

LE COSMOS EST TON CAMPAMENT

INTRODUCTION À LA CRÉATION D'UNE BIBLE D'UNIVERS

>> Objectifs pédagogiques

- **Déterminer et déployer** un cœur-concept capable de porter un univers entier et de lui conférer sa singularité.
- **Développer** la consistance et la cohérence d'un univers-monde sur tous ses axes en identifiant les nœuds dramatiques
- **Identifier et prioriser** les champs de recherche indispensables à la création de son propre univers
- **Se doter** des outils de langage et d'un support narratif fluide adaptés à la création d'un univers fictif.
- **Identifier** le ou les meilleurs supports d'expression et de diffusion d'une œuvre-univers

Public visé

Auteur·trice·s, écrivain·e·s et dramaturges en priorité.
En fonction des profils et du groupe composé :
créateur·trice·s de jeux vidéos, narrative/game designer
Dessinateur·trice·s et graphistes, scénaristes,
metteur·trice·s en scène, réalisateur·trice·s de série TV,
film, fiction numérique...

Conditions d'accès

Avoir des droits à la formation auprès de l'Afdas en tant qu'Artiste-auteur ou Artiste-interprète

Prérequis

Avoir 2 ans d'expérience professionnelle en tant qu'auteurs

Modalités pédagogiques et d'organisation

Formation présentielle – 6 jours – 42 heures
Du 6 au 11 novembre 2023
Du lundi au samedi en immersion

Effectif

12 stagiaires maximum

Lieu de formation

Ecole des vivants (Alpes de Haute Provence)

Présentation

Initiation à la fameuse "Bible d'univers" et prise en main des outils utilisés par les créateurs de monde fantastique et de science-fiction, depuis le cœur-concept jusqu'à la dramaturgie et l'écriture des récits.

Intervenants

Alain Damasio : scénariste et écrivain
Norbert Merjagnan : scénariste et écrivain

Modalités d'évaluation

Différents temps d'évaluation collectif au cours de la période.
Le dernier jour de stage est constitué d'un bilan collectif et de bilans individuels.

Coût de la formation

Le coût pédagogique est de 2.230€ TTC par stagiaire

Candidature

Jusqu'au mercredi 4 octobre 2023

Contact

formationpro@lareplique.org – 04 26 78 12 80



Objectifs pédagogiques

- **Déterminer** et **déployer** un cœur-concept capable de porter un univers entier et de lui conférer sa singularité.
- **Développer** la consistance et la cohérence d'un univers-monde sur tous ses axes en identifiant les nœuds dramatiques
- **Identifier** et **prioriser** les champs de recherche indispensables à la création de son propre univers
- **Se doter** des outils de langage et d'un support narratif fluide adaptés à la création d'un univers fictif.
- **Identifier** le ou les meilleurs supports d'expression et de diffusion d'une œuvre-univers

Compétences visées

- **Savoir déterminer** le ou les meilleurs supports d'expression et de diffusion d'une œuvre-univers (sérielle ou non ; livre, BD, manga, série TV ou plateforme, film, animation, jeu vidéo, podcast et fictions sonores, théâtre, théâtre immersif, arts numériques, métaverse...) **et adapter et scénariser** un monde pour un ou plusieurs médias spécifiquement visés.
- **Savoir analyser et se situer** dans un paysage d'œuvres existantes ; distinguer, parmi les récits connus, ceux qui s'appuient sur un univers-monde
- **Savoir réaliser** des moodboards, établir les cartes relationnelles entre tous les éléments du récit, notamment entre les personnages et réaliser des tableaux et des diagrammes d'évolution dans la narration.
- **Savoir créer** des personnages riches et identificatoires.
- **Savoir Écrire** un scénario avec les contraintes et les possibilités particulières d'une équipe, dans la logique d'une production et **travailler** en "collaboratoire" : laboratoire créatif commun.

Note d'intention

La Bible d'univers est l'outil classique et particulièrement puissant des auteurs d'œuvres "imaginaires", couvrant les genres du fantastique, de la fantasy et de la science-fiction. Elle impose de penser et de préciser, toutes les dimensions du monde qu'habitent le récit et son incarnation par les personnages. Y sont ainsi recherchées et décrites l'ensemble des propriétés du monde imaginé, depuis les lois physiques jusqu'à l'organisation politique et sociale, en passant par les us et coutumes, les mœurs, les langages, les façons de penser, descriptions qui sont autant de façon d'expérimenter des futurs possibles ou des réalités alternatives.

La Bible d'univers façonne la cohérence d'un univers fictif. Elle permet de construire un monde narratif inédit, surprenant, inconnu, voire supposément impossible, sans que l'incrédulité n'empêche au spectateur ou au lecteur d'y pénétrer. Tisser méthodiquement, avec la plus grande cohérence, les divers éléments d'une Bible d'univers offre à l'auteur le moyen le plus efficace d'engendrer une suspension consentie d'incrédulité (willing suspension of disbelief), opération mentale qu'a décrit l'écrivain Samuel Taylor Coleridge et qui consiste à accepter de vivre une fiction en la tenant pour réelle, afin de ressentir au plus fort les situations évoquées. Plus encore que la crédibilité, c'est en effet la cohérence, la justesse et la vraisemblance d'une œuvre qui donnent à un récit imaginaire sa puissance d'évocation et d'immersion.

Initiés, guidés, coachés et accompagnés par les auteurs de science-fiction Alain Damasio et Norbert Merjagnan, tous deux rompus à la création d'univers-monde, les participants exploreront les territoires essentiels d'une Bible d'univers : le cœur concept, les priorités des champs de recherche, les outils visuels, cartes mentales, schémas narratifs et moodboards, les fiches détaillées et cartes relationnelles des personnages ainsi que la trame narrative et dramaturgique. Grâce à une transmission de compétences et de savoir-faire et des ateliers de mise en pratique, les participants seront outillés pour créer deux univers et leurs récits les plus saillants et congruents et pour adapter les expériences acquises à leurs propres univers de création.

Déroulé pédagogique

Présentation didactique des cinq thématiques principales :

- 1) cœur concept
- 2) couverture et priorisation des champs de recherche d'une Bible d'univers
- 3) outils de scénarisation [schéma, cartes relationnelles, tableaux, moodboard]
- 4) fiches des personnages et mécanismes relationnels
- 5) trame narrative et dramaturgique

Chaque jour, une thématique est abordée. Sa présentation didactique a lieu le matin. Elle alterne des savoir-faire, des éléments théoriques et des présentations d'expériences et de réalisations concrètes tirées des œuvres communes ou individuelles d'Alain Damasio et de Norbert Merjagnan.

Ateliers collectifs

Pour une prise en main et une mise en pratique des outils et des façons de faire exposés en amont pendant les présentations didactiques. Les temps d'atelier suivent les temps de présentation, correspondant au thème du jour.

/!\ Création collective

Tout au long de l'atelier, les participants expérimentent un mode de travail collectif. Cet usage est courant dans la profession où les scénaristes œuvrent le plus souvent en équipe pour écrire des récits de séries, de films, de jeux vidéo, voire de spectacles. La démarche de création collective est un moteur d'efficacité. Elle permet de déployer rapidement des univers riches et denses, de multiplier les rebonds d'imagination et de tester les idées et les désirs que portent un univers et ses récits.

En pratique, trois cœur-concepts sont définis et choisis par les stagiaires au premier jour du stage. Avec l'aide des intervenants, les stagiaires forment alors trois équipes, chacune réunie autour d'un cœur-concept. Durant la semaine, chaque équipe crée un monde et une histoire avec pour objectifs de déployer le cœur-concept et de formaliser une restitution en fin de stage. Les stagiaires mettent ainsi en pratique les méthodes et les outils spécifiques [cœur concept, bible d'univers, moodboards, fiches de personnages, cartes relationnelles, arcs dramatiques, structure et trame scénaristiques] qui leur sont présentés jour après jour.

Une expérience déjà éprouvée de création collective peut se révéler être un plus. Elle n'est cependant pas indispensable. La condition la plus essentielle reste l'envie de créer à plusieurs. Dans la philosophie de l'école des vivants, nous vous proposons ainsi d'éprouver, de vivre et d'expérimenter cette façon à la fois commune et singulière d'imaginer un monde et les histoires qui l'incarnent.

Immersion et réalisation via la construction des éléments clé d'une Bible d'univers et de son récit phare

Les participants, organisés en deux groupes, travaillent tout au long du stage à écrire un univers-monde et le récit qui le porte. En fin de stage, ils font une présentation de ce récit-univers auprès d'un public extérieur, invité pour cette rencontre.

Modules quotidiens

Pour expérimenter des approches d'immersion dans le monde vivant et hybrider la formation : randonnées, lectures de paysage, utilisation de matériaux naturels pour bâtir l'architecture d'un récit, découvertes d'outils sur la pratique de l'intelligence collective. Suivant une pédagogie qui tente de réconcilier la tête et le corps, les mains et l'intellect, les affects et la rationalité.

Programme prévisionnel

Jour 1 : Naissance d'un univers : le cœur concept

- Ouverture > présentation des participants : "Je suis un univers de..." et énoncé de leurs attentes vis-à-vis de la formation.
- Cosmogonies > les différents types d'univers et leur cœur concept.
- Présentation d'univers créés par Alain Damasio et Norbert Merjagnan : Remember me, Fusion (Camuheck), les Furtifs...
- Point de méthode : ce qui est et ce qui n'est pas un cœur concept : tour d'horizon d'œuvres connues.
- Atelier de mise en pratique débouchant sur le choix de deux cœur concepts.
- Sortie plein air et concours de pitch d'univers en extérieur.
- Atelier collectif : préciser, affiner, ciseler les 2 cœur-concepts et faire la part entre l'accessoire et l'essentiel.

Jour 2 : La bible d'univers

- Principes et particularités d'une bible d'univers
- Point de méthode sur une bible d'univers : échelle, plan, éléments, différentes bibles pour différents media.
- Présentation des bibles d'univers créées par les intervenants : La Horde du Contrevent, Les Furtifs, Far South, Windwalkers, Adrift (Remember me), Fusion, Osmose, La Planète des Plantes.
- Atelier de mise en pratique : prioriser, pour les 2 cœur concepts choisis, les éléments et les blocs opportuns d'une bible d'univers
- Présentation de bibles d'univers pour le cinéma : stranger things, Battlestar Galactica.
- Atelier en petits groupes : brainstorm sur 1 à 3 champs de la bible [ex. transports, habitat, énergie, organisation politique, champ social, science imaginaire...].
- Synthèse collective des brainstorms.

Jour 3 : La dimension visuelle [outils]

- Répertoire des outils visuels
- Focus : schémas, cartes, courbes, visualisations, mindmaps
- Outils techniques : carré des oppositions, schéma d'un moteur dramatique, structure narrative (méthode Syd Field), courbe de révélation (Fusion, série La Corde), carte relationnelle (La corde, Far South), schémas explicatif (Windwalkers), plans de ville (Les tours de Samarante).
- Atelier de mise en pratique : par duo, création d'outils visuels pour présenter le monde choisi. Restitution collective.
- Les moodboards : présentation de l'outil et de moodboards réalisés (Osmose, #Colonies, #Exoterritoires, Planète des plantes, La Corde, Far South, Windwalkers, Fusion).
- Banques sonores : Furtifs, Windwalkers, #Colonies
- Randonnée plasticienne & terraformation : créer des outils visuels à partir d'éléments récoltés en pleine nature.

Jour 4 : Les personnages

- Extension de la notion de personnage dans les mondes imaginaires.
- Construction des personnages : points clé et méthodes (romancier, scénariste).
- Rôle des personnages : la transaction spectatorielle ; ancrage identificatoire et émotionnel.
- Personnages type : protagonistes, antagonistes, personnages secondaires.
- Caractériser un personnage
- Focus : la méthode Truby
- Outils : les fiches de personnage
- Présentation de fiches de personnages par univers : Windwalkers (méthode distribuée), La Horde du Contrevent (méthode différentielle), Osmose (approche BD), Furtifs (caractérisation littéraire), #Colonies (caractérisation spectacle immersif).
- Atelier de mise en pratique : création de personnages par groupe de trois.
- Présentation des cartes relationnelles de personnages : série La Corde, Fusion, Horde, Far South.
- Personnages non-humains / post-humains
- Sortie en extérieur et pitch des personnages créés en atelier

Jour 5 : La trame

- Que peut la fiction ? Quel imaginaire proposer lorsqu'on crée ? Quelle temporalité de fiction choisir : unique ou sérielle ?
- Que peut un média ? Puissance propre de chaque média. Quel média choisir pour déployer un univers ?
- Exemples de déclinaison d'univers par média : Remember me [jeu vidéo], Les Furtifs (roman, arts numériques, concerts), La Horde du Contrevent (roman, BD, film d'animation), #Exoterritoires #Colonies (théâtre et arts numériques immersifs), Osmose (Bande défilée).
- Les outils d'une trame narrative : séquences, rythmiques, courbes d'évolution, nœuds, pics et creux dramatiques, midpoint, climax.
- Un outil de représentation visuelle compacte : la roue (Windwalkers).
- Présentation de trames d'univers créés : Fusion, Far South, La Corde.
- Focus (Windwalkers) : représentation des courbes d'évolution dans une trame : degré de cohésion, rythme dramatique, courbe de l'antagonisme, cohérence avec les courbes d'évolution des personnages
- Atelier de mise en pratique : identification des principaux nœuds dramatiques et courbes d'évolution des 2 univers créés.
- Temps libre d'écriture (solitaire, en duo, trio ou en groupe)
- En fin de journée : bilan de la semaine de formation.

Jour 6 : La restitution

- Temps collectif d'écriture pour poser et affiner la dramaturgie et la scénographie propres à chacun des 2 univers en vue de la restitution.
- Consolidation du travail réalisé par les 2 groupes grâce aux outils présentés durant la semaine : déploiement du cœur concept, éléments prioritaires de la bible, outils visuels, courbes d'évolution des personnages et de la trame narrative.
- Atelier : répétition en vue de la restitution.
- 15H : restitution collective de chaque groupe qui fera un pitch complet de son univers durant 30 minutes devant un public composé en partie de personnes candidates et de professionnels avertis.
- Bilan des participants, en l'absence des formateurs, auprès de La Réplique.
- Bilan des participants auprès des formateurs au regard de leurs attentes de début de semaine.
- Retour des formateurs sur le travail accompli par les participants.

Moyens pédagogiques et techniques

Chaque participant doit avoir un ordinateur personnel et un casque audio (ou écouteurs)

Le lieu : L'école des vivants (Alpes de Haute Provence)

C'est une école buissonnière, créée et portée par des artistes, des scientifiques et des militant-e-s habité-e-s par une conviction : *on ne changera pas cette société sans apprendre, ni explorer ni expérimenter. On ne la changera pas sans nourrir une culture du vivant qui nous manque aujourd'hui pour faire pousser ce monde, que nous voulons voir advenir, au beau milieu des tarmacs glacés du capital.* Toute l'année, l'école propose des ateliers immersifs couvrant le triple champ de la création artistique [œuvrer], de la polytique [tisser] et de l'écologie [incarner].



Avec, à l'intersection de ces trois champs, comme un cœur battant qui irrigue nos désirs, l'attention au vivant — dont il s'agit de prendre soin en nous, hors de nous et à travers nous, sous toutes ses formes et de toutes nos forces.



Corpus de référence / documents pédagogiques

Littérature :

Alain Damasio : La Horde du Contrevent, La Zone du Dehors, Les Furtifs ;

Norbert Merjagnan : Les tours de Samarante, Treis, altitude zéro ; auteurs du collectif Zanzibar, Philip K. Dick, auteurs du mouvement cyberpunk, Liu Cixin (Le problème à trois corps), Ted Chiang (L'histoire de ta vie)

Théâtre immersif : Helsingor, château d'Hamlet ; DAU.

Théâtre immersif et arts numériques : #COLONIE.S, #EXOTERRITOIRES

Films : Memento, Inception, Black Mirror, Minority Report, Bienvenue à Gattaca, Premier contact (Arrival), Blade Runner, Cloud Atlas, Seigneur des anneaux, Summer wars (Mamoru Hosoda), Princesse Mononoké, Nausicaa de la Vallée du vent, Matrix

Série : Arcane, The witcher, Sense 8, Stranger things

BD : Carbone et silicium (Mathieu Bablet), L'incal (Jodorowsky, Mœbius), One Piece (Oda)...

À regarder avant le stage – ces films serviront d'exemples et de base d'exercices sur les différents temps de la semaine :

- Matrix (film, 1999)
- Blade runner (film, 1982)
- The walking dead (série, 2010 — au moins 1 ou 2 épisodes)
- Interstellar (film, 2014)

Modalités d'évaluation

En amont du stage : Toutes les candidatures seront étudiées par les intervenants. Après une première sélection sur dossier, les intervenants pourront contacter un certain nombre d'auteurs pour constituer le groupe le plus homogène possible. Un bilan de positionnement par rapport aux compétences visées par la formation sera envoyé aux candidats retenus.

Le premier jour de la formation : Accueil des stagiaires, présentation de chacun et recueil de leurs attentes.

Pendant la formation : Les temps d'échanges à l'issue d'un exercice ou d'une mise en situation doivent permettre d'évaluer ce qui fonctionne ou non pour le stagiaire, de détecter les difficultés et d'adapter les consignes afin de travailler les éventuels blocages dans un processus d'accompagnement. Il s'agira de questionner régulièrement la compréhension et l'assimilation des stagiaires.

Sur le plan collectif : L'annonce des objectifs quotidiens en début de journée et un bref bilan sur les éléments acquis et les questionnements soulevés en fin de journée permettent le suivi de la progression pédagogique et du respect du programme prévisionnel.

Chaque fin de semaine fait l'objet d'un bilan collectif spécifique et, au besoin, individuel.

En fin de période : l'évaluation se fera à partir d'une proposition artistique : investissement et prise en main des outils conceptuels et techniques proposés, dans leur propre proposition artistique incluse dans une narration collective donnée. A partir de deux cœur-concepts d'univers qu'ils auront choisis, les participants bâtiront collectivement deux univers narratifs susceptibles de porter une œuvre. Une présentation publique, rythmée et scénographiée des deux univers créés est réalisée en fin de stage.

Le dernier jour de stage est constitué du bilan collectif du stage et de bilans individuels.

Une grille d'évaluation individuelle destinée à évaluer la progression des stagiaires sur les objectifs poursuivis pendant le temps de la formation, sera renseignée par le responsable de formation et les formateurs à destination de la Réplique.

Les stagiaires auront à remplir un questionnaire de satisfaction dit "à chaud" qui permettra de collecter leur opinion et leur ressenti. Il sera suivi d'une évaluation dite "à froid", quelques mois plus tard, destinée à évaluer les effets de la formation sur leur parcours.

Présentation des intervenants



Duo de terra-formateurs

L'atelier sera porté et animé par Alain Damasio et Norbert Merjagnan qui bâtissent depuis 30 ans, ensemble ou individuellement, des univers narratifs de grande ampleur dont la fécondité ensemence souvent plusieurs media.

Le duo a notamment travaillé ensemble sur Remember me (jeu vidéo multi-primé d'action aventure traitant de la numérisation de la mémoire), l'adaptation de la Horde du Contrevent en film d'animation (Windwalkers), le projet titanesque et demeuré clandestin Fusion, autour de la mémoire de l'eau, le roman en développement Planète des plantes créé par Norbert. Ils ont ensemble été les curateurs de l'exposition Workind Dead — Extravaillances sur le futur du travail à la Biennale du design de Saint-Étienne en 2017.

Alain Damasio – Scénariste et écrivain

Il est aujourd'hui considéré comme l'écrivain phare de la science-fiction française. Le succès critique et populaire de la Horde du Contrevent (400 000 exemplaires vendus) et des Furtifs (200 000 en deux ans), tous deux couronnés du Grand Prix de l'Imaginaire, en ont fait une figure de référence pour la création de livres-mondes. Sa polyvalence l'a amené à devenir directeur narratif du studio Dontnod (Remember Me, bible collective de mille pages), puis créateur ou enseigneur de séries TV (notamment la Corde puis Far South, série SF en cours de développement sur les migrants temporels). Il travaille actuellement sur une série Radio, Taratsk, a écrit une pièce de théâtre immersive (Les Morphes) et contribue régulièrement aux déclinaisons de ses romans sous forme de films, bande dessinée ou bande défilée (La Horde), arts numériques et applis en réalité augmentée (MOA, Les Furtifs), musique et live (la Horde, les Furtifs, travail avec Rone et Yan Péchin) ou encore création sonore (So phare away, promenades sonores, les Furtifs) pour laquelle il a reçu le Grand Prix de la Fiction de la SGDL (Fragments hackés d'un futur qui résiste). Il est l'un des rares artistes français à avoir abordé autant de médias différents sur l'axe de l'imaginaire et de la création de mondes.

Norbert Merjagnan – Scénariste et écrivain

Lauréat du Nouveau Grand Prix de la Science-Fiction française (Prix du Lundi) pour les Tours de Samarante, Norbert Merjagnan est un romancier politique doté d'une forte compétence économique et scientifique qui complète idéalement les talents d'Alain Damasio. Novelliste brillant, il a participé à la création narrative de plusieurs jeux vidéo chez Dontnod et Small Bang et forgé avec l'artiste numérique Frédéric Deslias des expériences immersives de science-fiction utilisant notamment le numérique, l'engagement physique et le décalage sensoriel et cognitif entre perception visuelle et fiction sonore (#Exoterritoires, #Colonies). Ses créations en cours (Osrose, Camucheche, Planète des Plantes) croisent les thèmes du biopunk, de l'inspiration du vivant et ceux de la manipulation mentale et sociale. Norbert anime par ailleurs des ateliers d'écriture auprès d'étudiants (Scène de Recherche - ENS Paris Saclay, INSA) et de formation auprès de comédiens et dramaturges (Marseille, Comédie de Caen).

Informations administratives

Modalité de candidature

Date limite : mercredi 4 octobre 2023

Un entretien préalable sera réalisé afin de faire le point sur votre besoin en formation et le financement envisagé. Vous serez amené·e à nous fournir un CV, une lettre de motivation à l'attention des intervenants et une photo (format portrait). D'autres documents pourront être demandés en fonction des attentes des formateurs.

Une sélection sera effectuée par les intervenants afin de constituer le groupe définitif.

Coût de la formation

Le coût pédagogique est de 2.230€ TTC par stagiaire

Financement

Afdas : vous devez déposer sur votre espace personnel Afdas, avant la date limite, le devis que La Réplique vous fournira ainsi qu'un CV, une lettre de motivation, ce dossier pédagogique et la demande de participation aux frais de transport et hébergement. D'autres documents peuvent être demandés en fonction de votre situation :

- **Artistes-auteurs** : vous devez joindre vos justificatifs de revenus de droits d'auteurs (hors année en cours). Vous bénéficiez de l'accès à la formation dès lors que vous pouvez justifier de 6 762 euros bruts de droits d'auteurs sur les 3 dernières années (ou 10 143 euros sur les 5 dernières années).
- **Artistes-interprètes** : L'Afdas peut être amené à vous demander des justificatifs supplémentaires. Pour rappel, l'ouverture des droits se fait après 2 ans d'ancienneté, sous réserve d'avoir cumulé au minimum 48 cachets sur les 4 dernières années.

Informations pratiques

Date : du lundi 6 au samedi 11 novembre 2023

Durée : 6 jours – 42 heures

Horaires : 10h-18h (sous réserve de modification)

Convocation : Dimanche 5 novembre

Réclamations et litiges

En cas de difficultés rencontrées durant la formation, l'équipe pédagogique se tient à disposition pour échanger et trouver une solution à la situation : formationpro@lareplique.org

La Réplique

Association d'artiste pour la recherche, la transmission et la mise en lien, la Réplique est un collectif de professionnel·le·s questionnant leur art, les modalités et les enjeux de leur métier dans le but de mutualiser les compétences, de partager les savoirs, de stimuler la recherche et de fédérer un réseau de professionnel·le·s. Ouvert à toutes les disciplines du spectacle vivant et de l'audiovisuel, le collectif fait le lien entre la collecte de connaissances et l'acquisition de compétences qui viennent alimenter le geste artistique, à la recherche d'équilibre entre l'émulation, la solidarité et l'emploi – www.lareplique.org

Contact

L'équipe de la formation professionnelle : formationpro@lareplique.org – 04 26 78 12 80

Responsable logistique : Joffrey Lefebvre

Responsable pédagogique : Marie-Anaïs Bigo