

« Entrez dans la Bande ! »

*Projet de Démonstration*  
*BD et Image Virtuelle*  
*Pour le*  
*Festival d'Angoulême 99*

*(comme le temps passe !)*

Etat d'avancement au 21 Novembre 1997

Dominique SCIAMMA

52, Avenue Jean Bart

95000 Cergy

Tel : (1) 34 43 77 16

## A la recherche du partenaire technique

Comme vous le savez, « ENTREZ DANS LA BANDE ! » est un projet d'attraction « High-Tech ». A ce titre, il est nécessaire d'identifier un partenaire maîtrisant l'ensemble des technologies nécessaires à son développement, comme à sa mise en œuvre. Ce que je me suis atteler à faire.

Les entreprises peu ou prou actives sur ce domaine appartiennent à deux types d'univers :

- Les sociétés de jeux vidéo : certaines ont développé un savoir faire pour animer les personnages de leurs jeux en 3D. Elles ne maîtrisent cependant pas l'animation en temps réel.
- Les sociétés spécialisées dans la production de films de synthèse : Qu'elles travaillent pour les entreprises (films institutionnels), la publicité audiovisuelle, ou la télévision (série animée), ces sociétés ont une pratique de l'écriture, de la réalisation (et des technologies) plus en rapport avec nos besoins. Là encore, cependant, très peu d'entre elles maîtrisent l'animation en temps réel.

J'ai pu rencontrer des sociétés appartenant à ces deux univers :

- Les sociétés de jeux vidéo : CRYO, VIRTUAL STUDIO (filiale de l'éditeur MICROFOLIES). Toutes deux m'ont confirmé ne pas posséder ni les technologies, ni les ressources pour s'impliquer avec des chances de succès dans notre projet.
- Les sociétés spécialisées dans la production de films de synthèse : J'ai pu rencontrer - je crois - toutes les sociétés candidates :
  - MEDIALAB : filiale de Canal+, elle a réalisé la série « INSEKTOR » diffusée sur Canal+ , elle anime « CLEO » la présentatrice virtuelle de Canal+, ainsi que la « PLANETE DONKEY KONG » sur France 2. Ces trois projets exploitent tous l'animation 3D par *motion capture* (mais pas toujours en temps réel).

*Remarque : Il apparaît que MEDIALAB n'est pas le candidat idéal pour notre projet :*

- 1 - Leur capacité à investir est limitée aux opérations sur site lors du festival. Tout ce qui concerne la modélisation des personnages devrait être payé (ce qui tourne autour de 500 KF)
- 2 - Il apparaît aussi que leur technologie n'est plus aujourd'hui ce qui se fait de mieux (voir plus bas).

- EX-MACHINA : cette société est spécialisée dans la réalisation de films de synthèses et les trucages numériques pour le cinéma et la publicité. Elle ne possède malheureusement pas de compétences dans le domaine de l'animation en temps réel.

*Ex-Machina reste cependant un candidat potentiel pour d'autres types d'animations comme des « RIDES », qu'elle maîtrise parfaitement.*

- DES/CLICS (NEURONES) : Essentiellement tournée vers l'institutionnel, cette entreprise a développé un système astucieux et léger (LE TOONOGRAPHE) pour animer en temps réel des personnages en 3D. Le coût de modélisation d'un personnage tourne autour de 250 KF.

*Parce qu'il est astucieux, le système proposé par Neurons est cependant limité. Les comportements du personnage étant tous pré calculés, son « jeu » est réduit d'autant. Le système semble donc plus adapté à l'animation de « mascottes » qu'à celle de personnages réellement animés.*

- ANIMARE : Société créée il y a deux ans par des personnes issues de la société marseillaise GRIBOUILLE (qui a réalisé une adaptation en 3D de 20 000 lieues sous les mers, avec un RICHARD BOHRINGER numérique), ANIMARE a développé un logiciel d'animation en temps réel (SILLY CLONE) qui est ce qui se fait de mieux aujourd'hui. Déjà mis en œuvre pour animer des personnages de Jeux vidéo (par exemple développé par la société bordelaise KALISTO), cet outil est aujourd'hui utilisé pour réaliser une série animée 3D de synthèse destinée à la télévision. Animare vient d'ouvrir son bureau parisien créé en association avec la société UMT (spécialisée dans la post-production télé), et cherche par ailleurs à s'implanter en région (voir plus bas).

*Le grand intérêt de Silly clone est qu'il permet une réelle direction d'acteur, rapprochant ainsi le dessin animé du cinéma, puisqu'on peut essayer, faire des prises différentes avant de finaliser une séquence.*

## **Nous avons (enfin) trouvé notre partenaire technologique**

SUITE A TOUTES CES RENCONTRES, IL APPARAÎT QU'ANIMARE EST LE CANDIDAT IDEAL COMME PARTENAIRE TECHNOLOGIQUE SUR NOTRE PROJET.

J'ai pu rencontrer l'équipe d'Animaré (Direction commerciale, technique et générale). J'ai ainsi pu exposer le projet à Jean-Michel Perron son directeur général. Il est véritablement très intéressé à rentrer dans le projet, et ce pour les raisons suivantes :

1. Spécialisés dans l'animation 3D temps réel, ils possèdent non seulement la technologie et le savoir faire nécessaire pour développer et mettre en œuvre le projet, mais ils sont aussi culturellement en phase avec lui.
2. Une présence et une visibilité sur Angoulême correspondent aussi à la stratégie de la société (avec ANNECY, IMAGINA, et les conventions sur les jeux vidéo tels ECTS..).
3. Ils sont de plus à la recherche d'une région où implanter l'équipe de réalisation d'une série télé en synthèse 3D<sup>1</sup>, et Angoulême est évidemment une des régions candidates à leur implantation. Si celle-ci se faisait, la dimension charentaise du projet n'en serait que plus grande puisque l'acteur technologique serait alors un régional.
4. Ils sont prêts à investir dans le projet en prenant à leur charge la modélisation et la finalisation complète du personnage et de son jeu de comportements. Ce qui réduit considérablement le coûts du projet, la modélisation en étant à coup sûr le gros morceau. Les opérations sur place seraient aussi effectuées gracieusement. Seuls les frais (déménagements, assurances, cachet de l'acteur) devraient être couverts par le budget du projet.
5. Ils se font forts de nous obtenir les prêts de matériels nécessaires aux opérations (de la bonne SILICON GRAPHICS) auprès du constructeur susnommé.
6. De même, les relations qu'ils entretiennent avec les télévisions devraient nous aider à trouver le partenaire TV dont nous avons besoin.

---

<sup>1</sup> Je les ai mis en relation directe avec « CHARENTE-DEVELOPPEMENT » (Frédéric Cros). Jean-Michel Perron est d'ailleurs descendu à Angoulême pour discuter de cette possible implantation la semaine dernière.

## Méthodologie et Planning

L'objectif est d'être prêts pour le Festival d'Angoulême 1999. Ces douze mois seront en effet nécessaires pour :

1. Choisir le personnage : Le personnage sera a priori **LAURELINE** (de la BD VALERIAN), et ce pour les raisons suivantes :

- C'est un personnage attachant et doté d'un solide caractère,
- Elle a été créée par un Grand Prix de la Ville d'Angoulême JEAN-CLAUDE MEZIERES, qui est enthousiaste sur le projet et est prêt à collaborer (ainsi que le scénariste de la série, PIERRE CHRISTIN),
- Elle a le mérite d'être déjà connue de certains membres d'ANIMARE qui l'avaient modélisée pour un projet de dessin animé en 3D pour ELLIPSE ANIMATION, ce qui devrait faciliter une nouvelle modélisation,
- Une jeu vidéo sur VALERIAN et Laureline devrait sortir en 1999. L'éditeur (MICROFOLIES) pourrait donc être intéressé à devenir un partenaire de l'opération.

2. Modéliser le personnage choisi :

- Réalisation d'une sculpture de 50 cm de hauteur (voir plus bas),
- Numérisation,
- création et mise au point du jeu de comportements et d'expressions,
- création des décors.

3. Scénariser :

- Pour que le personnage « fonctionne », il est nécessaire de passer par une phase d'écriture, où on va préciser ses attitudes, ses comportements, bref, sa « nature ».
- De même, il va falloir prévoir un certain nombre de situations types que l'on pourra exploiter lors de la démonstration (décors différents, événements différents, etc...).

4. Prendre en main le personnage :

- Là encore, pour que le personnage fonctionne, l'acteur qui l'animerait a besoin de rentrer dans sa peau. Plusieurs journées sont nécessaires.

5. Préparer la démonstration sur place : La prise en compte des conditions matérielles de la démonstration est très importante :

- Conditions magnétiques de la pièce,
- Espace disponible (pour l'infrastructure, l'acteur,...).

## 6. Monter le partenariat ! : avec ANIMARE bien sûr, mais aussi avec :

- Les Collectivités Territoriales,
- Le Festival,
- le CNBDI,
- l'éditeur de la série BD (Dargaud avec qui je suis déjà en contact sur le projet),
- Le fournisseur de la Plate-forme technique (SILICON GRAPHICS),
- Une télé,
- et d'autres .....

## Quel Budget ?

On l'a vu, le projet est susceptible d'avancer sans qu'il soit nécessaire de mettre en œuvre des moyens financiers conséquents, puisque la plus grosse part de la couverture de son développement sera faite en **nature**. Il faudra cependant monter un budget minimal pour couvrir un certain nombre de postes :

1. Réalisation de la statue de LAURELINE : Le coût de réalisation est de l'ordre de 15 000 F. J'ai déjà pris contact AVEC MR STEPHANE SAINTMETTS, qui est l'auteur de plusieurs statuettes dont celles de VALERIAN et LAURELINE (voir le dernier numéro de « BOÏ DOÏ ») et qui a déjà collaboré avec J.C.MEZIERES.

Cette statue (un exemplaire unique !), qui devra servir à la numérisation du personnage, sera de toute manière un bel objet qui aura sa place à Angoulême, non seulement lors de la démonstration mais plus définitivement au musée de la BD par exemple (à moins qu'on la vende aux enchères !).

2. Mise en œuvre de la démonstration :

- Location du matériel (au cas où il ne nous serait pas prêté),
- Transport du matériel,
- Assurances diverses,
- Cachet de l'acteur,
- Achat de cassettes vidéo (n'oublions pas que les heureux participants à la démonstration repartiront avec leur cassette sous le bras, quitte à la leur faire payer).

3. Divers :

- Déplacements (Angoulême <- -> Paris),
- Hébergements,
- ...

## **Conclusion**

Il est clair que le projet est aujourd'hui dans la meilleure configuration possible pour aboutir.

Il n'y a plus qu'à transformer l'essai.

Nous avons un an pour cela.

C'est long, et c'est court.

Allons-y.....