

UNE NARRATION HYBRIDE

Phallaina est une narration hybride proposée par Marietta Ren qui se déploie à l'horizontale : les utilisateurs peuvent l'expérimenter en version digitale sur écran ou dans l'espace public sous forme de fresque monumentale.

DIGITAL

320 MÈTRES
DE SCROLLING HORIZONTAL
SUR ÉCRAN

FRESQUE

1500 MÈTRES
DANS L'ESPACE PUBLIC



80 MÈTRES DE STORY-BOARD

Phallaina raconte l'histoire d'Audrey, une jeune fille qui souffre de crises hallucinatoires au cours desquelles elle voit des baleines.

En lui faisant passer des examens, un groupe de chercheurs décèle chez elle un physeter. C'est une glande bénigne qui permet à ses porteurs de rester longtemps en apnée.

Phallaina est le récit intime d'une transformation personnelle, mêlant sciences cognitives et mythologie. Cliquez ci-dessous pour voir les 80 premiers mètres de story-board (rough).



Cliquez sur l'œil pour voir le storyboard du début de l'histoire...
Une fois sur la page web, déplacez votre souris ou trackpad vers la droite.



L'HISTOIRE

Les villes se sont aujourd'hui adaptées à la montée des eaux. Bâties sur pilotis, elles guettent avec appréhension les prochains raz-de-marée.

Audrey habite l'une de ces villes.

Depuis toute petite, elle est sujette à des crises hallucinatoires lors desquelles de grandes baleines blanches envahissent son champ de vision. Ses troubles se sont amplifiés ces derniers mois, l'empêchant de poursuivre son travail : elle se décide alors à consulter un neurologue, le docteur Chaillot.

Il diagnostique une forme particulière d'épilepsie et découvre, dans son cerveau, un «physeter». Cette glande surnuméraire décuple les capacités d'apnée et, chez Audrey, elle semble impliquée dans ses crises. Après quelques hésitations, la jeune femme intègre finalement un essai clinique mené par le neurologue et un couple de doctorants, Ulysse et Chloé ; elle commence avec eux un suivi rigoureux de son activité cérébrale et des séances d'apnée en piscine.

Dans un premier temps, ses crises diminuent significativement. Audrey se passionne pour la plongée et se noue d'amitié avec Chloé. Elle découvre, à l'institut une fresque illustrant une ancienne légende : il y est dit qu'autrefois les baleines se sont mêlées aux hommes et ont conçu des enfants avec eux, les *phallainas*. Chloé lui dévoile l'existence des whalemén, un groupuscule qui

croit dur comme fer à ce mythe et pour qui les porteurs de physeter ne sont autres que ces phallainas, appelés à aider l'humanité dans son adaptation à la vie aquatique.

Happée par ces nouvelles perspectives, Audrey demande à être hospitalisée à l'institut et rompt les liens avec ses proches, qui désapprouvent ces expériences. Mais, alors que sa fascination pour ces histoires ne cesse de croître, ses crises prennent une nouvelle ampleur : plus intenses, elles ressemblent à des souvenirs oubliés. Était-elle une enfant cobaye étudiée dans ces murs ? Sa conscience vacille, elle ne sait plus si elle craint ou si elle espère être une phallaina, un maillon entre les hommes et les cétacés.

Chloé partage cet état de fébrilité. Elle impose à la jeune femme de participer à des expériences hors protocole, jusqu'à provoquer chez elle une ultime crise la poussant dans ses derniers retranchements. Audrey quitte alors l'institut ; passant devant la plage, elle ressent le besoin de plonger dans l'océan. Comme immergée en elle-même, elle retrouve avec amour la grande baleine blanche de ses hallucinations...



UN FORMAT TACTILE

Le format s'inspire des premières formes de narration graphique comme la tapisserie de Mathilde Bayeux, les rouleaux chinois ou les fresques murales antiques.

C'est 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. Elle ne nécessite pas de répétition d'un même plan pour donner la sensation de mouvement comme dans le dessin animé. C'est le déplacement du regard du lecteur et le slide qu'il effectue avec sa main sur une tablette qui crée le mouvement. Ce format permet une narration hybride entre cinéma, bande dessinée et illustration, qui peut s'adapter à différents types de lecture et supports. Je souhaite que cette histoire puisse être lisible autant en digital que sur papier.

Marietta Ren



NOTE DU PRODUCTEUR

Comment réinventer la bande dessinée à l'heure de l'éclosion des nouvelles écritures ?

Marietta Ren a trouvé une solution simple à un problème compliqué : la nouvelle case, c'est l'écran. Diplômée des Gobelins, Marietta travaille dans la bande dessinée et le cinéma d'animation depuis 2005. Avec *Phallaina*, elle propose à l'utilisateur une navigation horizontale, au rythme fluide, l'invitant à scroller dans le sens de la lecture. L'histoire se dévoile à l'écran au fil du balayage manuel de l'utilisateur. Nous utiliserons tous les métiers du cinéma d'animation pour créer la version digitale, du layout au compositing, et le travail sur le son donnera vie aux images. *Phallaina* a un ADN protéiforme, empruntant au cinéma d'animation, à la bande dessinée et à l'installation artistique. Sur le support digital, c'est la main de l'utilisateur, le son et les variations du trait qui composent ensemble la narration. Sur le support physique, c'est la balade le long de la fresque et le son envoyé progressivement sur le smartphone de l'utilisateur (grâce à la technologie iBeacon) qui composent la narration.

Le soutien des nouvelles écritures de France Télévisions dès la phase de développement du projet nous permet d'aller au bout de l'écriture. L'aide précieuse de la commission des nouveaux médias du CNC que nous sollicitons nous permettra de fabriquer et tester des prototypes indispensables à la mise en production de *Phallaina*.

Pierre Cattan



EXPÉRIENCE UTILISATEUR

VERSION DIGITALE

La version digitale de *Phallaina* mesure 320 mètres de long.

Pour permettre au lecteur un usage intuitif et agréable, nous développerons une interface discrète qui propose les fonctionnalités de *Phallaina* (marque-page, partage social, barre de navigation, boutique, etc.). Après quelques secondes de lecture, l'interface graphique disparaît. Au simple clic (version desktop) ou en tapotant avec un doigt (version tablette), l'interface réapparaît. Un moteur développé en back office optimise la fluidité de l'expérience.



PHASE DE DÉVELOPPEMENT

VERSION DIGITALE

Quelques fonctionnalités que nous souhaitons tester dans le prototype :

Interface graphique (fonctionnalités et direction artistique)

Marque-page

Outil de partage sur les réseaux sociaux

Intégration d'effets de **parallax** (layout) à certains moments du récit

Sound design

Voice over des comédiens

Barre de navigation intelligente

Boutique en ligne intégrée

Référence pour l'interface graphique : 24hoursofhappy.com



EXPÉRIENCE UTILISATEUR

VERSION FRESQUE

La version fresque de *Phallaina* mesure 1500 mètres de long.

Elle est accrochée dans les jardins publics le long des arbres, offrant une balade artistique et narrative aux piétons. Un dispositif sonore mis en place avec la technologie iBeacon permet aux utilisateurs d'entendre progressivement le son de Phallaina, ouvrant la voie à la possibilité de versions multilingues.

La fresque est une installation proposée pendant des événements culturels comme Nuit Blanche, les Berges, les jardins de Versailles ou encore les projections en plein air de la Villette. Son lancement est prévu pendant le festival d'Angoulême 2016. Elle est ensuite destinée à voyager dans un circuit international. Nous travaillons en étroite collaboration avec l'agence d'urbanisme et de paysage Oikos pour mettre en place le plan d'insertion et l'illumination de la fresque dans l'espace public.

[Voir le site de l'agence Oikos](#)



LA FRESQUE



PHASE DE DÉVELOPPEMENT

VERSION FRESQUE

Les démarches que nous souhaitons accomplir pour concevoir l'insertion urbaine de la fresque :

Choix du support d'impression (comparatifs et tests)

Système de fixation (étude d'insertion par l'agence d'urbanisme Oïkos)

Montage, démontage, régie (étude Oïkos)

Illumination nocturne (l'agence Oïkos en partenariat avec le iGuzzini)

Système de **son situé** en bluetooth local

[Voir les projets iGuzzini](#)



PHASE DE DÉVELOPPEMENT

OBJECTIFS (VOIR DEVIS DÉTAILLÉ JOINT)

VERSION DIGITALE

- Un scénario terminé
- Un prototype avec différents cas et possibilités d'utilisation (voix, sons, etc.)
- Une version définitive de 5 mètres de BD, métrage en fonction de la séquence, qui servira de base à l'élaboration du prototype

ETUDE DE MARCHÉ

- Une étude de marché pour déterminer le modèle économique du projet
- La lecture payante en free to play
- Une boutique intégrée avec la possibilité d'éditer des objets uniques à vendre : collections d'extraits de la BD en sérigraphie ou en broderie, l'utilisateur choisit la zone de dessin à floquer (coussins, goodies, dessus de lit, peignoirs, écharpes, t-shirts)
- Objet : étude de faisabilité sur un grand rouleau avec deux manivelles pour fabriquer une liseuse sur mesure pour *Phallaina*

VERSION FRESQUE

- Etude de faisabilité sur la version physique.
- Recherche de matériaux innovants comme support de la fresque monumentale.
- Le son dans les écouteurs du smartphone en réseau local avec des puces RFID
- L'écran du smartphone en second screen qui interagit avec le récit
- La possibilité d'ajouter du son en réseau local pour les piétons, avec un choix de langue multiple
- Le voyage de l'installation physique

RECHERCHES DE PARTENARIATS

- Recherche de partenariats financiers et médias
- Quelques pistes : les bateaux-mouches, iGuzzini, Fondation Cartier, Fondation EDF, les épaules de Darwin, la tête au carré, TEDx, CEA (NeuroSpin), etc.

PLANNING, DEVIS ET PLAN DE FINANCEMENT POUR LA PRODUCTION



PLANNING

DATES CLÉS DE LA PRODUCTION

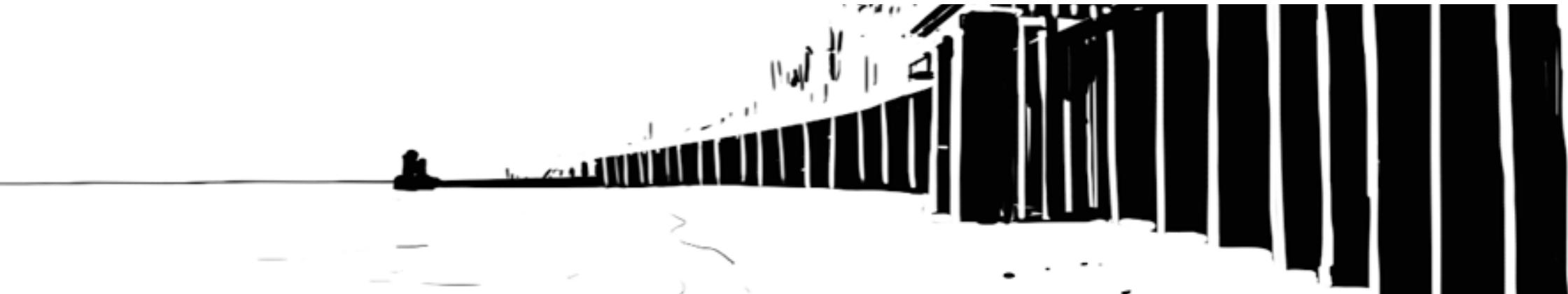
Rough : 7 mois (154 jours de dessin et de mise en scène)

Clean : 3 mois (66 jours de dessin)

Animation et sound design : 2 mois

Lancement de la version digitale : **Festival d'Angoulême 2016**

Lancement de la fresque : **Festival d'Angoulême 2016**



L'AUTEUR

MARIETTA REN

Formation

- 2004 – 2007 : CRFA (conception et réalisation de film d'animation) à GOBELINS l'école de l'image
- 2003 – 2004 : Prépa artistique à l'atelier de Sèvres

Expériences professionnelles

- 2013-2014 : Layout posing et clean de board sur *Un Monde Truqué* chez Je Suis bien Content
- 2012-2013 : Design personnage sur *Copy-cut* chez Normaal Animation
- 2011 : Animation couleur sur *Ernest et Célestine* chez Les Armateurs
- 2011 : Layout posing sur *Ernest et Célestine* chez Les Armateurs
- 2010 : Design personnage, couleur personnage, décor trait, décor couleur, animation sur *Mimi No Nikki* à La P'loche Production
- 2010 : Design personnage, couleur personnage, set-up, animation et retake animation, sur *Les Terres Imaginées* à 5ème Etage production
- 2009 : Décor couleur et couleur personnage sur le dossier de présentation de

Bricoclub à Futurikon

- 2009 : Chef layout posing et design personnage sur flash sur *Wakfu* à Ankama Animation Paris

Films réalisés

- *Voodoo*, court métrage d'animation de fin d'étude en 2D, réalisé dans le cadre de la formation CRFA à Gobelins, en collaboration avec Romain Baudy, Ludovic Bouancheau, Liane-cho Han, Yann Legall et Sébastien Wojda. Durée : 2 min 50, 2007.
- *Mashmalome*, court métrage d'animation en 2D, réalisé dans le cadre du concours CANAL J, ayant pour thème *les héros des enfants de demain*. Durée : 1 min, 2006.

Auteur

- *Je suis deux* – Marietta Ren (dessins) & Eugény Couture (textes), Ankama éditions, 2010.

Script doctor

LAURENT BRAMARDI

Biographie

En tant qu'éditeur, Laurent Bramardi a tout d'abord fondé les éditions Egone, qui fabriquaient de fragiles livres-objets autour d'œuvres et d'artistes singuliers ; puis il a rejoint pour quelques années le pôle édition d'Ankama, où il participa au suivi et à l'élaboration des ouvrages tirés de la série animée *Wakfu*.

En tant qu'auteur, il a abordé de nombreux supports, alternant entre des projets très personnels - comme *Pénélope & Marguerite*, libre adaptation en BD de *La Douleur* de Marguerite Duras - et des travaux dans des univers licenciés - comme *Wakfu*, dont il a coécrit plusieurs épisodes de la saison 2.

Il se consacre aujourd'hui à l'écriture et, par le biais des éditions photo Work is Progress, à trouver un juste équilibre entre photographie de société et regards particuliers.

Bibliographie sélective :

Legoramart, Ed. Muttpop (LEGO et création contemporaine)

Wakfu – Le Théâtre Maudit, BD avec Tom Gobart, Ed Ankama

Wakfu – L'île des Wabbits, avec Anne-Charlotte Roux, saison 2, Prod. Ankama / France 3

Pénélope & Marguerite, Bd avec Lorenzo Chiavini au dessin, Ed. Enfants Rouges

Quatre, Bd avec Anton au dessin, Ed. Enfants Rouges

Etrange Septembre, Contes, Ed Egone

L'ÉQUIPE

Auteur / dessinatrice
MARIETTA REN

Producteur
PIERRE CATTAN

Chef de projet
EVA MOARI

Directrice de production
FANETTE MARTINIE

Audience designer
BENJAMIN LELONG

Insertion urbaine Fresque
CONCETTA SANGRIGOLI

Graphiste interface
DAVID BENMUSSA

Assistant graphiste
MARTIN BESSIN

Sound designer
CÔME JALIBERT

Directeur technique
MAGIC MORNING

SMALL BANG

STUDIO TRANSMÉDIA



Small Bang est un studio transmédia natif fondé par Pierre Cattan en 2012, composé d'équipes polyvalentes alliant la narration documentaire et/ou fictionnelle, les arts visuels et le code informatique.

Small Bang conçoit des contenus innovants qui se déploient sur différents types de supports, digitaux ou physiques : films, animations, expériences sonores, applications & sites internet, événements, objets, print.

QUELQUES PRODUCTIONS

- 1 Pranatic (Gaité Lyrique, 2012)
- 2 Superbelleville
- 3 En direct de Mediapart (depuis 2012)
- 4 L.A.R.P. (Arte, 2012)
- 5 Minidocs (Orange, 2013)
- 6 Cinemacity (Arte, 2013)

www.smallbang.fr

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



Il serait intéressant

de lancer un programme de recherche
et d'approfondir avec d'autres examens

Cela aiderait

MERCI