

Momo SAPIens et « Les Bug Busters ! »

*Projet de Bande Dessinée Interactive
Pour SAP France*

Par

Catherine TERRAND
3, rue de l'allée couverte
95490 Vauréal
Tel : 01 34 32 70 99
Email : fjeanne@wanadoo.fr

Dominique SCIAMMA
52, Avenue Jean Bart
95000 Cergy
Tel : 01 34 43 77 16
Email : domisciam@aol.com

Le Contexte

SAP France souhaite proposer sur son site Internet public une bande dessinée interactive. Le rythme de parution de cette BD sera synchrone avec les mises à jour du site lui même, c'est à dire tout les 15 jours.

L'objectif de SAP France est multiple :

- créer un événement original et récurrent sur le Web de SAP France. Acte de communication, il est aussi un objet d'annonce.
- Inciter les internautes à revenir très régulièrement sur le site afin d'en découvrir les nouveautés
- séduire, amuser, informer sur les produits et les services de SAP.

Outre ces qualités, la BD devra être drôle, décapante (voire décalée), moderne. Elle fera évidemment référence aux « invariants » des produits et services de SAP, au marché, aux clients et bien sûr aux concurrents ! Un certain degrés de suspens devra être instillé pour que la lecture reste captivante et que ces rendez-vous bimensuels soient attendus.

Le concept

Nous proposons de mettre en place un univers (voir plus loin) qui se construira au fur et à mesure que les « planches » de BD seront mises en ligne.

Tout les quinze jours, de 4 à 6 Strips seront produits et mis en ligne. Chacun de ces strips sera intégré à une rubrique/page du site. Bien que pourvus d'une certaine autonomie, ils ne seront appréciés que s'ils sont lu dans une certaine séquence. Le fait qu'ils soient dispersés dans le site incitera donc le webnaute à visiter le site et à en découvrir les nouveautés.

Si la BD sera changée tout les 15 jours, un certain nombre de « 'planches invariantes » seront toujours accessibles. A la manière des premières pages des albums d'Astérix le Gaulois, celles-ci décriront les grands invariants de la BD :

- les personnages (les héros, les bons et les méchants)
- Les lieux permanent de l'aventure.

En terme d'interactivité, les principes suivants seront mis en œuvre :

- Les strips auront des parties animées et/ou sonores :
 - cycliques, au passage de la souris ou sur click
- Ils devront cependant rester lisibles même s'ils sont statiques (l'intérêt étant qu'ils pourront alors être aussi utilisés de manière classique (en album par exemple).
- Des parties du strips seront hypersensibles et renverront :
 - au fiches personnages,
 - aux fiches lieux,
 - à un autre strip.
- A la fin de chaque strip se trouvera un étiquette « A SUIVRE.. », elle aussi hypersensible, et renvoyant sur le strip suivant. On aura la un autre mode de navigation - plus ludique - dans le site.

L'histoire : Le Synopsis:

Nous sommes à la veille du XXIème siècle, sur la planète Terre.

La société OLYMPE.SA, fabricant de destins, a bien des problèmes : marché en extension (la population humaine ne cesse de croître...), clients de plus en plus exigeants, et MARS, spécialiste du destin guerrier, concurrent belliqueux...

OLYMPE.S.A ne sait plus comment conjuguer quantité et qualité. Un BPR de l'ensemble de ses processus s'impose.

Une légende dit que, dans un pays lointain, la société WALHALLA, pourtant confrontées aux mêmes difficultés, aurait, paraît-il, réussi à relever le défi. Quel est son secret ?

Un sacré groupe de personnages - connus sous le nom de « BUGS BUSTERS », semble en détenir une partie.

Le Directeur Financier d'OLYMPE SA - JANUS - aimerait en bénéficier en s'attachant leurs services. Mais certains autres directeurs s'y opposent, sensibles aux sirènes de la concurrence :

- La PYTHIE, qui prétend voir « le futu »r, a aussi des solutions « miraculeuses »;
- MISTER PIQUETTE, qui propose également les siennes, faites de bric et de broc, mais financièrement plus alléchantes...

Entre Lutttes de pouvoir et problèmes opérationnels, La BD racontera comment les « Bugs Busters » aideront Olympe.SA à résoudre ses problèmes, tout en se jouant avec intelligence et humour de concurrents retors, mais souvent plus bêtes que méchants.

Les Lieux

Un Lieu Mythique : Walhalla

Panthéon lointain où tout fonctionne à merveille, (grâce à R/3 bien sûr, même si le nom du produit n'est jamais explicitement cité). L'entreprise qui réussit, dont on veut connaître le secret, et avec lequel tout le monde veut signer des accords de partenariat.

Olympe.SA : L'Entreprise. Fabricant de destins humains.

Elle a tous les problèmes « CAS D'ECOLE » d'une entreprise:

- des concurrents;
- une mauvaise productivité et des stocks mal adaptés aux besoins du marché;
- des problèmes financiers;
- des problèmes humains: beaucoup de candidatures à gérer (Olympe attractif), des collaborateurs indésirables, des luttes de pouvoir à maîtriser...
- des problèmes de fournisseurs qui ne fournissent pas (on leur demande des miracles à prix bas), des clients mécontents de leur destin et qui payent mal, etc.
- Des problèmes d'Euro et d'An 2000,
- ...

Les personnages

Les cadres d'Olympe.SA

(Chacun de ces personnages a adopté la personnalité et la fonction du Dieu Romain dont il porte le nom.)

- Le PDG : **JUPITER** (Dieu des Dieux).
- Le Directeur Financier : **JANUS** (Gardien des portes, surveille les entrées et les sorties. On lui attribue l'invention de la monnaie).
- Le Directeur des Ressources Humaines (ou plutôt Divines !) : **NEPTUNE** (Capitaine du navire, maître à bord de l'équipage).
- Le Directeur Commercial : **MERCURE** (Dieu du commerce et ... des voleurs !)
- Le Directeur de la Production : **VULCAIN** (Sur son enclume, il forge les destins)
- Le Directeur Informatique : **HERCULE** (Fait 12 travaux à la fois)
- Le Directeur Marketing/Communication : **VENUS** (Tout en séduction)
- La Responsable des Partenaires : **JUNON** (Déesse des mariages). Elle a une obsession : signer un accord avec Walhalla.

Les « Bugs » Buster

- **MOMO SAPIENS** : L'homme sage, qui sait. Posé, réfléchi, concret. Un peu le chef de la bande (dessinée).
- **BUI** (Business Framework) : un robot auto-modulable qui se transforme selon les situations qu'il rencontre. Souple, adapté.
- **ASAP** : Femme « *tornade blanche* » qui donne toujours des recommandations à propos, pour gagner du temps. Efficace mais parfois autoritaire.
- **ALBERT GRIMM** (L'intégrateur): avec une mallette noire, un costume gris, c'est l'homme « méthode ». Serviable et fiable, mais manque un peu d'humour.
- **LE ROI** (ROI) : petit comptable, une calculette à la main, prend garde aux dérives de coûts. Jeune, mais appliqué.

Nota : Un doute planera en permanence : les « BUGS BUSTERS » sont-ils des envoyés de WALHALLA ?

Les méchants

- **LA PYTHIE**, qui annonce n'importe quoi, à tout bout de champ, pour déstabiliser les « BUGS BUSTERS » et imposer chez OLYMPE.S.A, sa propre solution : TRANSE-COMTE, la solution pour les « GRANDS COMTES », dont le logo est un morceau de gruyère.
- **MISTER PIQUETTE** : suit partout les « Bugs Busters », qu'il a mis sur écoute. Il leur « pique » leurs idées pour fabriquer avec son équipes, les RAMOLLOS, des solutions de bric et de broc pour résoudre les problèmes d'OLYMPE.SA.
- **MARS** : s'est fait virer d'OLYMPE.SA. Cherche à se venger en créant sa propre fabrique à destins. Belliqueux.

PROPOSITION COMMERCIALE

Prestations	Périodicité	Coûts (*)	Réalisation
Création du concept	1 fois pour toute	2 x 10.000 F. HT	Dominique Sciamma Catherine Terrand
Scénarisation	2 fois par mois	2 x 6000 F. HT	Dominique Sciamma Catherine Terrand
Dessins	2 fois par mois		Atelier SANZOT
Intégration sur Internet	2 fois par mois		Nicolas Leseigneur
	Total 1ère année		
	Total années suivantes		

(*) Droits d'auteurs (Charges incluses, voir formulaire joint).