

# La Fusée de Tintin à Angoulême

\*\*\*

Premières idées

\*\*\*

*Groupe*  
*« Entrez dans la Bande »*

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

## **OBJET DU DOCUMENT, RAPPEL**

La ville d'Angoulême, ainsi que le département et la région, ont jeté en 1996 les bases d'un projet de « Pole Image », dont l'ambition est à la fois infrastructurelle, industrielle et touristique.

Par ailleurs, un groupe informel de bénévoles s'est constitué en 1996 avec la volonté d'être *proactif*, d'apporter des idées, de constituer d'un projet structuré à partir de ces idées, et potentiellement d'initier et d'accompagner sa réalisation. Le nom du projet était : « *ENTREZ DANS LA BANDE* ».

L'idée de base du groupe était de constituer au sein même de la ville une série d'attractions centrées sur la Bande Dessinée et reliées entre elles par un parcours. Chaque attraction serait autonome, ce qui devrait permettre la constitution du parcours de manière modulaire et incrémentale (donc étalée dans le temps).

Le premier maillon de ce parcours ludique se devait d'être un signal fort, visible de loin - et donc monumental - pour inciter les gens à s'arrêter, puis à se lancer dans le parcours. Le signal proposé était LA FAMEUSE FUSEE DE TINTIN (dans « On a marché sur la lune »). Haute de plus de 50 mètres, la fusée serait « visitable » ; elle contiendrait des expositions, permanentes ou temporaires, sur l'univers de Tintin ou d'autres , ainsi que des attractions.

Cette idée a fait depuis son chemin, puisque l'annonce du principe de cet événement a été annoncé lors du festival 98 par Nick Rodwell lui-même. Il reste maintenant un an pour donner de la chair au projet, et en particulier donner du contenu.

L'objet de ce document est donc de faire une première liste de propositions d'animations ou de contenus, sur la base de réflexion personnelle exprimées par d'autres membres du groupe (en particulier par André-Marc Delocque-fourcaud).

## GENERALITE

### *Un parcours*

Sur la base de ce que l'on connaît aujourd'hui des attractions, des problèmes de files d'attente, et de la circulation des flux humains, il est clair que la fusée doit servir de squelette à un parcours où se succéderont grands et petits événements (certains mis en scène), expositions et attractions, sensations fortes et émerveillement, plaisirs des yeux et de la raison.

Il faut donc qu'au terme d'un parcours d'une durée approximative d'une heure à une heure et demie, le visiteur sorte content, et ce quel que soit son âge.

Un certain nombre d'événements forts doivent structurer le circuit, au départ, au milieu, à la fin. Peut-être faudrait-il d'ailleurs que ce parcours reproduise finalement celui de Tintin (arrivée au centre -> visite -> départ -> alunissage -> aventures lunaires -> retour).

Ce sont ces événements, petits et grands, que nous proposons de lister dans le chapitre suivant, sans chercher pour l'instant à les relier structurellement (ou à les séquencer) de manière forte. Ils ont cependant tous en commun d'être reliés à la fusée de Tintin et plus globalement aux deux albums « Objectif Lune » et « On a marché sur la Lune ».

### *Des événements mis en scène*

Lors de son parcours, le visiteur aura la possibilité de voir des scènes toutes extraites ou inspirées des 2 albums lunaires. Ces scènes - qui devront avoir l'apparence de la réalité animée grâce à l'utilisation des techniques 3D - seront visibles au travers de fenêtres<sup>1</sup> ; de hublots, voire de téléviseurs. Il faut donner l'impression au visiteur que tout ceci a une vie propre (et industrielle) qu'il a la chance de pouvoir découvrir « en direct ».

### *Il n'y a pas que la fusée*

Ces scènes n'ayant pas toutes lieu dans la fusée uniquement, mais aussi dans la base, la centrale nucléaire, ceci implique que le site ne se limite pas à la seule fusée mais aussi à ces autres bâtiments.

Il faudra intégrer d'autres éléments comme :

- le centre
- la centrale nucléaire
- la rampe de construction
- ...

L'intérêt de cette diversité est qu'il est plus facile d'organiser un parcours et réguler les flux que si l'on ne disposait que de la seule fusée.

---

<sup>1</sup> A l'instar de ce que l'on peut voir dans « la Maison Hantée » de Disneyland où l'on peut par exemple admirer un banquet de fantômes au travers d'une baie vitrée.

## **QUELQUES EVENEMENTS**

Voici une première liste d'événements exploitables. Ils sont donnés dans l'ordre chronologique (on respecte donc le fil de l'histoire). Ils sont censés être intégrés tout au long du parcours.

En règle générale nous citerons en référence l'album (OL = Objectif Lune, OM = On a marché sur la Lune) ainsi que les pages et le N° de case (ex :1301 correspond à la 13ème page, première case).

### ***Test du casque lunaire (cf. OL0715)***

On passe devant une fenêtre au travers de laquelle on pourrait voir le Professeur et un employé de la base muni d'un solide marteau tester la solidité du casque lunaire

### ***Vision de la centrale nucléaire (cf. OL1301 et suivant)***

Cette vision pourrait se faire en surplomb, avec la possibilité d'entrevoir TINTIN, HADDOCK et MILOU pendant leur visite. Des haut-parleurs pourraient permettre d'entendre les explications didactique de l'ingénieur WOLF.

### ***Le squelette (cf. OL23 à 24)***

Il serait amusant de mettre en scène la mésaventure des Dupondt à la recherche du squelette fantôme. La vision des grandes salles « technoïdes » de la page 23 est aussi exploitable.

Une autre idée serait de créer une mini-attraction où l'on simulerait intelligemment ce phénomène de rayons X. Ainsi le visiteur pourrait passer derrière un panneau (d'où juste sa tête émergerait) et où il aurait le loisir de bouger comme il l'entend. De l'autre côté du panneau, les spectateurs pourraient alors voir son squelette bouger à l'unisson. Ceci est possible en analysant d'un côté les mouvement du corps (ou de l'ombre de ce corps) et de l'autre en construisant en temps réel une image de synthèse sur le panneau qui est en fait un écran à plasma (ou a cristaux liquide).

### ***Le plan de la fusée (cf. OL3501)***

Il faut pouvoir présenter le plan de la fusée, par exemple sur des bornes interactives. Ce plan de doit être sensible et « explorable ». Une manière de faire serait d'offrir des écrans tactiles.

Chaque élément du plan pourrait renvoyer :

- aux vignettes de la BD faisant référence à ces pièces
- à une reconstitution 3D (VR par exemple) de ces mêmes pièces. (d'une manière plus générale, tout le plan pourrait être parcouru en VR).

### ***La galerie des personnages***

Il faudra à un moment donné donner accès à l'ensemble des personnages des deux albums.

***Le test du scaphandre... et les souris ! (cf. OL37\*\*)***

On pourrait reconstituer la vision de la case OL3712 (hublot de visualisation) au travers duquel on observera avec intérêt le capitaine « danser » la danse de Saint-Guy (à cause des souris se trouvant dans son scaphandre).

***Les efforts du Capitaine... (cf. OL47 à OL49)***

Là aussi quelques belles situations comiques à exploiter et mettre en scène le capitaine(en cavalier, en fantôme, etc...) tentant de rendre la mémoire à « *CE ZOUAVE DE TOURNESOL !* ».

## PLUSIEURS AVENTURES

Ainsi que nous l'avons dit, le parcours du visiteur doit alterner sensations fortes et découvertes.

Il pourrait ainsi y avoir de 3 à 4 grands événements lors de la visite.

Voici quelques idées.

### ***Une préparation au décollage s'impose !***

Tout voyageur de l'espace se doit d'être entraîné avant de bondir vers les étoiles. Il serait donc judicieux de proposer à ceux que cela tenterait l'essai d'un simulateur d'accélération verticale pour accéder vers les étages supérieurs de la fusée.

Principe de fonctionnement : il s'agit en fait d'un ascenseur permettant de monter de plusieurs dizaines en une fraction de secondes, simulant ainsi les accélérations que l'on pourrait ressentir dans une vraie fusée. Les « passagers sont en fait assis (et bloqués comme dans les attractions modernes du type Space Mountain) sur des fauteuils placés autour d'un axe vertical (dos contre l'axe). Voir photos.

Une attraction de ce type existe au fameux PRATER de Vienne (cf. *le 3ème Homme !*).

*Nota bene* : cette attraction ne serait en aucun cas obligatoire. Il est évidemment possible d'accéder aux étages supérieurs par d'autres moyens. Seul les personnes avides de sensations fortes pourraient en faire l'expérience.

### ***Le départ vers la Lune***

Le décollage proprement dit de la fusée doit être un des éléments d'une des aventures principales dans la fusée.

On pourrait imaginer par exemple, que les visiteurs finissent par arriver dans le poste de pilotage de la fusée. Celui-ci sera significativement repensé pour permettre aux visiteurs (quelques dizaines) de s'asseoir en cercle autour d'un écran central (sphérique lui-même comme dans OM0403 par exemple).

A partir de ce moment, les visiteurs vont vivre leur voyage vers la lune, où pourront être mis en scène les événements suivants :

1. Le décollage proprement dit :

- Il faudra utiliser de tous les subterfuges de simulations possibles pour donner l'impression d'accélération (sièges qui s'enfoncent, tremblements, etc. ).
- Il faudra rendre l'ambiance dramatique du décollage de la fusée dans l'album en utilisant les voix off de la liaison avec la Terre (« *Allô, Allô, j'appelle fusée lunaire ! Répondez ...* »).

2. Mise en scène de l'apesanteur : (cf. OM0516, voire OM06\*\*).

3. Mise en scène de la promenade spatiale du Capitaine, sa mise en orbite autour d'Adonis, la manoeuvre de Tintin pour le récupérer (cf. OM08\*\* à OM11\*\*):

- Il faudra jouer avec les divers modes tragi-comiques de la situation, pour faire passer les visiteurs de l'amusement à l'angoisse.

4. Apparition des fameuses « chenilles oranges et jaunes et vertes et ... » (en fait la pilosité débordante des Dupontd). Celles-ci pourraient apparaître depuis une trappe. Elles devraient idéalement changer de couleurs.

En fait l'apparition de ces mèches devrait être mise en scène à d'autres moment du parcours, après le départ vers la lune.

5. retournement de la fusée et Arrivée sur la lune.
6. Mise en scène de la sortie lunaire de Tintin (en jouant à fond la dramatisation de l'événement)
- Vue en caméra subjective
  - image en noir et blanc (peut-être quelques éclats de couleurs)
  - commentaires en direct de Tintin, jusqu'à la fameuse phrase : « On a marché sur la Lune ».

Il serait intéressant que les visiteurs aient un guide tout au long de ce voyage vers la Lune. Ce guide serait idéalement un personnage 3D (Tintin ou le professeur Tournesol) visible au travers de moniteurs vidéo.

### **Un Ride Lunaire**

Une fois arrivés sur la lune, il faut pouvoir offrir aux visiteurs une promenade lunaire.

L'idée est de proposer un *RIDE LUNAIRE* en se servant du fameux char lunaire (cf. OM32\*\* à OM34\*\*).

Le RIDE doit fonctionner grosso modo comme le STAR TOUR de DISNEYLAND. Il pourrait fonctionner en 3D.

La mise en scène doit jouer sur la vitesse, les dangers (précipices) et la beauté du spectacle (le clair de terre, la fusée se découpant sur le ciel noir, etc. ).

Des personnages en scaphandre pourront aussi être visibles, par exemple les deux Dupontd dansant leur petit ballet lunaire (on pourrait aussi entendre leur conversation).

Pour dramatiser un peu la fin du ride, on pourrait aussi mettre en scène la dramatique tentative de départ de la lune du COLONEL BORIS et de WOLF. Alors que le char lunaire revient vers la fusée, les visiteurs pourront voir la fusée tenter de s'élever les laissant seuls sur la lune !

### **Une marche lunaire**

Une autre possibilité serait d'offrir à chacun la possibilité d'une marche lunaire<sup>2</sup>.

L'idée est ici de permettre à chaque visiteur de se vêtir d'un scaphandre lunaire, puis d'entrer dans un sas, qui s'ouvre ensuite sur le paysage lunaire, à l'un des pied de la fusée. Le visiteur à ensuite la possibilité de sortir sur la lune et se diriger sur le sol lunaire vers un des autres pieds de la fusée.

L'expérience doit évidemment avoir le goût du réel

---

<sup>2</sup> Idée originelle de M.André-Marc Delocque-fourcaud

Au travers de son casque, le visiteur doit donc avoir l'impression de pouvoir explorer le paysage, à 180°. S'il tourne la tête vers la droite ou la gauche, l'image « suit » et crée cette impression de réalité. La visière du casque est en fait un écran et les images qui y sont projetées sont pilotées par les mouvements de tête du promeneur lunaire.

Par ailleurs, il est nécessaire de restituer les sensations de pesanteur moindre que l'on trouve sur la lune (où l'on pèse 6 fois moins que son poids réel ; faut-il le rappeler).

Pour ce faire, il est possible de doter les scaphandres (en fait les seuls membres de ce scaphandre) de mécanismes dits « DE RETOUR D'EFFORT ». Ces mécanismes sont en fait des moteurs asservis aux mouvements du promeneur qui démultiplient ses mouvements. Ce faisant, ils lui donnent l'impression de moins peser.

### ***Le retour***

L'idéal serait évidemment de mettre ensuite en scène le retour vers la Terre. Mais comment le faire sans qu'il y ait impression de redite avec le départ ?



## **DES EXPOS**

La fusée constituera évidemment un espace rêvé pour des expositions permanentes ou pas. Ces expositions - petites ou grandes pourront être distribuées tout au long du parcours pour certaines d'entre elles, voire mise en valeur pour les plus importantes dans des espaces dédiés.

Citons quelques thèmes potentiels :

- Hergé Visionnaire : Mise en parallèle du récit d'Hergé et de la réalité
- Histoire de l'astronautique
- Histoire des fantaisies astronautiques (de Cyrano de Bergerac à HG.Wells).
- Naissance d'une BD mythique ; retraçant la création des deux albums lunaires, et donnant à voir croquis, ébauches de scénarios, maquette, planche originales, journaux, etc...

## UN ESPACE COMMERCIAL

La fin du parcours du visiteur doit évidemment être un espace commercial où il pourra acheter :

- tout ce qui ce qui touche de près ou de loin aux aventures lunaires de Tintin (voire aux aventures de Tintin tout court)
- Tout ce qui touche à la lune, aux diverses fantaisies auxquelles elle a donné naissance (de Cyrano de Bergerac à HG.Wells).

En ce qui concerne le premier point citons quelques idées :

### ***Des Objets***

- Les fusées : la XFLR6 et la grande fusée
- le sonotone du Professeur tournesol
- Le « livre d'astronomie » du capitaine et son contenu
- des mèches colorées des Dupontd.
- le char lunaire (maquette)
- le costume « syldave » des dupontd

### ***Des Images***

- le fameux poster « bienvenue sur la Lune » dessiné par Hergé à l'occasion de l'exploit d'Apollo 11 en 1969.
- des posters / puzzles
  - ⇒ OL couverture
  - ⇒ OL1301
  - ⇒ OL4201
  - ⇒ OL5605
  - ⇒ OL6101
  - ⇒ OL6208
  - ⇒ OM couverture
  - ⇒ OM1001
  - ⇒ OM1301
  - ⇒ OM2101
  - ⇒ OM2301
  - ⇒ OM2504
  - ⇒ OM5005

### ***Des attractions gadgets***

Des gadgets (payants) peuvent aussi être accessibles dans cet espace, comme :

- des incrustations photographiques des têtes des visiteurs dans un scaphandre
- une photo officielle (genre mission de la Nasa) au coté de Tintin
- des photos matons stickers Tintin