

DOSSIER DE PRODUCTION

PHALLAINA

UNE NARRATION HYBRIDE DE MARIETTA REN



francetv
NOUVELLES
ÉCRITURES

CNC
nouveaux médias

SMALL BANG
STUDIO TRANSMEDIA

SOMMAIRE

04
RÉSUMÉ DES
EXPÉRIENCES

05
BILAN DU
DÉVELOPPEMENT

06
NOTE DE LA RÉALISATRICE

08
L'APPLICATION

09
LE SCÉNARIO

10
NOTE DU PRODUCTEUR

11
LA FRESQUE

26
PLANNING
& WORKFLOW



PHALLAINA

UNE NARRATION HYBRIDE ET DEUX EXPÉRIENCES COMPLÉMENTAIRES

L'APPLICATION IPAD



UNE
**BANDE DESSINÉE SANS
CASES À SCROLLER**

D'UNE LONGUEUR ÉQUIVALENTE À

1600
ÉCRANS D'IPAD

ACCOMPAGNÉE DE
**PARALLAXE
ET DE SOUND DESIGN**

DANS LAQUELLE
**L'UTILISATEUR CHOISIT
SON PROPRE CADRAGE**

LA FRESQUE



UNE
**UNE FRESQUE
NARRATIVE MODERNE**

LONGUE DE
115
MÈTRES

AVEC UN
**SOUND DESIGN
INTERACTIF**

**EN FRANÇAIS
ET EN ANGLAIS**
(iBeacon)

EN DÉAMBULANT
**L'UTILISATEUR
PROGRESSE DANS
L'HISTOIRE**

BILAN DU DÉVELOPPEMENT

La phase de développement de Phallaina nous a conduit à affiner la singularité de chaque support de création, en adaptant au mieux les versions du récit à l'usage qui en sera fait par les publics.

L'application laisse à l'utilisateur la possibilité d'aller à son rythme, en lisant les textes et en se laissant entraîner par l'ambiance sonore qui évolue avec le récit. Le potentiel du format est très fort. Le développement du moteur de Phallaina dans le prototype joint est réutilisable pour de futures éditions.

La fresque et son dispositif sonore ont été pensés dans trois formes différentes : la *fresque papier* est proche du street art, la *fresque cordage* se fond dans la nature et la *fresque installation* se prête à des contextes muséaux.



NOTE DE LA RÉALISATRICE 1/2

Le projet *Phallaina* est né d'un intérêt grandissant pour **l'imagerie médicale et les découvertes actuelles en neurobiologie**. J'ai été marquée par la lecture des ouvrages de Lionel Naccache, chercheur et neurologue à la Pitié-Salpêtrière. Sa thèse sur la subjectivité et la manière dont la conscience émerge m'ont passionnée. J'ai aussi été interpellée par l'importance des patients, «cobayes» nécessaires à l'avancement des progrès en neurobiologie. La manière dont ils s'insèrent dans la recherche et comment les scientifiques les considèrent m'intéresse tout particulièrement. La confiance joue un rôle important des deux côtés dans le succès de la thérapie et de l'expérience. **Il s'agit avant tout d'une rencontre.**

A travers Audrey, **l'héroïne épileptique ayant un *physeter***, une structure anormale rare dans le cerveau, j'ai voulu traiter ces deux sujets ainsi que celui de la découverte de soi et de la confrontation. Une confrontation entre ses croyances et celle des autres personnages, ainsi que sa mythologie personnelle, **la mythologie des Phallainas et la science**.

J'ai eu la chance de visiter le centre de recherche Neurospin à Saclay, de rencontrer des chercheurs spécialisés sur la conscience, apercevoir un peu leur quotidien et assister à l'enregistrement d'un magnéto-encéphalogramme. **De plus, quelques chercheurs m'ont aidée à la mise en place du protocole scientifique de l'histoire.** Ces échanges m'ont permis de comprendre un peu mieux la logique de pensée de ces chercheurs.

Le personnage de Chloé, la jeune chercheuse spécialisée sur l'étude du *physeter*, est une illustration des tensions psychologiques du chercheur, de la dose de folie qu'il faut pour continuer à travailler sur des hypothèses et des projections sans perdre pied et de la réalité du quotidien.

NOTE DE LA RÉALISATRICE 2/2

Dans *Phallaina*, **le thème de la croyance est symbolisé par le motif de la baleine**. Il revient à chaque fois qu'Audrey est submergée par ses angoisses. **La forme de cet animal fait le lien avec le format du projet** : une bande horizontale qui peut s'étendre à l'infini. Le format rappelle aussi les premières formes de bande dessinée comme la tapisserie de Mathilde Bayeux, les rouleaux chinois et même les fresques murales antiques.

Avec ce format, je souhaite proposer au lecteur une nouvelle forme de narration. C'est une bande dessinée où les cases n'existent pas, une longue illustration où les personnages sont des motifs, une sorte de long travelling dessiné fait de successions de plans de différentes valeurs, qui s'enchaînent par un jeu de transformations et de compositions graphiques. C'est le déplacement du regard du lecteur et le slide qu'il effectue avec sa main sur une tablette qui créent le mouvement.

Pour moi, *Phallaina* est une introduction au domaine de la recherche que je souhaite partager au public et qui, je l'espère, l'enthousiasmera autant que je puisse l'être.

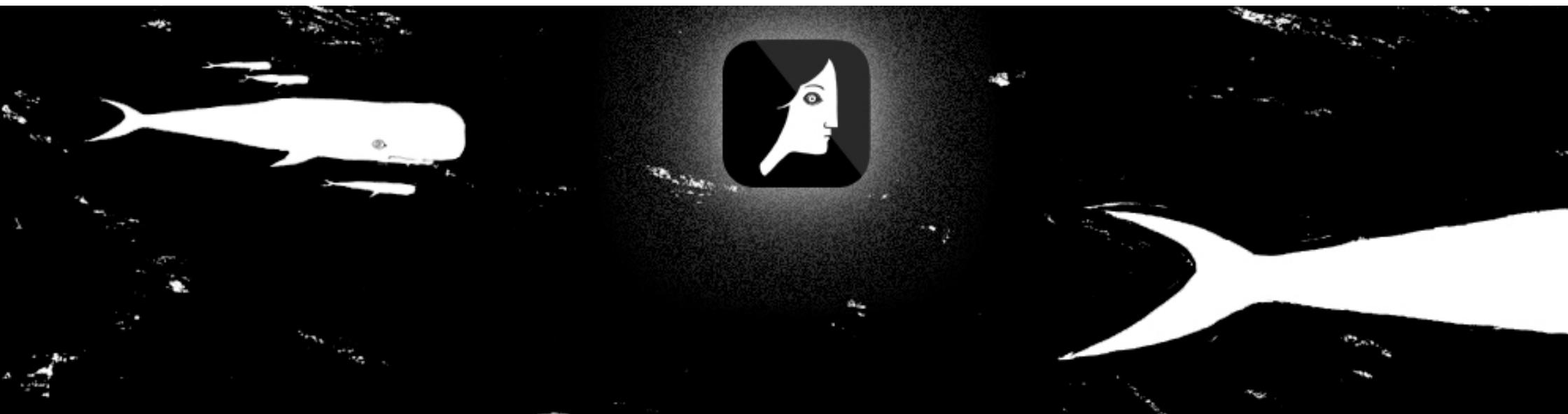
Marietta Ren
Auteure et réalisatrice

L'APPLICATION

PROTOTYPE



Le prototype a été distribué aux membres de la commission nouveaux médias. Le moteur, développé spécialement pour le projet, sera réutilisable pour accueillir de nouvelles histoires. Il suffira de mettre de nouveaux assets pour que l'application publie une nouvelle fresque digitale. L'interface graphique sera créée dans la phase de production lorsque le cahier des charges fonctionnel sera validé.



LE SCÉNARIO

Le scénario, joint au dossier, est une version quasiment définitive du récit. La structure et le séquencier sont en place. **Les dialogues nécessitent encore d'être raccourcis pour l'application.** C'est une étape qui se fera lors de la mise en images par Marietta dans la phase de production. Beaucoup d'informations passeront par le dessin.



NOTE DU PRODUCTEUR

PHALLAINA DÉFRICHE UNE EXPÉRIENCE, UNE ÉCRITURE ET UN FORMAT

Phallaina est un long format d'un nouveau genre pour tablettes. **Nous sommes à la croisée d'une œuvre graphique personnelle et d'une aventure artistique collective.** Marietta Ren va assurer seule la mise en image du récit pendant près d'un an. C'est une étape cruciale pour créer le rythme de l'histoire et l'adaptation du scénario à l'image. C'est ensuite toute une équipe de film d'animation qui va prendre le relai pour ajouter l'animation et le son dans le récit. L'ensemble sera alors intégré au moteur développé sur mesure pour croiser l'animation, le son et le scrolling horizontal.

L'expérience utilisateur se veut aussi simple et fluide que possible. L'application sera disponible sur l'App Store et Google Play. N'ayant pas réellement de référent, nous allons tester le modèle *Freemium* : les utilisateurs pourront télécharger gratuitement l'application et l'utiliser sur quelques dizaines de mètres avant de prouver l'acheter. Le prix de l'application n'a pas encore été déterminé avec l'équipe de France Télévisions Distribution.

La fresque physique complète et accompagne le récit dans une expérience déambulatoire et sonore innovante. L'agence d'urbanisme *Oikos* apporte au projet toute sa créativité et ses connaissances en matière d'insertion dans l'espace public urbain et paysager.

L'application et la fresque seront lancées lors du Festival International de la bande dessinée d'Angoulême en janvier 2016. Le rendez-vous est pris avec l'équipe du Festival en 2015 pour mettre en place ce partenariat. La fresque sera ensuite programmée dans des événements culturels en France et à l'étranger. L'application quant à elle pourra être traduite et déployée sur d'autres territoires digitaux.

Le moteur de l'application est réutilisable pour d'autres histoires.

Nous espérons de tout cœur ouvrir dans le futur le format de *Phallaina* à de nouveaux épisodes et à d'autres auteurs.

Pierre Cattan
Producteur délégué

LA FRESQUE

UNE FRESQUE DE 115 MÈTRES ACCOMPAGNÉE D'UNE EXPÉRIENCE SONORE



Phallaina doit son nom à un récit mythologique : les Dieux ont choisi d'unir des baleines et des hommes pour protéger un peuple. Une version tronquée de la mythologie est racontée dans la BD digitale. La fresque est le récit complet de cette histoire. Le conte mythologique est raconté par une voix off posée sur un sound design mélodieux. L'utilisateur équipé de smartphone accède au son en déambulant le long de la fresque. Dans le cadre d'une programmation culturelle, cette expérience sera proposée dans l'espace urbain, dans le paysage naturel ou dans un contexte muséal.

L'INSERTION PAYSAGÈRE

L'agence d'urbanisme et de paysage **Oïkos** a développé 3 versions de la fresque. Elles ont des coûts, des systèmes d'accroche, des contextes et des usages différents. Le dispositif s'adapte en fonction de la programmation de la fresque.

Dans un contexte urbain, **la fresque papier** est peu coûteuse, simple à installer. Elle habille la ville ou des lieux insolites. Dans un contexte naturel, la **fresque cordage** est légère à transporter et réutilisable. Elle s'accroche aux arbres et se fond dans le paysage. La **fresque installation** s'inscrit, elle, dans un contexte muséal, avec une structure auto-portante au design minimal de qualité.

La *fresque papier* et la *fresque cordage* sont incluses dans les devis joints. La *fresque installation* en est à la phase d'esquisse, son chiffrage est prévu après examen par un bureau d'étude.

oïkos



DISPOSITIF SONORE FRESQUE 1/2

RECOMMANDATION TECHNIQUE PAR GAËL MUSQUET

Gaël Musquet est ingénieur météorologue, co-fondateur et porte-parole d'Open Street Map France. Il propose pour Phallaina un dispositif agile pour que l'utilisateur puisse recevoir le signal sonore en déambulant le long de la fresque. Les technologies disponibles actuellement seront obsolètes dans quelques mois. C'est la raison pour laquelle nous continuons l'investigation sans passer encore à la phase de prototypage.

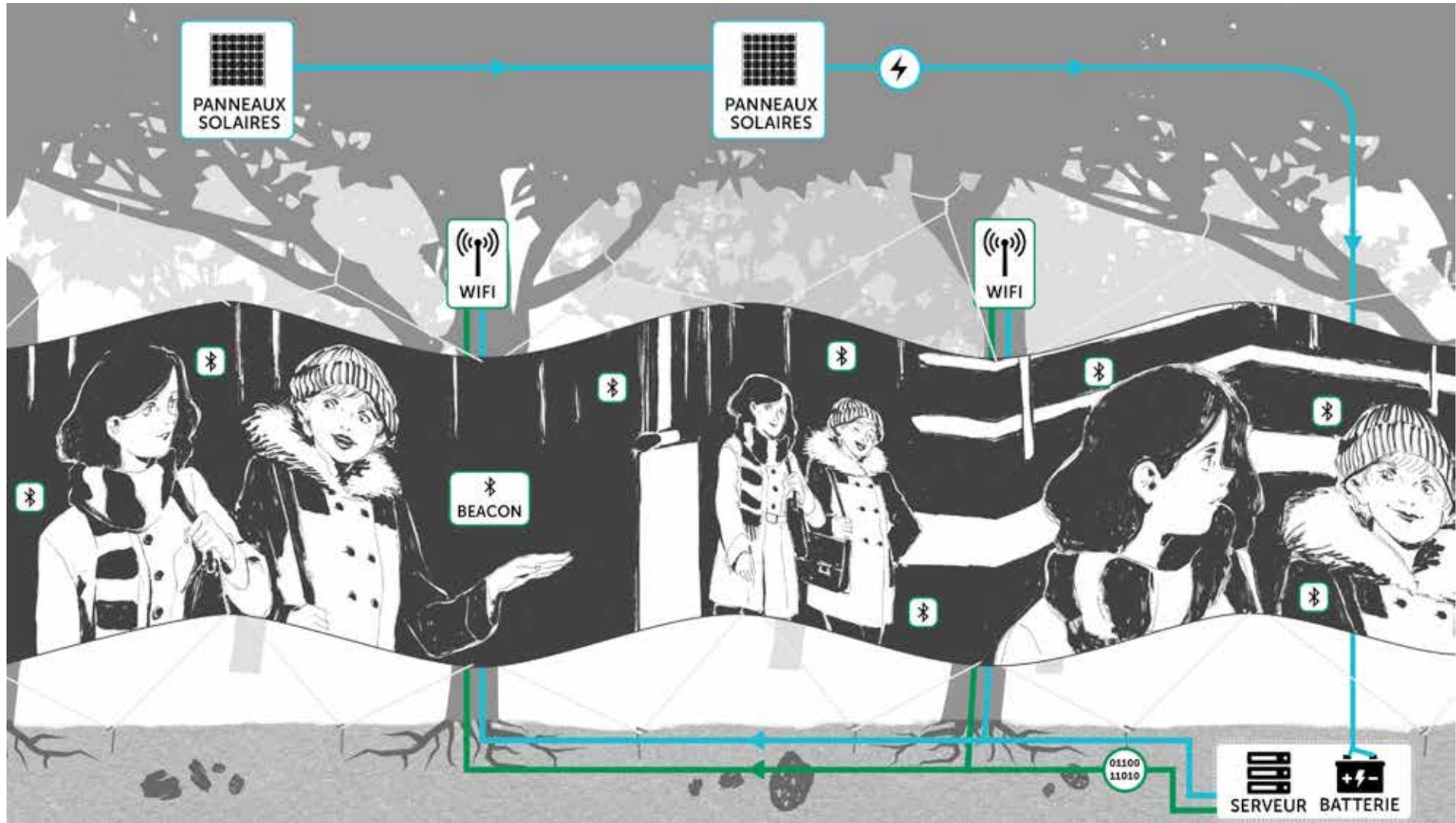
Sur l'ensemble de la fresque, il va falloir répartir suffisamment de points d'accès wifi pour permettre la bonne diffusion du contenu sonore. Au dos de la fresque, des balises en bluetooth vont permettre de localiser les personnes. Ils seront distribués dans l'espace de la manière la plus efficace possible pour minimiser les risques en cas de panne et pour éviter les "trous" de signal le long de la fresque. Il faut donc répartir suffisamment de balises (cf. schéma technique, page suivante), car il y a un point de saturation du spectre du signal des balises bluetooth et des bornes wifi.

Principe du dispositif de son spatialisé

> Je suis devant la fresque, qu'est ce que je capte ? > J'envoie au serveur les informations et coordonnées des bornes wifi et beacons que je capte > Le serveur me géolocalise > Le téléphone déclenche donc à travers la page web en HTML5 et le langage Javascript le contenu interactif multimédia > Les sons se déclenchent et sont mixés en fonction des données de géolocalisation de l'utilisateur le long de la fresque.

DISPOSITIF SONORE FRESQUE 2/3

RECOMMANDATION TECHNIQUE PAR GAËL MUSQUET



DISPOSITIF SONORE FRESQUE 3/3

RECOMMANDATION TECHNIQUE PAR GAËL MUSQUET

INFRASTRUCTURE

Concernant le wifi, nous ferons un réseau d'autorité et de délestage sur une haute fréquence de 5Ghz (pour les appareils récents équipés) et un réseau de 2,4Ghz pour les autres smartphones et tablettes.

Quant à l'alimentation : en partant sur les sites isolés avec déficit d'alimentation, comme en pleine forêt, dans le cas où l'on est en extérieur avec du soleil (direct ou diffus), on peut opter pour une alimentation solaire type iLAND TREK qui permet de fournir environ 80W (nous avons besoin d'environ 30W). Il faut certainement en avoir deux pour avoir une bonne résilience du réseau électrique. Il faut ajouter une batterie enterrée ou suspendue avec un réseau qui descend en pieuvre pour alimenter les différentes bornes wifi et serveurs.

À noter que sur du réseau Ethernet, il est possible de faire du POE (Power Over Ethernet) et d'envoyer l'alimentation électrique des points d'accès à travers le câble réseau.

Une dizaine de points d'accès wifi paraît pertinent, au-delà on risque un encombrement du spectre. Il est nécessaire de réduire la puissance du signal des bornes pour qu'elles couvrent environ un cinquième de la fresque.

Une cinquantaine de beacons seront disposés et paramétrés pour avoir un maximum de précision. Il va être très difficile de descendre en dessous de deux mètres de précision. C'est un point à vérifier sur le terrain.

Deux serveurs à basse consommation (technologie ARM) seront enterrés à proximité de la fresque. Ils nécessitent très peu d'énergie. Le premier serveur web distribuera le contenu et gèrera l'authentification des visiteurs à travers la distribution d'adresses IP.

Le second, un serveur Mozilla Location Service (actuellement en Bêta), permettra de localiser l'utilisateur. À chaque changement de lieu d'installation de la fresque, des mesures seront effectuées à différentes distances de la fresque pour estimer la qualité du signal.

LA FRESQUE PAPIER



La fresque papier est imprimée sur un papier couché de 210 grammes et collée directement sur les murs de la ville.

Les balises, les bornes et les panneaux solaires sont fixés au dessus de la fresque, les batteries et les serveurs sont intégrés dans un coffret anti-vandalisme.

Autorisations nécessaires

Installation sur domaine public (mairie ou préfecture selon la domanialité).

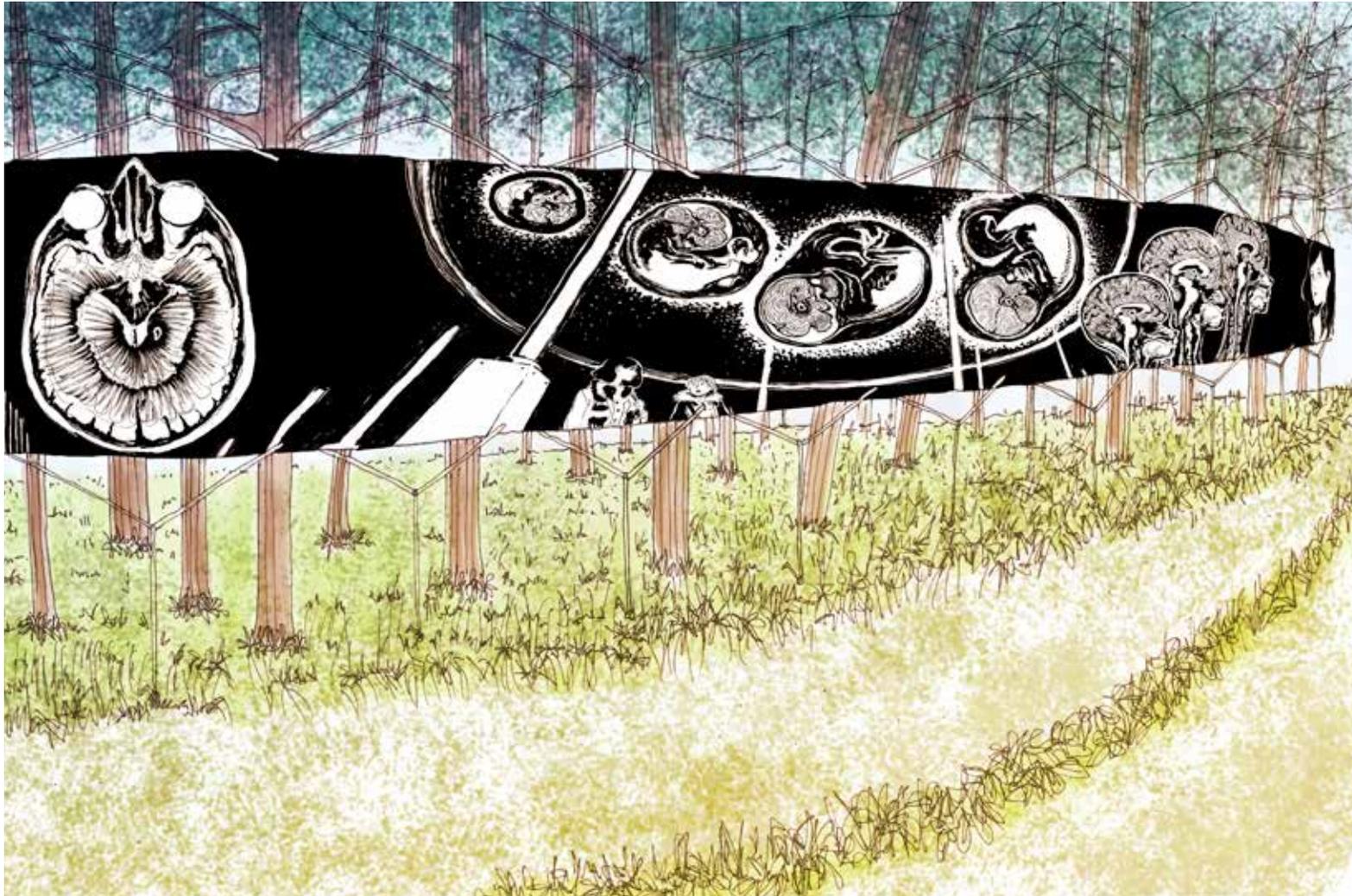
Temps d'installation

Une journée

La fresque papier habille les murs de la ville et ses lieux insolites.

Peu chère et recyclable, elle est très simple à installer : deux personnes sur une journée.

LA FRESQUE CORDAGE



Une installation pensée pour un contexte naturel, dans des parcs en ville ou en forêt.

La fresque cordage est imprimée sur un tissu de 240 grammes, les balises sont intégrées dans des poches prévues dans les ourlets et fixées sur les arbres.

Le tissu est tendu entre les branches des arbres, par un réseau de câbles. L'installation sera contrôlée par un bureau de contrôle technique avant l'ouverture au public.

Les panneaux solaires sont fixés en hauteur sur les branches, les installations accessibles aux publics sont protégées dans des coffrets.

Autorisations nécessaires

Installation sur domaine public (mairie ou préfecture selon la domanialité).

Contrôle technique d'un bureau de contrôle.

Temps d'installation

Cinq journées avec nacelle

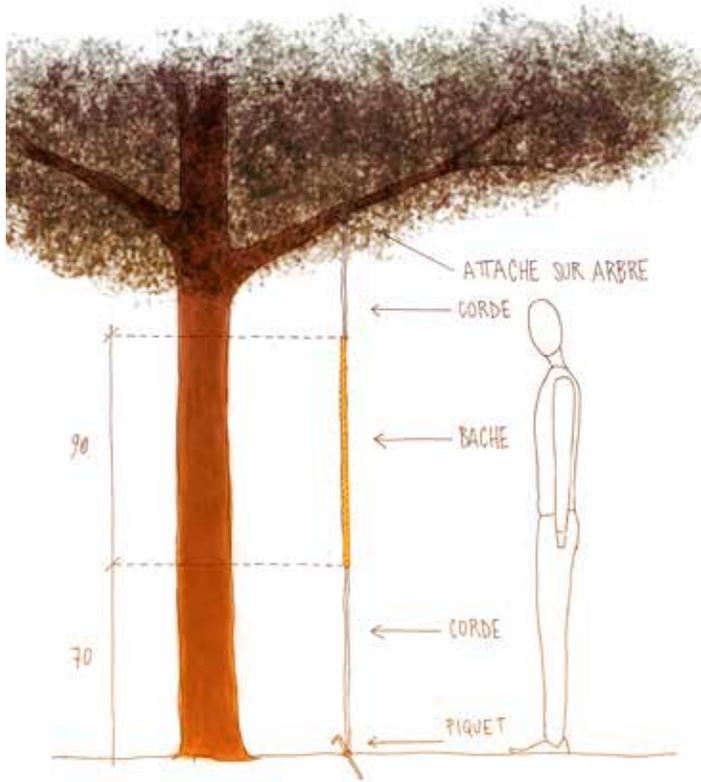
LA FRESQUE CORDAGE

CHOIX DES SUPPORTS D'IMPRESSION

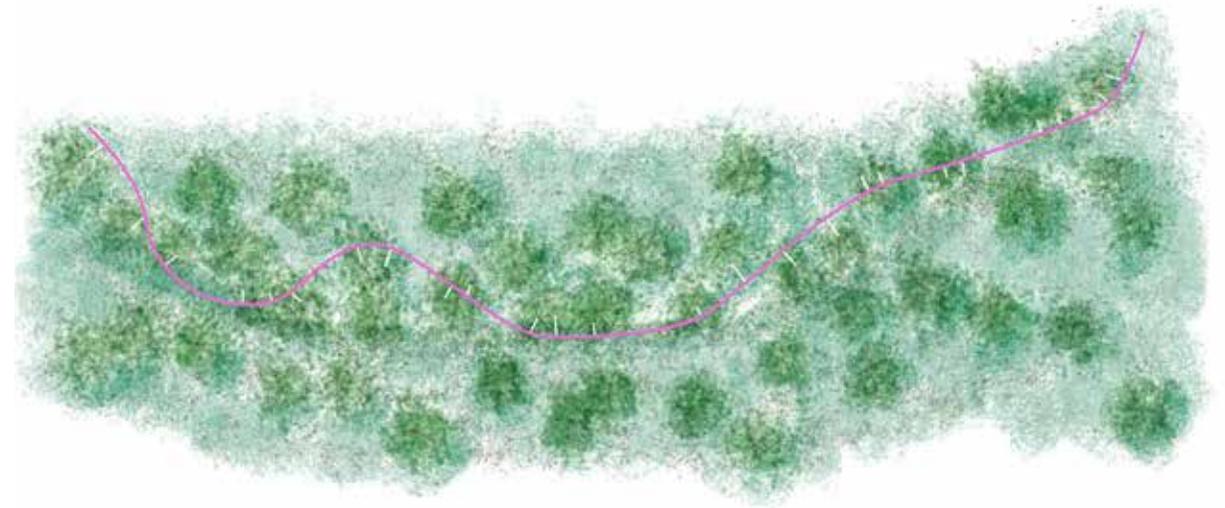


Trois échantillons ont été imprimés pour tester les différents supports : micro-perforé, drapeau et M1. La piste du tissu est celle qui est aujourd'hui privilégiée. **Le tissu** donne à la fresque une dimension organique, le drapé accompagne très bien le dessin. Les consultations auprès des fournisseurs continuent pour trouver un tissu optimal. Le système d'accroche sera plus rhizomique que sur les photos ci-dessus. Voir la maquette réalisée par l'agence Oikos dans les pages suivantes.

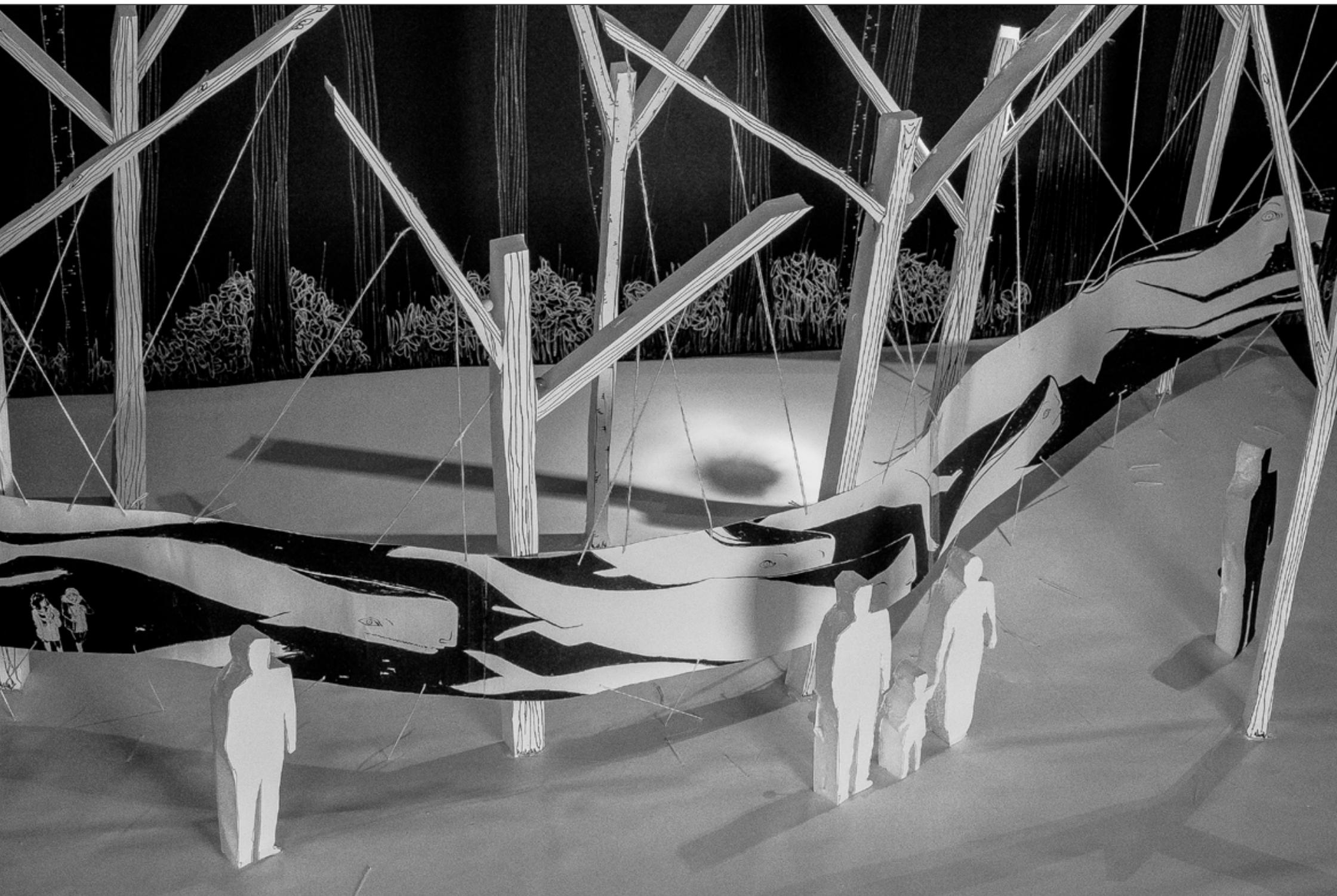
LA FRESQUE CORDAGE



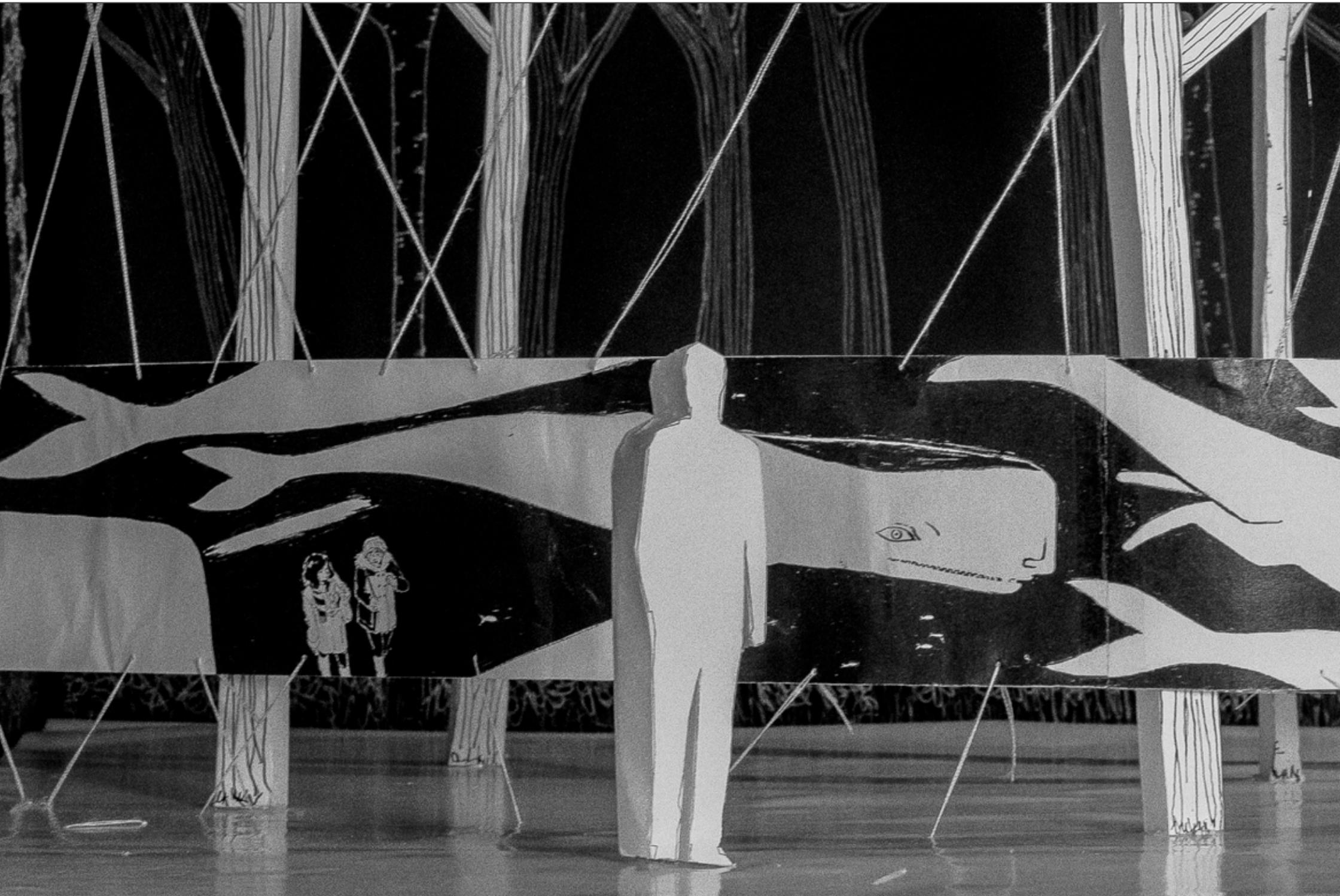
Principe d'accrochage de la fresque cordage



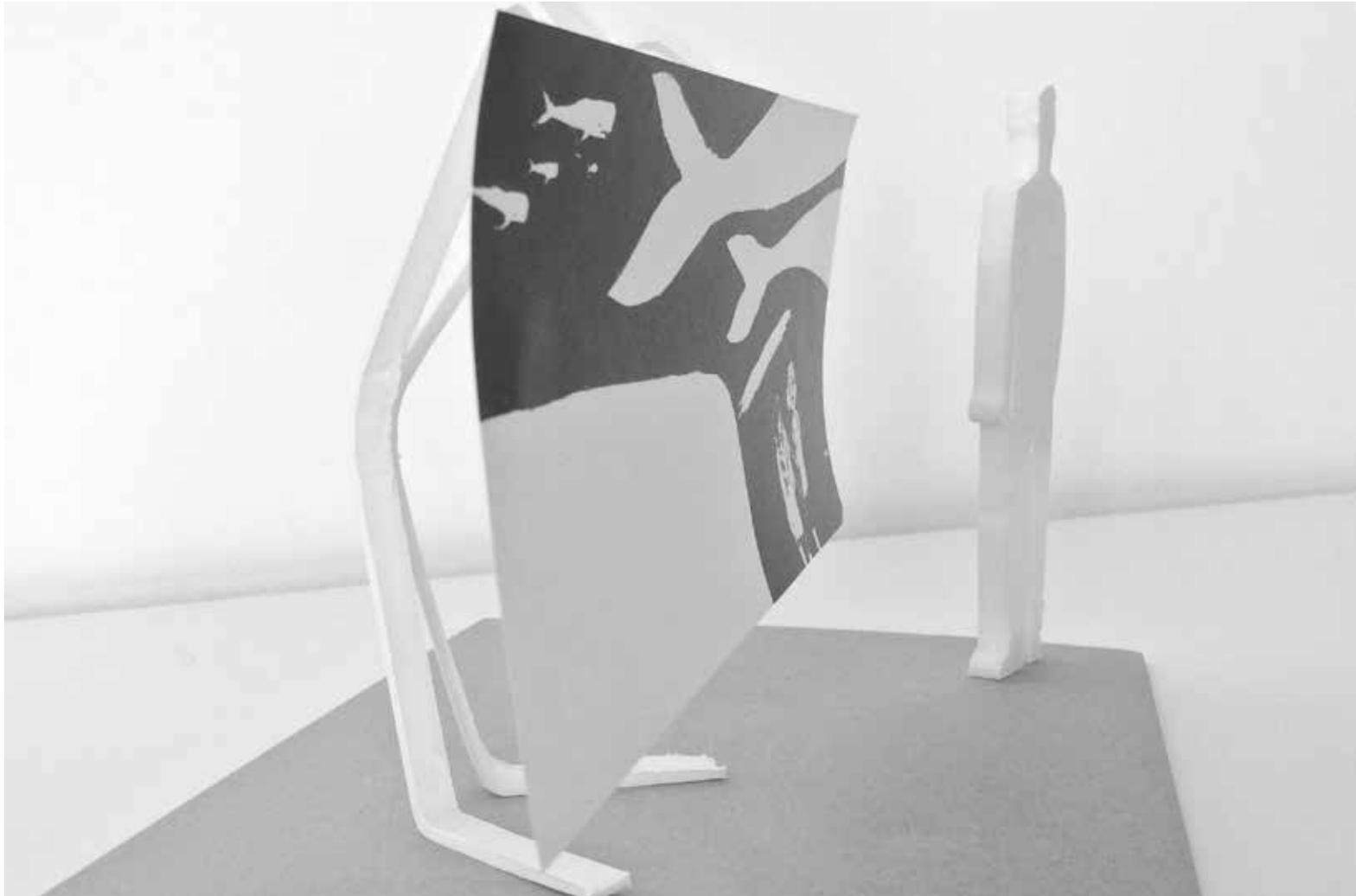
La fresque cordage s'inscrit dans les clairières et se fond dans le paysage arboré.







LA FRESQUE INSTALLATION



La fresque installation est imprimée sur un tissu de 180 grammes et fixée sur une structure autoportante qui s'inspire des carcasses des baleines.

La structure, démontable, en plastique blanc, est imprimée en 3D. Le dimensionnement précis de la structure requiert une étude plus poussée qui sera réalisée en phase de production. Elle sera déterminante pour déterminer son coût de fabrication.

Autorisations nécessaires

Installation sur domaine public ou privé intérieur.
 Contrôle technique d'un bureau de contrôle.

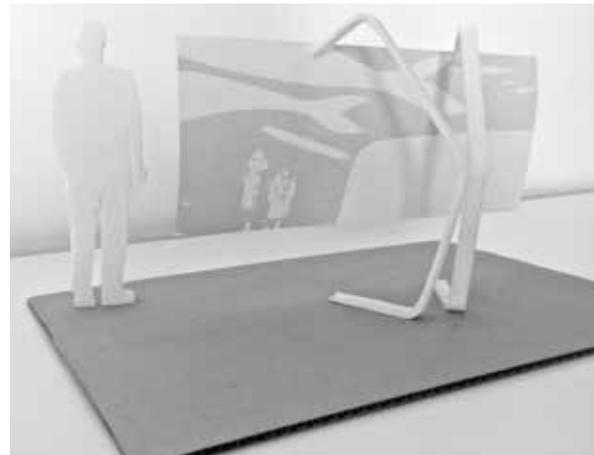
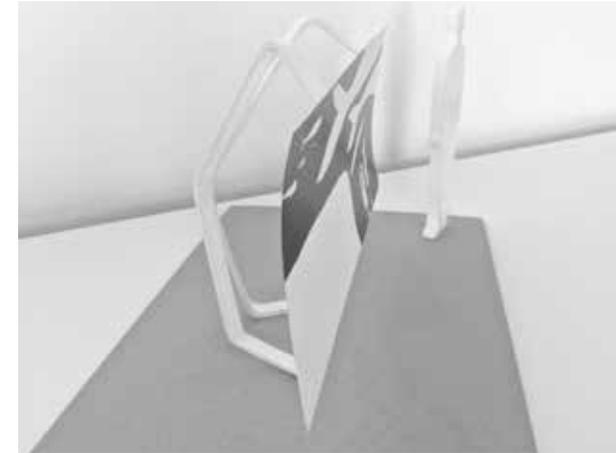
Temps d'installation

Trois journées

La forme de la structure de la fresque installation est inspirée par le squelette des baleines.

LA FRESQUE INSTALLATION

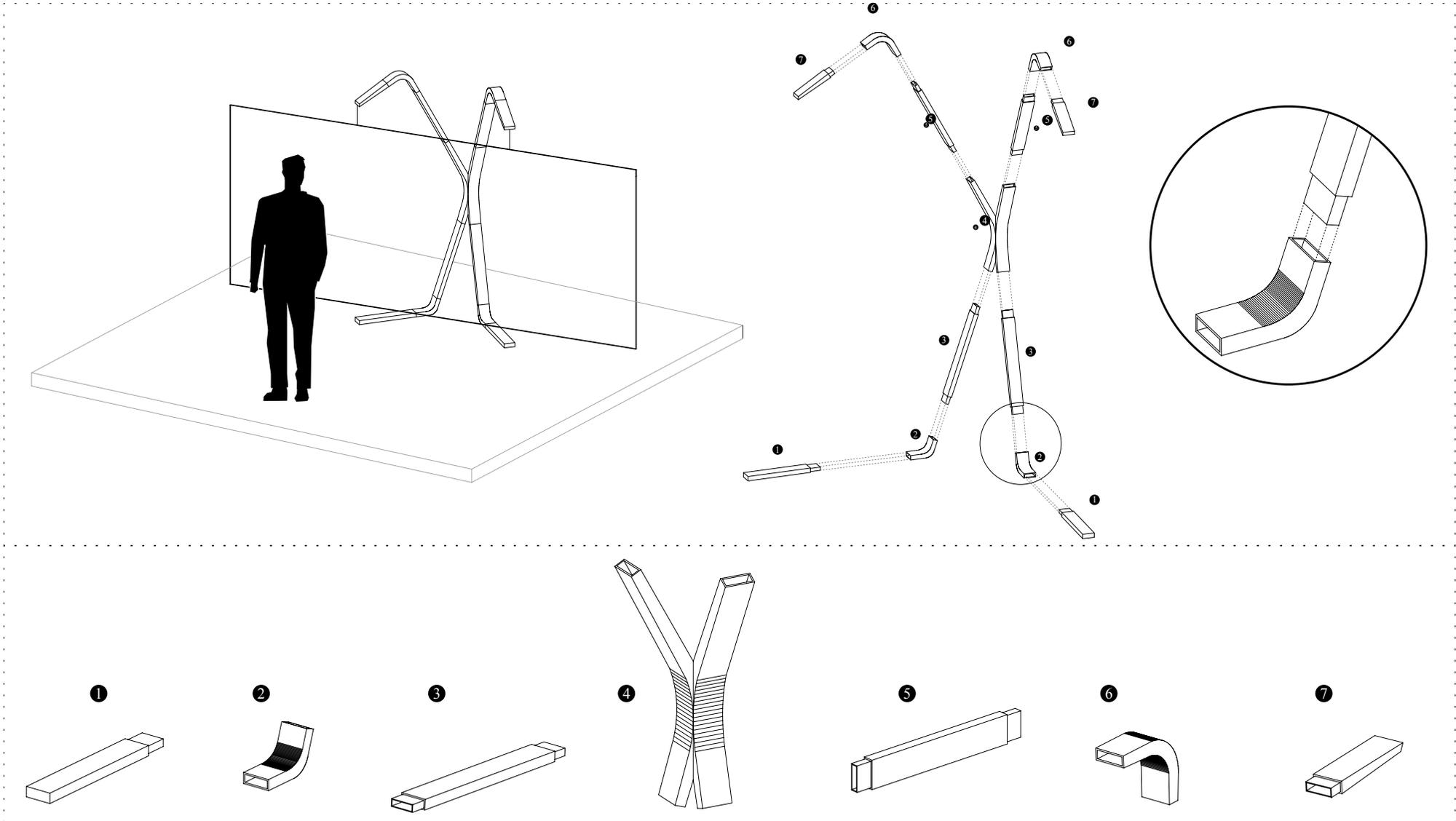
MAQUETTE & DESSIN TECHNIQUE



La fresque installation est un projet de structure auto-portante dessinée par l'agence Oikos pour des installation muséales. Une maquette a été réalisée sur le principe de la structure. Un bureau d'étude doit valider sa faisabilité pendant la phase de production.

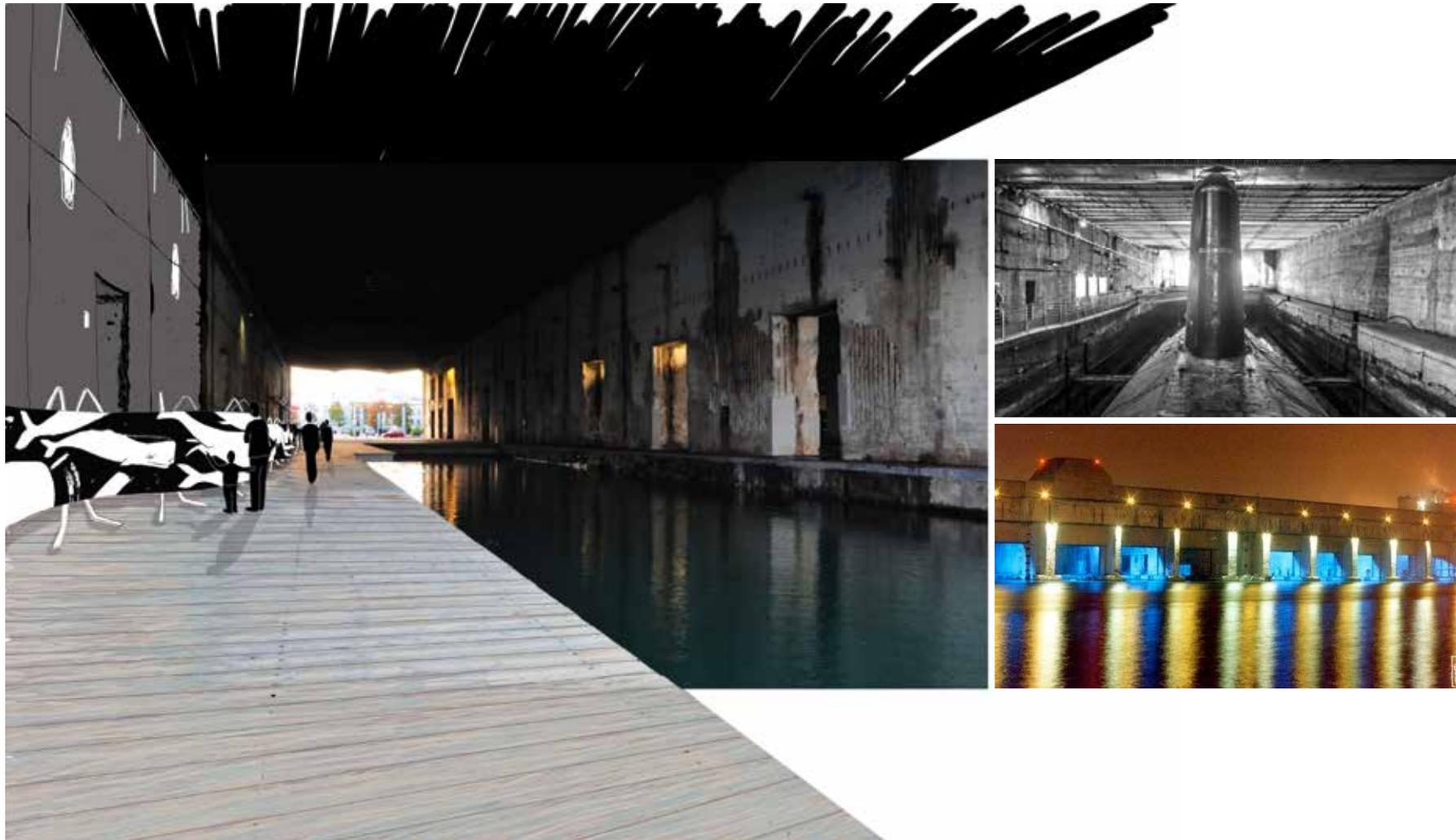
LA FRESQUE INSTALLATION

SCHÉMA D'ASSEMBLAGE



LA FRESQUE INSTALLATION

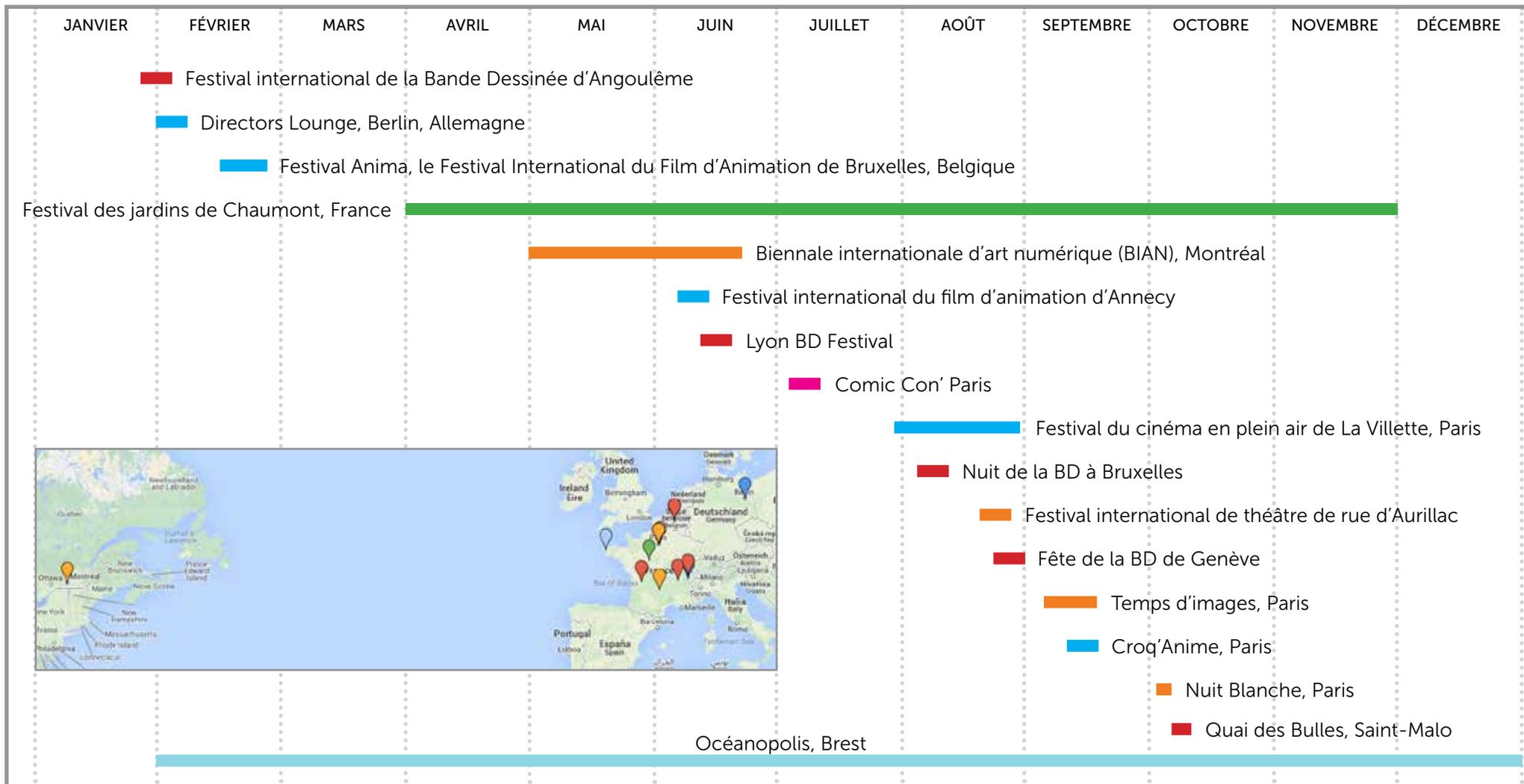
DANS UN CONTEXTE MUSÉAL



Perspective réalisée à titre d'exemple pour le musée sous-marin de Saint-Nazaire.

PROGRAMMATION FRESQUE PHALLAINA

QUELQUES PISTES POUR LA FRESQUE EN 2016



LANCEMENT AU FESTIVAL D'ANGOULÊME

UNE INSERTION AU CŒUR DE LA VIE DU FESTIVAL EN JANVIER 2016



Pendant le festival d'Angoulême, la fresque de Phallaina sera installée en ville.

*La fresque doit être en dehors des flux routiers ou commerciaux pour permettre une expérience immersive. **Le site choisi est l'île Marquet, qui se trouve positionnée stratégiquement entre la cité internationale de la BD et le pôle image Magelis.***

*Une passerelle relie ces deux polarités importantes du festival et de la vie angoumoisine et traverse l'île en offrant un accès facile à l'installation. **Au calme, immergée dans la nature, entre eaux et bois, la fresque cordage offrira une pause paysagère aux visiteurs du festival.***

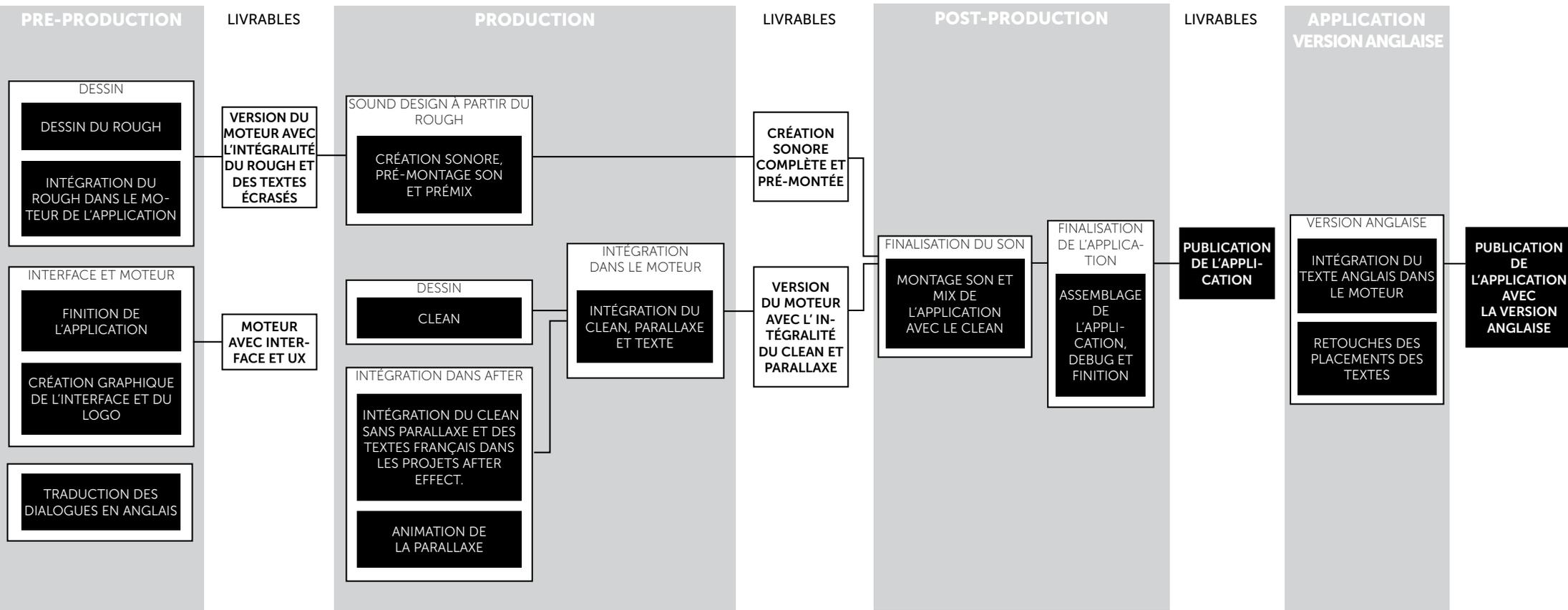
Un repérage exploratoire sera effectué pendant l'édition 2015 du festival, fin janvier.

WORKFLOW ET PLANNING



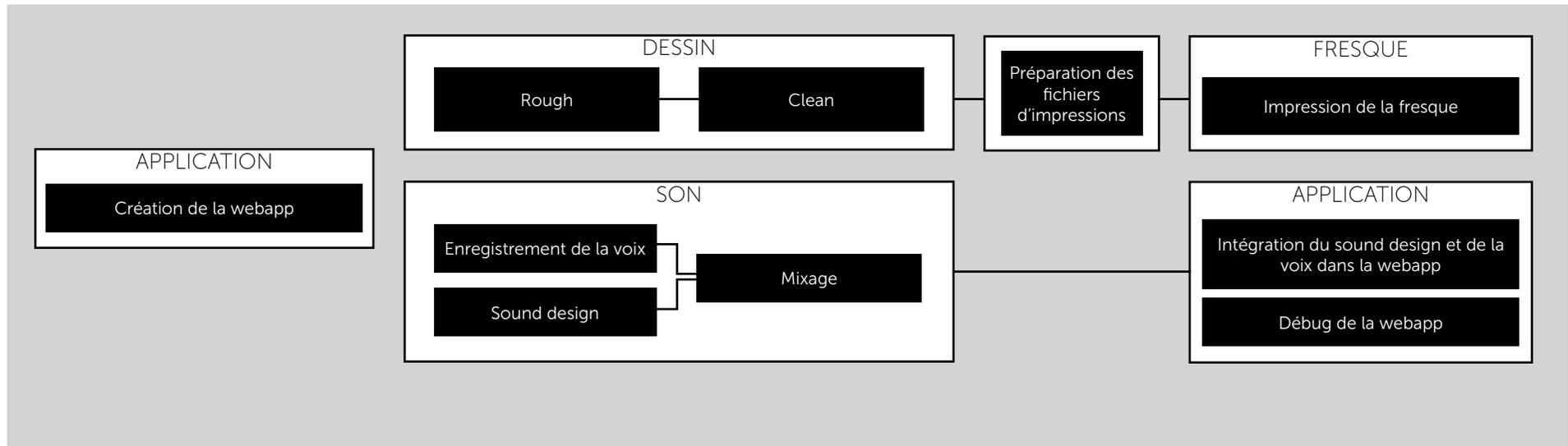
WORKFLOW DE L'APPLICATION

LE PROTOTYPE A PERMIS D'INVENTER UNE MÉTHODE DE TRAVAIL SUR MESURE



WORKFLOW DE LA FRESQUE

CONCERNE LE CONTENU IMAGE ET SON / HORS FABRICATION ET IMPRESSION



Gaël Musquet
Développeur

Marietta
Réalisatrice

Côme
Sound designer

Martin
Assistant Réalisateur

Imprimeur

SMALL BANG

STUDIO TRANSMÉDIA

www.smallbang.fr

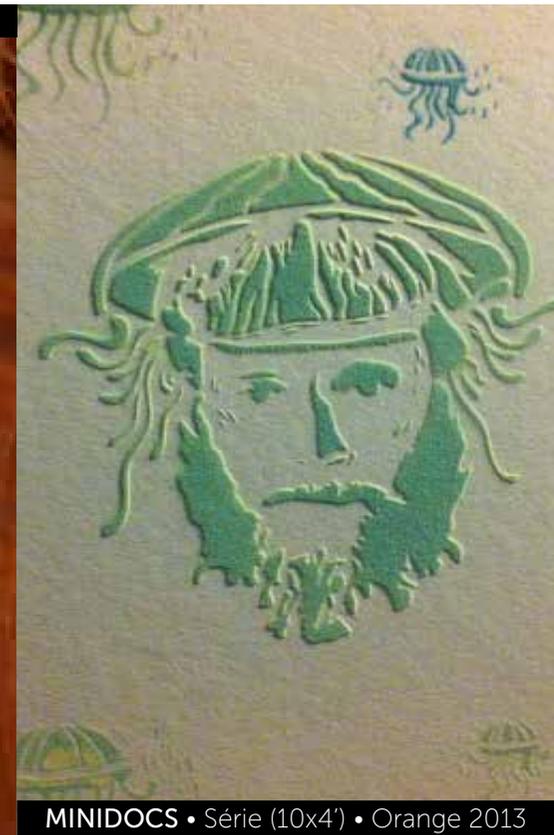
*cliquez sur le lien ci-dessus
pour accéder au site*

CINEMACITY • App' balades cinéma • Arte 2013



arte **CHAT** • Court métrage • Arte 2013

L.A.R.P. • Événement • Arte 2012



MINIDOCs • Série (10x4') • Orange 2013



BIRDLAB • App' science participative • 2014
Vigie Nature (Musée national d'Histoire Naturelle)



PRANATIC • Triptyque • Gaîté Lyrique 2012



MEDIAPART • Émission live • Depuis 2012



ÉMISSION DESSINÉE • Émission live • 2014

Phallaina
- Marietta Ren



MERCI

Contact : Pierre Cattan
06 70 70 74 77
pierre.cattan@smallbang.fr