

COMPLÉMENTS ARTISTIQUES

SHANGRI-LA

M.BABLET

*Shangri-La interroge notre éthique humaine
et l'avenir de l'humanité*



Un dispositif immersif transmédia proposé et
coproduit par UMANIMATION et le Collectif Or Normes.

UMANIMATION

COLLECTIF
OR NORMES

SOMMAIRE

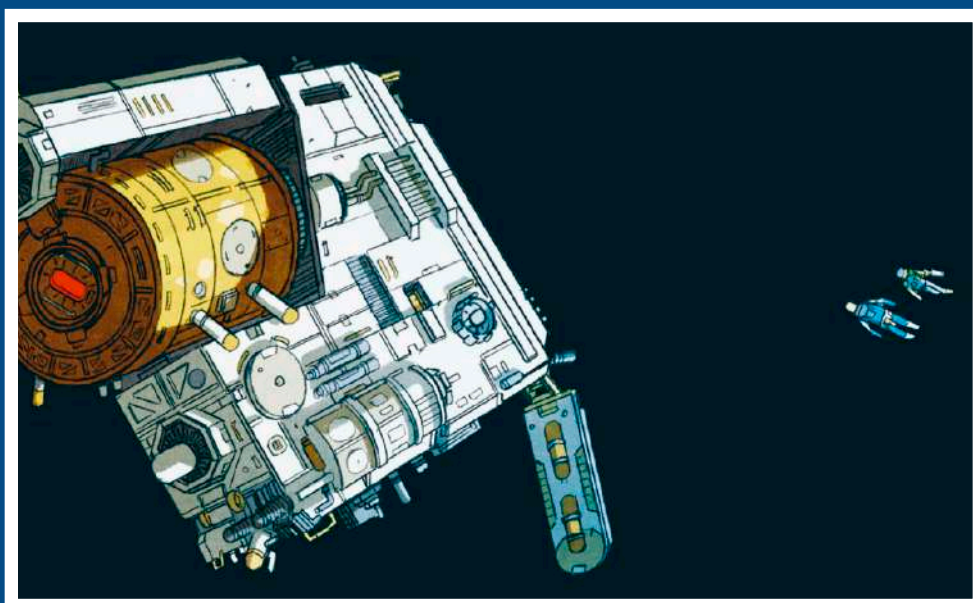
03

L'OEUVRE
ORIGINALE



04

L'INTRIGUE



06

LE DISPOSITIF
TRANSMÉDIA



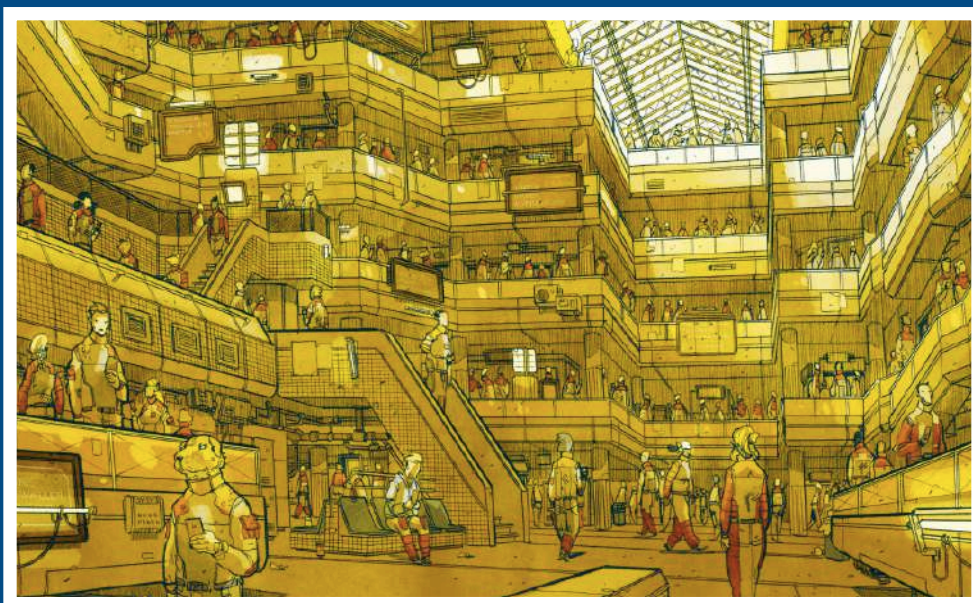
20

NOTE
D'INTENTION



21

CARACTÉRIS-
TIQUES
TECHNIQUES



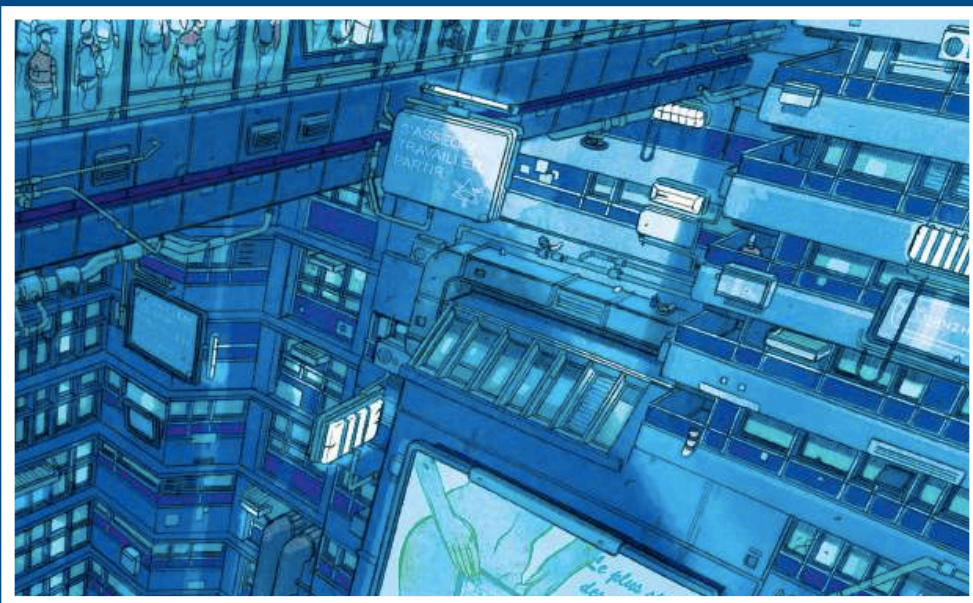
23

MUSIQUE



26

UNIVERS
GRAPHIQUE



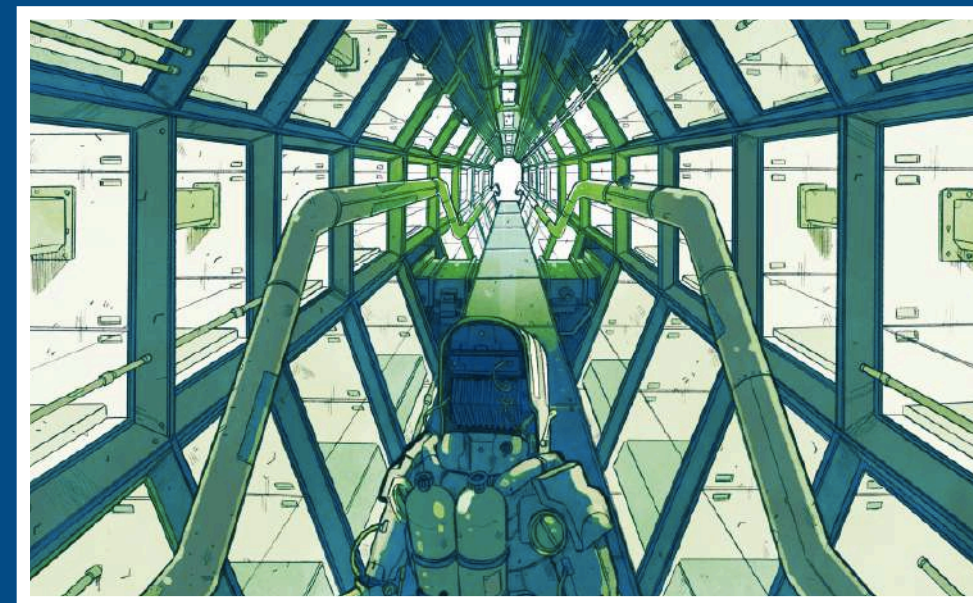
33

ÉQUIPE
PROJET &
PARTENAIRES



48

ACTIONS
CULTURELLES
& MÉDIATION





L'OEUVRE ORIGINALE

Shangri-La est une **bande dessinée de science-fiction**, écrite, dessinée et mise en couleur par **Mathieu Babelt**. 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, l'industrialisation des ressources 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

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.

La Terre est devenue inhabitable.

Les quelques humains qui restent vivent sur une 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 autour de notre héros principal: Scott, - Virgile, Aïcha, John, Nova – 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.

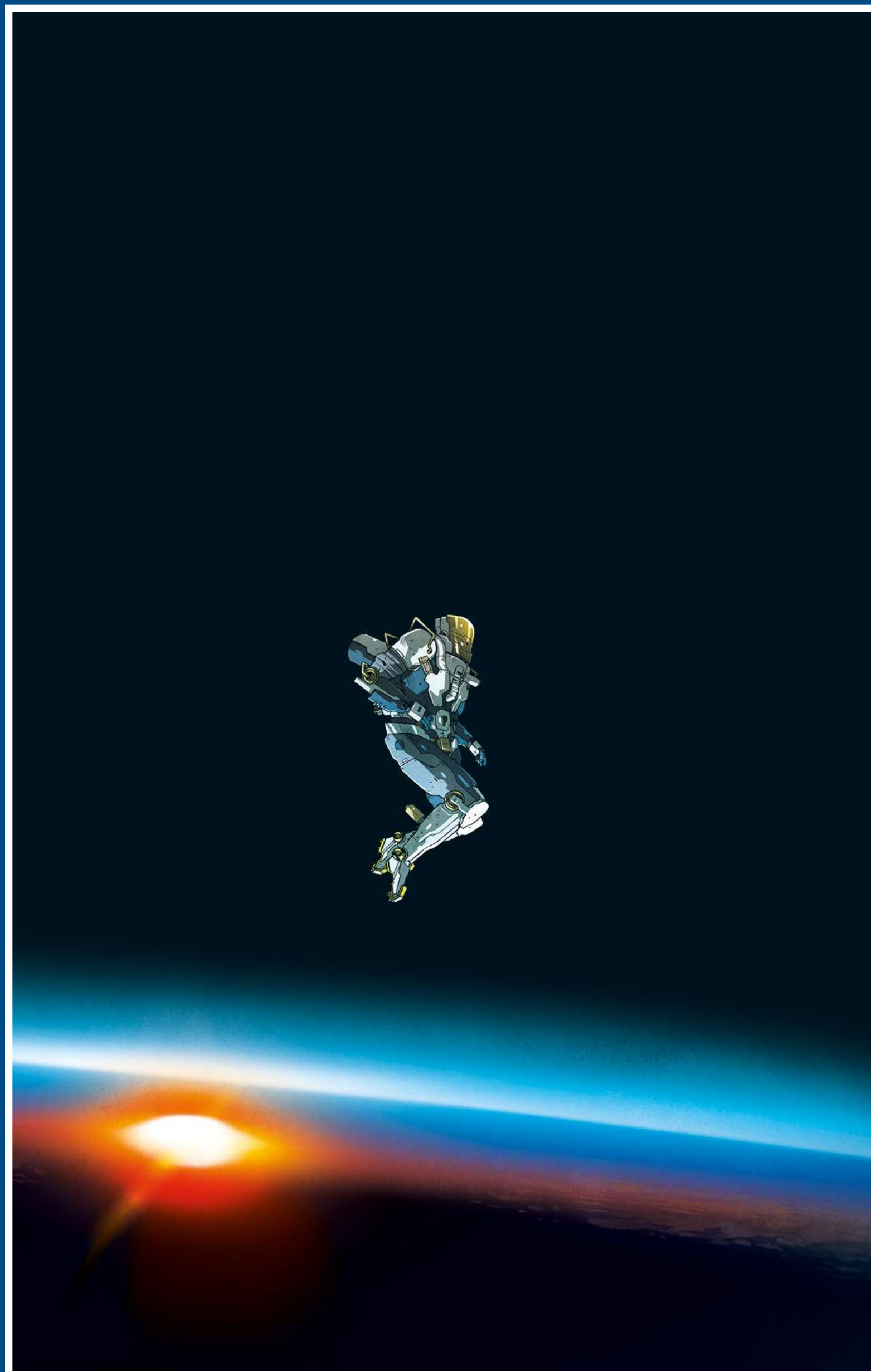
Le problème est qu'ils ont créés une sphère d'antimatière si grande qu'elle pourrait avaler la station si jamais elle venait à devenir instable.

Notre héros apprend que la Terre est habitable. Il rejoint la résistance et devient agent double, il travaille pour le pouvoir et le contre-pouvoir.

La révolte explose. Dans la station, l'anarchie atteint son paroxysme: viols, lapidation d'animoïdes, incendies... et les dirigeants décident d'y mettre fin par la force ; ils tirent sur la population. On les découvre contrôlant depuis la Terre une population confinée dans l'espace .

En parallèle à cette atmosphère de fin du monde, une nouvelle espèce est implantée sur Titan, et notre héros arrive à son ultime mission : plonger à l'aide d'un petit vaisseau dans la sphère d'antimatière, pour y déclencher le mécanisme qui devrait la faire disparaître, pour sauver l'espèce humaine. Cette dernière mission sera un échec, la station explosera et notre Terre aussi.

Avons-nous déjà épuisé nos ressources, serait-il trop tard ?



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 **la vie quotidienne** de son personnage soumis au régime de la société Tianzhu.

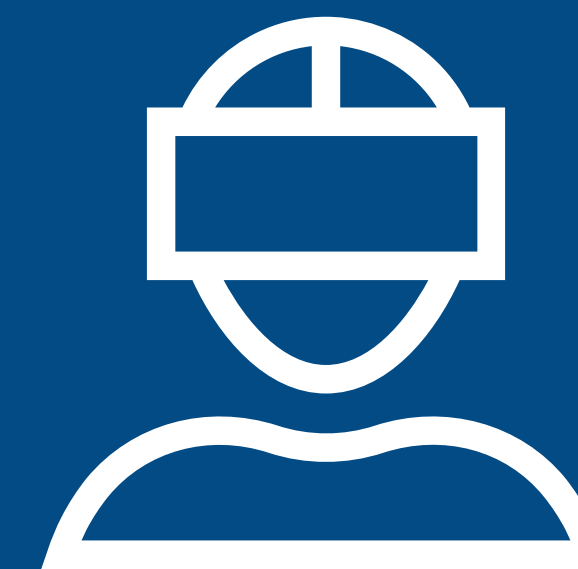
Disponible gratuitement, elle permet d'envoyer à l'utilisateur des **notifications avant et pendant le concert**, lui offrant ainsi des éléments narratifs inédits.



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 virtuel - 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 et pendant le concert
- Fiction interactive à lire sur mobile`
- Prequel du concert

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.

Le **TzPhone** est reproduit selon le point de vue de **3 personnages: Virgile, Nova et John**. En choisissant d'incarner l'un d'entre eux, le lecteur/joueur prend connaissance de **la vie quotidienne** de son personnage soumis au régime de la société Tianzhu.

Au travers des dialogues échangés avec leurs amis respectifs, les photographies, les playlists musicales, l'émission de télévision officielle retransmise en direct et autres applications, le lecteur découvre au fur et à mesure de son **parcours de lecture** la vie politique, économique et sociale à l'intérieur de ce vaisseau.

Le TzPhone fonctionne sur **le principe d'applications** qui participent à la construction du récit de vie du personnage que le lecteur a choisi d'incarner. En visitant chacune d'entre elles et en recevant diverses **notifications** actualisant les contenus, le lecteur se rend compte du régime dictatorial dans lequel son personnage est plongé.

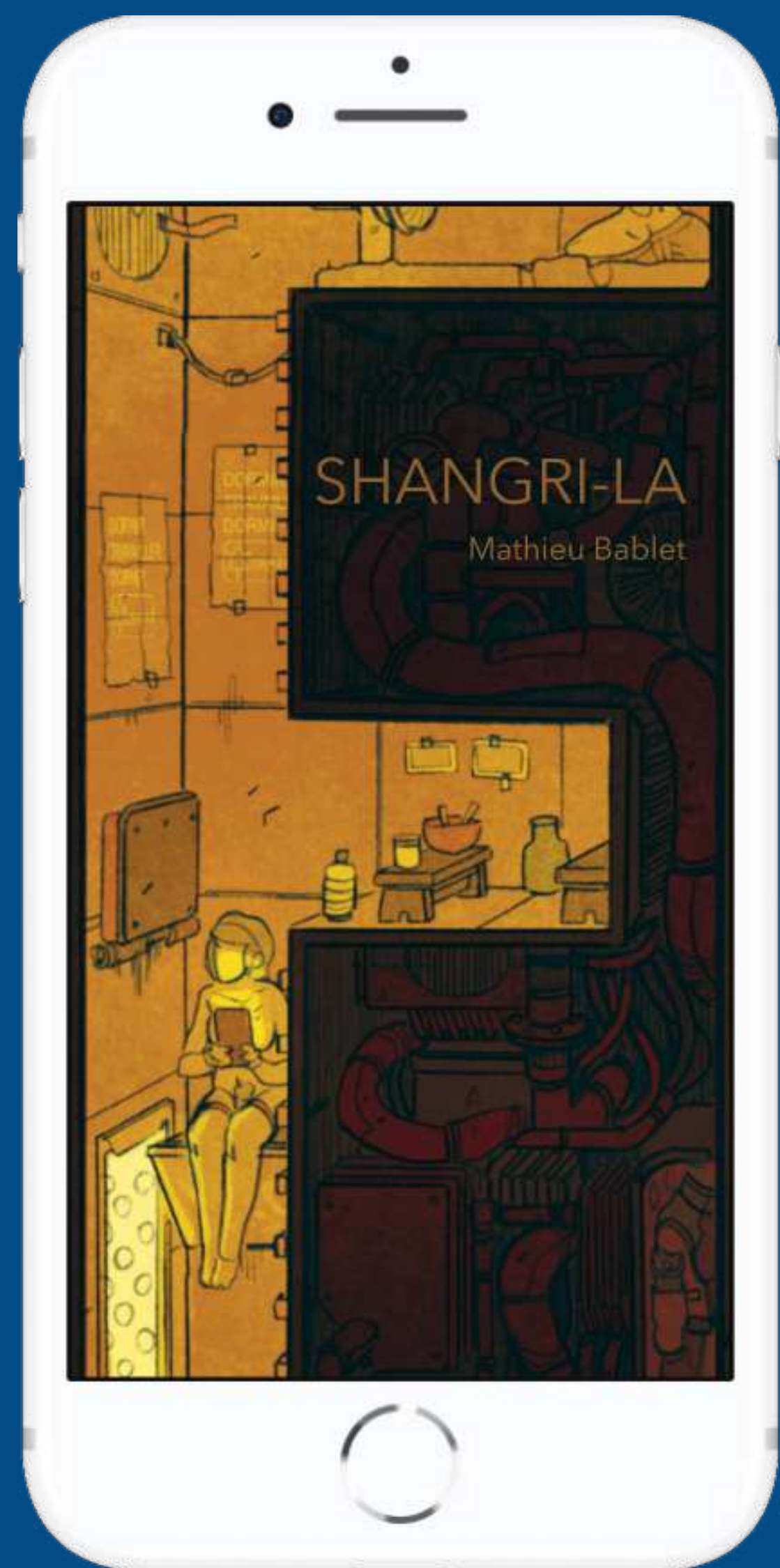
- Récit en temps réel
- Personnalisation de l'expérience

Ces applications sont répertoriées au sein du **menu applicatif propre à chacun des personnages** : par exemple, via le menu applicatif de Nova, le lecteur pourra accéder à ses cours universitaires; contenus auxquels ne pourra pas accéder le lecteur qui aura choisi d'incarner John ou Virgile.

La smartfiction est construite à partir de **créations originales pour ce format**. En effet, l'équipe projet travaille avec **Mathieu Bablet**, auteur de l'oeuvre originale, sur la production de contenus narratifs et visuels inédits qui seront intégrés à la smartfiction : histoire d'amour pour Virgile, groupe privé entre animoïdes sur les réseaux sociaux avec John et cursus universitaire (endoctrinement) pour Nova.

Enfin, le **TzPhone sera également utilisé lors des spectacles musicaux et visuels « Shangri-La »**, où chaque représentation symbolise la célébration de la fête nationale de la société de Tianzhu. Lors du spectacle, le public recevra en temps réel diverses notifications le renvoyant à des médias venant **compléter la narration du spectacle**.

La smartfiction peut être consommée de manière indépendante si l'utilisateur ne souhaite pas se rendre au concert. Il n'est pas obligatoire d'expérimenter tous les contenus du projet pour en comprendre la narration générale.



Une première maquette interactive de la smartfiction est disponible à l'adresse suivante : shorturl.at/foIS4

*Poulp est un assistant numérique pour l'architecture de récits interactifs (PoulpStudio) et également diffuseur de smartfictions (PoulpCollection).

GAMEPLAY DU TIANZHU PHONE

3 récits de vie fictionnels, 1 joueur

Le lecteur accède au TzPhone en incarnant un des trois personnages : **Virgile, Nova ou John**. Ces trois récits de vie se distinguent par les **différents partis pris politiques respectifs**, représentant les différents profils de citoyens présents dans la station spatiale.

RETOUR

VIRGILE

Pilote, citoyen de classe B+



Virgile est pilote sur le Delacroix, vaisseau opérant sur diverses missions commanditées par Tianzhu. D'un naturel calme et réfléchi, il rêve d'un changement de société qui s'accomplira sans heurts ni violences.



RETOUR

NOVA

Etudiante, Mineure de classe B-



Nova est la benjamine du groupe de résistant composé d'Aisha, Virgile et elle-même. Encore étudiante, elle partage son temps entre ses cours à l'académie Tianzhu et son militantisme. Avec toute la vigueur et la détermination propre à la jeunesse, elle est de toutes les manifestations visant à fragiliser l'emprise de Tianzhu sur la station.



RETOUR

JOHN

Animoïde de classe C+



John est un animoïde qui ne souhaite pas faire de vagues. Conscient de la place occupée par les gens de son espèce dans la station, il essaye chaque jour d'être le citoyen modèle que l'on est en droit d'attendre, travaillant consciencieusement au bureau de l'innovation scientifique et technologique.



Contenus passifs

En accédant au TzPhone de son personnage, le joueur peut consulter les différents **contenus déjà présents dans les applications dédiées et qui ne nécessitent aucune action particulière de la part du joueur**. Par exemple, en consultant le calendrier de Nova, le lecteur prendra connaissance de son emploi du temps d'étudiante et de ses différents rendez-vous personnels, médicaux ou autres qui retracent son quotidien au sein de la station.

Les applications et les contenus passifs n'étant pas les mêmes pour tous les personnages, **les applications disponibles diffèrent selon le personnage choisi**.

Tianzhu Phone de Virgile

- TianzhuCal
- TianzhuNotes
- TianzhuShop
- TianzhuAlbum
- TianzhuSMS
- TianzhuFeed
- TianzhuSong

Tianzhu Phone de Nova

- TianzhuCal
- TianzhuNotes
- TianzhuShop
- TianzhuAlbum
- TianzhuSMS
- TianzhuFeed
- TianzhuSchool
- TianzhuSong

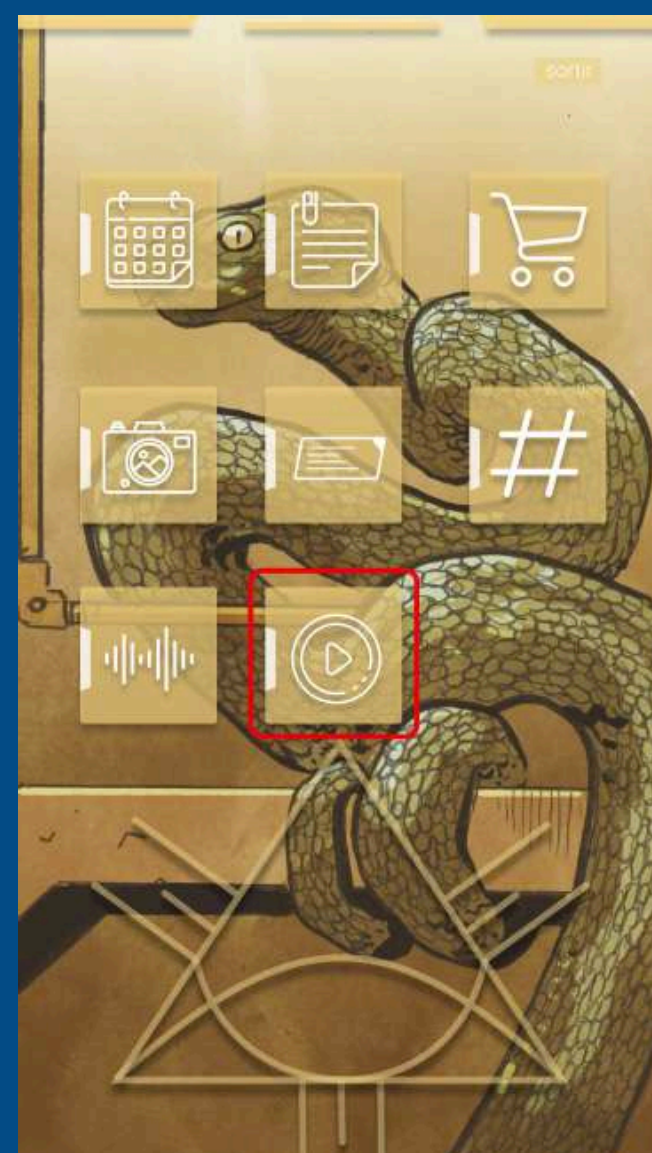
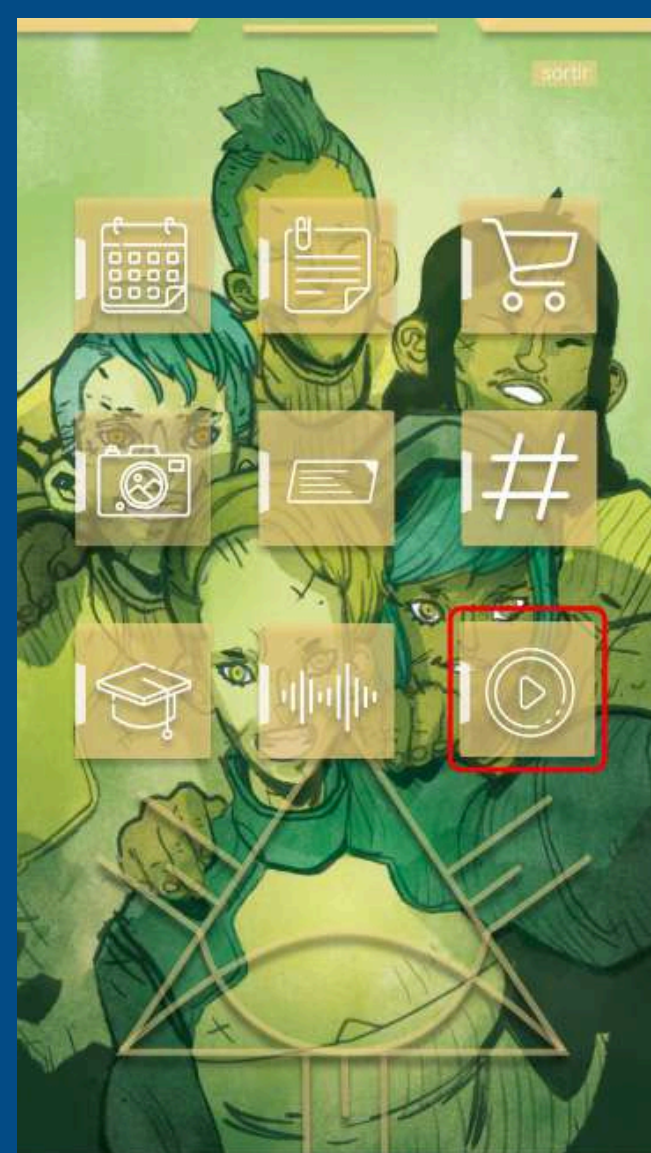
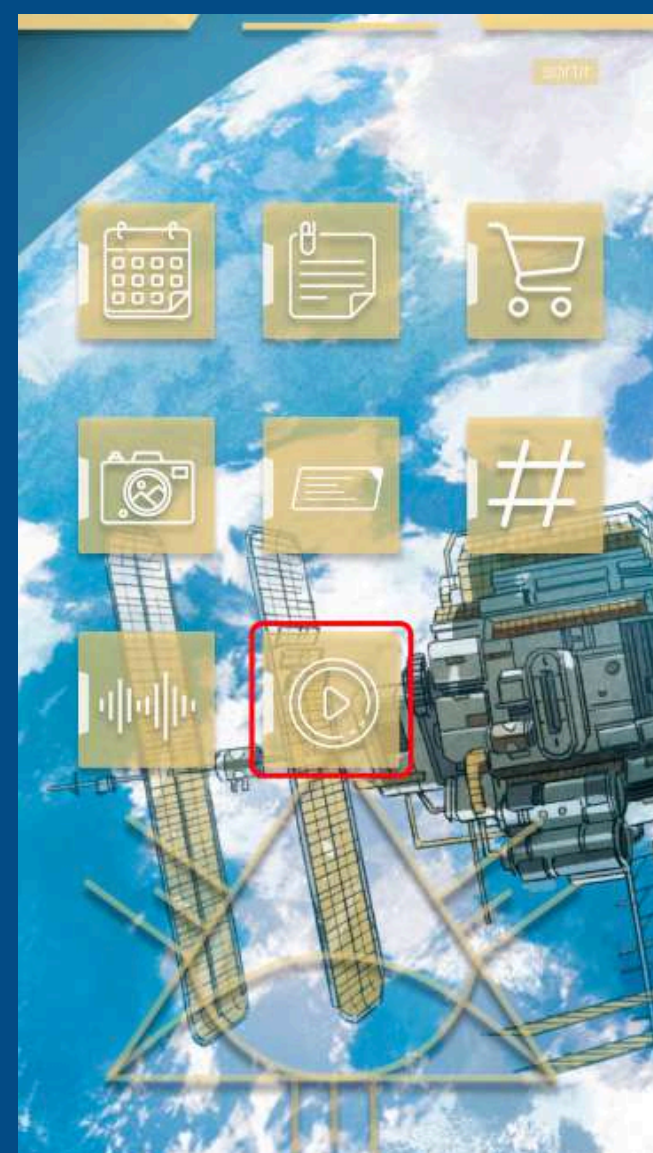
Tianzhu Phone de John

- TianzhuCal
- TianzhuNotes
- TianzhuShop
- TianzhuAlbum
- TianzhuSMS
- TianzhuFeed
- TianzhuSong

Contenus actifs en 3 chapitres

La narration de la smartfiction se découpe en **3 chapitres**, tous structurés de la manière suivante : **une cinématique introductive** (reprenant une séquence de l'émission de télévision « Tianzhu TV »), **une notification, un contenu actif** et **une action du joueur**.

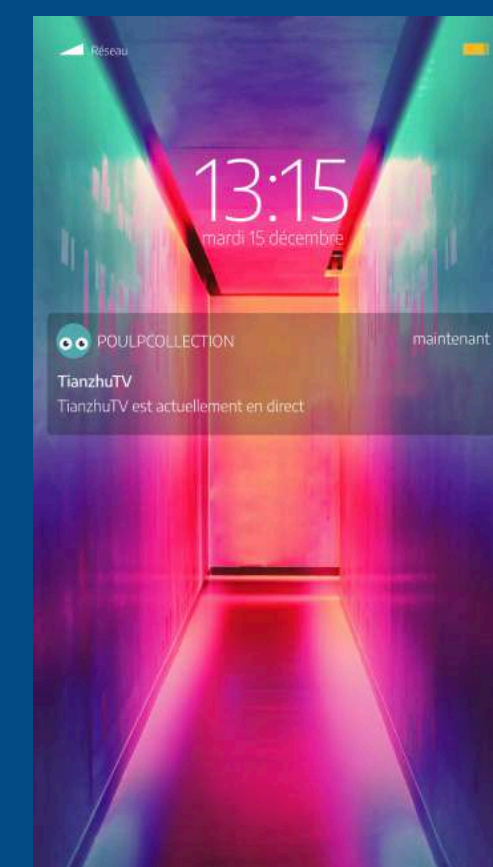
La progression dans la narration dépend de la réception de la notification et de la bonne réalisation des actions requises.



Notifications « externes » / Notifications « internes »

Les notifications « externes » sont celles qui **s'affichent sur le véritable smartphone du joueur** (envoyées par l'application Poulp). Elles l'informent qu'un nouveau chapitre est disponible et prennent la forme d'un message indiquant que « Tianzhu TV est actuellement en direct ».

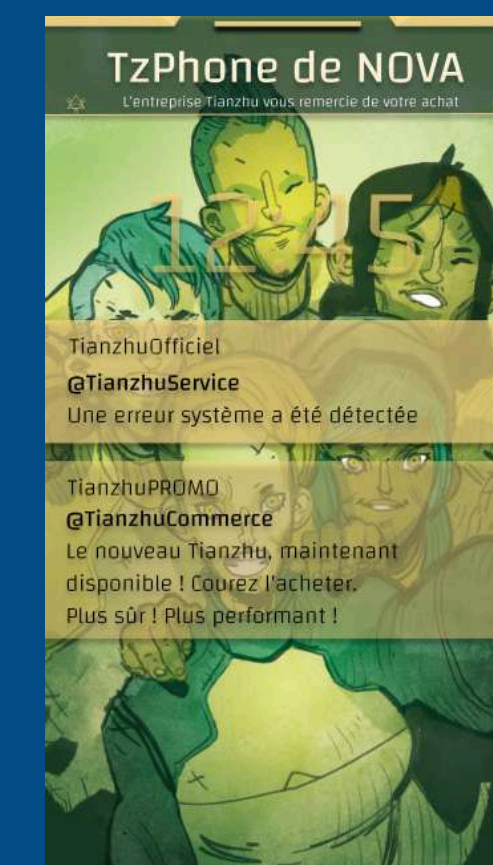
Les notifications internes, quant-à-elles, sont celles qui **s'affichent au sein du TzPhone** (quand le joueur est dans l'application Poulp) et apparaissent lors du parcours du joueur afin de **l'inciter à se diriger vers un contenu spécifique** nécessitant son action et faisant ainsi avancer la narration.



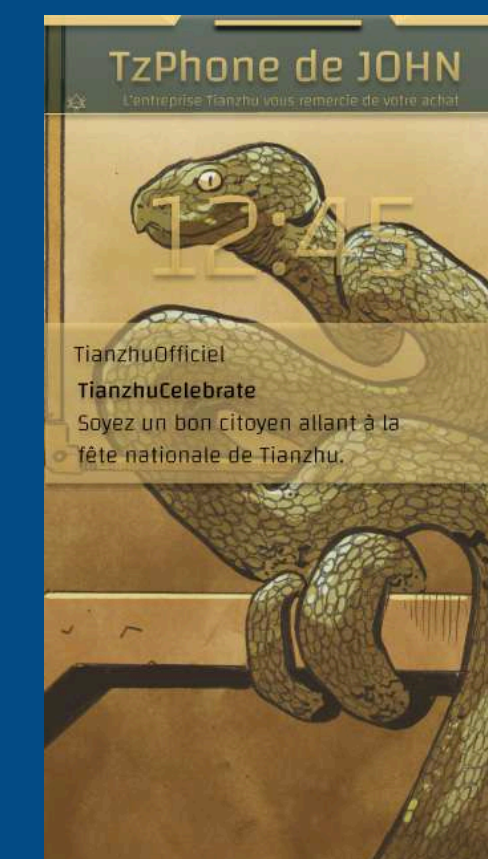
Notification externe



Notification interne



Notification interne



Notification interne

ARCHITECTURE DU RÉCIT

PROLOGUE

Choix du personnage à incarner + découverte de la condition de vie de celui-ci (prise de position, ou non, contre Tianzhu) via une séquence narrative et les contenus passifs.

Virgile : Virgile tente d'ouvrir les yeux à son frère Scott sur le mécanisme consumérisme de Tianzhu mais Scott ne l'entend pas. De cette première rencontre avec Virgile, le lecteur devine le parti pris de Virgile évoluant dans une société d'endoctrinement.

Nova : En cachette, Nova s'adonne à sa passion : la botanique. En faisant pousser des plantes, elle défie les interdits de Tianzhu et s'octroie sa liberté dans cet acte de rébellion.

John : À travers une anecdote concernant des serpents, la seule espèce animale vivant au sein de Tianzhu, John fait part à Scott, et donc au lecteur, de la condition des animoïdes au sein de cette société.



CHAPITRE 1

(notification externe)



Cinématique (motion desing) :

La présentatrice de l'émission télé officielle «Tianzhu TV» informe les spectateurs des divers travaux menés au sein de la station concernant la réparation des panneaux solaires et sans transition... de la nouvelle mode vestimentaire pour la saison : la couleur orange.

Suite à cette annonce, le lecteur accède au TianzhuShop pour acheter ou non une nouvelle combinaison orange (seul le personnage de John a l'obligation de l'acheter).



Notification interne (nouveau SMS) :

Virgile : Virgile rentre en contact avec John pour la première fois afin qu'il l'aide pour raisonner son frère, Scott, pour lequel il se fait beaucoup de soucis. Virgile rentre ensuite en contact avec Aïsha qui l'invite à rejoindre son équipe qui part en mission.
Action du joueur : choix « Accepter » ou « Refuser ».

Nova : Étant qu'étudiante, Nova doit étudier ses cours et tester ses connaissances grâce à un QCM. Après cela, elle échange avec son amie Clarence sur son quotidien et sa volonté de partir en mission. C'est alors que Nova reçoit une invitation de Aïsha pour partir en mission avec son équipe.
Action du joueur : choix « Accepter » ou « Refuser ».

John : John reçoit pour la première fois un message de Virgile qui lui confie qu'il s'inquiète pour son frère, Scott, et lui demande de l'aider en le surveillant.

**CHAPITRE 2**

(notification externe)

**Cinématique** (motion desing) :

La présentatrice de l'émission télé officielle «Tianzhu TV» reçoit sur son plateau deux scientifiques venant annoncer la nouvelle ambition de Tianzhu : coloniser la planète Titan et la rendre vivable.

Suite à cela, les citoyens de Tianzhu reçoivent un message du chef de la résistance, Mr Sunshine, qui contient un mystérieux flyer. Cependant, impossible de l'ouvrir... Tianzhu a déjà usé de son pouvoir de surveillance pour détecter ce message révolutionnaire et le supprimer ("Erreur système" quand on essaie d'y accéder). C'est alors qu'une nouvelle notification interne annonce l'arrivée du tout nouveau modèle Tianzhu Phone et incitant à se rendre dans le TianzhuShop pour l'acheter (choix du joueur pour l'acheter ou non).

**Notification interne** (nouveau SMS) :

Virgile : Virgile et son amie Aisha discutent de ce qu'ils devraient mettre en place pour organiser une révolte face au régime totalitaire et consumériste Tianzhu.

Nova : Nova fait part à son amie Clarence de son admiration/adoration pour Mr. Sunshine, le chef de la résistance.

John : John et Scott discutent et ne comprennent pas la nécessité des fondements de la rébellion puisqu'eux ne voient que du positif en Tianzhu.

**CHAPITRE 3**

(notification externe)

**Cinématique** (motion desing) :

La présentatrice de l'émission télé officielle «Tianzhu TV» expose aux citoyens la nouvelle ambition de Tianzhu : créer nouvelle espèce humaine, les Homo Stellaris.

Suite à cette annonce, les citoyens sont invités à réagir sur le réseau social de la station (en faveur ou contre cette nouvelle espèce humaine).

**Notification interne** (réseau social TianzhuFeed) :

Virgile : En se rendant dans le TianzhuFeed, le joueur lit les commentaires et découvre les différents courants de pensées dans la station (racisme, consommation, rébellion...).

Nova : En se rendant dans le TianzhuFeed, le joueur lit les commentaires et découvre les différents courants de pensées dans la station (racisme, consommation, rébellion...).

John : En se rendant dans le TianzhuFeed, le joueur lit les commentaires et découvre les différents courants de pensées dans la station (racisme, consommation, rébellion...).

**ÉPILOGUE**

Commun aux 3 personnages

La fête nationale de Tianzhu passée, au cours de laquelle la résistance a mis à mal le régime totalitaire de Tianzhu avec une gigantesque manifestation et des violences, des documents d'archives sont mis en ligne. Ceux-ci révèlent au grand jour les expériences scientifiques et leurs véritables but et donc les travers de la société Tianzhu (vérité sur la création des animoïdes, des Homo Stellaris).

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 et un dispositif immersif. 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 fauteuils permettant une rotation à 360°.

Les écrans diffusent certaines vignettes de la bande dessinée qui sont 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 et bleue, tenue typique de la bande dessinée.

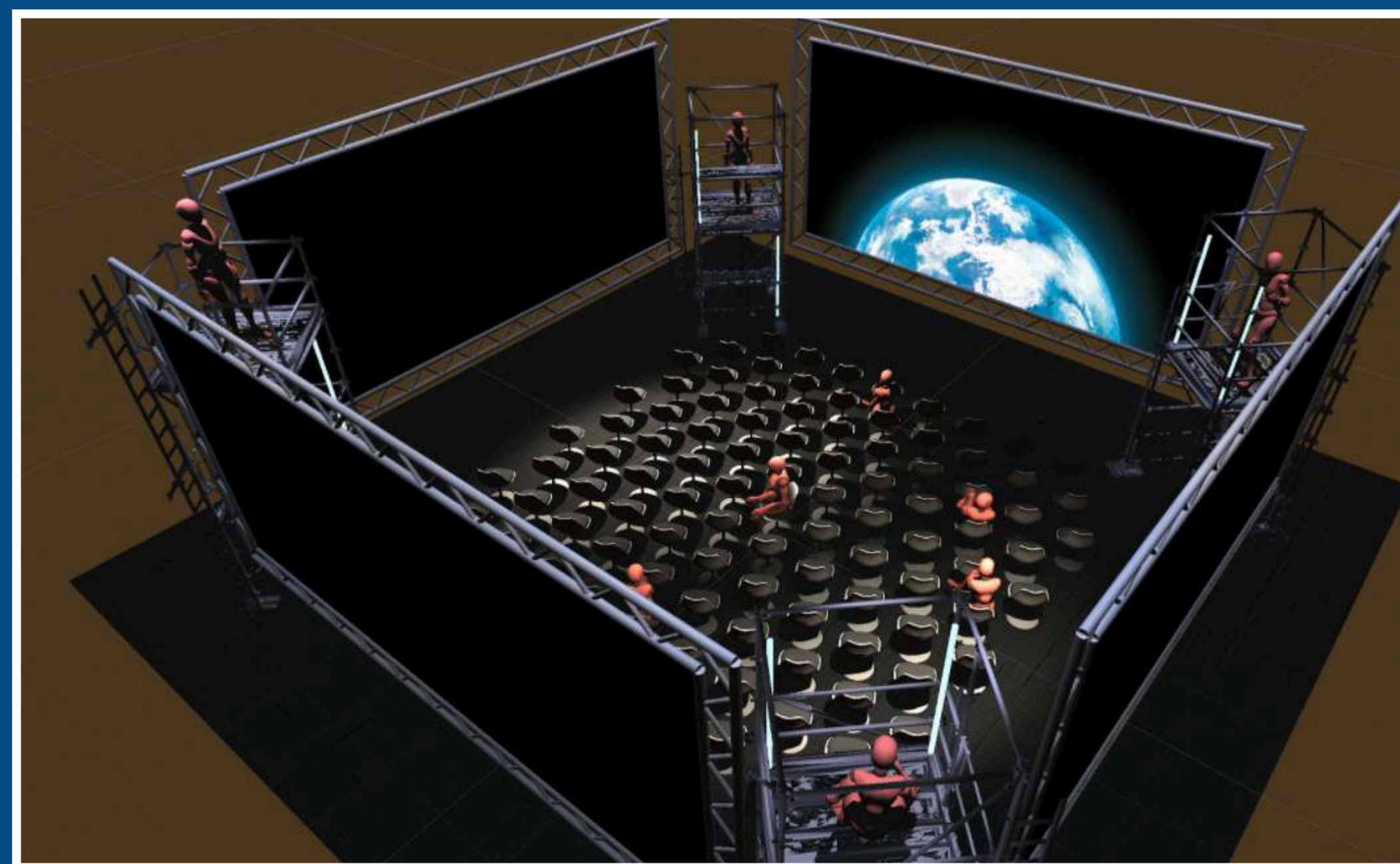
Le concert ne traite pas l'intrigue de la bande dessinée de manière linéaire et intégrale. En effet, l'objectif n'est pas de proposer une simple adaptation mais d'offrir une **narration différente** dans laquelle seules certaines parties de la bande dessinée sont traitées.

Afin d'immerger les spectateurs au cœur 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 expérimenté 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 deux 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. Le spectacle a d'ailleurs été labellisé par le **réseau TRAS** (<https://www.reseau-tras.eu/>)



TECHNIQUE VIDÉO

Projection :

Pour projeter sur les 4 écrans, nous utilisons **4 vidéoprojecteurs 5000 Im DLP Laser**, pour un haut taux de contraste en projection sur les écrans anthracites. Ainsi, les scènes se déroulant dans l'espace bénéficieront de noirs très profonds. De manière général, **les couleurs de la BD seront d'avantages respecter et les détails préservés.**

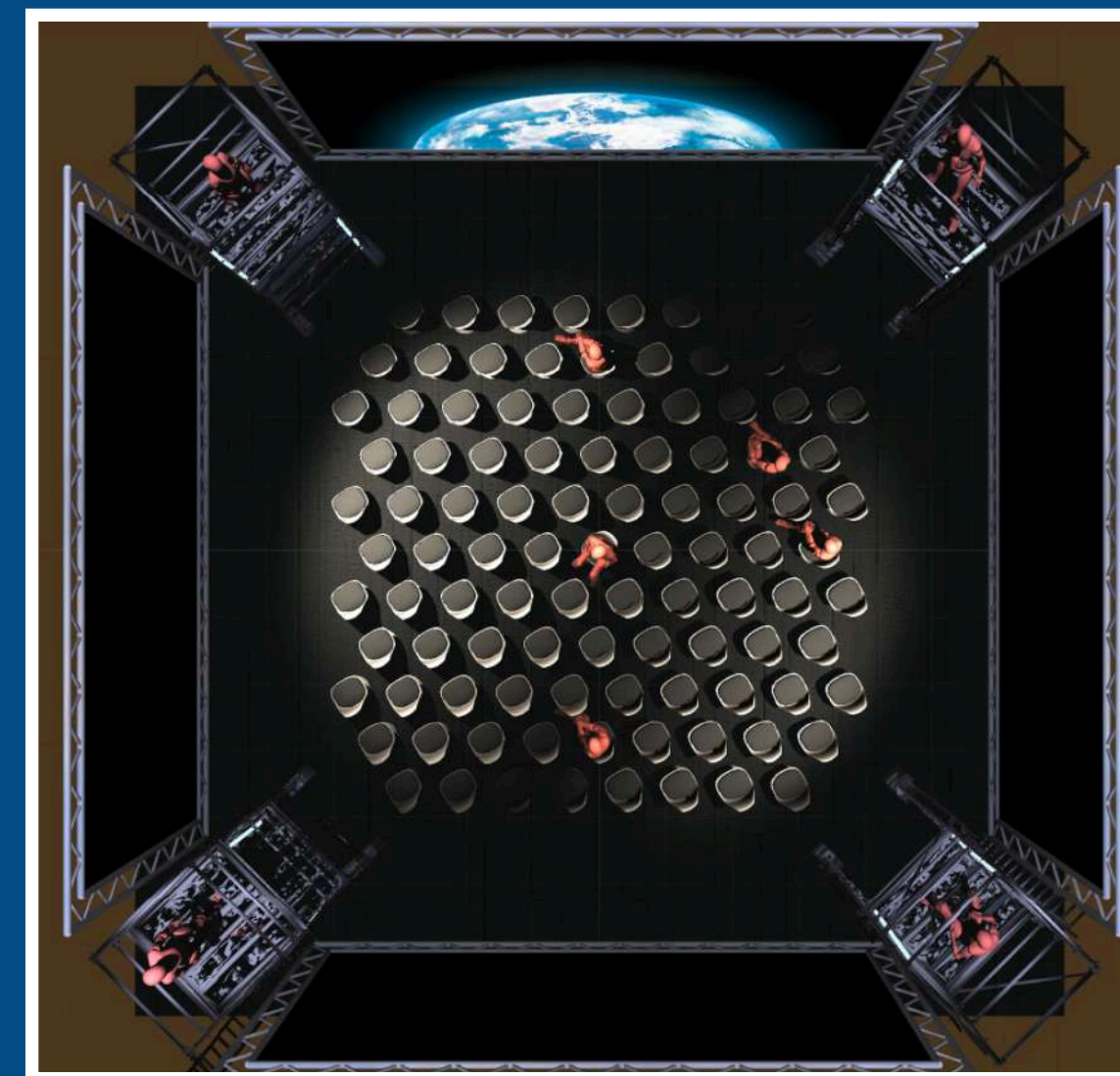
Informatique et média serveur :

Un **ordinateur assemblé par nos soins**, avec une carte vidéo 8Go pour la projection FullHD 1080p, enverra les 4 flux vers les 4 vidéoprojecteurs. Cette machine hébergera 2 logiciels, **UNITY3D et RESOLUME**, pour jouer les animations 2D et 3D, les composer et les mapper sur les écrans. Ce workflow permet de **contrôler en temps réel les animations et les médias**. Il permet également de modifier, durant les temps de création/répétition au plateau, les temporalités des animations et leurs positionnements dans l'espace 360°.

UNITY3D (Animations 2D/3D) > SPOUT (partage virtuel des rendus) > RESOLUME (compositing/mapping)

Nous avons conçu cette structure informatique afin d'**utiliser le même outil pour la production et la restitution des animations en temps réel**. Cela nous offre alors la possibilité de travailler en mode simulation grâce à une **prévisualisation en VR** (réalité virtuelle) de la scénographie et des animations rendues dans celle-ci.

Cette prévisualisation permet de tester et valider hors temps de plateau, l'avancement du travail d'animation ainsi que ce qu'elles engendrent en terme de rotation du public.



Sièges spectateurs :

100 fauteils amovibles et rotatifs en 360° seront répartis dans l'espace du public, mis en sécurité en les reliant par un système solide de fer plats métallique.

Lumière :

Des **rubans de LED RGB PIXEL** seront installés à l'intérieur de tubes de polycarbonate translucides pour diffuser leurs points chauds. Ces tubes seront pilotés en ARTNET directement par la régie vidéo, qui enverra des animations vidéos en guise de mémoires ou chenillards lumière.

Plus traditionnellement :

- 4 découpes seront installées à l'aplomb des tours pour mettre en valeur les structures et les musiciens,
- 4 PC pour l'éclairage de l'espace public,
- 2 blocs de secours installés à la sortie du dispositif par les tours.

INSTALLATION SONORE

Pour offrir une écoute immersive au public, nous souhaitons intégrer le **logiciel SPAT et son algorithme de spatialisation audio 3D (IRCAM)** dans notre dispositif. Cette technologie permet de placer des sources sonores dans un espace virtuel, de les animer si besoin et de les restituer dans un espace réel via un **système de multidiffusion**.

Pour cette installation, nous prévoyons un système en 10.2 (10 enceintes et 2 caisson de basse) :

- 8 enceintes disposées en cercle derrière les écrans,
- 2 enceintes suspendues au dessus du public,
- 2 caissons de basse à 2 angles opposés.

Virtuellement, nous replaceront finalement le mix des musiciens dans l'espace d'écoute et nous insérerons les sources de sounddesign et les animeront si besoin pour souligner les éléments graphiques animés.

Ce travail de **placement des sources** doit être accompagné de recherche sur la notion de profondeur et d'éloignement de celles-ci. Ces tests pourront avoir lieu en simulation, au casque en binaural, et devront être validés en situation réelle.

INFORMATIQUE ET AUDIO

La reprise des musiciens se fait via **une console M32 Midas**. Le mix 8 pistes est envoyé en **DANTE** (audio via éthernet IP) à l'ordinateur hébergeant le SPAT, dans les 4 sources stéréo virtuelles placées dans l'espace d'écoute. Les sounddesign sont eux aussi envoyés de la Midas vers le Spat (via DANTE) dans différentes sources virtuelles. Certaines de ces sources seront contrôlées par **UNITY3D** (ordinateur Vidéo) pour animer les déplacements de sounddesign liés aux animations d'image (Azimuth, élévation, distance).

Le **rendu multicanal du SPAT est ensuite renvoyé en DANTE à la console M32 Midas** qui route à son tour ces canaux vers le système de diffusion multicanal.

INTEROPÉRABILITÉ

Toutes les interopérabilités logiciel utiliseront le **protocole UDP temps réel «OSC»**. Les connexions entre l'ordinateur vidéo, les ordinateurs musiciens et l'ordinateur SPAT seront faites en Éthernet et permettront l'interaction des événements du spectacle. L'écriture et la conception de cette interopérabilité sera élaborée dans **MaxMsp (Cycling74)**, afin de pouvoir intervenir sur le routing des informations des sources vers les destinataires.

Ce routeur OSC sera installé sur l'ordinateur vidéo et permettra également le pilotage en PLink des vidéoprojecteurs.

Données transportées :

- Synchro tempo
- Top musicaux
- Animations sources SPAT
- Top animations vidéos
- Fermeture/ouverture shutter vidéoprojecteurs
- Allumage/extinction des vidéoprojecteurs
- Top animations lumières LED Pixel

CRÉATION MUSICALE

Pour « Shangri-La », nous avons souhaité **créer spécialement un groupe** en faisant appel à des compositeurs et musiciens complémentaires. Le but est que chacun apporte ses compétences dans son domaine au service de l'oeuvre et du dispositif immersif.

La **composition musicale de Vincent Girault** (issu du cinéma et de la publicité) est enrichie par le travail de David Couturier et Nadège Feyrit qui se situent aux frontières du **sound design**. L'ensemble offre ainsi une **création sonore adaptée au dispositif et aux intentions artistiques**.

ANIMATION DES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

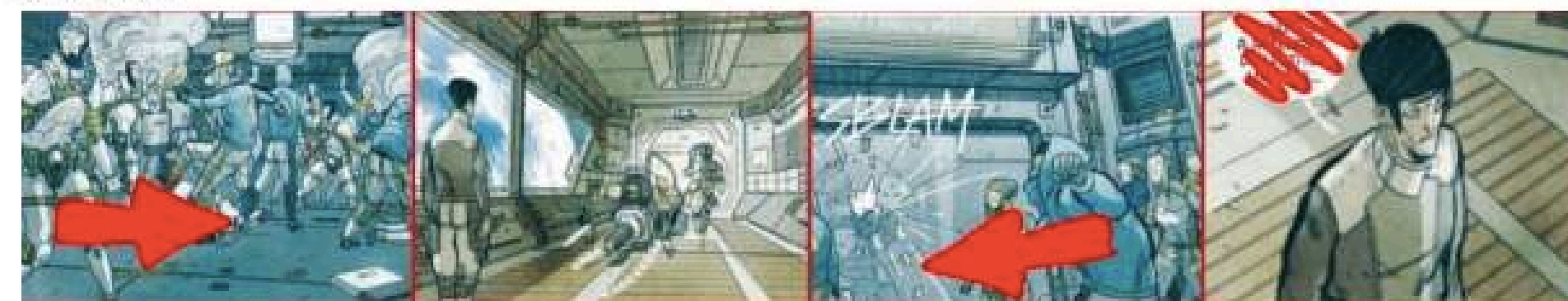
Le travail des images projetées sur les 4 écrans du dispositif immersif se découpe en 5 étapes principales.

1. Tout d'abord, la metteuse en scène procède à la **scénarisation du spectacle à partir de l'œuvre originale de Mathieu Bablet** en réorganisant le déroulé des actions et en sélectionnant minutieusement certaines des vignettes de la BD. Ce découpage nouveau de l'œuvre et cette **nouvelle écriture adaptée à la scène** se matérialisent alors par un **storyboard**. Celui-ci représente les 4 écrans et permet de visualiser les apparitions des vignettes et les animations éventuelles attendues, ainsi que leurs caractéristiques (mode d'apparition, durée, mouvement...).

2. Dans un second temps, à partir des fichiers sources HD de la bande dessinée, **les images sélectionnées dans le storyboard sont alors découpées et exportées grâce au logiciel Photoshop**. Afin de respecter les intentions artistiques et les différentes animations prévues, certains éléments des vignettes (personnages, véhicules...) doivent être **détourés**, parfois **redessinés** et/ou **complétés** (dessin numérique dans le style de Mathieu Bablet) et **animés** (cycles de marche, mouvements mécaniques, effets spéciaux...). Il s'agit d'une phase artistique et technique qui demande du temps et exige d'être très méticuleux afin que les visuels soient bien adaptés à une diffusion sur grands écrans.

Shangri-La A8S1

SUB01



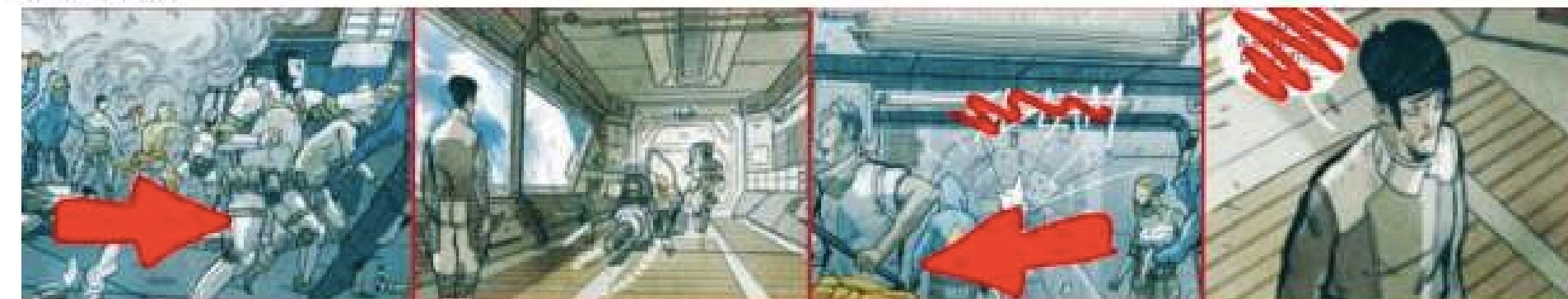
Ecran 1 : p173 c1 Trav Vert GD

Ecran 2 : p190 c6

Ecran 3 : p173 c3 Trav Vert DG animation txt

Ecran 4 : p190 c7

SUB02

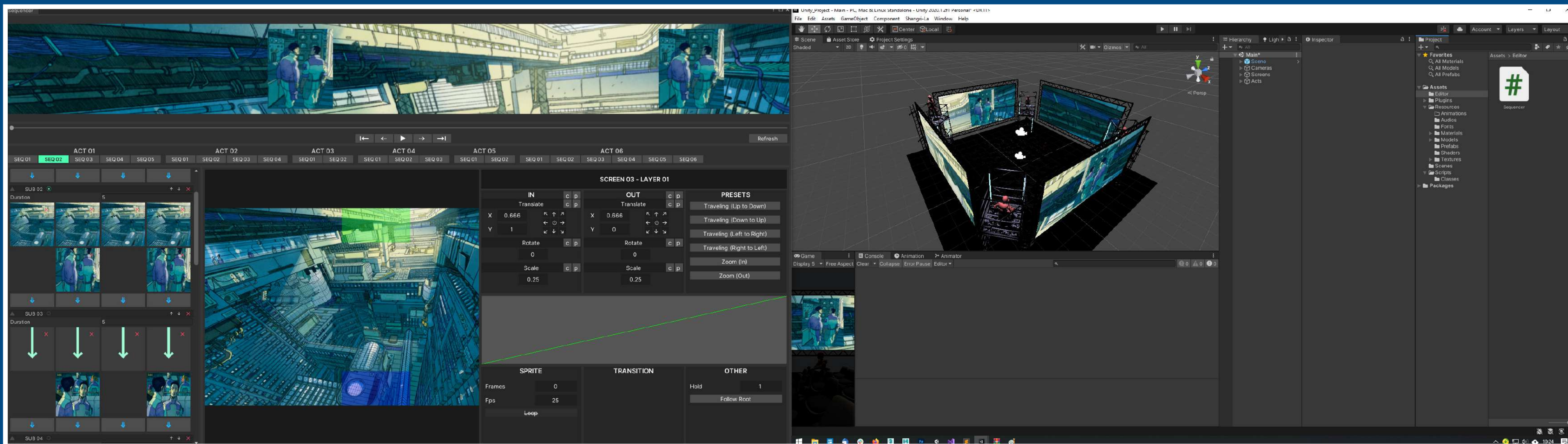


Ecran 1 : p173 c1 fin Trav Vert GD

Ecran 2 : p190 c6

Ecran 3 : p173 c3 fin Trav Vert DG

Ecran 4 : p190 c7



1. Afin de gérer le plus efficacement possible la totalité des images projetées et afin de rendre le workflow plus évolutif, **nous avons développé en interne un plug-in Unity spécialement pour le spectacle « Shangri-La »**. Celui-ci permet d'**importer**, de **gérer** et de **mettre en scène toutes les images** dans une seule et même interface. C'est également un outil idéal car il permet de réaliser très facilement la plupart des animations 2D des vignettes (déplacement de personnages, vue spatiale...) mais aussi de travailler les scènes 3D plus complexes. C'est lors de cette étape que les visuels du spectacle prennent vie sur les 4 écrans virtuels.

2. Le plug-in Unity que nous avons créé prend également en compte la **gestion du texte**. Dans le but de s'éloigner des codes de la BD, les bulles des vignettes ont été supprimées et le texte est lui aussi animé afin qu'il ait **sa propre identité dramaturgique**. L'interface permet donc de travailler l'affichage du texte (apparition au rythme de la lecture selon une vitesse plus ou moins rapide) et de mettre en scène la réception du médium texte à l'image.

3. L'intégralité des éléments intégrés et programmés dans Unity sont alors **exportés vers SPOUT** (partage virtuel des rendus) pour les écrans de la scène.

La méthodologie de travail et l'utilisation du logiciel Unity a été mise en place dans le but d'apporter une **grande flexibilité au processus créatif** : en plus de pouvoir contrôler en temps réel les animations et les médias, nous sommes en capacité de modifier, durant les temps de création/répétition au plateau ou grâce à la **simulation virtuelle via un casque de réalité virtuelle**, l'intégralité des temporalités des animations et leurs positionnements dans l'espace 360°, ce qui ne serait pas si facile avec un mode de production classique.

3. MOTION COMIC EN RÉALITÉ VIRTUELLE

- Fiction narrative en réalité virtuelle
- Bande dessinée enrichie
- Décors 360° + vignettes animées
- Pas d'interactivité
- Musique et sound design binaural

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

Au fil de sa lecture, le spectateur se retrouve plongé dans différents **environnements de la bande dessinée reconstitués en 360°** au sein desquels **certaines vignettes sont animées** (apparitions/disparitions, mouvements personnages, effets spéciaux...). Le sound design et une composition musicale inédite de

Vincent Girault enregistrée en **son binaural** (son spatialisé) viennent compléter cette expérience sensorielle.

Il s'agit là de vivre une **vision plus contemplative et poétique**. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle nous avons choisi de ne pas rendre cette expérience interactive : le récit se déroule automatiquement sous les yeux du spectateur.

Cette proposition est avant tout conçue pour une **distribution VR via mobile**, c'est-à-dire une application mobile visionnable via un casque VR pour mobile (de type Google Daydream View, Samsung Gear VR, Cardboard...).



SCÉNARISATION ET MISE EN SCÈNE

6 chapitres successifs

D'une dizaine de minutes, l'**expérience de lecture immersive** se compose de 6 chapitres successifs qui correspondent au **début et à la fin de la bande dessinée originale**.

Chacun permet de découvrir le dénouement de l'histoire, points non-traités dans la smartficton :

- **Chapitre 1** (pages 7 à 9) : Scott vit désormais seul sur une planète aride et déserte, bien loin de la station spatiale Tianzhu.
- **Chapitre 2** (pages 10 à 13) : Dans son abri de fortune, Scott traque un évènement exceptionnel grâce aux vestiges technologiques de sa vie de citoyen de Tianzhu.
- **Chapitre 3** (pages 15 à 19) : Le grand jour est arrivé pour Scott !
- **Chapitre 4** - ellipse temporelle (pages 210 à 216) : Un vaisseau spatial se crashe sur la planète Titan où la vie semble avoir vu le jour : ce sont les Homo Stellaris.
- **Chapitre 5** (page 217) : Un des habitants se prépare pour un rituel tribal et religieux.

Chapitre 6 (pages 218 à 222) : En vénérant le triangle du logo de Tianzhu et mirant les étoiles, cette nouvelle civilisation continue de se développer sur place avec l'apparition d'un nouveau né.

1 décor à 360° et des vignettes animées

Chaque chapitre se constitue de la manière suivante :

- un **décor à 360°** immerge de spectateur au cours d'une scène (apparition en fondu);
- des **vignettes** de la bande dessinées, dont certaines sont animées, **apparaissent en 2D** dans cet environnement (spatialisation des apparitions, jeu sur les temporalités d'apparition...).

Composition musicale inédite et binaurale

Afin d'**enrichir et rythmer sa narration** et offrir une **expérience sensorielle**, la musique sera vectrice d'**émotions, amplifiant les états d'âme** des personnages, mais sera également une invitation à **la contemplation** dans les moments de suspension et de pause du récit.

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.



Afin de vous donner un aperçu du motion comic en réalité virtuelle, vous trouverez un prototype (work-in-progress) de l'un des 6 chapitres sous la forme d'une vidéo 360° à l'adresse suivante :

umanimation.com/projets/shangri-la/vr

Vous pouvez ainsi vous rendre compte de l'immersion dans le décor et du mode d'apparition des vignettes.

La version finale intégrera la composition musicale de Vincent Girault (son spatialisé), ce qui n'est pas encore le cas actuellement.

PRÉSENTATION VIDÉO

La vidéo de présentation du projet transmédia Shangri-La est disponible à l'adresse :
<https://youtu.be/FSZKjiPngVQ>



NOTE D'INTENTION

« Shangri-La interroge notre éthique humaine et l'avenir de l'humanité. »

Expérience émotionnelle :

Le postulat du spectacle, quel qu'il soit, repose sur **l'acte émotionnel**. Le public attend qu'on lui génère des **émotions qu'il ne reçoit nulle part ailleurs**, et parallèlement, le spectacle et son équipe artistique et technique, en mettant leurs connaissances et compétences au service de l'oeuvre, souhaitent **engendrer l'expérience la plus forte** en véhiculant les émotions les plus vives.

Christelle Derré, a choisi de s'appuyer sur les **nouvelles technologies** pour partager l'universalité de Shangri-La, récit futuriste, afin de provoquer davantage d'émotions et permettre, à travers cette **puissance émotionnelle novatrice**, d'appuyer encore plus le discours de l'oeuvre. En somme, la technologie génère des émotions plus fortes et imprègne le public de la réflexion de l'auteur. **La technologie est donc un canal puissant pour faire vivre et réfléchir cette oeuvre.**

En outre, le numérique permet un **décloisonnement des écritures** et crée une **nouvelle dramaturgie**. C'est une orchestration des canaux sensoriels pour obtenir une **harmonisation multisensorielle**. Le public est immergé dans un univers où les stimuli sont omniprésents. Il est au coeur même de l'oeuvre car il n'est pas que spectateur de Tianzhu : il en est le citoyen.

Ainsi, parmi les modernités que la technologie offre, l'expérience immersive collective ouvre une nouvelle façon novatrice de réception de Shangri-La, qui matérialise cette société confinée dans son vaisseau spatial.

Thèmes et questionnement de l'oeuvre :

Avec le projet « Shangri-La », **toutes les disciplines artistiques et techniques sont au service d'une réception innovante pour le spectateur** s'appuyant sur le sensible.

Il se situe au coeur de l'intrigue, **au coeur d'un dispositif sonore et visuel qui l'immerge dans notre histoire**. Il est lui aussi un habitant de la station Tianzhu, entouré d'écrans,

confiné et regroupé avec le reste de l'humanité dans un vaisseau en orbite tandis que la Terre n'est plus habitable.

C'est donc 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'advierait-il de notre humanité si nous devons tous être confinés dans un même espace ? Arriverons-nous à défier les lois naturelles et à créer une nouvelle espèce humaine ? À nous prendre pour Dieu ?*

Shangri-La est une **oeuvre résolument moderne** en abordant des thématiques actuelles, de façon **dystopique**. L'oeuvre de Mathieu Bablet interroge le public sur des aspects aussi forts que variés. Celle-ci traite, à travers le totalitarisme de Tianzhu, de l'existence humaine, de son rôle sur son environnement et sur les espèces qui l'entoure, sur son mode de vie, sur les intolérances et le racisme, sur les manipulations citoyennes, sur l'usage des technologies dans le contrôle de l'espèce humaine, sur le pouvoir : **elle interroge notre éthique humaine et l'avenir de l'humanité**. Il s'agit là d'un panel de réflexions entremêlées avec succès qui ne laisse pas indifférent. Cette oeuvre génère, de toute évidence, des doutes et des remises en cause. Elle est impérative dans son souhait de **réveiller et de révolter les consciences**.

Ainsi, pour aborder dans le cadre du spectacle vivant une oeuvre comme celle de Mathieu Bablet, l'identité du Collectif Or Normes de UMANIMATION et leurs outils technologiques de création permettent cette **fusion entre l'oeuvre et sa mise en scène**. En effet, ici, la puissance des technologies au service de la création répond parfaitement à la puissance de l'oeuvre dans laquelle la technologie est omniprésente. On assiste donc à une **mise en abîme artistique**, mise au service d'une réflexion absolument nécessaire dans le contexte actuel. Aussi, le rôle des musiciens et artistes participe à cette fiction théâtrale en faisant des spectateurs un **échantillon des citoyens de Tianzhu**.

À travers l'expérience immersive, appliquée au spectacle Shangri-La, le Collectif Or Normes et UMANIMATION veulent bel et bien **bouleverser les esprits**, en suscitant des interrogations aussi fortes que l'oeuvre de Mathieu Bablet génère.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES ET TECHNOLOGIQUES

Adaptation pour de nouveaux formats :

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.

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 metteuse 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** prolongeant l'univers de la bande dessinée initiale et prenant la forme d'un **prequel au concert**.

Immersion collective :

L'expérience rassemble des spectateurs, venant vivre l'oeuvre individuellement tout en profitant de la présence de tous pour la ressentir aussi collectivement. En effet, certains spectateurs pourront se retrouver face à face, comme face à eux-même en quelque sorte. Les fauteuils pivotant à 360° et en fonction de comment on convoque les stimuli du spectateur, l'interprétation de ces stimuli de la part du spectateur pourra offrir cette scène de « rencontre » entre spectateurs, rencontre de soi avec cet autre soi, face à lui.

Ce constat est d'autant plus présent dans l'expérience immersive, qui offre et exacerbe les sensations et émotions individuelles et collectives. En effet, la technologie au service de l'expérience immersive crée un nouveau rapport entre fiction et réalité.



Le spectateur perd de plus en plus la notion de fiction en la confondant avec la réalité. L'expérience immersive est donc bel et bien une modernisation du rapport du public à l'oeuvre, en brouillant la frontière entre fiction et réalité, grâce à la puissance du dispositif.

Ce dispositif est donc parfaitement adapté à Shangri-La, qui transpose les problématiques bien réelles de notre monde actuel, à travers une fiction futuriste.

L'immersion est travaillée selon les codes identifiés pour la réalité virtuelle. Ainsi, grâce au sound design, nous venons **stimuler les sens des spectateurs** avec des intentions sonores diverses mais toujours synchrones et cohérentes avec ce qu'ils percevront visuellement, accompagné aussi par une composition musicale. **Le sound design a pour rôle d'attirer l'attention du spectateur** et de la maintenir au sein d'un cadre de perception précis selon l'intention dramaturgique. La musique accompagne et révèle aussi les enjeux des scènes et des personnages, et par conséquent, convoque aussi le sensible.

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 comic 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** pour la scène. 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 **quadriphonie** pour la scène.

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.

C'est notamment le cas pour **l'attention typographique portée au texte de la**

BD. En effet, le texte est un acteur à part entière. Comme tout acteur, une identité dramaturgique a dû être saisie. Pour la caractériser, un travail sur l'affichage du texte et le choix des caractères typographiques (police, taille, emploi des majuscules, effet) a été réalisé afin de déterminer différentes intentions de jeu.

Parfois, le texte est aussi traité par des **voix offs** de comédiens, selon le niveau de transmission de l'information (émission de radio, voix d'ordinateur-opérateur) ou lorsque les personnages sont en sortie dans l'espace.

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.**

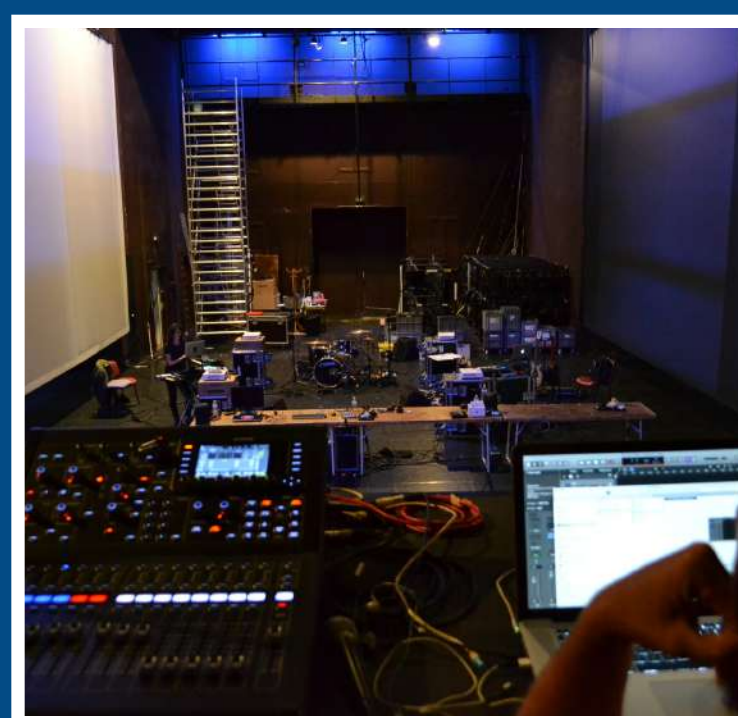
De plus, pendant le concert immersif, les notifications de la smartfiction sont envisagées comme des **compléments de la narration du spectacle**. Ces directives provoquent une **mise en abîme** : c'est la porte d'entrée / **l'intrusion de Tianzhu dans leur vie privée**. Le public occupe alors la même position que le héros et il peut se demander si lui aussi n'est pas devenu un consommateur de ce système.

Enfin, la **fatalité de la scène finale** du concert immersif, dans laquelle la Terre explose, nous renvoie à notre propre réalité. Afin de renforcer ce propos, nous y avons d'ailleurs ajouté des **vidéos de notre propre civilisation** en viking vidéo dans le but de brouiller encore plus la frontière entre fiction et réalité.



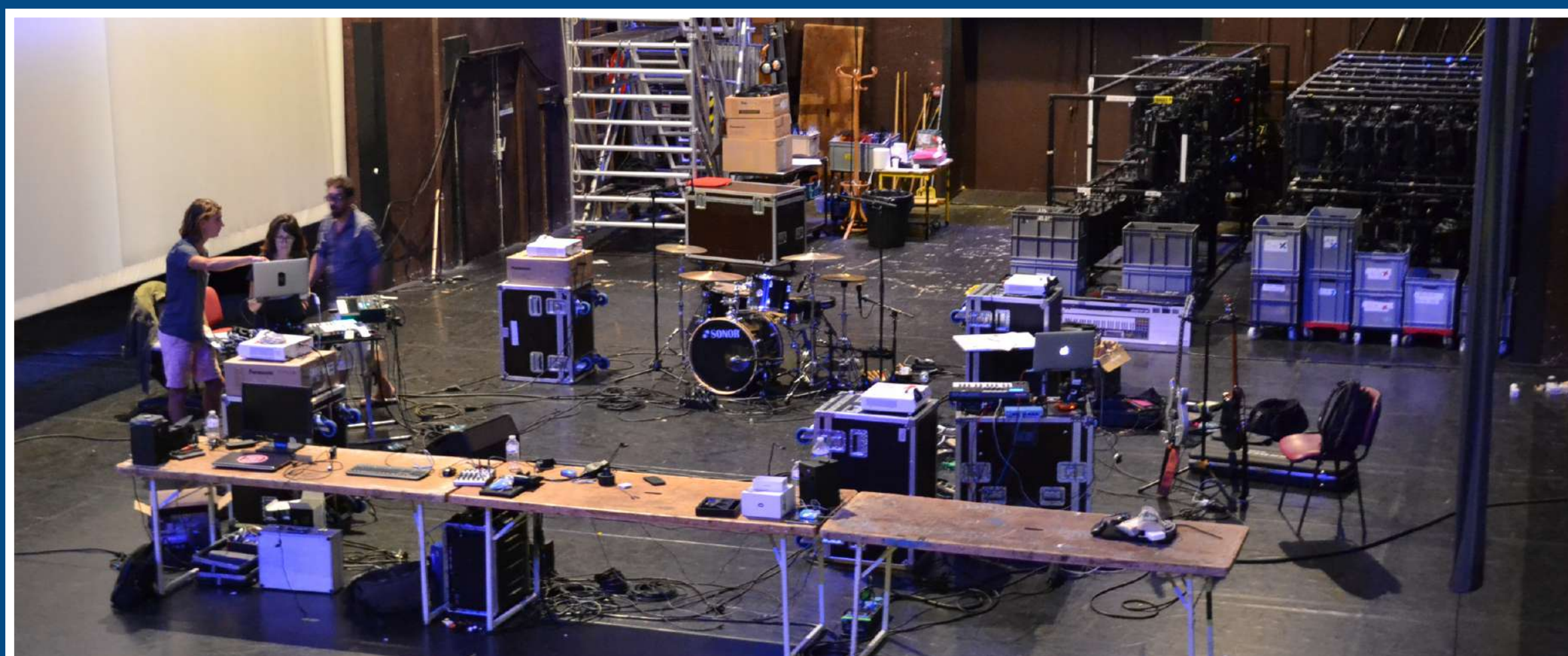
BANDE ORIGINALE

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



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.

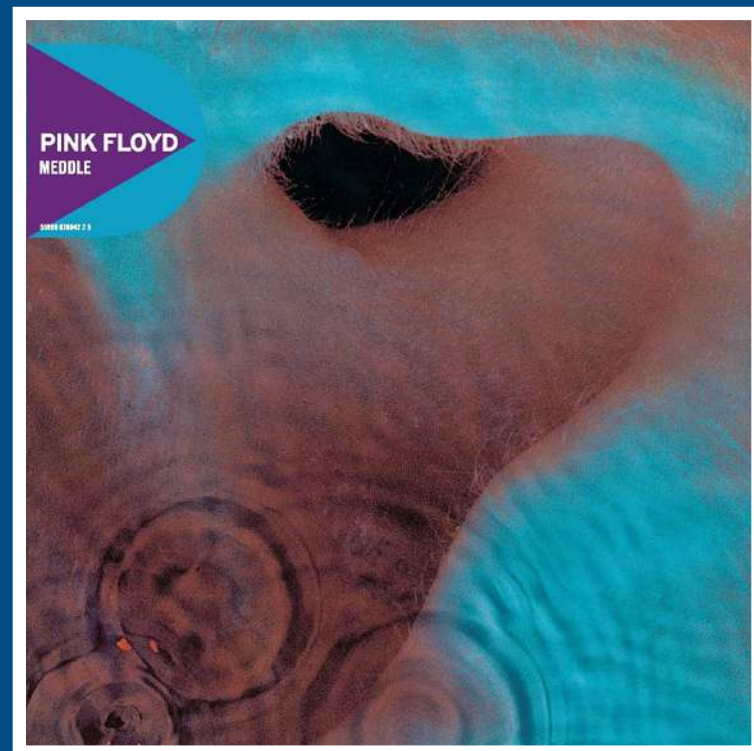
En poursuivant pas à pas les vignettes de la bande dessinée, la musique, tâchant de faire vivre au mieux le récit, sera vectrice d'**émotions, amplifiant certains états d'âme** des personnages, mais sera également une invitation à **la contemplation** dans les moments de suspension et de pause du récit 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**.



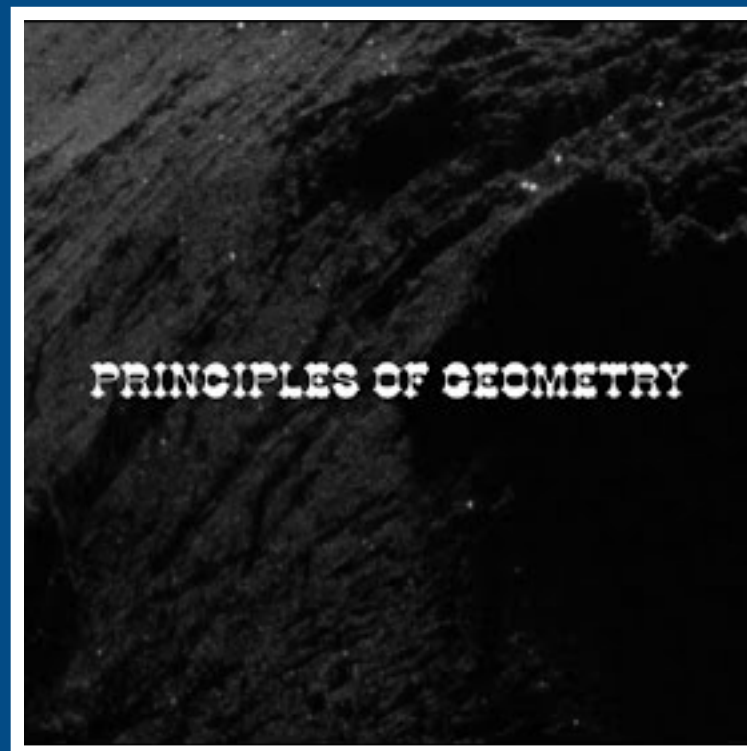
L'univers de la **science-fiction** appelle volontiers des **sonorités synthétiques 80's**, que nous tâcherons de moderniser et d'enrichir par un recours à des instruments acoustiques, comme la batterie, la guitare ou la basse électrique. Une attention particulière sera donnée à la volonté de produire 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

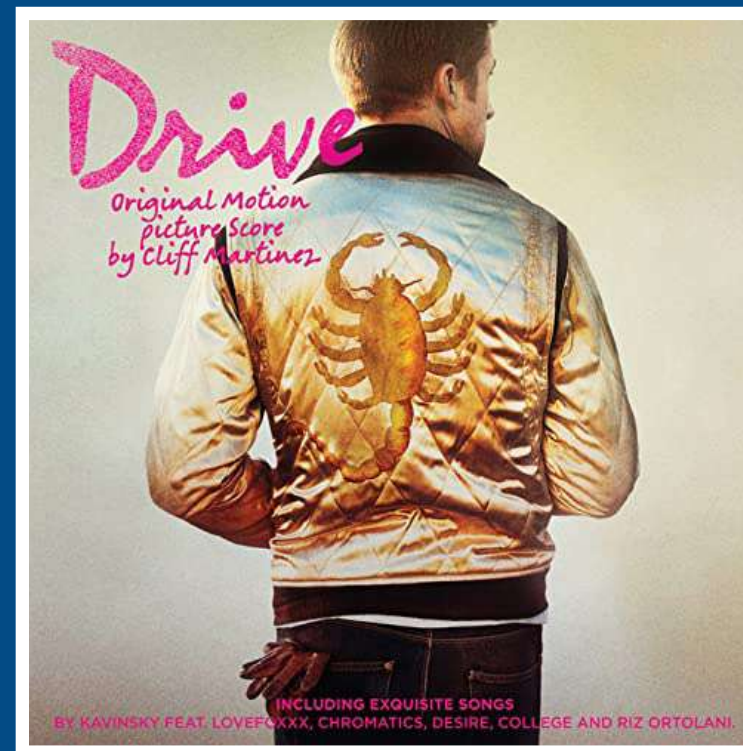
Face à la variété et aux reliefs du récit, nous recourons à des musiques de références afin d'aiguiller et d'affiner nos choix d'orchestrations et d'ambiances musicales. **De l'introspection à l'explosion**, nous puiserons dans différents styles musicaux (pop, rock, electro, classique, ambient...), en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



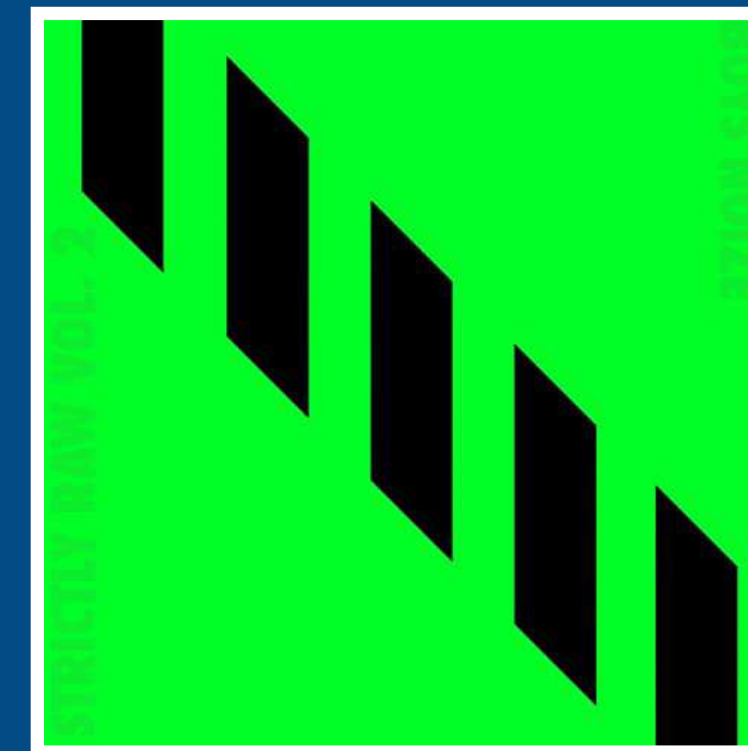
PINK FLOYD - ECHOES



PRINCIPLES OF GEOMETRY - ROANOKE



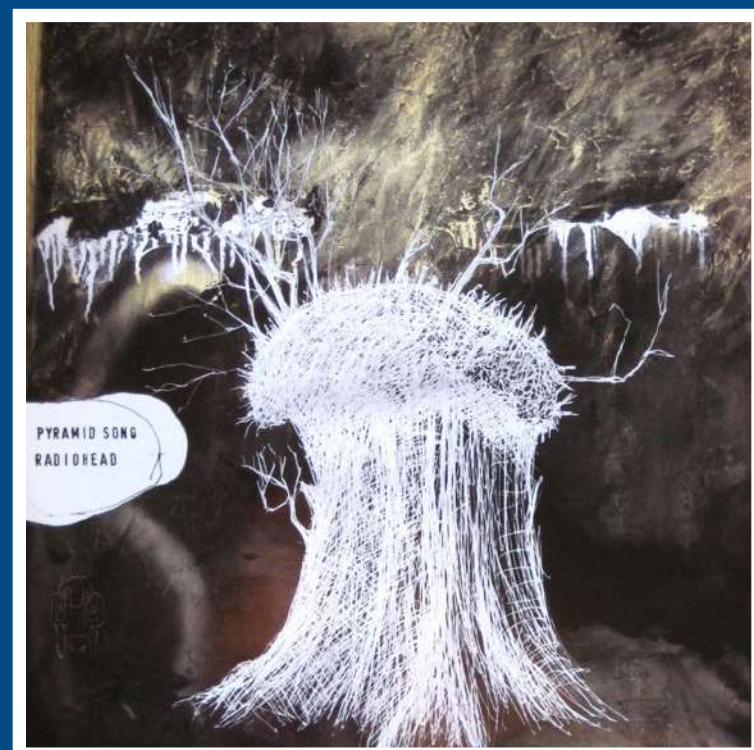
CLIFF MARTINEZ - RUBBER HEAD



BOYS NOIZE - DISTORT ME



JOHNNY JEWEL - THE HACKER



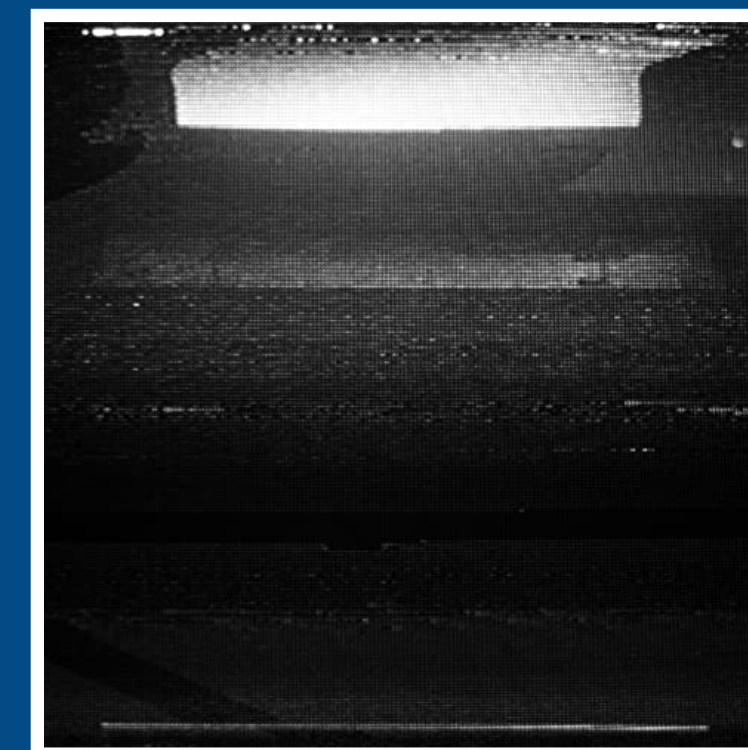
RADIOHEAD - PYRAMID SONG



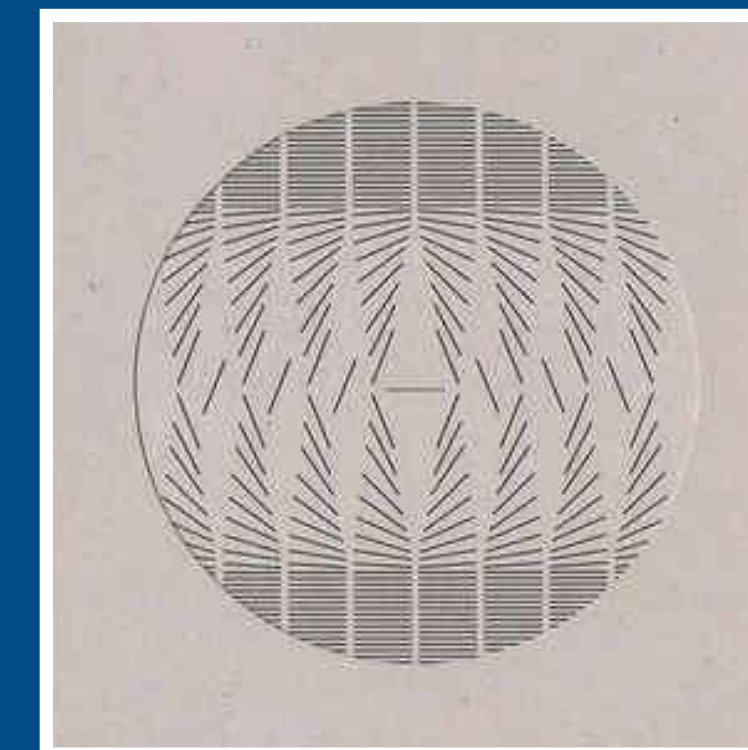
JON HOPKINS - LUMINOUS SPACES



RADIOHEAD - DAYDREAMING



LORN - ACID RAIN



RIVAL CONSOLES - ODYSSEY

Space Opera Rock - Électro Intime Sci-Fi - Nappe Ambient 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.

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.



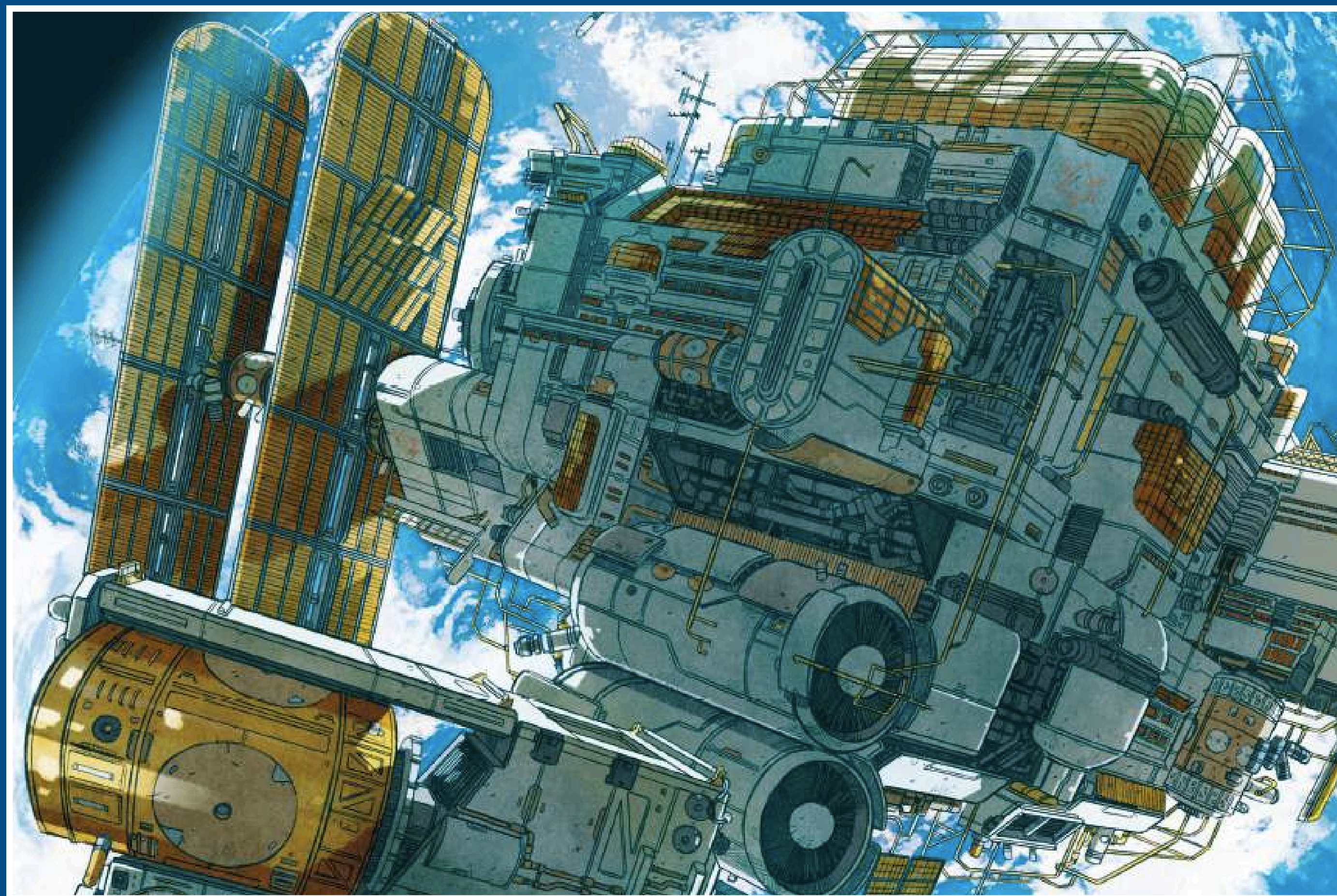
MOTION COMICS EN RÉALITÉ VIRTUELLE :

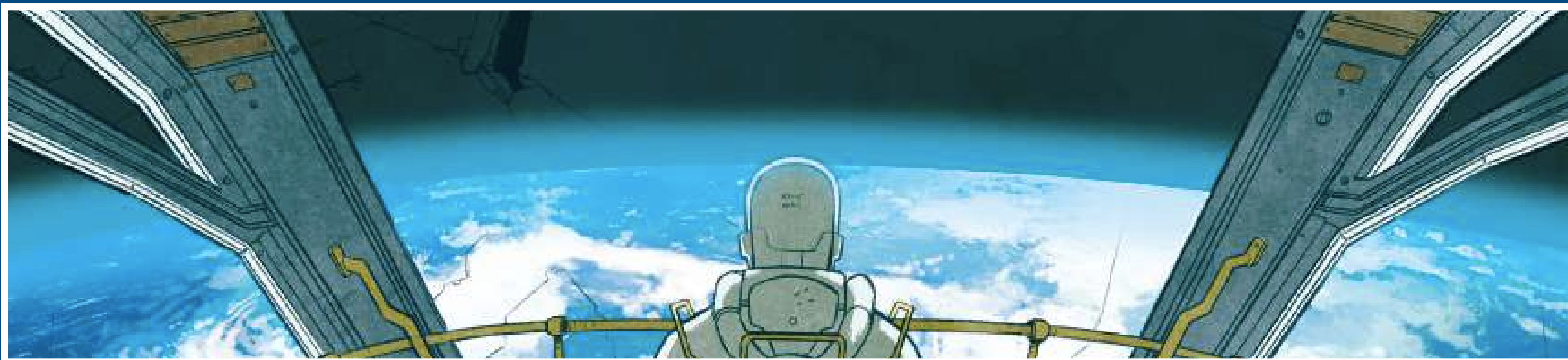
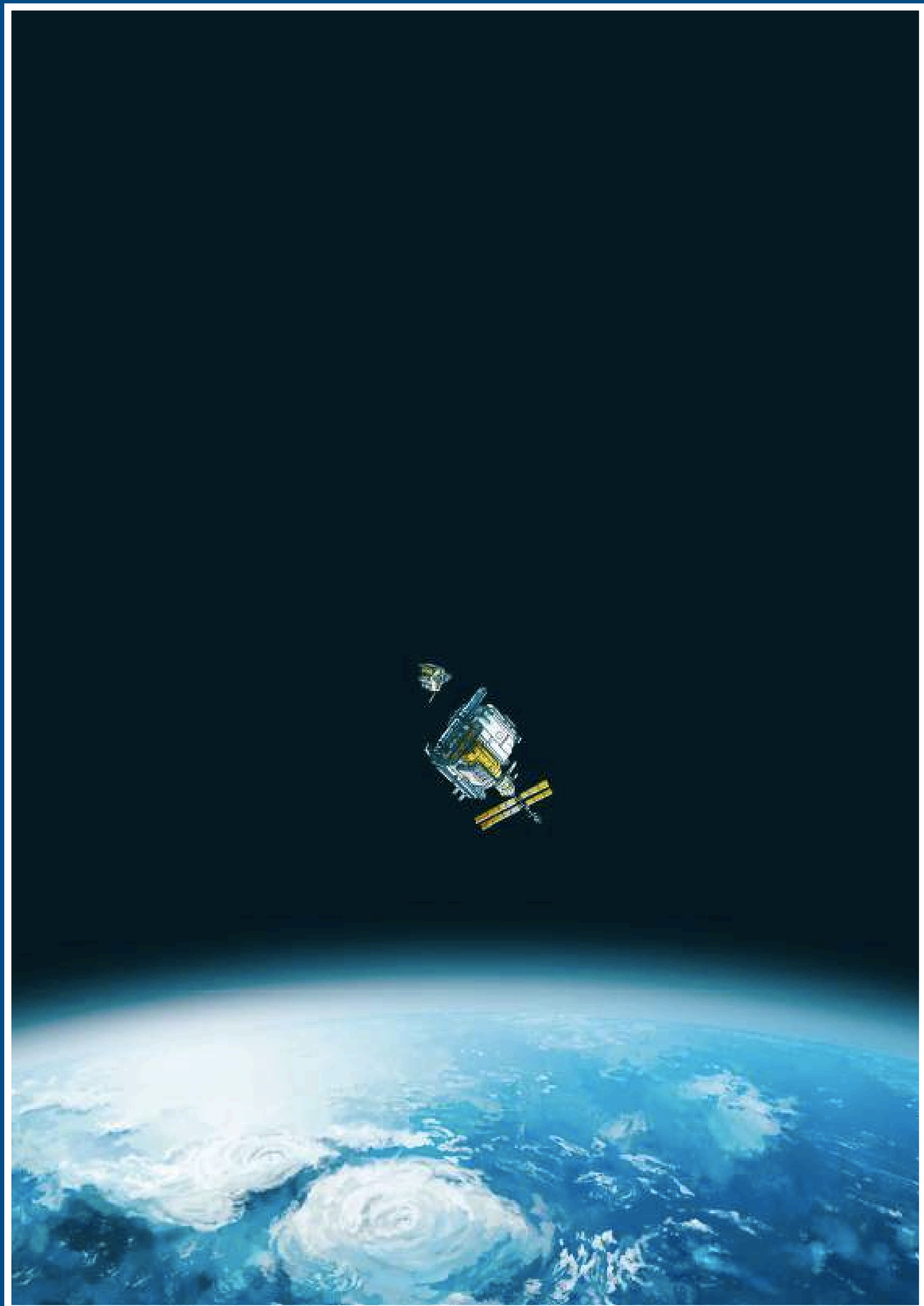
créations originales inédites pour une partie de l'histoire non traitée pendant le concert immersif.

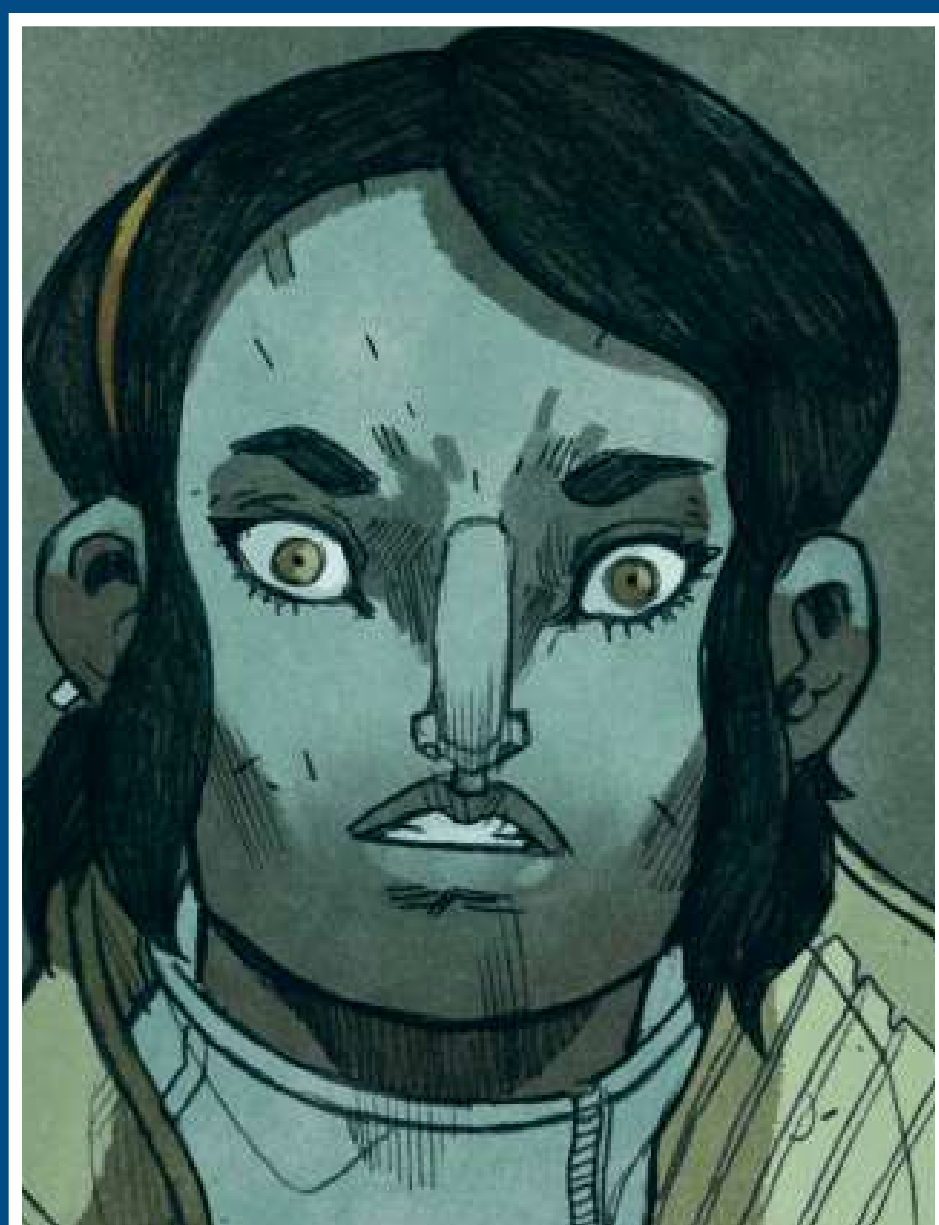
Dans un usage domestique, le concert sera adapté pour pouvoir être écouté via un casque de réalité virtuelle (son binaural).

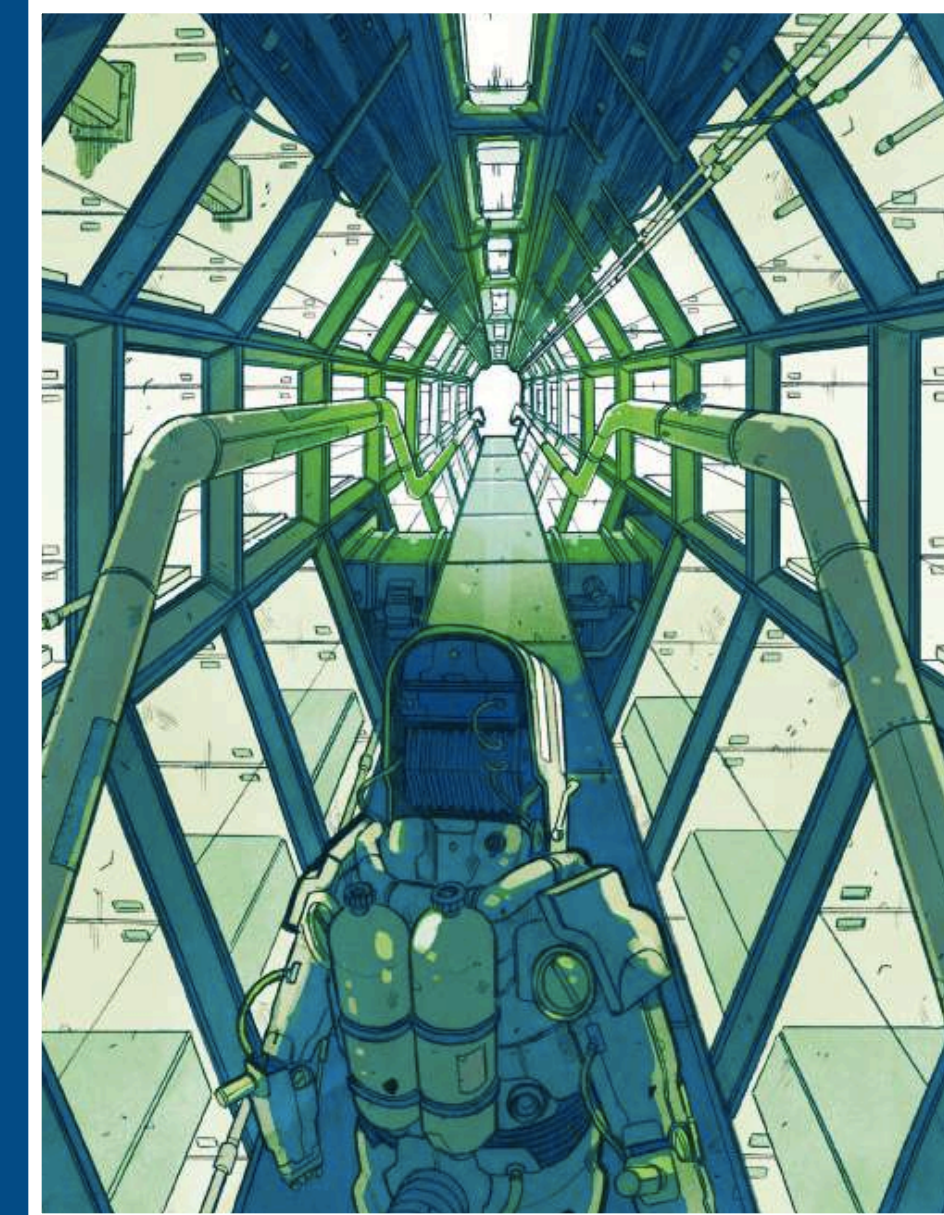
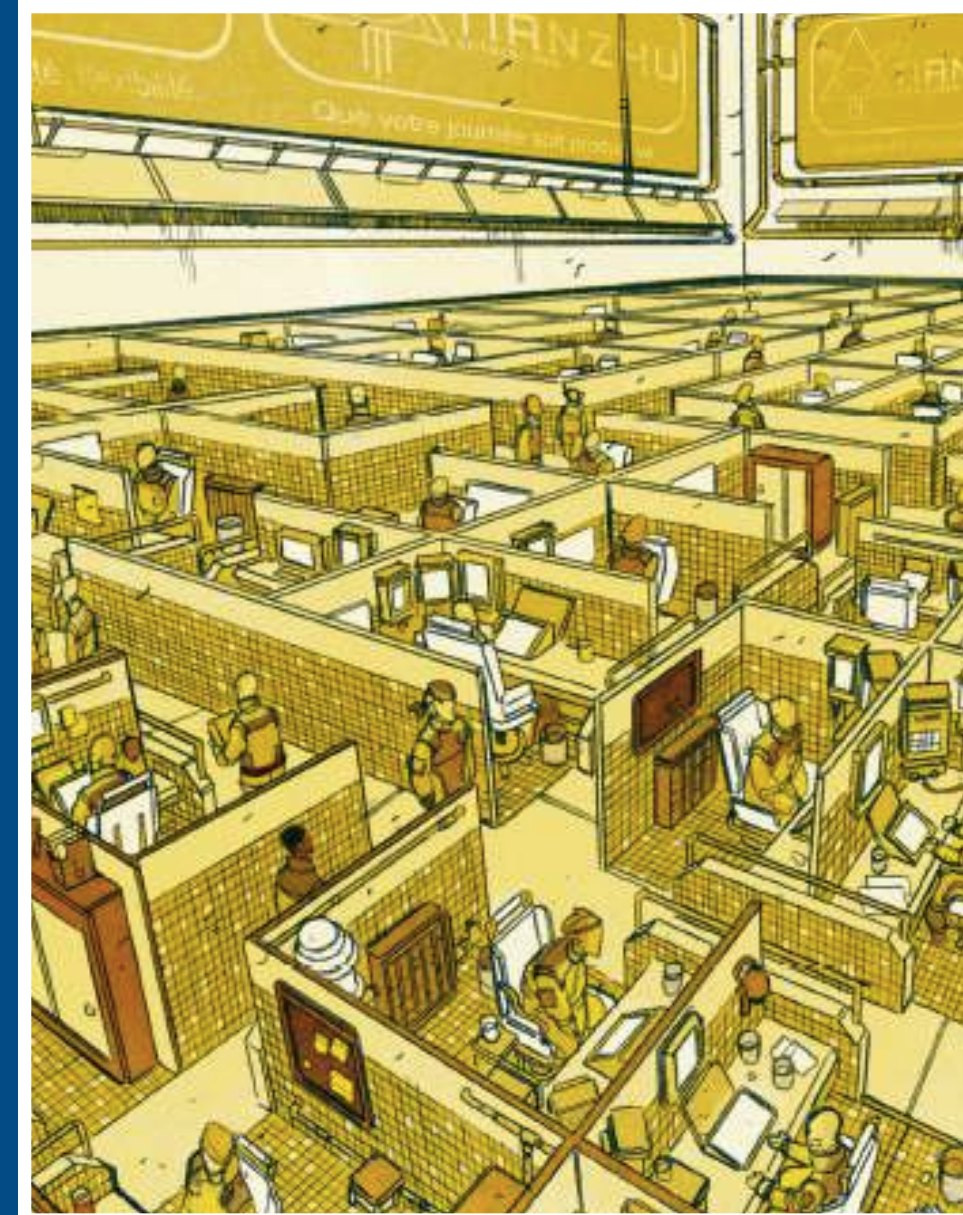
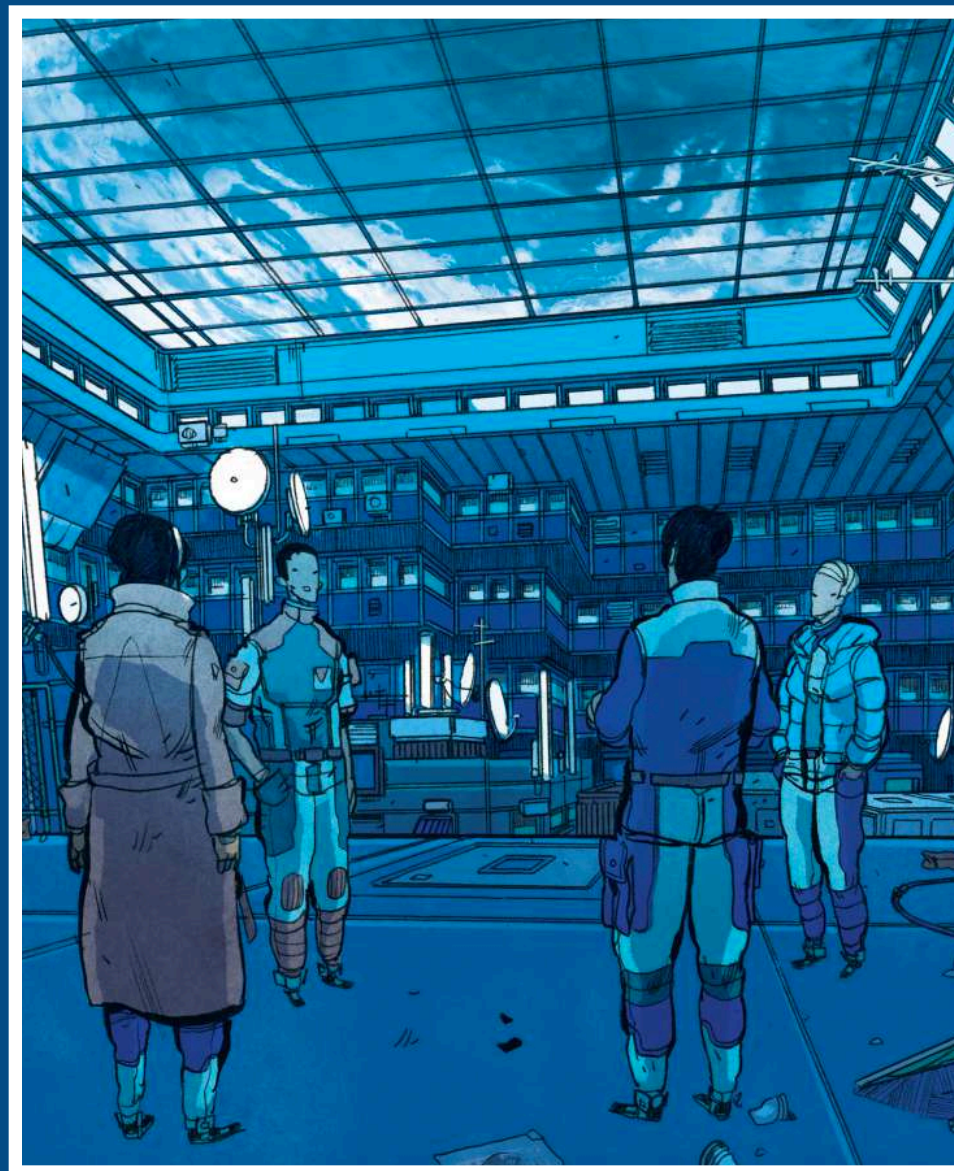
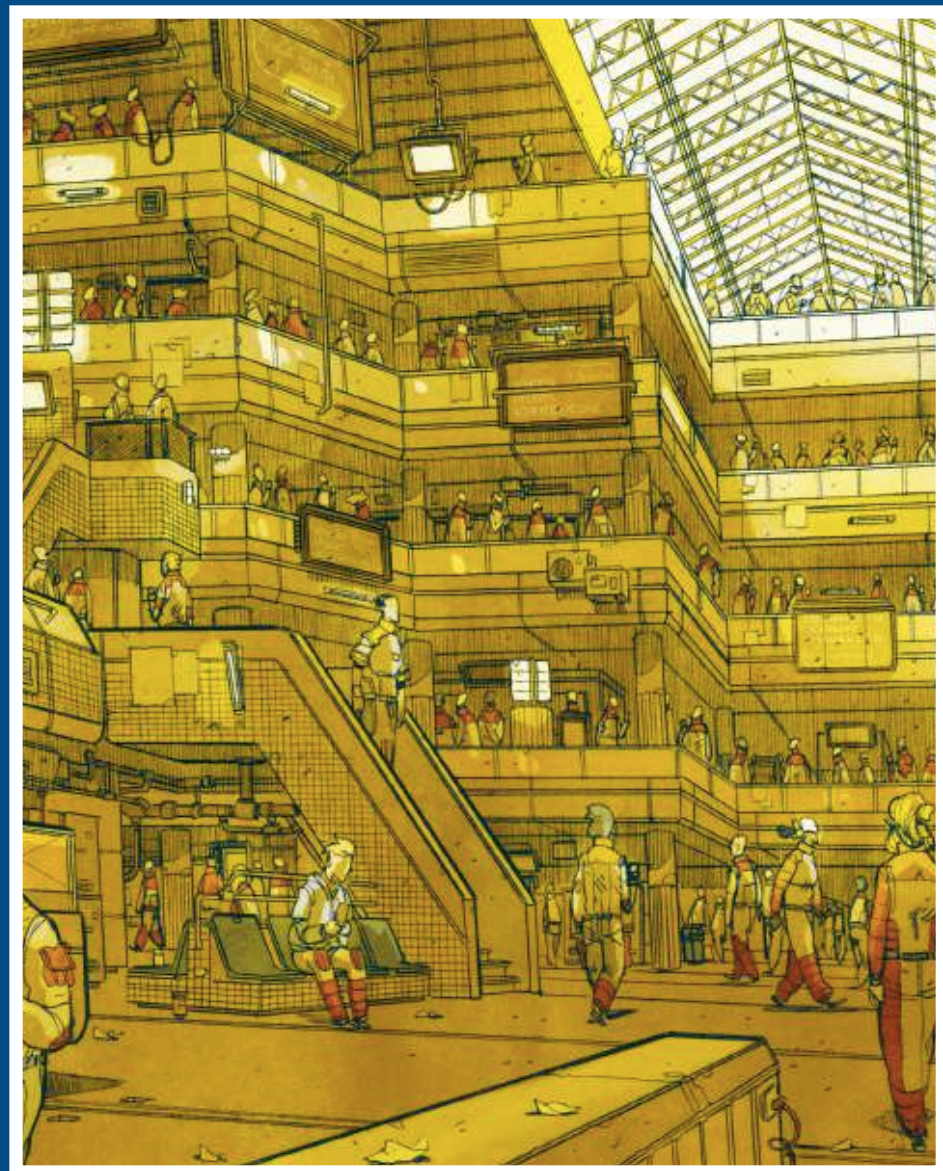
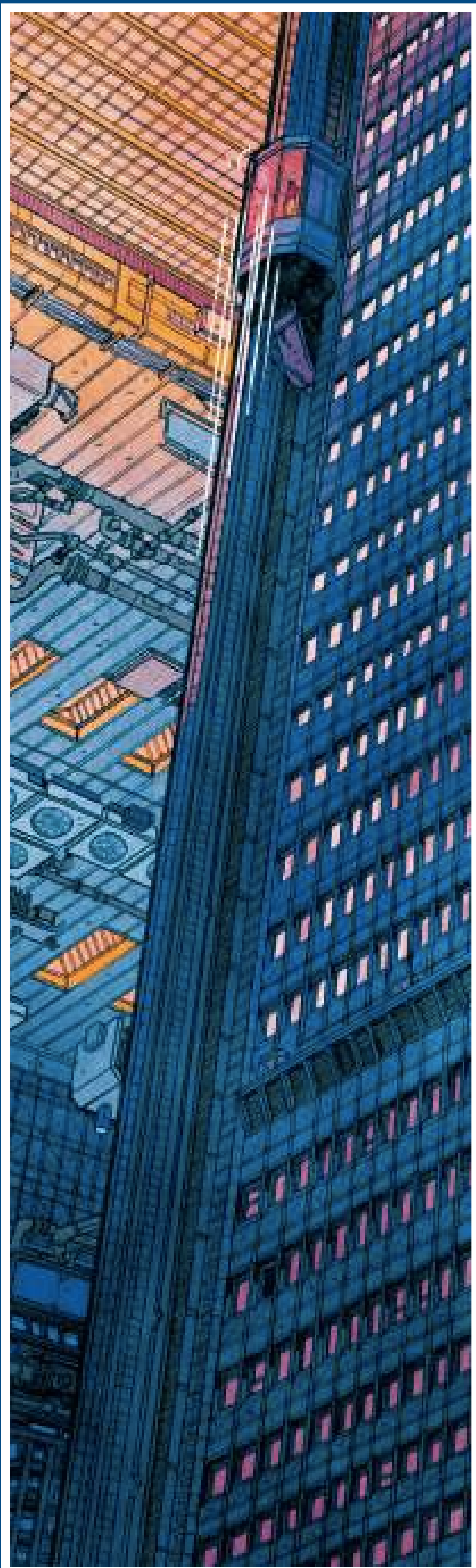
UNIVERS GRAPHIQUE

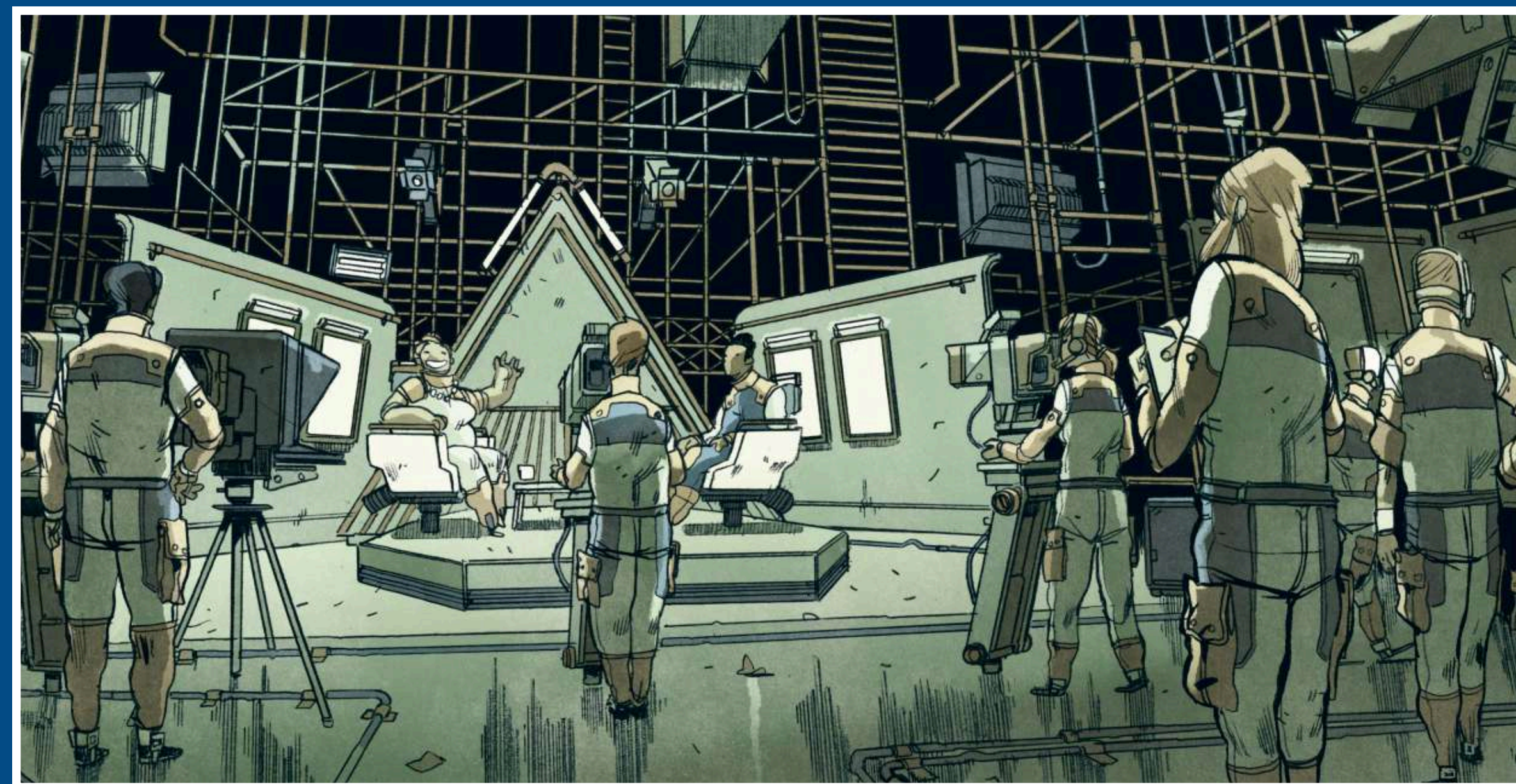
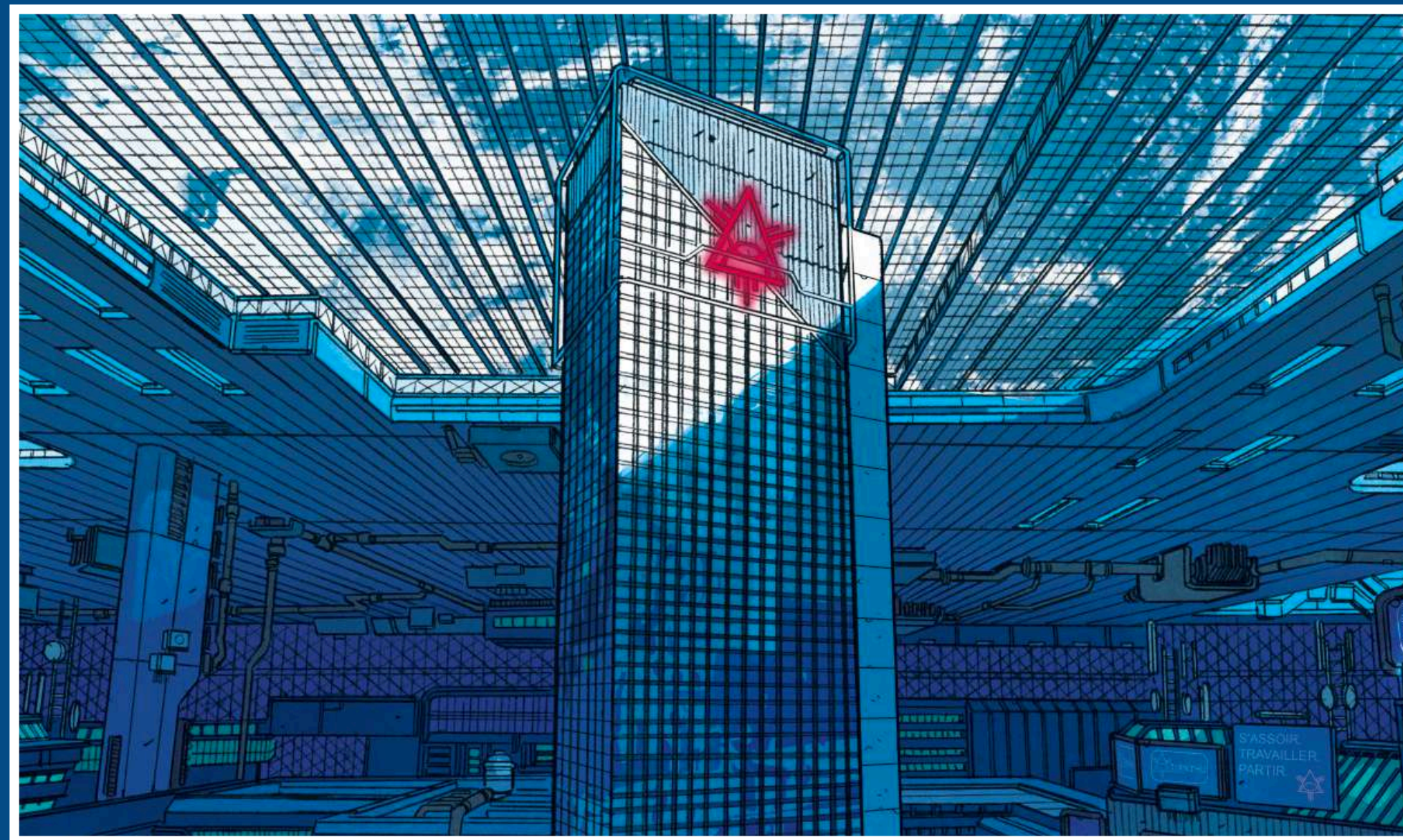
Le projet « Shangri-La » reprend l'univers visuel et graphique de la bande dessinée originale, dessinée et mise en couleur par Mathieu Bablet lui-même. Les vignettes, que nous disposons au format numérique, seront découpées et certains éléments seront redessinés le plus fidèlement possible afin de pouvoir les animer. Mathieu Bablet participe par ailleurs à la création de nouveaux visuels.

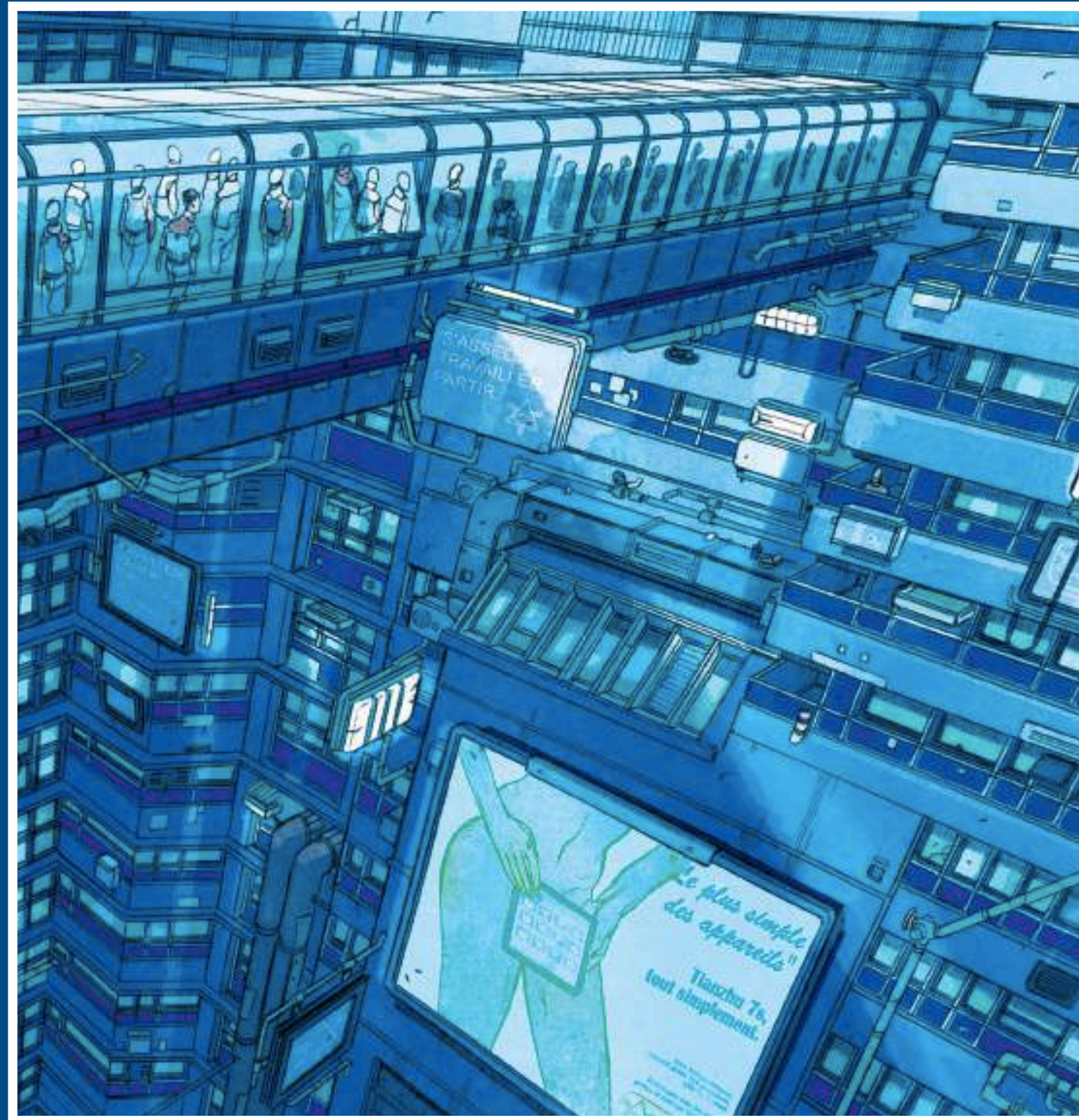
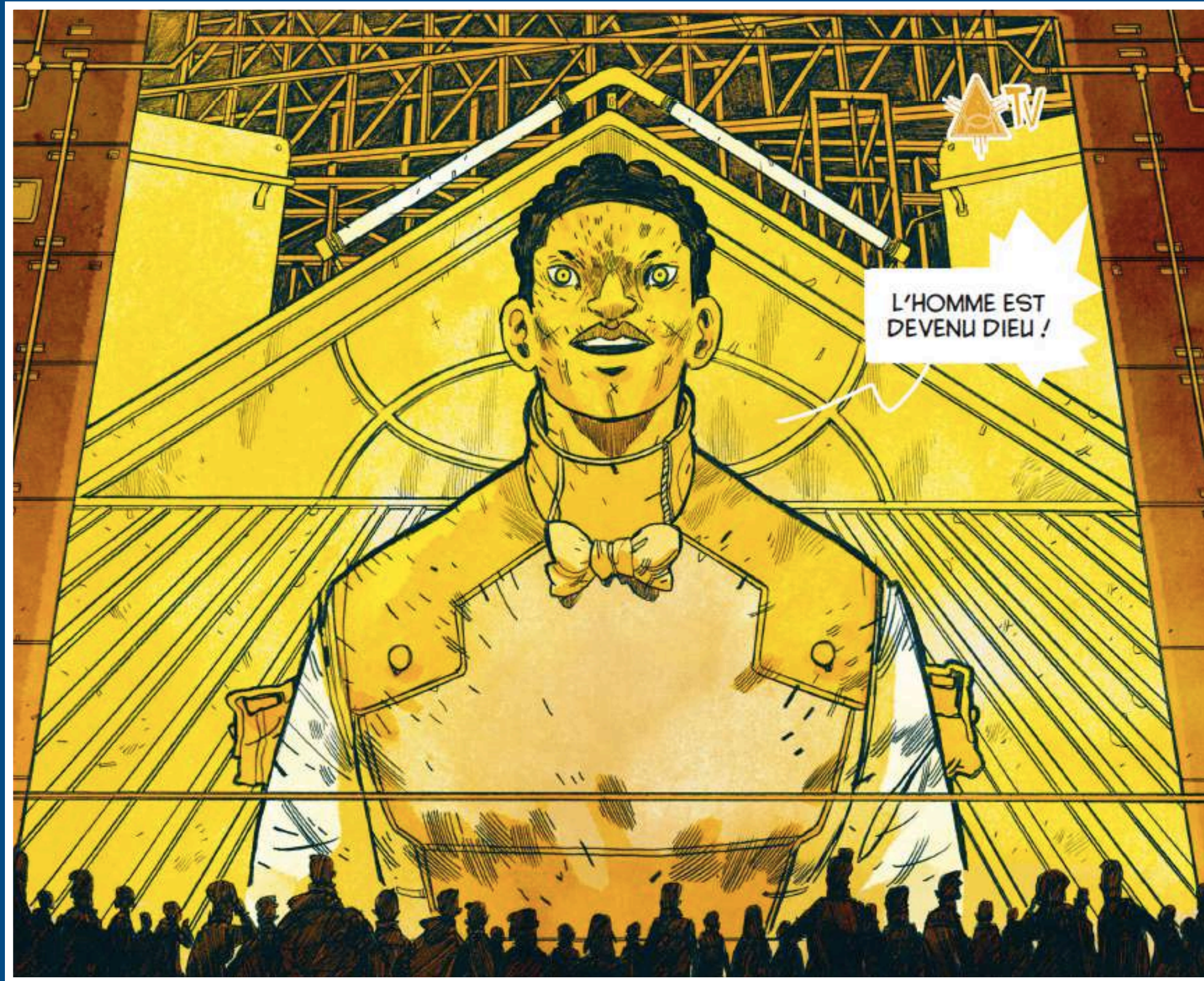


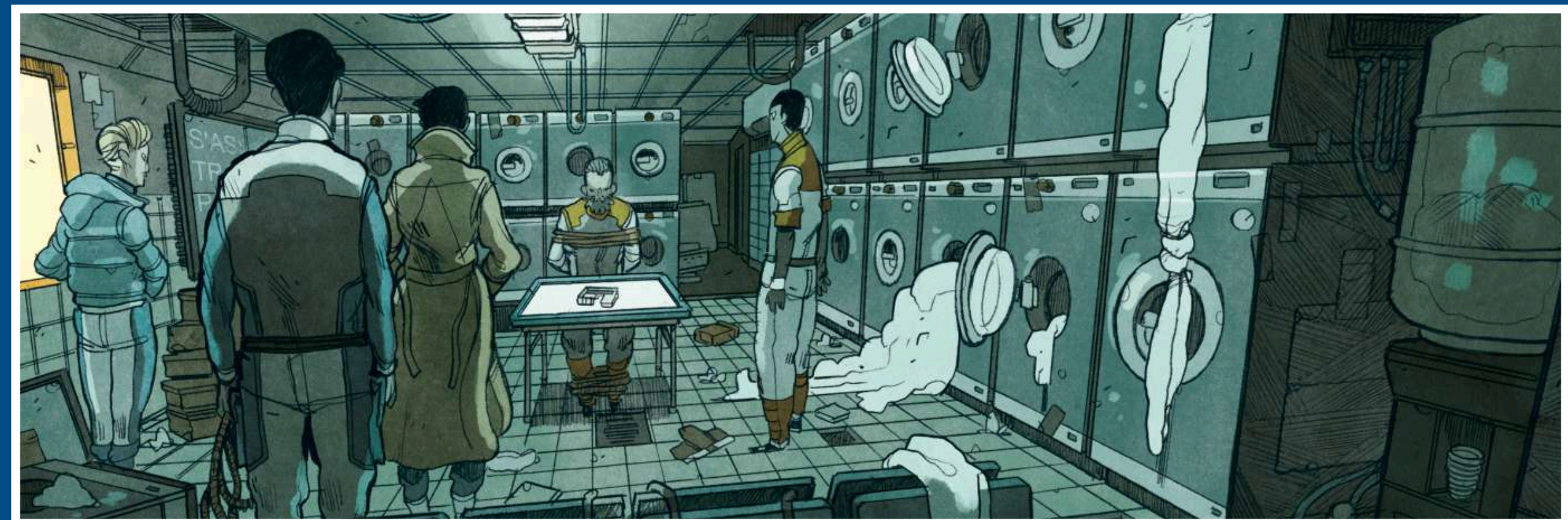
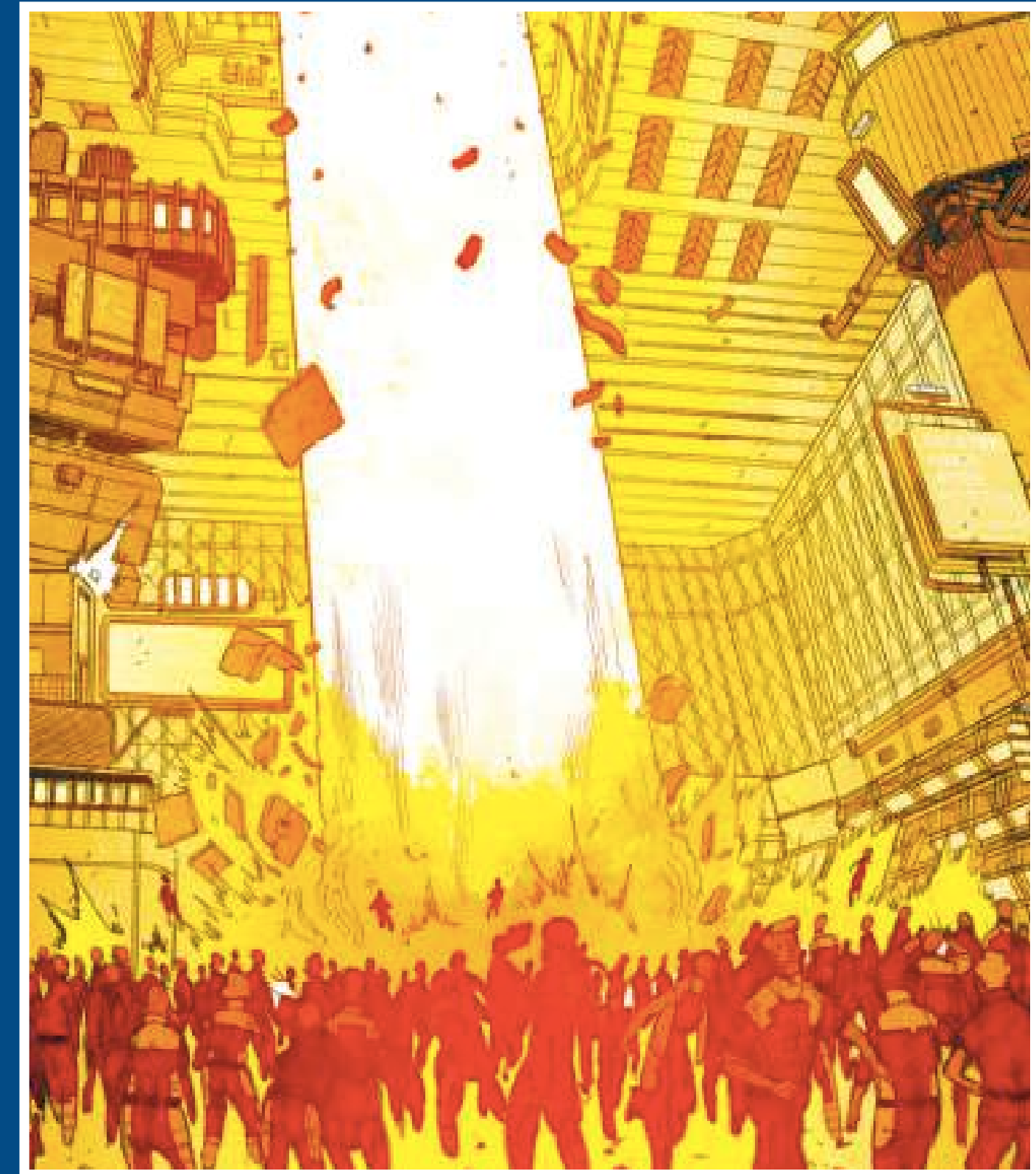












L'ÉQUIPE PROJET

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 du logiciel de création et de gestion des éléments graphiques pour le spectacle immersif.
- 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.
- **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.
- Enfin, **Poulp** participe à la création et la diffusion sur son application mobile Poulp-Collection de la smartfiction prequel.

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. Mathieu Bablet a d'ailleurs remporté le prix BD Fnac-France Inter 2021 pour « Carbone et Silicium » paru en août 2020 chez Ankama.

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 décroisement. 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.

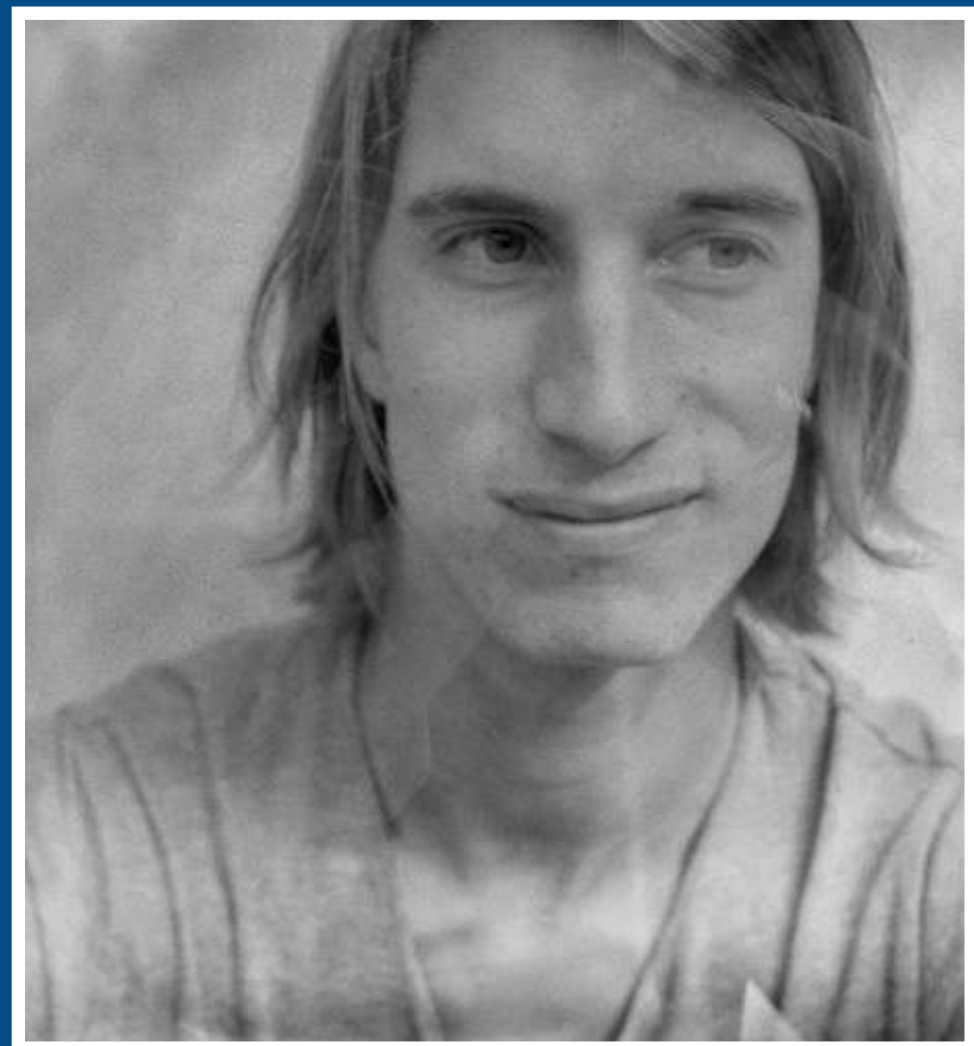


AYMERIC CASTAING : PRODUCTEUR

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>



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.

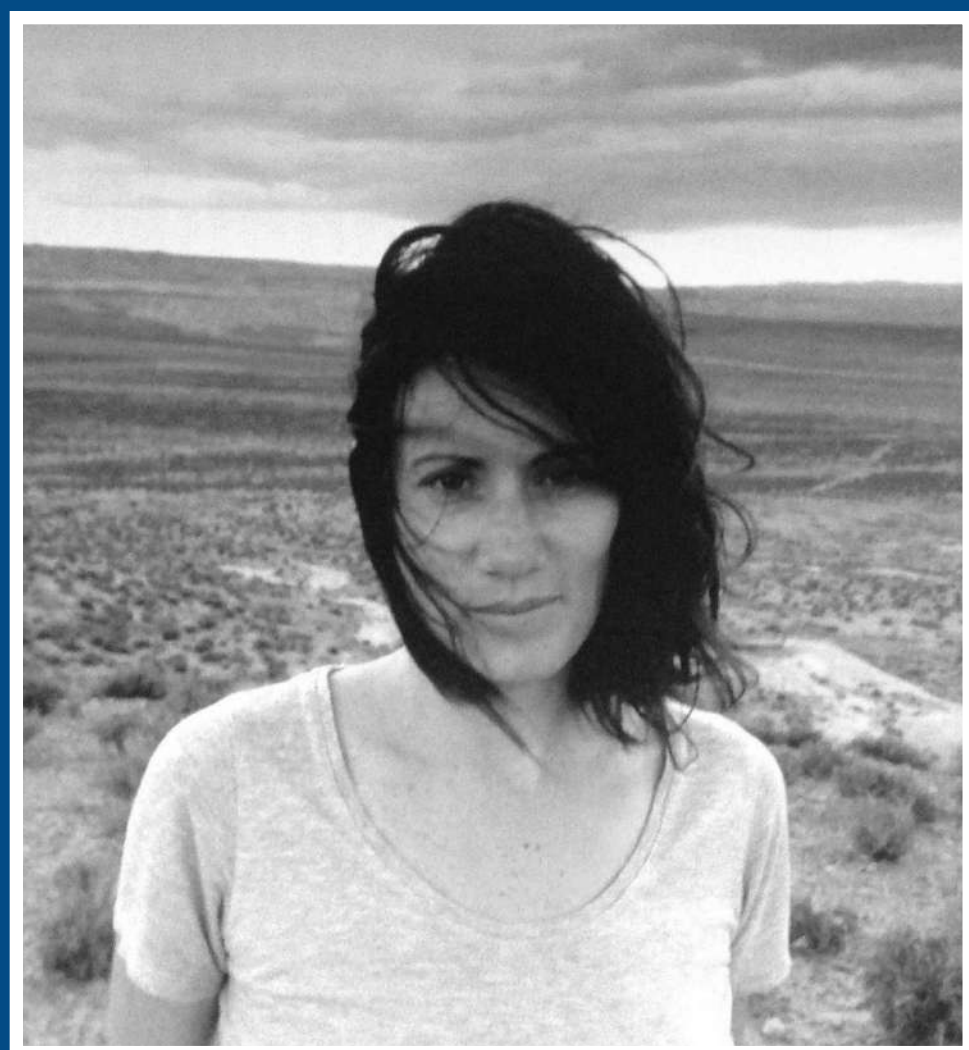
En 1998, étudiant en Arts du spectacle à l'Université de Poitiers, il fonde « Les Films de la Lympe », un collectif de cinéastes et commence une recherche sur le rapport entre le son et l'image.

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 créations sonores oniriques 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 Pétolesini avec le soutien du Théâtre Paris Villette.

NADÈGE FEYRIT : MUSICIENNE, SOUND DESIGNER



Née à Pau, de mère vénézuélienne et de père français, elle grandit au sein d'une famille de musiciens. À l'âge de 7 ans, elle réalise des mini reportages sonores sur cassettes audio, puis découvre à 12 ans de nouvelles sensations : la pulsation, le beat électronique et les textures synthétiques, via son frère qui écoute alors Joy Division, New Order et Art of Noise. Ses premières compositions au piano structurent sa profonde obsession pour les patterns répétitifs.

Étudiante en Angleterre à la Bournemouth University, elle décroche en 2008 un Master « Post Production : Sound Design », puis vient s'installer à Paris pour y travailler en tant que sound designer pour la télévision et le cinéma. Elle a notamment réalisé la bande son du film multi-primé « Peripheria » (réalisé par David Coquart, sélectionné aux Césars en 2017), ou encore du court-métrage « Best Friend » (Best Student Film, Annie Award 2019).

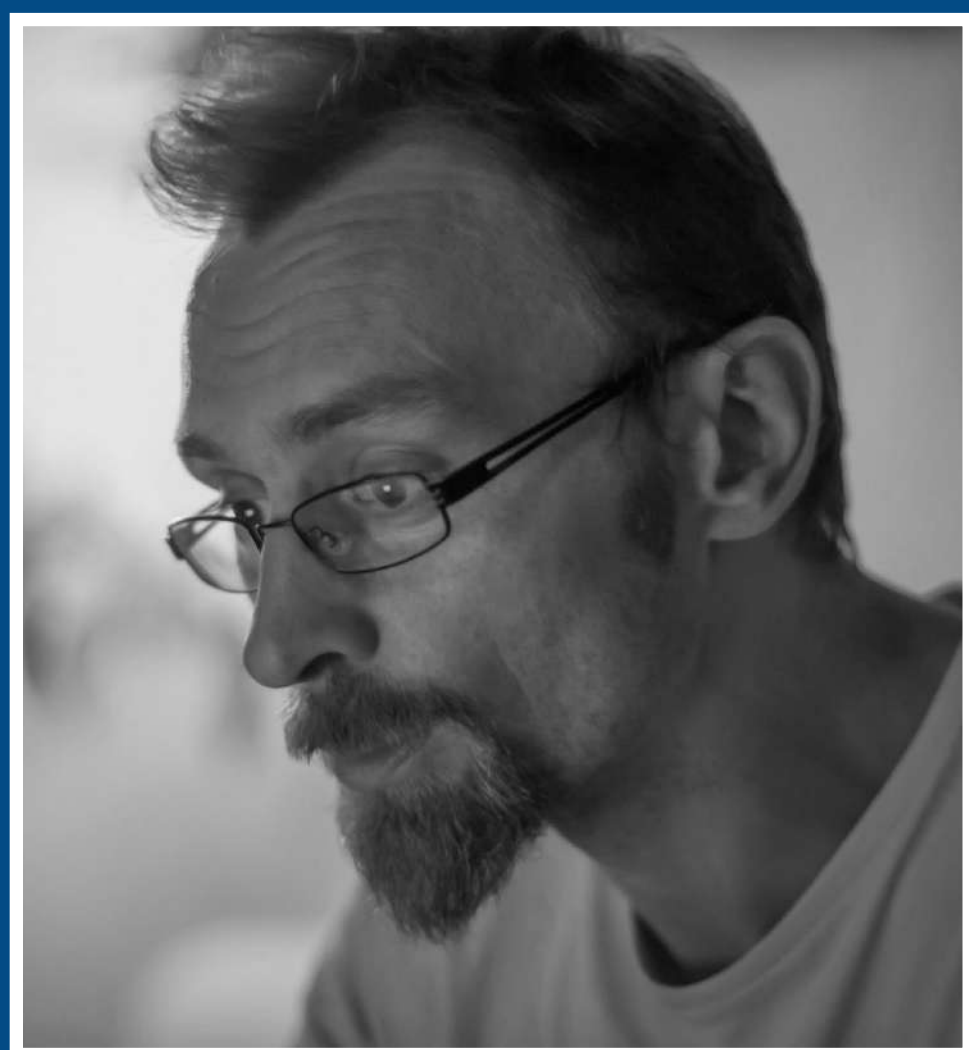
En juin 2017, en collaboration avec le légendaire DJ de la Hacienda et journaliste Dave Haslam, elle compose une pièce sonore ambient en ouverture des concerts performances de New Order au Manchester International Festival .

Elle signe le soundscape « Breathless » sous un pseudo. THE OPTION naît d'une certitude : la proposition artistique est une « option » parmi d'autres. Son concept désincarne ainsi l'idée d' « artiste-personnage performer », pour mettre plutôt la lumière sur l'objet artistique et non l'artiste.

En avril 2018, elle crée avec l'artiste conceptuel Jérôme France «96», une installation interactive lumière et son spécialement commandée pour l'église Odarslövs de Lund en Suède. «96» est une réflexion introspective sur notre rapport au Présent.

Son 1er EP « Loving Ghosts » est sorti en janvier 2018. Elle prépare actuellement son prochain album.

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 Bellecour 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.

MARTIN ROSSI : PROGRAMMEUR MULTIMÉDIA - SCÉNOGRAPHE



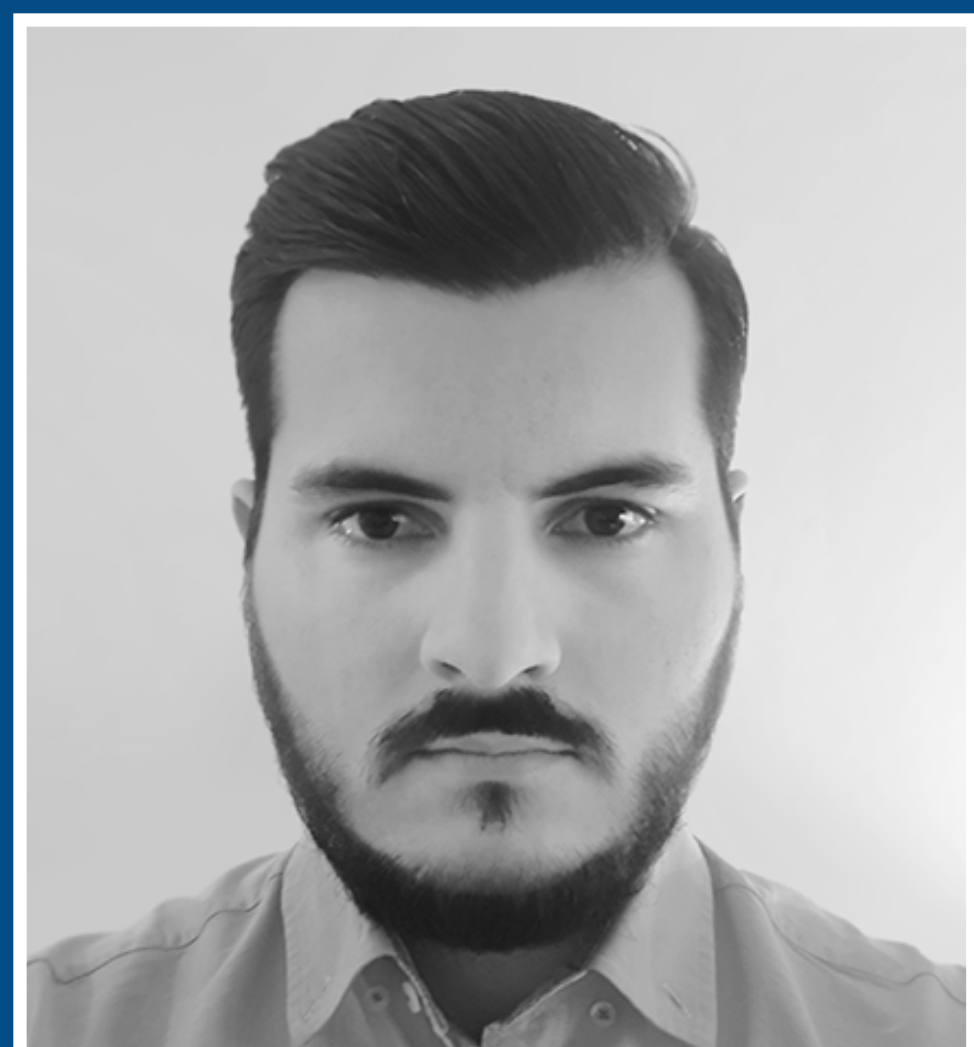
Après une formation musicale au conservatoire de Lille et plusieurs expériences scéniques au sein de formations «musiques actuelles», Martin Rossi s'est rapproché des techniques du spectacle via les éclairages. Il travaille sur plusieurs créations en tant qu'éclairagiste et participe à différents projets 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).



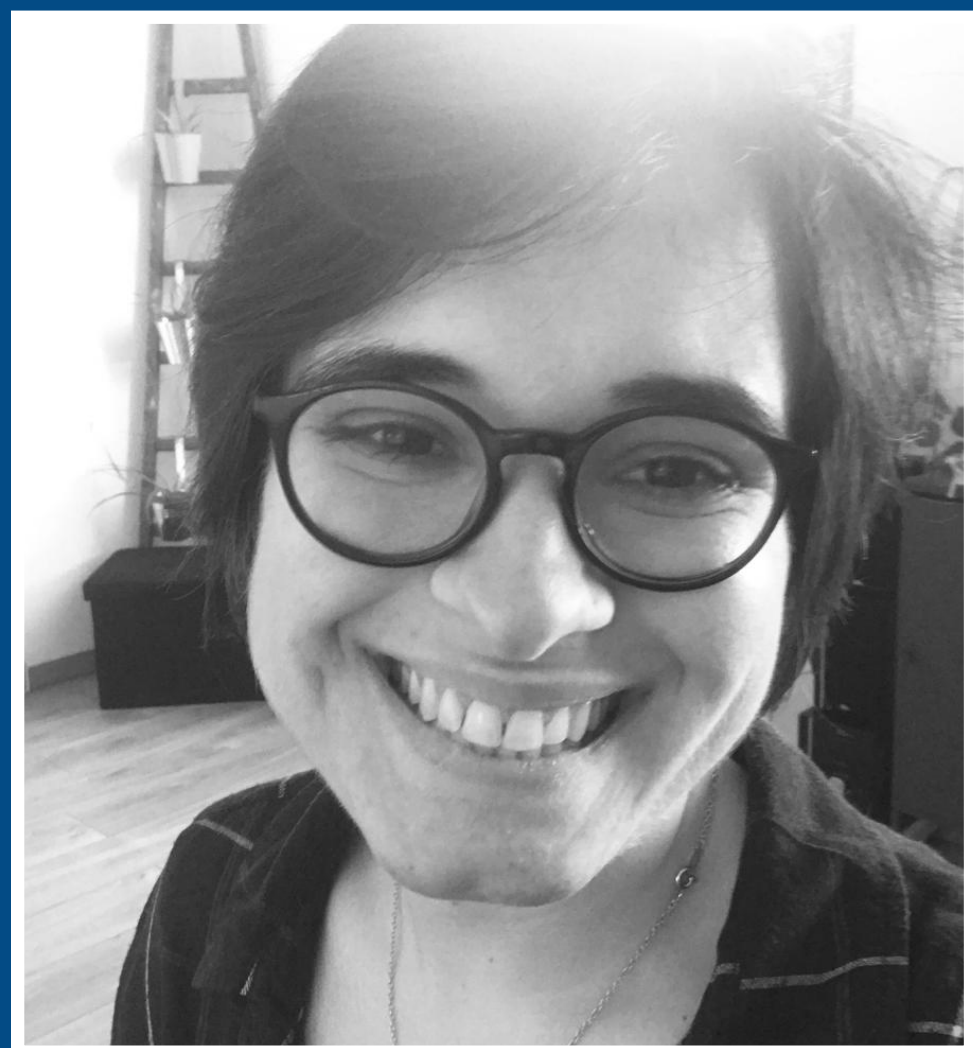
ALEXANDRE COIRIER : DIRECTEUR TECHNIQUE

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 jeu 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).



ADELINE CHAIGNE : COMÉDIENNE (NOVA)

Adeline Chaigne a suivi une formation au Théâtre Ecole d'Aquitaine de 2014 à 2016. Durant ces deux années, elle est formée par Pierre Debauche, Robert Angebaud, Pieryk Vanneuville, Agnès François, Françoise Dannel et Olivier Dumas. À la rentrée 2016, elle termine sa formation à l'Académie Supérieure de Théâtre d'Angers. Ecole de comédie musicale, elle est amenée à y suivre des cours de théâtre, chant, danse. Elle y joue des rôles comme la maman sourde dans *Des lettres au pieds d'un arbre* et Barbara dans *Scène de chasse en bavière* et elle interprète une revue, *Follies*, mise en scène Pieryk Vanneuville où le théâtre, le chant et la danse sont liés.

À la fin de sa formation, elle décide avec Noémie Colardeau de monter sa compagnie, Les Yvettes. Elle écrit et met en scène son tout premier spectacle, *De muse en musette cabaret chanoiresque*. Elle intègre en 2018 la Compagnie Zarastro en tant que comédienne; elle y jouera Noadiya dans *Le jardin des délices* mise en scène Pieryk Vanneuville ainsi que plusieurs rôles dans *Léonard*, spectacle jeune public, mise en scène par Pierre Hugo Moulines. La même année, elle intègre le Collectif Or Normes pour la création d'un spectacle déambulatoire, *Les esprits libres*, au festival de théâtre de Bellac, où elle y jouera plusieurs rôles tirés de pièces de théâtre de Jean Giraudoux. Fin 2018, elle joue dans *Mal Foutus*, un spectacle écrit et mise en scène par Vincent Lyon.



ANATOLE DEVOUCOUX DE BUYSSON : COMÉDIEN (JOHN)

Formé au Lycée Mme de Staël à Montluçon, option 'Théâtre', entre 2008 et 2010. Anatole rentre ensuite au Conservatoire Régional de Clermont-Ferrand. En 2012, il décide d'entrer à l'INSAS, Bruxelles sous la direction de Michel Dezoteux.

Dans le cadre de ses études, il a joué dans le projet personnel « ADN » de Dennis Kelly, mis en scène par Julia Huet en 2014, et dans « L'Idiot », mis en scène par Judith De Laubier à la Projection Room, Bruxelles.

En 2016, il ressort diplômé du DNSPC.

Depuis sa sortie, il a joué dans plusieurs projets :

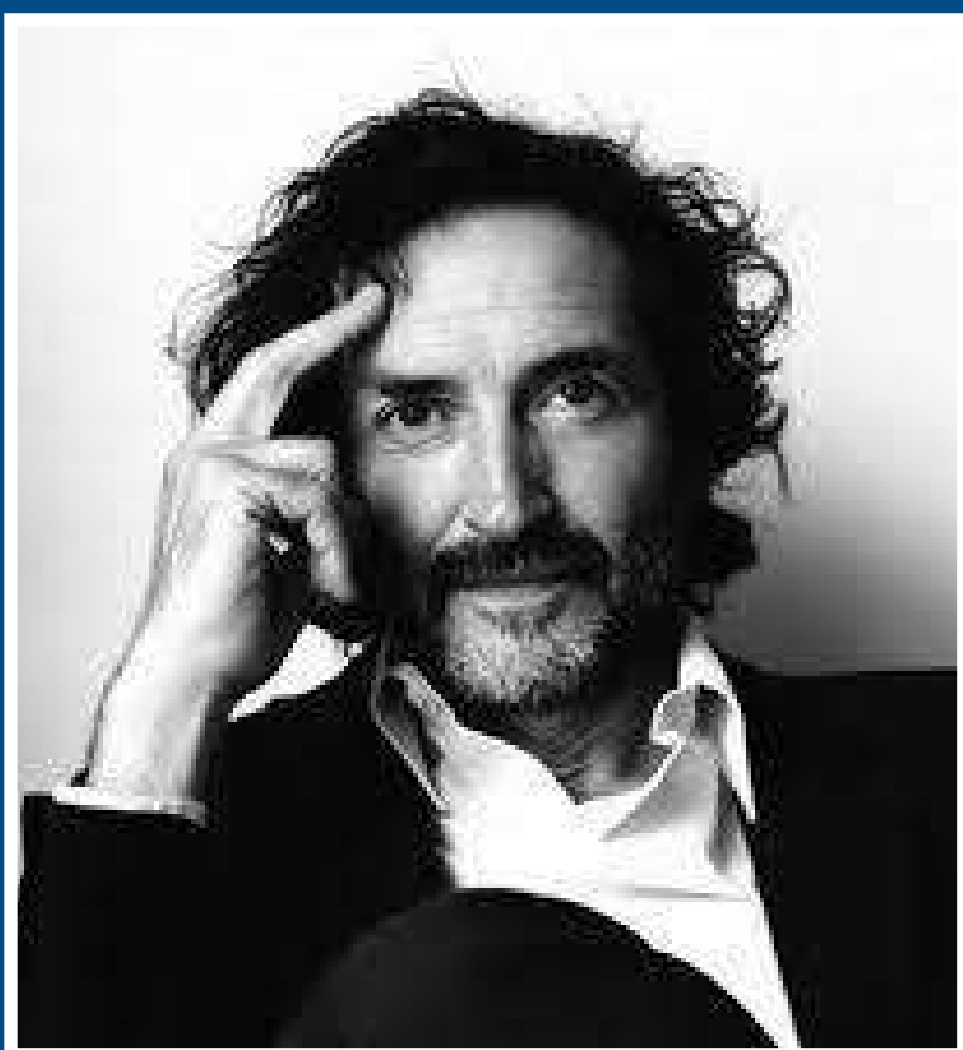
- « Albatros », de Fabrice Melquiot, mis en scène par Christelle Derré (Collectif Or Normes, Poitiers).
- « Toxic and the Avenger », écrit par Marilyn Mattei, mis en scène par Haini Wang (Compagnie HNA).
- « Levant » écrit et réalisé par Robin Labriaud (Production: Le Fresnoy).
- « Gentil Garçon » écrit et réalisé par Jules Pourchet (Production ECAL, SUISSE).



CAMILLE LERICHE : COMÉDIENNE (MR SUNSHINE)

Jeune comédienne, diplômée du baccalauréat littéraire, option renforcée théâtre au lycée Valin de la Rochelle. Elle a travaillé au sein de sa formation « Les Noces » de Bertolt Brecht (rôle de Maria), « Les Bacchantes » (rôle de Dyonisos), « La Mouette » d'Anton Tchekov (rôle de Nina).

Elle a rencontré Christelle Derré lors de son examen théâtre au baccalauréat, la metteuse en scène a pu mesurer son talent prometteur de comédienne. Elle incarne, avec sa fraîcheur, sa jeunesse et beaucoup de justesse le rôle de 'Tite Pièce'. « Albatros » de Fabrice Melquiot, est sa première expérience professionnelle. Actuellement en formation à l'École de Théâtre d'Angers, elle prête sa voix androgyne au personnage de Master Sunshine.



STÉPHANE GODEFROY : COMÉDIEN (SCIENTIFIQUE)

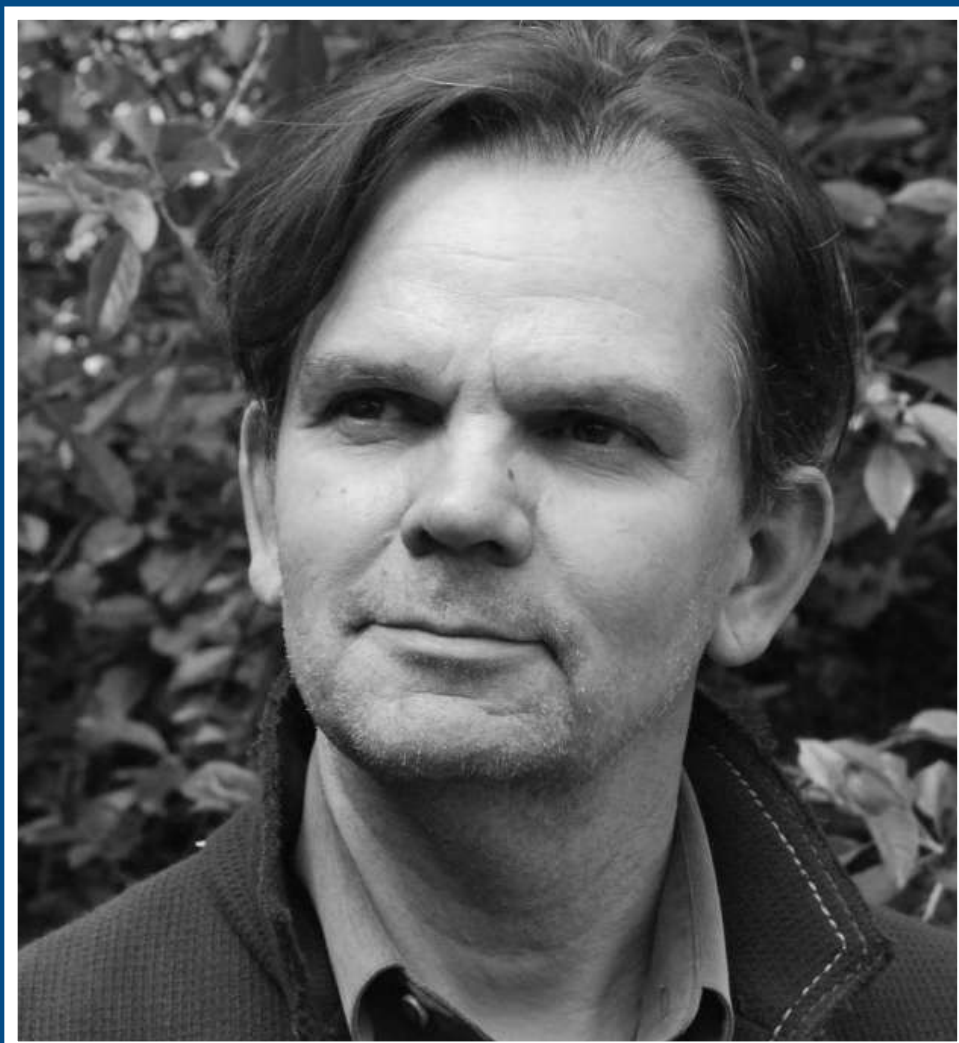
Pendant ses études de lettres et de philo, il découvre le théâtre, il joue et met en scène sans savoir encore qu'il en fera son métier.

À la fin des années 1980, le pas est définitivement franchi : Stéphane Godefroy crée le festival Faust en Brenne, monte « Le Brave soldat Chveik » de Jaroslav Hasek, donne des cours de théâtre à des détenus de la maison centrale de Saint-Maur... En 2000, il devient propriétaire d'un bal parquet couvert "Le modern dancing", un bal qui sera pour lui l'écrin du Baltring Théâtre.

Il est au côté de Philippe Réache du Théâtre de l'Escabeau de Briare. Et il est aussi collaborateur artistique jusqu'en 2015 de Pierre Pradinas au CDN du Limousin.

On le retrouve dans :

« Le livre de Damas et des prophéties » de Saadallah Wannous mis en scène par Fida Mohissen, sous la direction de Nathalie Kiniecik: « Le rond des sorciers » de Claude Seignolle, « Le Trounbole » d'après Grégoire Solotareff, de David Ayala : « Scanner », « Hurlement en faveur » de Guy Debord, « L'Enfer », « Fantômas revient », « Le Conte d'Hiver » de Pierre Santini, « Capitaine Bringuier » de Pascal Lainé, etc.



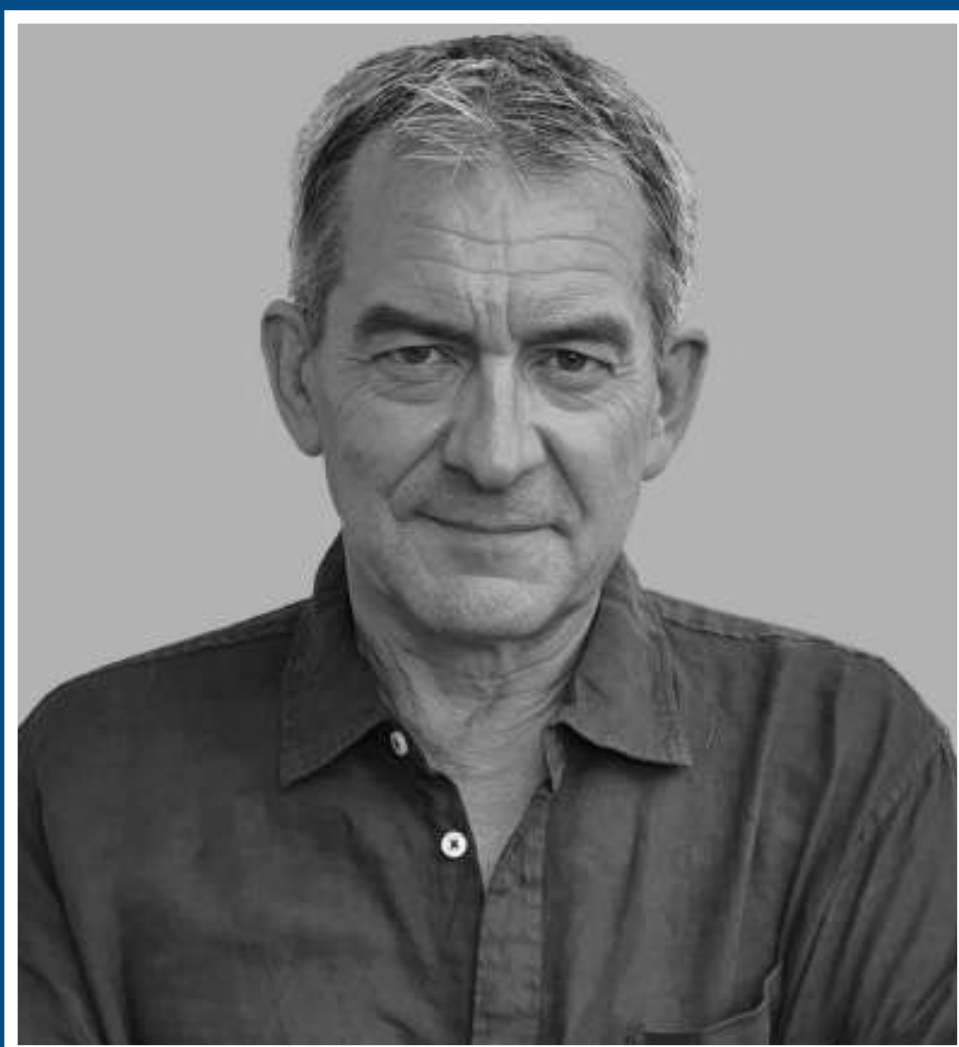
ÉRIC BERGEONNEAU : COMÉDIEN (CONSEIL TIANZHU)

Il débute sa carrière professionnelle de comédien au festival d'Avignon en 1984 avec le Théâtre du Kronope dirigé par Guy Simon. Au sein de Centres Dramatiques Nationaux, il joue sous les directions de Jean-Louis Hourdin, Hélène Vincent, Denise Péron, Jean Louis Benoit, Richard Brunel, Bernard Lévy, Daniel Mesguich et avec Christian Schiaretti qui l'engage dans sa troupe permanente. Il travaille également avec de nombreuses compagnies parmi lesquelles celles dirigées par Marie Hélène Garnier en Normandie, Christine Berg en Champagne-Ardenne, Tiphaine Guitton en région Centre et pour le Poitou-Charentes Jean-Pierre Berthomier, Laurence Andréini et dernièrement Christelle Derré du Collectif Or Normes.

Il joue ou met en scène les spectacles de sa compagnie l'Atelier du Caméléon.

Régulièrement, il intervient pour transmettre son expérience du jeu auprès de différents publics : Université de Poitiers, classes A3 au Lycée Valin de La Rochelle, conservatoire de Région à Poitiers, auprès d'amateurs..)

En 2007, sa candidature pour la direction du Centre Dramatique de l'Océan Indien est présélectionnée.



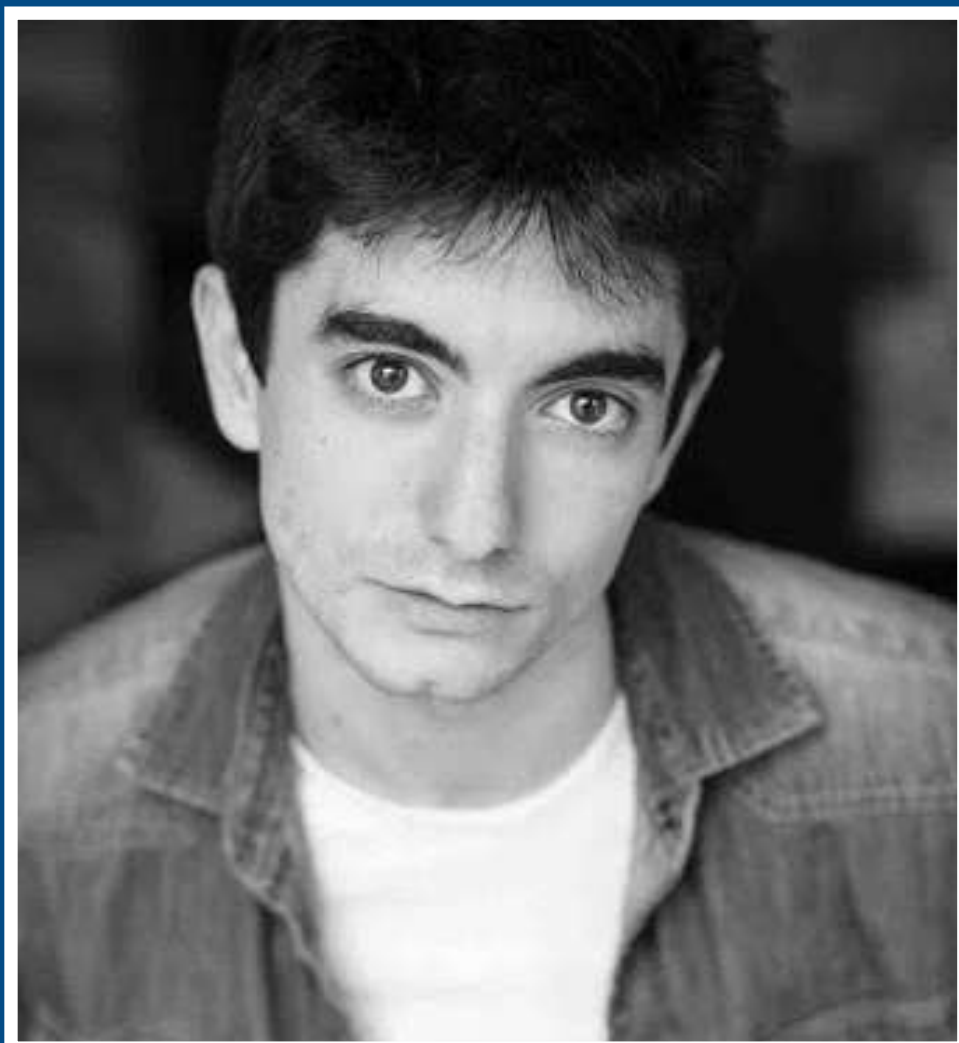
BERTRAND FARGE : COMÉDIEN (DOCTEUR CLARCK)

Après des études de Sciences politiques, d'ethnologie et de théâtre, Bertrand Farge suit une formation d'acteur chez Louis-Martin Barbaz, à La Collégiale de Laurentiu et chez Charpentier Art Studio de Paris.

Il a notamment travaillé avec Marie-Claude Morland du Trèfle Kouznetsov, Pauen, Constant, Atlas, Giraud, Romand... dans des créations contemporaines (T. Williams, Ionesco, Schisgal, Maurel, Reynaud...) et pour le répertoire classique (Musset, Hugo, Anouilh, Pirandello, Shakespeare, Pouchkine, Goethe, Beaumarchais) avec de nombreuses compagnies, dans plusieurs CDN et scènes nationales (Reims, Dijon, Poitiers). Il tourne pour la télévision et le cinéma : "Mes amis, Mes amours, Mes emmerdes", "L'école du pouvoir", "Dans la tête du tueur", "Avocat et associés", "Les Bleus", "Marie Humbert", "Police District", "La photo", "Le dernier comptoir de l'Inde", "Qui a tué Pamela Rose".

Il prête sa voix à de nombreux documentaires (voice over et narration) et à des fictions radio sur France Culture et sur Internet. Actuellement en tournage sur la nouvelle série quotidienne de France 2, diffusée depuis septembre 2018: "un si grand soleil".

Il rencontre Christelle Derré au sein de la troupe du Trèfle, une filiation s'installe entre les deux artistes, elle lui propose le rôle principal de l'Homme dans "La Maladie de la Mort" de Marguerite Duras. Depuis 2012, il rejoint l'aventure du Collectif Or Normes.



DAVID BRÉMAUD : COMÉDIEN (SCOTT)

Formé au Conservatoire du Centre de Paris puis au Conservatoire à Rayonnement Départemental d'Argenteuil, il poursuit sa formation à l'École du Studio d'Asnières. Côté théâtre, il joue au Théâtre National de Bordeaux, puis en 2020 au Théâtre Olympia - CDN de Tours dans Les Chaussettes orphelines, une création de la Compagnie ADN. Il participe à la lecture de Trace, texte lauréat Artcena 2019, mis en lecture par Gilles David de la Comédie-Française. Il joue et met en scène Contes d'Amis d'après les films d'Éric Rohmer au Théâtre 14 et au Théâtre de la Reine Blanche en 2019 en partenariat avec la Cinémathèque Française. Entre 2018 et 2020, il joue dans Le Tartuffe de Molière et L'Île des esclaves de Marivaux mis en scène par Coline Moser repris en 2021, et dans Le noir des ombres, un spectacle immersif de la Compagnie Astropoppe, qui remporte le prix de la Quinzaine de l'égalité, de la diversité et de la citoyenneté de la ville de Bordeaux. Côté cinéma, il joue dans le film de Marion Laine Voir le jour avec Sandrine Bonnaire et dans Grand ciel, long-métrage de Noël Alpi. À la télévision, il tourne pour France 3 dans Amours à mort d'Olivier Barma et Cassandre de Bruno Garcia, ainsi que pour TF1 dans la série La Promesse réalisée par Laure de Butler diffusée en 2021.



CHARLOTTE GUTIERREZ : COMÉDIENNE (PRÉSENTATRICE TV)

Comédienne issue de la décentralisation et du « théâtre de troupe », elle découvre le théâtre à la MJC de Le Blanc (36) avec la Compagnie des rêveurs du temps fou. Après un D.E.U.G Arts du Spectacle mention Cinéma, elle se forme au Conservatoire à Rayonnement Régional de Poitiers (Georges Bonnaud, Axel Roux, Jean Boillot, Françoise Le Meur, Etienne Pommeret, François Sabourin, Agnès Delume Yannick Jaulin, etc.) et y obtient son Diplôme d'Études Théâtrales avec la mise en scène de Charcuterie Fine de Tilly. Elle développe un intérêt pour la langue et les écritures classiques et contemporaines.

Elle part en Afrique de l'Ouest pour pratiquer une nouvelle esthétique du théâtre : la parole et la transmission par les contes et ses musiques traditionnelles. Au Burkina Faso, elle crée un spectacle adapté des Contes des Mille et Une Nuits et participe à la création d'un Théâtre Forum à Ouagadougou. A son retour, elle adapte pour la scène les histoires écrites par son arrière-grand-père écrivain, René Guillot (Crin Blanc, L'enfant Lion) qu'elle interprètera au Nombriil du Monde de Pougne-Hérison suite à une résidence.

Titulaire du Diplôme d'État Professeure de Théâtre délivré par l'École Supérieure d'Art Dramatique - ESAD Paris, elle continue son travail de pédagogue et réfléchit à une pratique inclusive de son métier. Elle construit des projets pédagogiques autour du Grand Oral pour les lycéen.n.e.s et poursuit sa route au côté de Betty Heurtebise de La Petite Fabrique (33), Théophile Sclavis de Studio Monstre (86), Chloé Martin de La D'âme de compagnie (79), Benjamin Meneghini des Toupies d'Agrado (16) et Christelle Derré du Collectif Or Normes (86).



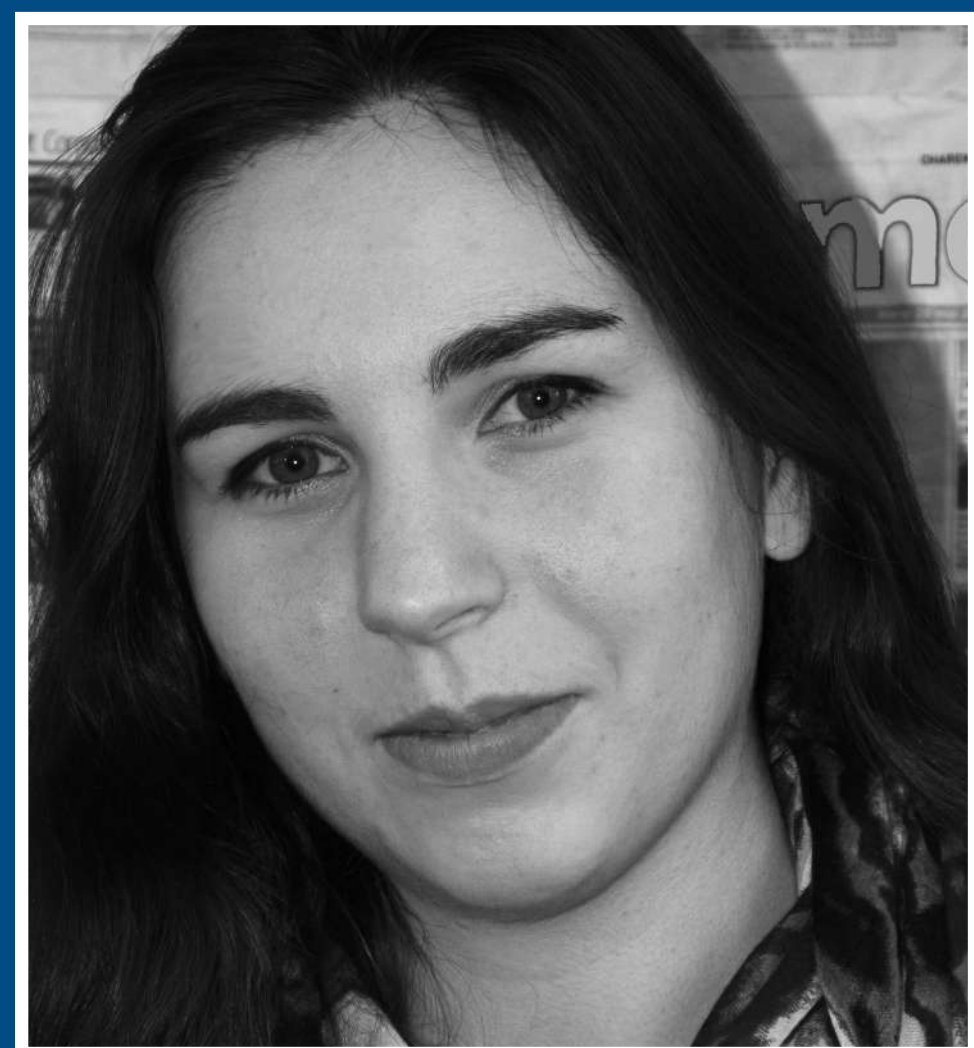
BENJAMIN SAVARIT : COMÉDIEN (SCIENTIFIQUE)

Après avoir débuté en 2005 sous la direction de Christelle Derré dans le spectacle jeune public « Dans ma maison de papier, j'ai des poèmes sur le feu », Benjamin alterne entre spectacles de théâtre de rue (Cie Jacqueline Cambouis, Les Humains Gauches, la Baleine Cargo), créations contemporaines (la Compagnie Sans Titre, la compagnie Infra Rouge, l'Ouvrage) et théâtre classique (Cie La Base). Il pratique également l'improvisation théâtrale depuis une quinzaine d'années.



OLYMPE BOUCHET : COSTUMIÈRE

Couturière aux multiples facettes, Olympe Bouchet, créatrice de la marque de vêtements Olympe et YOYO, installée à l'Atelier Olympe à Poitiers, est également attirée par le monde du spectacle et met à profit son savoir-faire dans la création de costume de scène.



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 Section 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 metteuse 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.

UMANIMATION

UMANIMATION

2 Allée du Doyen Georges Brus, 33 600 PESSAC

+33 6 61 64 11 66

HELLO@UMANIMATION.COM

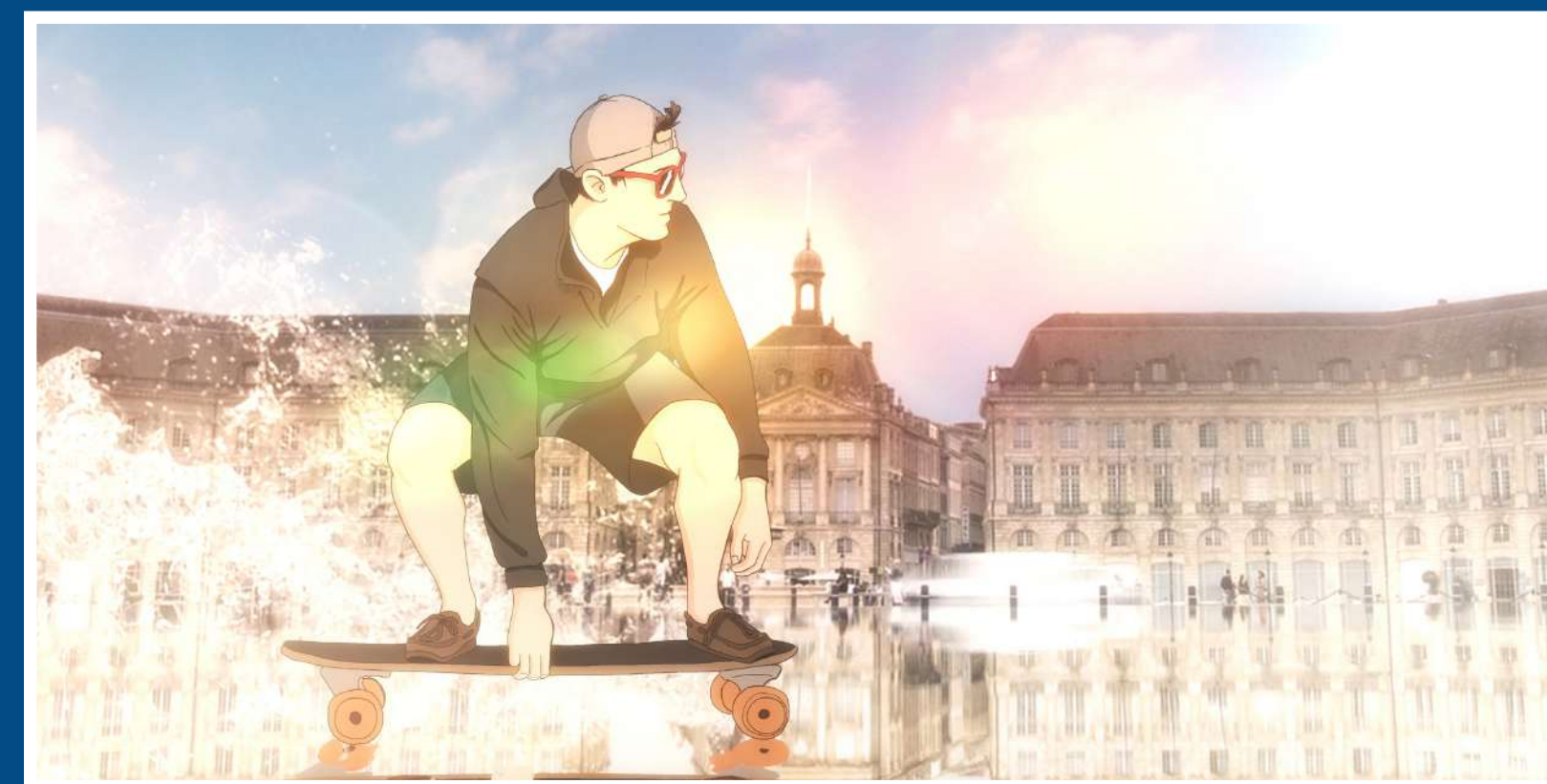
WWW.UMANIMATION.COM

UMANIMATION est une société de **production d'animation, XR et de contenus interactifs**. 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.

Le projet « Shangri-La » proposé par UMANIMATION et le Collectif Or Normes est coproduit avec l'OARA, la Scène Nationale de l'Hexagone, l'atelier Arts et Sciences et le théâtre d'Aurillac, et en partenariat avec la région Nouvelle Aquitaine, la région Auvergne-Rhône-Alpes, Aquitaine Cultures Connectées, la SPEDIDAM, la Sacem, l'IRCAM, le département de la Vienne et le Grand Poitiers.

Nous sommes accompagnés en partenaire de résidence de création par la Faiencerie Théâtre de Creil, la SMAC d'Angoulême: la Nef, le théâtre du Cloître Bellac, le théâtre Charles-Trenet Chauvigny et Le Lieu Multiple.

Enfin, nous sommes également soutenus par Ankama Éditions et Poulp.



UMANIMATION



COLLECTIF
OR NORMES



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Ministère
Culture
Communication



O A
R A
OFFICE
ARTISTIQUE
RÉGION
NOUVELLE-
AQUITAINE



RÉGION
Nouvelle-
Aquitaine



La Région
Auvergne-Rhône-Alpes



la
LE DÉPARTEMENT
vienne



Grand
Poitiers
COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION
grandpoitiers.fr



HEXAGONE
SCÈNE NATIONALE
ARTS — SCIENCES



Théâtre
MUNICIPAL D'AURILLAC
Scène conventionnée



SPEDIDAM
LES DROITS DES ARTISTES-INTERPRÈTES



sacem



ircam
Centre
Pompidou



FAIENCERIE
THÉÂTRE - CINÉMA
SCÈNE CONVENTIONNÉE - CREIL



La Nef
SCÈNE DE MUSIQUES ACTUELLES



THÉÂTRE
DU CLOÎTRE
BELLAC (87)




CHAUVIGNY
Jeune depuis 10 siècles



L'IEU
MULTIPLE
CRÉATION NUMÉRIQUE À L'ESPACE MENDES FRANCE



ankama
ÉDITIONS



Poulp

ACTIONS CULTURELLES ET MÉDIATION



En parallèle de notre création, nous menons des actions de médiation culturelle à destination du **grand public** dans les lieux de représentations qui nous accueillent et/ou en lien avec les services culturels de leurs villes.

C'est le cas notamment lors de nos résidences de création où **nous accueillons du public et des scolaires afin de leur faire découvrir le processus de création** d'un tel projet et de les faire participer concrètement à des ateliers.

Ainsi, nous proposons par exemple :

- **atelier Image** : découverte et initiation à l'animation et au principe de production 3D.
- **conférence autour du principe de transmédia storytelling** : approche simple, pragmatique et documentée autour de 3 axes : théorie, techniques, et exemples. Nous abordons notamment les principes fondateurs de Henry Jenkins, nous étudions les concepts de réalité augmentée et de la réalité virtuelle, et nous proposons des tests des dernières œuvres transmédia.
- **atelier d'initiation à la smartfiction** : l'équipe de Poulp, qui participe activement à la création de la smartfiction « Shangri-La », propose des ateliers théoriques et pratiques pour découvrir ce nouveau type de récit interactif sur mobile et offre l'opportunité d'en créer grâce à son outil Poulp-Studio.
- **atelier/workshop autour de la mise en scène et du spectacle vivant** : Christelle Derré et le Collectif Or Normes proposent des séances de création et de découverte autour notamment des écritures plurielles appliquées au plateau.

Pour plus d'information :

Aymeric CASTAING, UMANIMATION
aymeric@umanimation.com

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

Vincent GIRAULT
vincent.girault@hotmail.fr