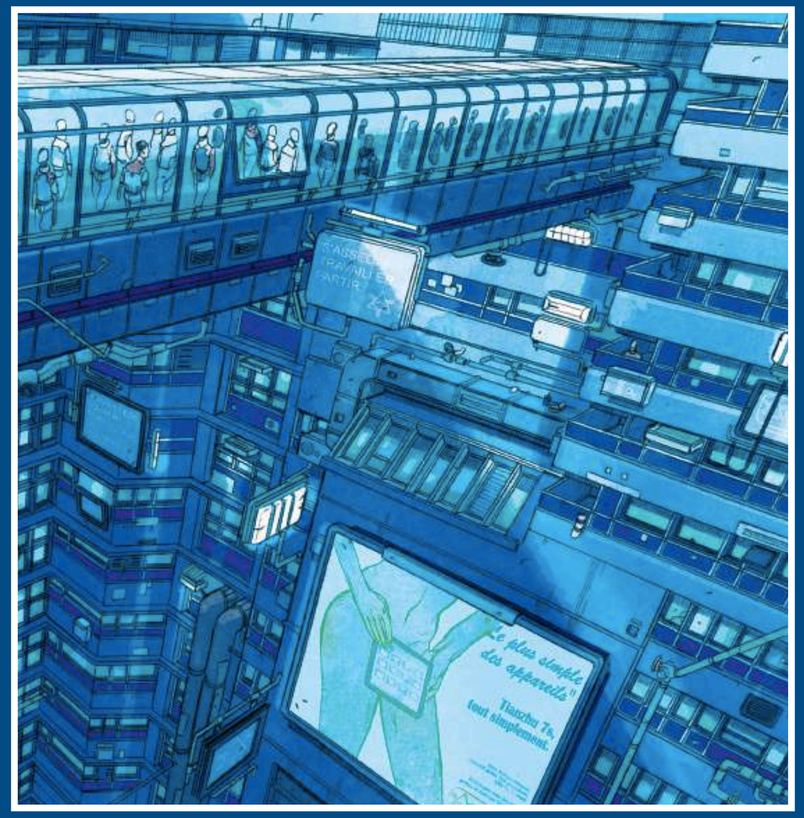




TV

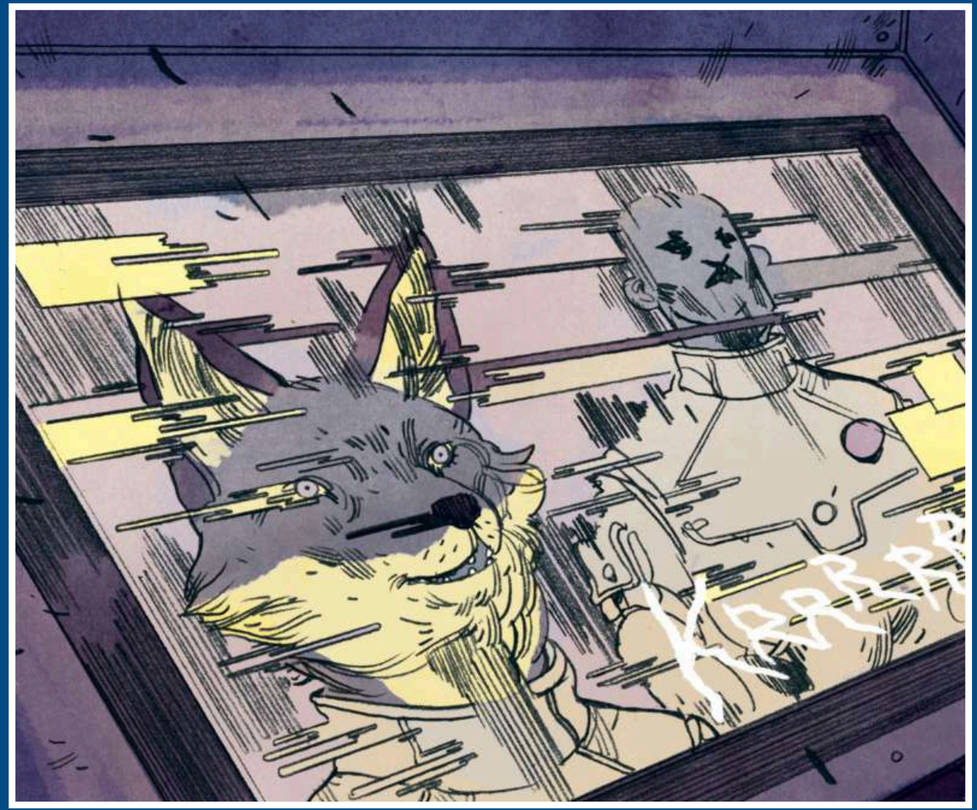

PASSOIR
TRAVAILLER
PARTIR


L'HOMME EST DEVENU DIEU !


"Le plus simple des appareils"
Tianzhu 7s, tout simplement.

ACHETER
TIANZH

DÉSTOCKAGE
-50%
SuperMarket
ACHETER
AIMER
JETER
ACHETER
TIANZHU



MARRE DES PRIVILÈGES
ON VEUT ALLER SUR TITAN!!
TV

NOTE DU PRODUCTEUR

« Shangri-La est l'occasion de rapprocher des interlocuteurs et des artistes issus d'univers différents et des technologies dans un objectif global. Le projet fait ressortir la complémentarité et les potentialités créatives qui découlent d'une telle coopération. »

Immédiatement sous le charme de l'oeuvre de Mathieu Bablet et repérant le **potentiel de son incroyable univers**, j'ai imaginé un projet de BD concert; non pas traditionnel, mais **un projet transmédia bien plus global et immersif** se découpant de la manière suivante : smartfiction, concert immersif et motion comics en réalité virtuelle.

Lors du festival de la BD d'Angoulême 2018, j'ai présenté cette idée à Mathieu Bablet qui, immédiatement emballé, l'a validée, puis à Ankama Éditions – l'éditeur de la bande dessinée – qui m'a accordé les droits en exclusivité au niveau national et international.
La suite a été la rencontre avec le **Collectif Or Normes** durant le Cartoon 360 de Lille en 2017, rencontre qui a mis en évidence la **complémentarité des deux entités**, grâce à l'expérience en spectacle vivant de la compagnie et leur identité de transmédia.
Pour la musique, élément essentiel du projet, il était évident pour moi de faire appel aux talents de **Vincent Girault**, artiste compositeur avec qui je collabore depuis de nombreuses années et dont l'identité musicale correspond parfaitement à celle du projet. Il a immédiatement été emballé par la proposition artistique et la liberté musicale qui s'offre à lui.
La suite est une belle aventure qui commence, autour d'un projet innovant, conduit par l'envie de passionnés.

Le projet transmédia Shangri-La est donc l'occasion de **rapprocher des interlocuteurs et des artistes issus d'univers différents** et des technologies qui ne sont pas forcément mobilisées dans un objectif aussi global. Shangri-La fait ressortir la complémentarité et les **potentialités créatives qui découlent de la coopération** entre des acteurs divers.

Mon objectif est de proposer un concept global qui marquera une étape majeure dans la production des spectacles transmédia. En effet, proposer un univers global et une narration transmédiatique enrichit l'expérience utilisateur mais aussi le savoir-faire et la valeur de ses concepteurs. Shangri-La donnera peut être l'envie à d'autres acteurs culturels de se rapprocher d'autres interlocuteurs pour produire un contenu ambitieux et de qualité comme le notre.

Le projet a vocation à être **tout public** et à destination de tous (passionnés de bande dessinée ou non, passionnés de musique ou non). Nous espérons attirer un public familial, qui pourra trouver le(s) contenu(s) qui lui correspond(ent) le plus. Dans le principe transmédia, il n'est pas nécessaire d'expérimenter l'intégralité des trois contenus pour suivre la narration. Chacun d'entre eux peut être vécu indépendamment.

Les principales étapes de l'élaboration du projet sont les suivantes :

- découpage du projet à partir de la bande dessinée et scénarisation transmédia
- composition musicale
- production graphique
- développement mobile (application mobile et expérience de réalité virtuelle) et création des décors (contenus des écrans du concert)
- résidences, mise en scène et répétitions
- avant-première et première
- tournée

UMANIMATION s'occupe du **travail et de la gestion de l'image** (hors tournée) du projet et nous intervenons également pour le **développement de l'expérience en réalité virtuelle**. Comme tous les autres projets de la société, toutes les images seront produites via **le moteur de jeu vidéo Unity**. Techniquement, les vignettes, que nous disposons au format numérique, seront découpées et certains éléments seront redessinés le plus fidèlement possible afin de pouvoir les animer et ainsi fabriquer l'intégralité des visuels des trois supports narratifs.

Aymeric CASTAING, Producteur

UMANIMATION

UMANIMATION

2 Allée du Doyen Georges Brus, 33 600 PESSAC
+33 6 61 64 11 66
HELLO@UMANIMATION.COM
WWW.UMANIMATION.COM

UMANIMATION est une société de **production d'animation XR**. Avec une équipe d'auteurs, artistes et designers talentueux, notre objectif est de définir la prochaine génération de contenus de divertissement en produisant des **univers transmédia** qui font appel à différentes technologies et plateformes.

L'entreprise se positionne comme une startup de l'économie créative au carrefour de la culture, du numérique et de l'innovation et opère sur trois axes principaux :

- **la création originale de contenus** : la société développe un catalogue de plus de dix projets à destination de la télévision, des nouveaux médias et des supports interactifs et immersifs
- **un studio de production intégré et hybride** : le studio possède un savoir-faire en animation 2D et 3D et mobilise les technologies issues du jeu vidéo
- **l'étude sur l'humain en immersion** : en partenariat avec des laboratoires spécialisés, la société interroge et étudie la place de l'humain face à la mutation des contenus de divertissement

UMANIMATION s'appuie sur un mode de production non conventionnel pour l'animation. Nous utilisons le **moteur de jeu vidéo Unity** au coeur de notre processus de création et de production, notamment pour ses capacités de rendu en temps réel et la possibilité de déployer les contenus vers n'importe quelle plateforme. Comme de nombreux spécialistes du secteur, nous pensons qu'il a le potentiel de **révolutionner la production** de projets d'animation.

PORT DE LA LUNE (2018)
Office du tourisme de Bordeaux
Vidéo 360° : https://youtu.be/JB8FYEtjBWY

GLOBOZONE (2019)
Web-série : 10 x 2'30
Co-production avec ARTE France

COLLECTIF OR NORMES

23-25 rue du Général Sarrail, 86 000 POITIERS
09 50 93 20 13
CONTACT@COLLECTIFORNORMES.FR
WWW.ACCUEIL.COLLECTIFORNORMES.FR

Christelle Derré (metteure en scène, artiste transmédia) et Martin Rossi (artiste développeur, concepteur numérique), un duo Art et Technologie qui s'associe pour créer Collectif Or NOrmes en Novembre 2011. 'Or NOrmes' rassemble une douzaine d'artistes, de techniciens et développeurs qui collaborent aux créations transmédia menées par Christelle Derré, et aux projets d'innovations numériques conduits par Martin Rossi.

Collectif Or Normes
Christelle Derré co-crée le Collectif Or Normes avec Martin Rossi, codeur-développeur, et assume pleinement la place de l'écriture du code au coeur de ses créations, la machine au service du sensible.

Évolution des usages
Ensemble, ils s'interrogent sur l'évolution des usages, et du public devenu des mobinautes : un être pouvant être connecté 24/24h au reste du monde. De nouveaux paradigmes à la création se présentent provoqués par cette évolution sociétale, et débutent de nouvelles expérimentations : dont leurs premières adaptations théâtrales et littéraires pour les réseaux sociaux.

Une rencontre entre 1 artiste et 1 chercheuse :
En 2016, Manon Picard rejoint le Collectif Or Normes, elle y est doctorante chercheuse, elle mène un travail d'analyse du projet en développement Poulp : un outil d'écriture dédié à la création et à l'éditorialisation de smartfiction.
Fort de cette complicité déjà ancrée, elle rejoint l'équipe de création réunie autour de Christelle Derré pour cette nouvelle création transmédiatique : Shangri-La.

LA MALADIE DE LA MORT, DE MARGUERITE DURAS
Avec l'aide de la région Nouvelle-Aquitaine, le CNC, les villes de Poitiers et de la Rochelle, l'Adami et la SPEDIDAM.

ALBATROS, DE FABRICE MELQUIOT
En coproduction avec La Coursive, Scène Nationale de la Rochelle et l'OARA, et avec l'aide du CNC, de l'Adami et de la SPEDIDAM.

L'ÉQUIPE PROJET

Shangri-La repose sur la collaboration inédite entre UMANIMATION et le Collectif Or Normes (deux sociétés basées en région Nouvelle-Aquitaine) et Vincent Girault :

- **UMANIMATION**, société détentrice des droits d'adaptation de la bande dessinée, s'occupe du travail et de la gestion de l'image (hors tournée) du projet Shangri-La et du développement de l'expérience en réalité virtuelle.
- Le **Collectif Or Normes** est en charge de la mise en scène, de la scénarisation transmédia et du découpage du projet à partir de la bande dessinée, ainsi que le développement de l'application mobile pour la smartfiction.
- Enfin, **Vincent Girault** est en charge de la composition musicale de l'ensemble du projet et sera à l'initiative du groupe de musique pour le concert.

MATHIEU BABLET : AUTEUR

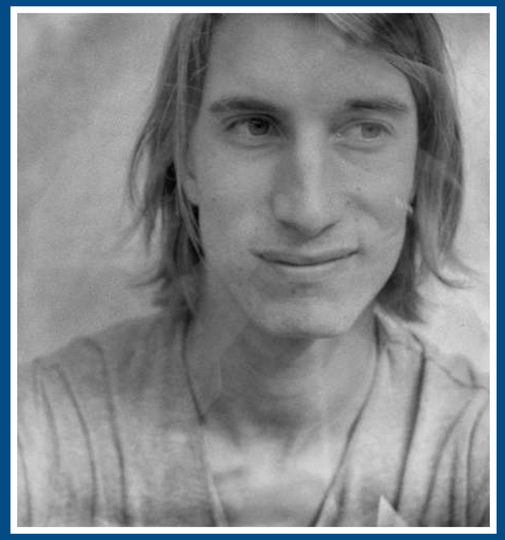
Originaire de Grenoble, Mathieu Bablet a reçu une formation en arts appliqués auprès de l'ENAAI de Chambéry (Enseignement aux arts appliqués & à l'image).
Son premier album est *La Belle Mort*, en 2011 : une fiction post-apocalyptique en milieu urbain ; Actua BD signale la maîtrise dans le dessin: « une très belle texturisation et une dé-saturation générale apporte un cachet très prenant ». Le même site émet des critiques positives sur la réédition augmentée en 2017.
En 2012, l'artiste participe au deuxième tome de la série *Doggy Bags* (pour Vol Express 666) où se manifestent « la précision des décors et le sens du cadrage » de Bablet. Il participe en 2015 au volume 8, où son travail « prouve encore avec son graphisme inimitable qu'il est l'un des grands dessinateurs urbains actuels ». Entre 2013 et 2014 paraît le diptyque *Adrastée*, situé dans la Grèce des mythes mais toujours avec une ambiance post-apocalyptique, dans lequel « Bablet impose sa patte contemplative ». Pour le tome deux, malgré des réserves sur le scénario, « Les paysages, l'atmosphère, les décors, les harmonies de couleur, sont absolument à tomber ».
En 2016, l'auteur publie le one shot Shangri La, toujours dans le domaine de la science-fiction. L'ouvrage est un grand succès et reçoit un accueil très favorable et est sélectionné en compétition officielle au Festival d'Angoulême de 2017. En 2018 et 2019 paraît *Midnight Tales*, une série de recueil dont Bablet est «show runner", scénariste, ainsi que dessinateur pour certaines des histoires. Il y exprime une fois de plus « son goût pour les architectures labyrinthiques » et y dirige le travail d'une multitude d'autres auteurs.
Fin 2018, il annonce travailler sur un nouveau one shot du nom de *Carbone & Silicium*, un récit d'anticipation abordant des thèmes tels que le transhumanisme et les crises écologiques et migratoires.

CHRISTELLE DERRÉ : METTEURE EN SCÈNE - SCÉNARISTE TRANSMÉDIA

Après une formation au conservatoire de Poitiers, Christelle rejoint la troupe du Trèfle, sous la direction de Marie-Claude Morland. L'art cinématographique, chorégraphique et pictural influence son travail. Son univers est ouvert; le texte, l'image et le son y semblent indissociables et chacune de ses créations porte cette identité. Elle lie à l'écriture théâtrale d'autres écritures : musicales, visuelles, parfois chorégraphiques. Elle utilise l'écriture du code (ordinateur) au service d'une écriture du décloisonnement. A la recherche d'un art vivant total.
En 2011, elle crée « Le Collectif Or NOrmes », en collaboration avec Martin Rossi dans le but d'estomper les frontières entre spectacle vivant et art numérique. En parallèle, elle reprend ses études et valide un Master 2 pro à l'Université de Lyon, son sujet de mémoire est : « La notion de transmédia dans le spectacle vivant ».
Depuis 2012, les productions du Collectif Or NOrmes sont transmédias, comme notamment « La Maladie de la Mort » de Marguerite Duras : un spectacle, un film, une série littéraire pour Facebook et une installation de réalité virtuelle proposée en 2018.
Elle participe également à "Engrenages", un projet d'éditorialisation au format 3.0 qui réunit de nombreux partenaires, des lieux dédiés : Lieu Multiple, Médiacités, l'Espace Gantner, des médiathèques (Niort, Limoges), des Universités et des établissements scolaires.
En juillet 2018, elle ouvre le 65ème festival National de Bellac avec une proposition transmédia, une forme déambulatoire dans la ville et un spectacle composé de mapping vidéo monumental en extérieur pour rendre hommage à Jean Giraudoux avec « les esprits libres ».
Depuis 2018, sa dernière création, « Albatros » de Fabrice Melquiot co-produite par la Scène Nationale de la Rochelle et l'OARA, est en tournée dans toute la France. Christelle crée également une nouvelle forme artistique dite LILI / L'Installation de Lecture Immersive, expérience sensorielle pour un spectateur équipé d'un casque de réalité virtuelle. Ces deux dernières créations rencontrent un franc succès au festival Experimenta à Grenoble, lors des éditions 2018 et 2020.

AYMERIC CASTAING : PRODUCTEUR

Avec plus de 15 ans d'expérience dans le domaine du divertissement, Aymeric Castaing est un touche-à-tout : producteur de musique, éditeur de musique (AYC MUSIQUES) et producteur d'animation (fondateur et PDG pendant 10 ans de la société de production d'animation pour enfants I CAN FLY).
Toujours intéressé par les nouvelles façons de raconter et de produire des histoires, Aymeric Castaing est spécialisé dans les contenus transmédia et partage son expertise et sa passion au travers de différentes activités : il est le fondateur et président du Cluster Aquitain du Transmédia Storytelling - CATS (www.le-cats.fr), membre fondateur de l'association nationale des producteurs d'expériences numériques - PXN (www.pxn.fr) et il a participé à la venue du Cartoon Movie à Bordeaux.
Il a fondé et dirige actuellement en tant que président et producteur UMANIMATION, une société de production XR développant un catalogue de contenus narratifs et immersifs conçus pour les nouveaux médias (TV, VR, AR...). Sa première série « Globozone » (10 x 2'30) co-produite avec ARTE France est sortie en 2019.



VINCENT GIRAULT : COMPOSITEUR

C'est à l'âge de 20 ans, en 2007, que Vincent signe sa première bande originale de film (« L'Apprenti » de Samuel Collardey). Il composera ensuite la musique de nombreux courts métrages (« Rose, Maintenant » de Julien Hallard, « Les Frémissements du Thé » de Marc Fouchard...) tout en travaillant régulièrement sur la création de musiques de publicités (Lancôme, Danone, Sprite...), de documentaires Arte (Revolution VHS, Tous Zombies...) et évoluant dans des groupes de musique en tant que batteur (Vegastar, Neïmo) ou artiste--producteur (The Electronique Conspiracy, De La Romance).
Récemment, Vincent signe la musique du troisième long-métrage de Samuel Collardey « Tempête », et compose une séquence musicale du film « Marvin ou la belle éducation » d'Anne Fontaine.
Ses références sont disponibles en ligne (https://www.imdb.com/name/nm3243537) et sur ses sites internet : http://vincentgirault.com ou http://delaromance.com

MARTIN ROSSI : PROGRAMMEUR MULTIMÉDIA - MUSICIEN

Après une formation musicale au conservatoire de Lille et plusieurs expériences scéniques au sein de formations «musiques actuelles», Martin Rossi s'est rapproché des techniques du spectacle via les éclairages. Il travaille sur plusieurs créations en tant qu'éclairagiste et participe à différents projets artistiques et techniques en tant que programmeur (Max MSP Jitter), éclairagiste scénographe, en charge des dispositifs de projections vidéos contrôlables en midi et en OSC, ou encore des programmes permettant l'écriture et le séquençage d'éclairages asservis via des logiciels de MAO.
Il travaille depuis 8 ans en complicité avec Christelle Derré, mettant les outils du numérique au service de la création artistique. Ensemble, ils affirment un duo programmeur / metteur en scène.
Ses collaborations avec d'autres artistes et compagnies comprennent :

- Judith Depaule, Compagnie Mabel Octobre : conception/réalisation de régies et scénographies multimédia, création « Les Enfants de la Terreur ».
- C2C, groupe de DJ en tournée internationale : conception du système de contrôle et d'éclairages de leurs platines rétro-éclairées.
- Gush, le groupe de rock/pop : mise en oeuvre de leur scénographie lumineuse à LED contrôlable par un logiciel de vidéo.
- Bâtiments historiques, Abbaye St Victor à Marseille, Musée du Jeu de Paume du domaine de Chantilly : conception d'éclairage LED et de machines de contrôle.
- Blanca Li, chorégraphe : régisseur des Nao (Aldebaran Robotics), spectacle « Robot ».
- Arrangeur, musicien, choriste de AV Marianne

Martin est actuellement à la direction du projet de R&D du Collectif Or Normes : «Poulp» (outil de création et diffusion de fictions interactives).

ALEXANDRE COIRIER : DIRECTEUR TECHNIQUE

Diplômé d'une formation en infographie et multimédia à l'École Supérieure des Technologies Électroniques de Bordeaux, Alexandre Coirier occupe le poste de Directeur technique chez UMANIMATION. Technicien et artiste polyvalent (graphiste, développeur 3D...), c'est un véritable expert du moteur de jeux vidéo Unity qu'il a mis au coeur du processus de création et de production de la société. Celui-ci présente de nombreux avantages notamment ses capacités de rendu en temps réel et la création de contenus destinés aux nouveaux médias (médias linéaires et interactifs).
Alexandre développe constamment de nouveaux outils pour exploiter le plus pertinemment et efficacement Unity.
Alexandre intervient sur toute la phase de production et opte pour différentes casquettes lors de celle-ci : développement, lay-out, effets spéciaux, compositing, programmeur, test...

MANON PICARD : CHERCHEUSE DOCTORANTE - SMARTFICTION

Doctorante à l'Université de technologie de Compiègne, Manon Picard travaille sur les nouvelles écritures numériques en articulant son travail de recherche aux disciplines sémiologique et phénoménologique afin d'appréhender les objets d'études tels que : les smartfictions, les oeuvres hypermédiatiques, les webdocumentaires... Cette approche liée à une attention particulière à la narratologie et à la ludologie lui permet de construire une boîte à outils hybride afin de mener un travail de recherche tant sur la création que la réception de ces objets de lecture récents dans le paysage culturel de l'histoire de la lecture.
Au cours de sa formation universitaire, Manon Picard s'est très vite intéressée à la création littéraire et artistique produite à partir des nouvelles technologies. C'est ainsi qu'au cours de son master - "Livres et Médiation" à la Faculté de lettres et langues de Poitiers - elle est partie à Montréal pour rejoindre l'équipe d'assistants de recherche en tant que stagiaire au sein du laboratoire de recherche NT2 qui mène un travail de recherche sur les oeuvres hypermédiatiques. Lors de cette expérience de terrain scientifique, elle a pu développer à loisir son intérêt pour la littérature numérique tout en se familiarisant avec le milieu de la recherche. De retour en France, elle poursuit sa formation de Master et c'est dans ce cadre là, qu'elle rencontre le Collectif Or Normes. En tant que stagiaire, elle travaillera sur le projet de recherche et de développement en littérature numérique mené par l'entreprise pour analyser les pratiques du numérique liées à la création d'oeuvres littéraires diffusées sur un ensemble de réseaux du web. Suite à cette première collaboration professionnelle, il est né la volonté de poursuivre ce partenariat. Manon Picard a ainsi rejoint l'équipe de Collectif Or Normes depuis août 2017 pour accompagner le projet de recherche et développement en littérature numérique - POULP - en tant que doctorante chercheuse (travail de recherche sur les smartfictions). Elle mènera une réflexion sur : La Littérature numérique à l'ère de la mobilité. La NOTIFICTION (copyright : Manon Picard) incubatrice de récit.

RÉMI CONEJERO : ASSISTANT DE PRODUCTION

Diplômé d'un master 2 en gestion de projet numérique et multimédia de l'université Bordeaux Montaigne de Pessac, Rémi Conejero est assistant de production et seconde le producteur. Il s'occupe de toute l'organisation et la logistique (matériel, licences...), la gestion des ressources humaines (planning, contrats...) et la gestion financière (budget, devis...).
Rémi suit au quotidien le développement et la conception des projets. Il participe à toutes les phases et veille au respect des attentes et es exigences des projets (écriture, développement graphique, animation, montage...). Il catalyse les échanges et les informations nécessaire à l'évolution et à l'avancée des projets; c'est donc l'interlocuteur privilégié entre toutes les personnes intervenant sur les projets (pour les validations notamment).

GYOMH : ARTISTE DESSINATEUR VIDÉASTE

Formé aux techniques vidéos et particulièrement au montage pour la télévision, Gyomh se tourne rapidement vers le milieu du spectacle vivant pour utiliser pleinement ses connaissances. Depuis plus de dix ans, il s'est spécialisé dans le compositing, le motion graphic design, les effets visuels, la modélisation 3D, la projection et l'animation.
De 2004 à 2009, avec la compagnie Malabar, il découvre le spectacle de rue et l'écriture déambulatoire. Depuis, il a participé à la création visuelle de deux spectacles pour la Fête des Lumières en 2013 et 2016 (place Bellecourt et place des Terreaux) mis en scène par Joseph Couturier. Ces spectacles projetaient des images sur des façades de plusieurs centaines de mètres.
Depuis 2015, il fait de la projection monumentale déambulatoire avec la compagnie Sputnik dont les spectacles mélangent musique live, danse, théâtre, anthropologie et vidéo. Gyomh mixe des dessins, des images de gens rencontrés et des discours écrits.

Après sa rencontre avec Christelle Derré, ils scellent leur rencontre artistique avec la création de « Albatros ». Il a dessiné et animé l'ensemble des décors projetés sur support translucide et créé le système de projection des 13 vidéoprojecteurs avec Martin Rossi.
Depuis, ils développent ensemble des installations liées à la réalité virtuelle et à la vidéo 360° avec les projets L.I.L.I du Collectif Or Normes.

Le groupe de musique Sayag Jazz Machine a fait appel à lui pour l'univers visuel de leur dernier album « Quantic Jumping » et pour les vidéos projections du live. Il réalise actuellement le clip animé pour la sortie de l'album, avec les dessins de Damien Jacob.

ESTELLE GRIMAUD : STAGIAIRE ASSISTANTE À LA MISE EN SCÈNE

Étudiante en master assistant à la mise en scène à l'université de Poitiers, Estelle Grimaud a commencé sa formation par une licence en Arts du spectacle à Poitiers, puis l'école professionnelle Arts en scène à Lyon.
Au cours de sa licence, elle apprend en pratique autodidacte le montage vidéo, les bases de l'animation/motion design et du montage audio pour des tournages de projet étudiants.

En 2018, elle entre à Arts en scène. Elle y expérimente le travail d'assistante à la mise en scène, sous la direction de Françoise Fouquet, sur la pièce « D'entre les morts » de Jean Pierre Siméon. Sur cette même création, elle expérimente aussi le travail comédienne, expérience qu'elle renouvellera la même année sous la direction de Philippe Dusigne sur mise en scène d'une pièce de Shakespeare, « Périclès Prince de Tyr », et l'année suivante sous la direction Louise Vigneaud dans « AD75 Séction III », une pièce écrite pour l'occasion Pauline Noblecourt.
Dans le cadre de projets accompagnés avec Arts en scène, elle s'initie également au rôle de metteure en scène, pour une création sur le texte jeune public « Le bruit des os qui craquent » de Suzanne Lebeau.

En sortant de l'école, elle décide de prolonger ses études en master pour approfondir sa recherche, et son expérience sur le plateau et en mise en scène. Sa rencontre avec le Collectif Or Normes, au cours d'un stage organisé par l'université, lui permet de redécouvrir les créations transmédias. Elle collabore aujourd'hui avec Christelle Derré et le Collectif Or Normes en tant que stagiaire assistante à la mise en scène.

DAVID COUTURIER - MUSICIEN, COMPOSITEUR, SOUND DESIGNER

Ouvert à toutes les formes d'art, son parcours est éclectique. Il crée des musiques et des bandes son pour le cinéma, le théâtre, le spectacle de rue, de l'événementiel (expositions, feux d'artifices...). Son approche du son est sensible et poétique.
En 1998, étudiant en Arts du spectacle à l'Université de Poitiers, il fonde « Les Films de la Lymphe », un collectif de cinéastes et commence une recherche sur le rapport entre le son et l'image.
En 2005, il rencontre Christelle Derré et réalise sa première création sonore pour le théâtre. Il axe son travail sur la sensation, l'émotion, le sens que le son apporte à une image dite « spectacle », considérant la vue et l'ouïe comme un seul sens.
Il signe plusieurs création sonore onirique en multipoints pour la Fête des lumières à Lyon.
Depuis 2014, il compose des bandes originales de spectacles. Ses dernières créations encore en tournée sont « Albatros » du Collectif Or Normes mis en scène par Christelle Derré avec le soutien de la Scène Nationale de la Coursive et « Enterre moi mon amour » de la Cie Amonine mis en scène par Cléa Pétrolesi avec le soutien du Théatre Paris Villette.

Pour plus d’information :

Aymeric CASTAING, UMANIMATION
aymeric@umanimation.com

Christelle DERRÉ, COLLECTIF OR NORMES
christelle.derre@collectifornormes.fr

Vincent GIRAULT
vincent.girault@hotmail.fr