

# The child who still breathes

◁σ<sup>9</sup>σ<sup>c</sup>◁<sup>b</sup>

An immersive expérience from Fabienne Giezendanner



## *Sommaire*

En bref	P 2
Note de synthèse	P 3
Note d'intention auteure littéraire et réalisatrice	P 5
Note d'intention auteur graphique	P 6
Note d'intention game designer	P 7
Univers graphique	P 9
Univers sonore	P 10
Traitement Version Oculus Quest et Pico	P 11
Version métavers	P 25
Éléments de scénarisation	P 30



## En bref

*Celui qui respire encore* est une expérience immersive et interactive en animation. À ce stade de pré-écriture deux versions sont envisagées : une pour les casques **Oculus Quest 2** et **Pico Néon** et une autre pour le métavers **VRChat**, d'autres plateformes sont à l'étude ( **VAST**, **Alexandria**...).

Les deux versions seront identiques du point de vue de la narration et mais les expériences seront différentes, la version métavers bien qu'interactive interactif et plus contemplative. Elle est **multispectateur** et donne lieu à une tokenisation de l'œuvre. Elle **impacte la réalité** en proposant, via une collaboration avec des association Inuit, de donner la parole à cette population directement touchée par le réchauffement climatique et d'agir dans le monde réel. Les rendus sonore et graphique seront améliorés dans la version Quest 2 et l'histoire avance grâce à la gestuelle du spectateur.

**Format** : 30 minutes - Animation 3D

**Genre** : Fantastique / onirique documenté

**Production** : Nadasdy films (Suisse) et Zéro de Conduite Productions (France)

**Auteurs** : Fabienne Giezendanner et Mathieu Moraïs

**Réalisatrice** : Fabienne Giezendanner

**Public** : à partir de 12 ans

*Celui qui respire encore*, c'est déjà : l'obtention de l'aide à l'écriture du **CNC** et la sélection aux marchés XR de **New Images** et du **GIFF** et à la Résidence d'écriture **VR-Arles -Fisheye** soutenu par l'**Institut français** et la **Région Sud**



## Note de synthèse

### Concept

Sur un ton onirique, *Celui qui respire encore* est une expérience immersive pour casque Oculus Quest, Pico Neon 3 et métavers VRchat, VRRoom. À la frontière entre les arts graphiques, la fiction et le jeu, elle propose un voyage dans le Grand Nord. La narration et le design graphique et sonore sont inspirés de la culture inuite.

L'expérience s'apparente à une Odyssée sur une banquise fatiguée. Au cœur de l'Arctique, dans un paysage onirique, parfois surréaliste, vous incarnez *Celui qui respire encore*, l'esprit d'un enfant qui, devenu animal, apprend à survivre dans un écosystème dont les repères sont bouleversés par le réchauffement climatique et le monde moderne. Dans l'immensité blanche et glacée, vous affrontez des pylônes et des fils électriques devenus montres, des tourbillons de vent fous, des pétroliers aux hélices tranchantes, des stations de forages vociférantes, des arbres ivres et des moustiques piqueurs frénétiques. Chaque fois que vous tombez d'épuisement vous changez d'enveloppe corporelle en choisissant un autre animal pour continuer à vivre. Vous serez tour à tour harfang, caribou, loup, baleine et phoque. Courez, volez, nagez à en perdre le souffle ! Puis vous renaîtrez humain.

Enrichi de vos vies antérieures, votre regard sur ce monde fragilisé sera-t-il transformé ?

### Synopsis

Une mère inuite en pleurs dépose son enfant mort-né sur la banquise et le recouvre d'une botte de fourrure. Son petit corps devenu transparent laisse entrevoir son cœur figé et pâle. Soudain ce dernier se teinte de lumière orange puis il se met à pulser lentement. Le cordon ombilical de l'enfant s'approche du spectateur et se relie à lui au niveau du ventre.

Un harfang intrigué par le fœtus s'approche. Le cœur du fœtus attiré par le harfang sort de son corps et s'installe dans le volatile. La botte vient chausser une de ses pattes griffues.

L'avatar du spectateur subit les mêmes transformations : ses mains deviennent des ailes et ses pieds deviennent une patte griffue pour l'un et une botte pour l'autre.

Le jour se lève et le décor bascule dans la clarté. Le harfang s'envole, le spectateur le suit relié par le fin cordon ombilical. Ainsi il va vivre une vie de harfang, puis suite à sa mort, il va renaître caribou, puis loup, puis baleine, puis phoque. Dans chaque vie, le spectateur découvre des obstacles liés au réchauffement climatique ou à l'activité humaine... chaque fois il meurt mais chaque fois il choisit de renaître en changeant d'enveloppe corporelle jusqu'à devenir humain pour de bon. Devenu(e) adulte devant le spectacle d'un monde en perdition, son regard à changer et il/elle rêve encore qu'un jour la banquise pourra renaître.

### Dispositif interactif

Le spectateur vit **une véritable histoire** grâce à une narration immersive et interactive qui s'adapte à son comportement et qu'il fait avancer par ses gestes.

Les univers graphique et sonore sont très typés avec des matières papier gouache et

aquarelle pour l'un et des sons de tambour et des chants de gorge (tradition inuite). Il est **rendu vivant** grâce à l'utilisation d'animations procédurales qui sont utilisées pour doter des comportements aux protagonistes et amplifier la magie de l'histoire.

Avec la version métavers l'**expérience est multijoueur** pour montrer que le spectateur n'est pas seul à vivre les méfaits du réchauffement climatique ; nous avons décidé d'intégrer la possibilité de percevoir les autres spectateurs, comme des fantômes dans l'aventure.

**Diffusion** : casque Oculus Quest 2 et Pico Néon et Métavers (VRChat, Alexandria, Vast)

**Sans dialogues**



## Note d'intention

Par Fabienne Giezendanner, auteure littéraire et réalisatrice

Lors d'un voyage dans la communauté inuit de *Kangiqsuallujuaq* (Nunavik, Canada), j'ai rencontré l'aîné Tivi ETOOK graveur sur bois et conteur (certaines de ses estampes font partie de la collection permanente du musée des Beaux-Arts de Montréal). J'ai été particulièrement touchée par le livre qu'il a écrit et illustré : *Légendes susurrées à mes oreilles s'entremêlant à mes rêves*. En m'entretenant avec lui, j'ai compris que la frontière entre la réalité et le monde des rêves était très poreuse. La vie des Inuits qu'il avait connue à l'époque du nomadisme et du chamanisme, relevait du surréalisme.



Tivi Etook, illustration de "*Légendes susurrées à mes oreilles s'entremêlant à mes rêves*".

Avec le projet *Celui qui respire encore*, je poursuis une intention déjà présente dans *Yi et la malédiction de l'Empereur Céleste* (jeu d'aventure en animation sur la culture chinoise), *Nain Géant* (court métrage d'animation traditionnelle sur la culture inuite), *Dreamin'Zone* (expérience immersive en animation qui se passe en Corée), à savoir : **faire naître des émotions avec les codes d'une autre culture**. Avec *Celui qui respire encore*, je souhaite faire passer le spectateur dans ce monde surréaliste et poétique où la notion de survie est très forte et ainsi lui montrer que l'on peut penser le monde de façon différente de la culture occidentale.

La culture inuite, du fait de son intrication très forte avec la nature, permet un regard original sur l'écologie ; aussi *Celui qui respire encore* mène tout naturellement à une réflexion sur la vie des humains et des animaux de l'Arctique dans un écosystème en proie au réchauffement climatique, à la pollution des mers, l'activité humaine.

Lors de mes recherches, j'ai été fascinée par *Anatarturk* un récit inuit dont voici les grandes lignes :

Suite à une fausse couche ou un avortement (différentes versions existent), une mère met au monde un enfant mort-né, qu'elle dépose sur la banquise, mais un chien le mange. L'esprit de l'enfant change alors d'enveloppe corporelle et devient chien. Il apprend à vivre avec la meute mais meurt sous les coups de son maître car trop indiscipliné. Il est alors mangé par un loup et choisit de devenir loup, apprend à se nourrir et à chasser les caribous en attaquant leurs talons d'Achille. Un jour, encore maladroit dans son apprentissage, il reçoit un coup de sabot de caribou et meurt. Il décide alors de devenir caribou, fait l'expérience de la communauté et apprend à se

nourrir de lichen et de mousse...puis devient morse, mais la vie de morse est tellement ennuyeuse qu'il décide encore un fois de changer d'enveloppe corporelle pour devenir corbeau ...puis devient phoque. Il est alors attrapé par un chasseur dont la femme ne pouvait avoir d'enfant. Alors que la femme mange un morceau de phoque, l'esprit de l'enfant s'installe confortablement dans son ventre, elle accouche d'un garçon qu'elle nomme Anatarturk. Il deviendra le chasseur le plus célèbre de l'Arctique car ayant vécu la vie de ses proies, il en connaissait tous leurs secrets. La légende raconte même qu'il savait parler leur langage.

Ce récit était traditionnellement raconté aux enfants pour son aspect pédagogique sur la vie des animaux et les techniques de chasse et de pêche.

Il met également en valeur la notion de changement d'enveloppe corporelle propre à la culture inuite que je souhaite mettre en scène dans *Celui qui respire encore*.

*Celui qui respire encore* est donc inspiré du récit d'Anatarturk mais imaginé dans un arctique d'aujourd'hui, en proie au réchauffement climatique et au bouleversements dus aux activités humaines.

Errant sur une banquise fatiguée, le spectateur est l'âme d'un enfant mort-né qui s'incarne dans cinq **animaux en voie de disparition** pour en vivre leur vie remplies de mésaventures. Dans chaque vie il meurt mais il trouve toujours la force, de se relever et de continuer à vivre jusqu'à redevenir humain. À la fin le personnage renaît soit femme soit homme selon le choix du spectateur.

L'enjeu pour moi est d'élaborer une œuvre immersive à la frontière entre la **fiction** avec une histoire forte, les **arts graphiques** et la **musique** avec une esthétique typée et le **jeu**. Le jeu n'est pas à prendre dans le sens de gagner ou de perdre car l'histoire reste la même pour tous les spectateurs mais bien dans le sens d'engager les gestes du spectateur pour faire avancer la narration.

Pour toucher un public large, l'expérience est pensée pour une diffusion sur les casques Oculus Quest et un métavers, (je pense à VRchat pour lequel je suis en train de produire une expérience et dont je connais bien les possibilités techniques et narratives : poids des médias, téléportation, changement d'avatar etc).

C'est aussi pour cette raison que je me suis rapprochée d'un auteur graphique et d'un game designer habitué à produire des œuvres pour les métavers et l'Oculus Quest.

Enfin nous prévoyons que l'expérience soit sans dialogue, ce qui facilitera sa diffusion internationale.

## *Note d'intention*

**Par Mathieu Morais de Araujo, auteur graphique**

Sur la banquise toute blanche il n'y a rien, sinon l'horizon qui se distingue du blanc par un voile bleuté de neige qui se soulève...

Soudain une silhouette apparaît.

Le traitement graphique de *Celui qui respire encore* est influencé par ma découverte des estampes inuits dont j'ai décidé de reprendre certains codes. Pour les personnages, je m'inspire des estampes inuites des années 50/60 principalement de Cap Dorset et du Nunavik. Réalisées au pochoir ou en impression sur pierre (lithographie) avec de la suie de graisse de phoque provenant des lampes à huile, elles représentent des personnages monochromes, en mouvement, tout en courbes avec des aplats de couleur légèrement texturés.

L'ensemble des décors sera aussi, en partie, influencé par ces estampes. Jouant, entre autres, avec des lignes courbes et des espaces vides mais aussi l'absence de perspective marquée et l'imbrication des espaces comme des univers gigognes. Je veux donner ainsi l'impression que l'espace est toujours plus grand et favoriser l'immersion.

Par ailleurs, ce type de graphisme, avec ses formes simples et ses aplats de couleur légèrement texturés, est idéal pour la fabrication de médias légers. Ils seront parfaitement adaptés aux contraintes techniques de l'Oculus Quest et des métavers, (où pour ces derniers, les univers ne doivent pas dépasser les 50 Mo).

Enfin, *Celui qui respire encore* est une véritable aventure graphique où le blanc, le bleu ou le noir recouvrent les couleurs et vice versa, où de grands espaces monochromes et presque vides, propices au surgissement d'un personnage, guideront le regard du spectateur.

## *Note d'intention*

**Par Anthony Cabas, consultant technique pour l'écriture et le design**

Afin que l'expérience rencontre un public large, Fabienne Giezendanner m'a demandé d'intervenir sur l'écriture et le design dès la phase d'écriture pour adapter nativement le projet à des supports comme le casque Oculus Quest-Pico et des métavers VRchat et VRRoom.

Tout l'enjeu de *Celui qui respire encore* réside dans l'équilibre entre l'arts visuels et la musique, la fiction et le jeu.

Le premier défi est de placer le niveau de facilité des épreuves, ni trop, ni trop peu. Nous créerons une expérience adaptée à un public de casual gamer mais aussi et surtout un public de non joueur. Le casque Oculus Quest et ses fonctionnalités de « hand tracking » nous permet d'offrir une expérience fluide et intuitive, à la portée de tous. Nous scénariserons, dès la phase d'écriture, une phase tutorielle à base de

pictogrammes animés, pour embarquer naturellement le spectateur dans l'apprentissage des gestes.

Concernant la narration, s'il est possible de tout réaliser pour la version Quest - Pico, nous allons travailler à trouver des astuces d'écriture pour rendre fluide les changements de décors et d'avatars et les téléportations pour la version métavers.

L'autre défi consistera à trouver un design graphique peu gourmand en polygones mais néanmoins très typé : courbe et légèrement texturé avec des matières papier, gouache et aquarelle. Des VFX apporteront une atmosphère chaleureuse et viendront appuyer le lien entre le spectateur et le personnage qu'il incarne.

Les sons traditionnels de tambour et chants de gorge donneront le rythme tout au long de l'aventure et favoriseront l'immersion.

La fabrication commencera par la version métavers qui sera enrichie ensuite par la version Oculus Quest et Pico.

*Estampe inuite - moodboard*



## Univers graphique

### Des courbes, des textures et un monde penché

Le traitement graphique des personnages s'inspire des monographies inuites des années 60. Réalisées au pochoir d'abord avec de la suie de graisse de phoque provenant des lampes à huile puis à la gouache, elles représentent des personnages en mouvement, tout en rondeur.



Exemple d'estampes réalisées avec de la suie de graisse de phoque puis de la gouache – Mood Board

Dans nos recherches nous mettrons l'accent sur :

- La matière, nous appliqueront aux personnages foncés une matière qui évoque la graisse de phoque traditionnellement utilisée tout en y ajoutant quelques couleurs.
- Les motifs « pochoir », présents sur les décors et les costumes des personnages.
- La rondeur des personnages et des décors
- Des personnages et animaux physiquement non réalistes.
- Des décors avec un rendu *aquarelle* très clairs ou rendu Lithogravure très foncés.
- Un monde aux lignes penchées, qui rappelle l'instabilité du sol en proie au réchauffement.
- Des paysages immenses aux lignes d'horizon parfois floutées par la brume, les aurores boréales ou les courants marins
- Des FX de neige qui se soulèvent, de soleil qui scintille et des bulles de son de chant de baleine, l'aspect flamme du cœur et du cordon ombilical de l'âme de *Celui qui respire encore*.

Les immensités monochromes : blanche de la banquises ou bleuté de l'eau, ou noires (au moment des changement d'enveloppe corporelle et de l'accouchement), permettront de repérer les personnages et guider le regard du spectateur tout en favorisant l'immersion.



Les parents de *Celui qui respire encore*

## *Univers sonore*

La création sonore de Celui qui respire encore est tout aussi passionnante que sa partie visuelle. Nous créerons une musique interactive et immersive, avec une approche très texturée à base de tambour inuit, de chants de gorge et de sons concrets issus des éléments : glace, vent eau, bois, chants de baleine.

Un des objectifs de la création sonore est de mettre en éveil les sens du spectateur. L'expérience est sensorielle, il faut donc se placer dans une situation d'écoute et d'attention aux éléments qui nous entourent ; aussi l'écriture sonore sera en lien direct avec la narration et les intentions de tension ou d'apaisement.

Pour vous donner une idée des matières sonores envisagées, voici ci-dessous des enregistrements de chants de gorges et tambour inuit réalisés par Fabienne Giezendanner.

Chant de gorge 1

<https://www.dropbox.com/s/eaywiccgb88if36/CHANT1.WAV?dl=0>

Chant de gorge 2

<https://www.dropbox.com/s/5fsqhy7yu7f35e4/CHANT2.WAV?dl=0>

Tambour

<https://www.dropbox.com/s/q3dsbct9nqw8bsd/tambour.WAV?dl=0>



# Dossier littéraire et graphique

## Traitement Version Oculus Quest et Pico



Écran noir.

Progressivement, un fœtus apparaît, son cœur bat de plus en plus lentement jusqu'à s'arrêter. Il est à l'intérieur d'un utérus évoquant la forme d'un igloo. Puis un vrai igloo se place par-dessus. Peu à peu, les pleurs d'une femme se font entendre. Le corps sans vie d'un fœtus avec son cordon ombilical est poussé, tête la première, du petit tunnel d'entrée de l'igloo, vers l'extérieur (comme pour un accouchement). En transparence dans le fœtus, le cœur reste immobile. La mère sort à son tour. Elle prend le corps de l'enfant et le dépose sur la banquise non loin de là en le recouvrant d'une botte de fourrure.

Le tableau s'éteint.

Dans le noir, le cœur et le cordon ombilical se teintent de lumière orangée. Le cœur se remet à battre lentement. Le cordon s'approche du spectateur et se relie à lui au niveau du ventre. Les mains du spectateur deviennent alors orangées. *À noter que pour simplifier la lecture dans la suite du traitement, le cœur et le cordon ombilical seront désignés par l'âme de l'enfant.*

Des bruits de battements d'ailes se font entendre. C'est un harfang, qui intrigué par le fœtus, s'approche de lui. Le cœur, attiré par le harfang, sort du corps du fœtus en l'abandonnant comme un vieux vêtement, et s'installe dans le corps du volatile. La botte de fourrure vient chausser une de ses pattes griffues.

L'avatar du spectateur subit les mêmes transformations : ses mains deviennent des ailes et ses pieds deviennent une patte griffue pour l'un et une botte pour l'autre.

Le jour se lève et le décor bascule dans la clarté. Le harfang s'envole, le spectateur-harfang le suit relié par le fin et transparent cordon ombilical. Il est en 1<sup>ère</sup> personne *déportée comme le montre le croquis ci-dessous.*





## Une vie de harfang

Nous laissons le spectateur-harfang se familiariser avec le déplacement. Un tutoriel graphique de quelques secondes lui montrera les mouvements à effectuer.

A l'aide du hand tracking, le spectateur contrôle la direction du harfang en écartant ses bras de manière à simuler le vol du harfang, il se déplace vers la droite et la gauche à l'aide des bras et de haut en bas en regardant vers le haut et vers le bas. Il doit faire un va et vient avec bras comme pour battre des ailes afin d'avoir un gain de vitesse.



Pas toujours facile d'apprendre à se déplacer dans les airs, mais le paysage en dessous est si beau. Une douce brise soulève des cristaux de glace. Le spectateur survole d'abord la banquise saisonnière qui recouvre la mer, avec ses étranges bosses pareilles à des vagues, puis la banquise permanente au sol plus lisse et ses collines. La brise augmente et la difficulté s'intensifie.

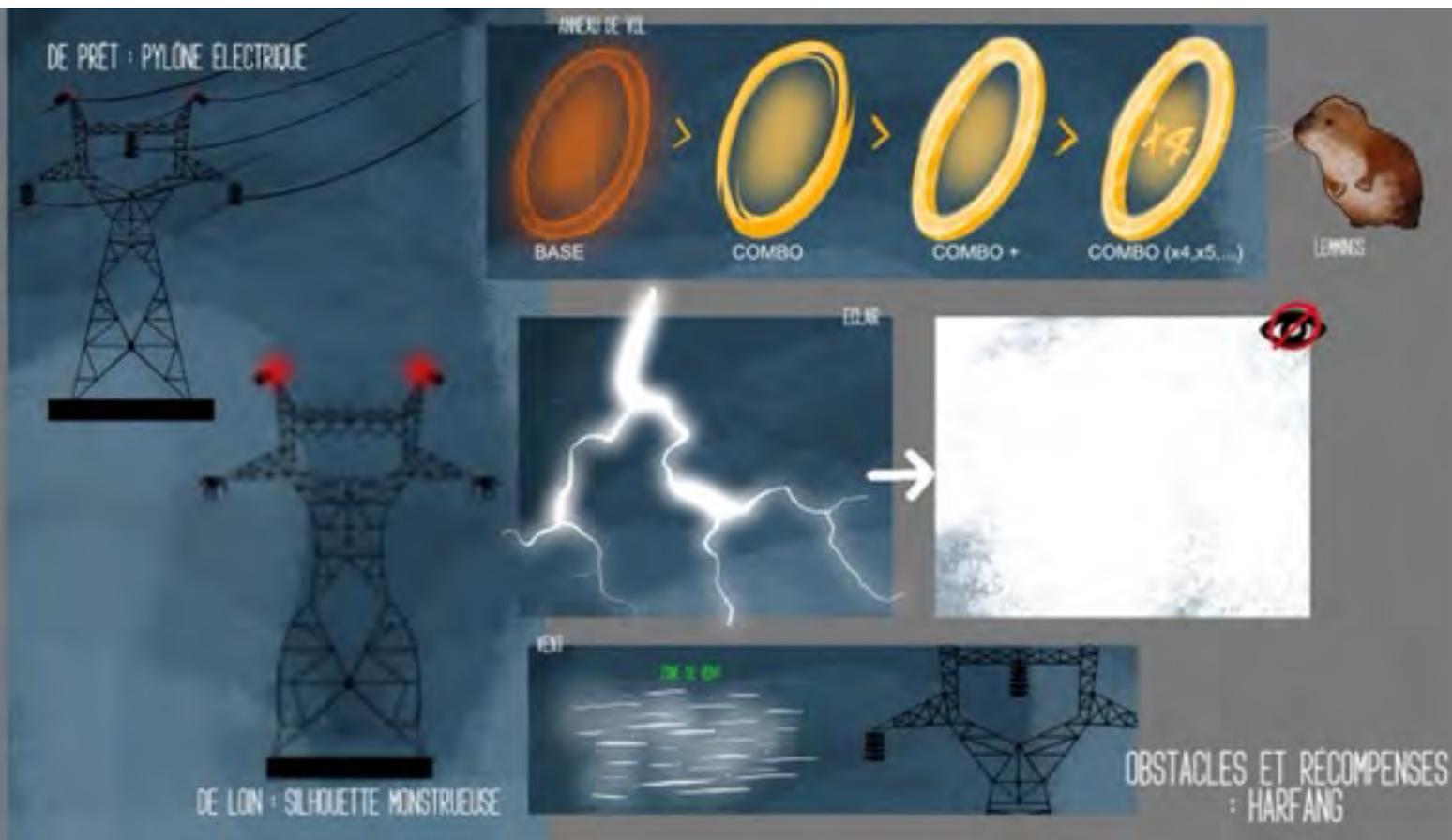
Plus le spectateur-harfang vole, plus l'âme perd de sa couleur et le battement de cœur ralentit.

Au sol, le spectateur aperçoit des lemmings qui surgissent de leurs tunnels et passent d'un trou à l'autre.

Mais voilà qu'une jungle de fils électriques est placée entre lui et les lemmings. Pour aider le spectateur-harfang à se déplacer, il est invité à passer à travers des anneaux de couleur lui permettant d'éviter les fils électriques et chasser les lemmings qu'il peut voir un peu plus bas.

Mais de nouveaux obstacles font leurs apparitions.

Des rafales de vent le ralentissent. Le tonnerre gronde, éblouissant sa vue un court instant, et lui faisant perdre de la visibilité. Les fils électriques se tordent dans tous les sens. Les pylônes avec leurs grands bras deviennent des monstres vivants. Le décor devient surréaliste.



À chaque fois qu'il percute un fil électrique, le cœur du spectateur-harfang perd encore de sa couleur et le battement de celui-ci ralentit, inversement quand il attrape un lemming, la couleur s'intensifie et le battement accélère.

### Cinématique. 3<sup>ème</sup> personne

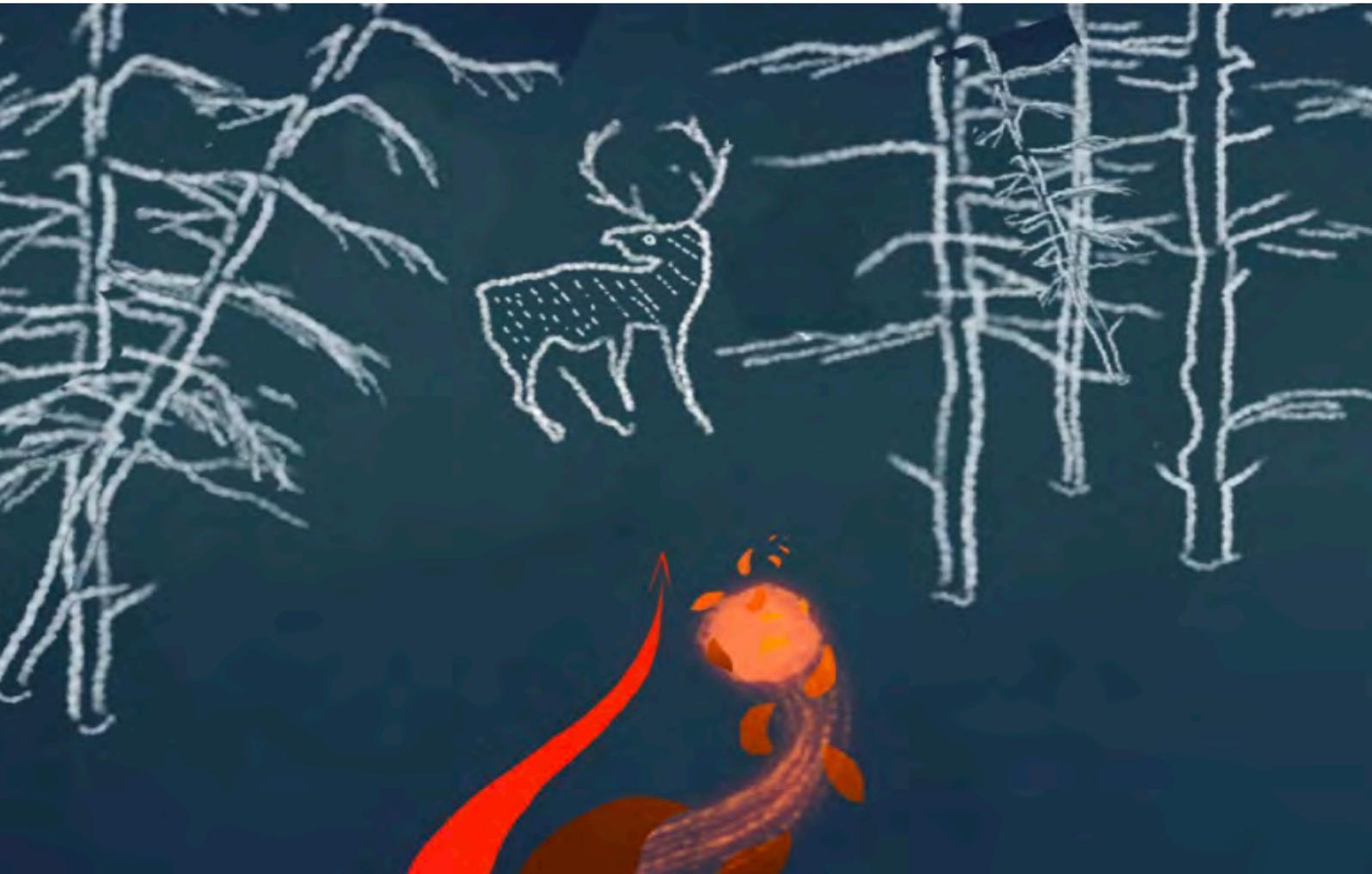
Le spectateur-harfang se prend dans des câbles électriques. Il tombe au sol. Pendant sa chute, le cœur s'arrête de battre et le cordon ombilical se scinde en deux. Cela modifie le monde pour passer dans un décor monochrome brun foncé, avec des effets

de matière qui rappelle la texture de la graisse de phoque et le contour des éléments devient blanc.

### **Transfert de l'âme. 1<sup>ère</sup> personne**

Une fois sur la terre ferme, la texture monochrome a entièrement recouvert le paysage. Le spectateur devient l'âme de l'enfant à la première personne ; il doit trouver une nouvelle enveloppe corporelle. Le spectateur-âme écoute et regarde s'il y a des êtres vivants dans le décor.

Au loin Il devine la forme d'un caribou et s'approche de lui.



S'il le touche, alors le cœur vient se loger dans le poitrail du caribou, le cordon se relie à lui, la botte vient chausser une de ses pattes

L'avatar du spectateur subit les mêmes transformations : ses mains deviennent des pattes de caribou et ses pieds deviennent une patte avec un sabot pour l'un et une botte pour l'autre. Il est maintenant relié au caribou par le cordon. Le décor bascule dans la lumière de fin de journée. L'aventure continue.

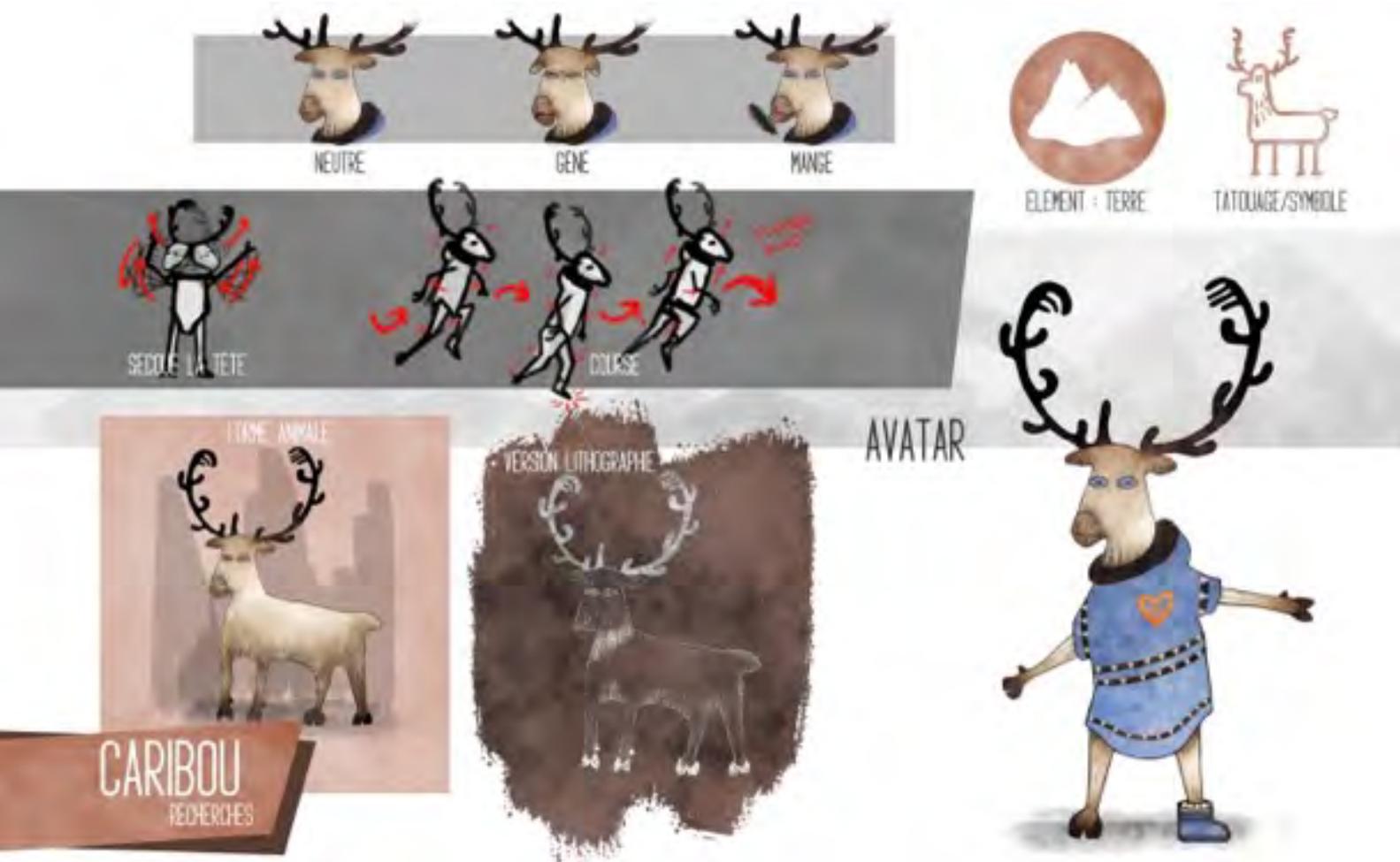


## Une vie de Caribou

Le spectateur-caribou se familiarise avec le déplacement. Un tutoriel de quelques secondes lui montrera les mouvements à effectuer.

A l'aide du hand tracking, le spectateur contrôle la direction du caribou. Avec un mouvement de marche avec ses mains, le spectateur avance. S'il place ses deux mains devant, il avance tout droit. S'il place ses deux mains en les dirigeant vers la gauche, il avance à gauche et inversement. En faisant un mouvement plus rapide comme un mouvement de course avec ses mains, le spectateur augmente sa vitesse.

Le spectateur-caribou se familiarise avec le déplacement. Un tutoriel de quelques secondes lui montrera les mouvements à effectuer.

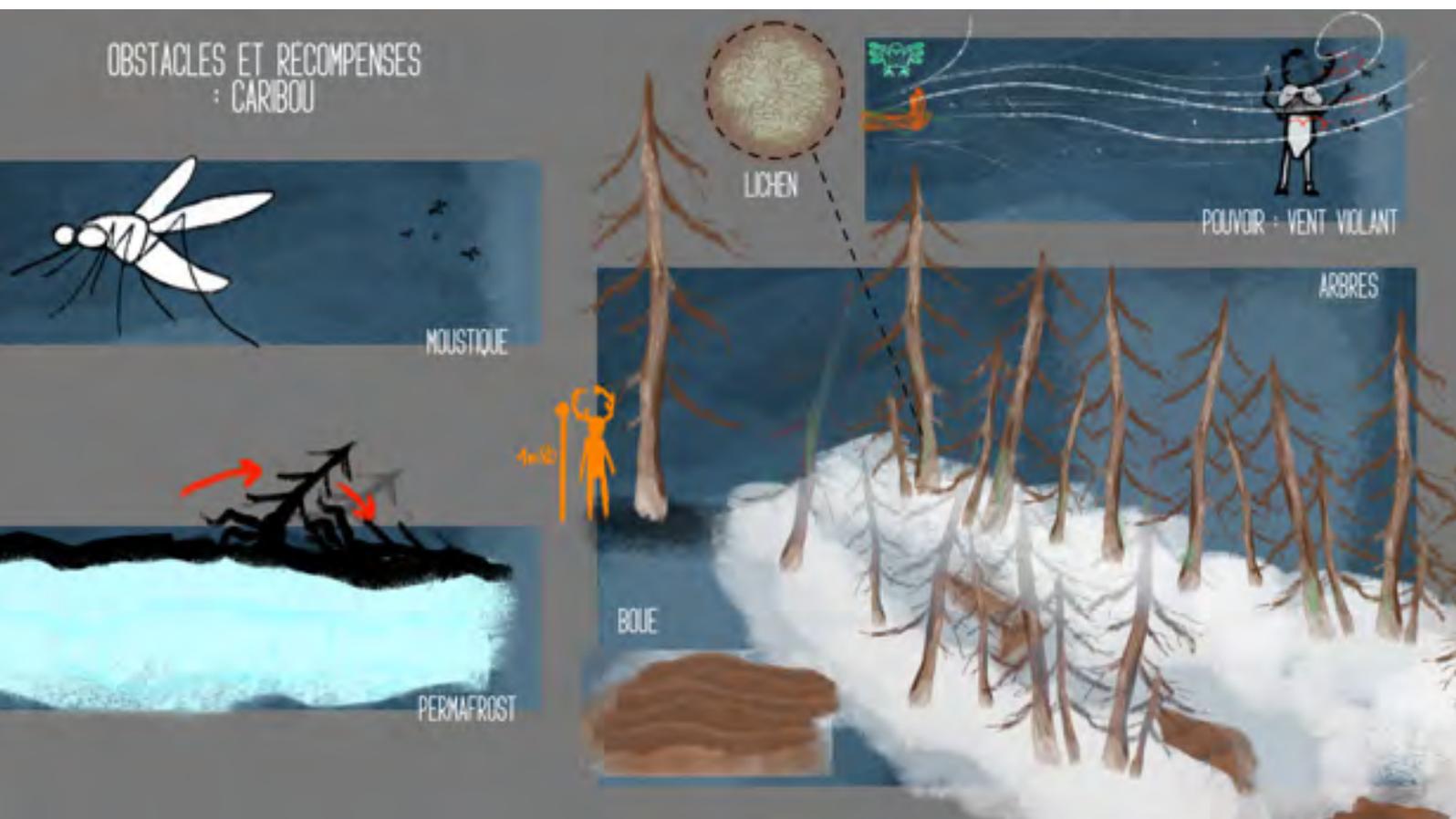


Le spectateur-caribou découvre une forêt de petits sapins, mais plus il avance plus les sapins vacillent étrangement comme des culbutos. Les arbres sont instables car leurs racines prises dans le permafrost fondu, se déchaussent (les inuits appellent ce phénomène : les forêts ivres).

Le cœur du caribou spectateur devient pâle, il doit se nourrir de lichen. Des sapins recouverts de lichen sont un peu plus loin. Des nuées de moustiques font leur apparition.

Pas facile de ne pas accrocher les arbres ivres avec ses andouillers (bois) et risquer de les faire tomber. Il doit aussi faire éviter les flaques de boue qui pourraient le ralentir. Il devient une proie facile pour les moustiques, lorsqu'on se retrouve coincé dans la boue et lorsqu'il se nourrit.

Les moustiques l'attaquent et il doit alors les écraser à l'aide de ses mains. Dans le cas contraire, son cœur perd encore des couleurs et ralentit. Mais il est équipé d'un pouvoir débloqué grâce à l'expérience précédente et il possède le pouvoir du vent (affronter dans sa vie d'avant), qui lui permet de lancer un courant d'air en exécutant un mouvement de bras. Il permet d'éliminer une grosse quantité de moustiques mais attention le courant d'air fait s'envoler aussi les arbres. Une fois face aux arbres recouverts de lichen, il lui suffit de gratter avec ses mains pour récupérer le lichen et son cœur reprend des couleurs et de l'allant. Au loin une aurore boréale marque le début de la nuit.



### Cinématique. 3<sup>ème</sup> personne

Un sapin volant finit par tomber sur lui et l'assommer. Le cordon ombilical se scinde en deux et modifie le monde pour passer dans un décor monochrome brun foncé avec des effets de matière qui rappelle la texture de la graisse de phoque et le contour des éléments devient blanc. La texture monochrome a entièrement recouvert le paysage.

### **Transfert de l'âme. 1<sup>ère</sup> personne**

Le spectateur devient l'âme à la première personne ; à la recherche d'une nouvelle enveloppe corporelle. Le spectateur-âme écoute et regarde s'il y a un être vivant dans autour de lui.

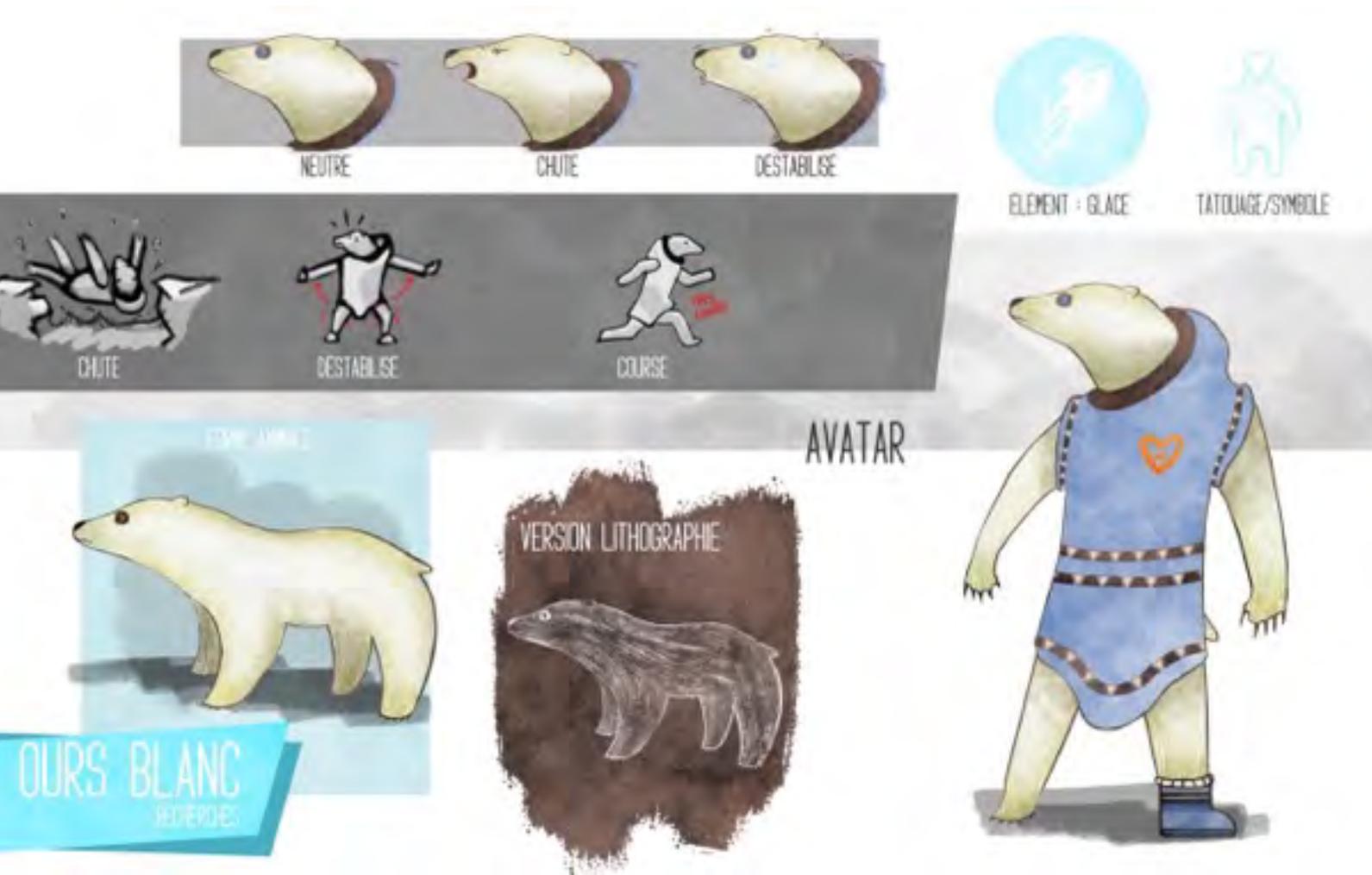
Il devine la forme d'un ours et s'approche de lui. S'il le touche, alors le cœur vient se loger dans le poitrail de l'ursidé, le cordon se relie à lui, la botte vient chausser une de ses pattes.

L'avatar du spectateur subit les mêmes transformations : ses mains deviennent des pattes d'ours et ses pieds deviennent une patte pour l'un et une botte pour l'autre. Il est maintenant relié à l'ours par le cordon. Le décor bascule dans la lumière du petit du matin.



## Une vie d'ours

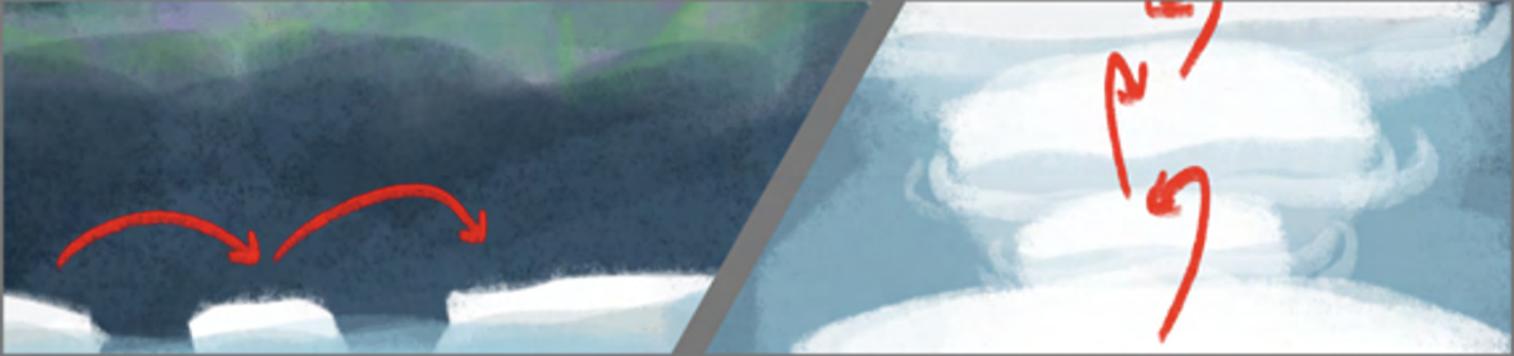
Le spectateur-ours se familiarise d'abord avec les déplacements. Un tutoriel de quelques secondes lui montrera les mouvements à effectuer (même mouvements que pour le caribou).



Fragile, la banquise se brise. Le spectateur-ours est sur le point de tomber dans l'eau. En perte d'équilibre, le spectateur-ours doit se stabiliser. À l'aide du hand tracking, il doit, pour rester en équilibre, adopter la position de l'équilibriste en écartant les bras.

Le spectateur-ours doit alors se balancer de droite à gauche pour stabiliser la banquise. Il pourra ensuite se déplacer sur la glace en sautant de morceau en morceau en sautant pour de vrai pour essayer de regagner un morceau de banquise plus épais où se trouve un banc de phoques endormis, sa nourriture préférée.

Le spectateur-ours est équipé d'un pouvoir débloqué grâce à l'expérience précédente, qui lui permet de geler le sol. Des plaques de glace viennent se déposer et créent une plateforme sur laquelle il peut marcher ou alors un iceberg se met à pousser et peut lui servir de pont entre deux morceaux de glace.



### Cinématique. 3<sup>ème</sup> personne

Le spectateur-ours s'enfonce dans les profondeurs de l'eau sans réagir, son cœur est pâle et ne bat plus.

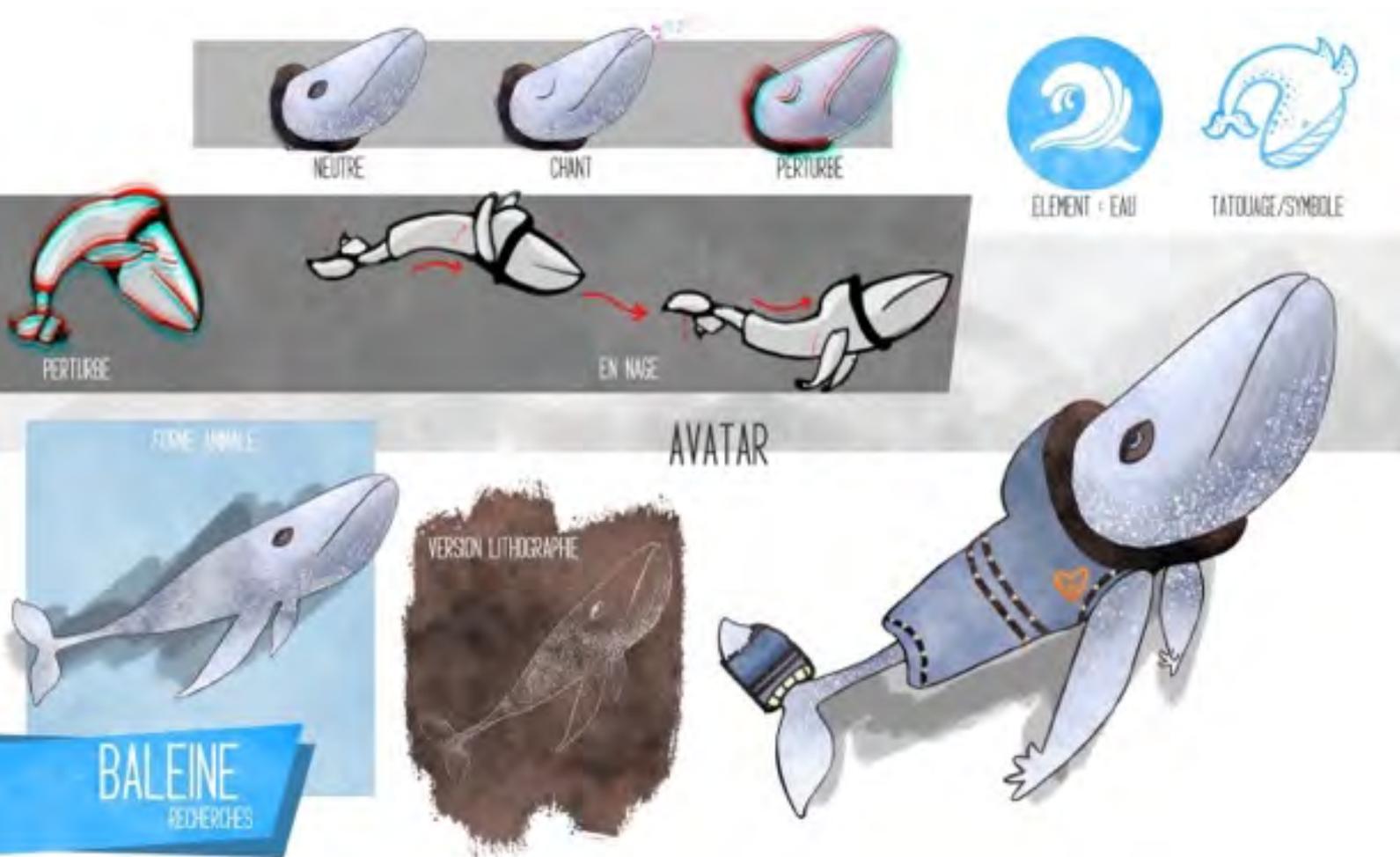
### Transfert de l'âme. 1<sup>ère</sup> personne

Le cordon ombilical se scinde en deux et modifie le monde pour passer dans un décor monochrome. En parcourant un peu les fonds marins à la recherche d'une nouvelle enveloppe animale il rencontre une baleine et devient baleine. Le décor bascule dans la lumière vive du milieu de journée qui rend l'eau très limpide.



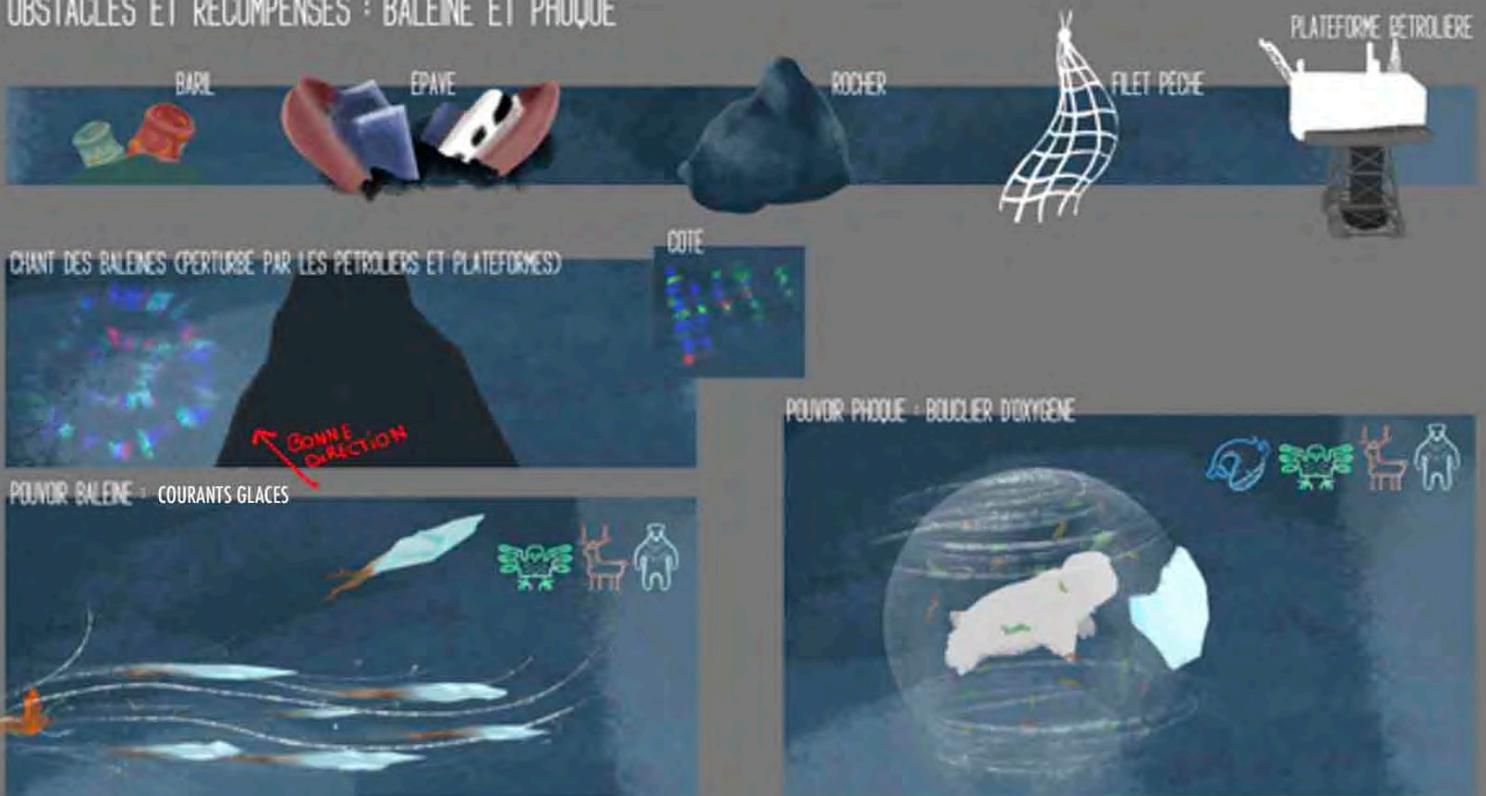
## Une vie de baleine

Le spectateur-baleine doit apprendre à se déplacer sous les glaces en écoutant le chant de ses congénères qui la devançant et lui indiquent les points où il peut remonter à la surface pour respirer. Les sons retranscrits par les autres baleines créent des cercles dans lesquels le spectateur-baleine doit passer. Mais ses cercles s'effacent très vite sous l'impact destructif des sons émis par les plateformes pétrolières et des cargos.



Les déplacements sont les mêmes que pour l'expérience du Harfang (écarter les bras). Si le spectateur-baleine n'y arrive pas à temps dans les cercles, il risque de ne pas trouver le trou de respiration et rester coincé sous la glace, alors son cœur pâlit et ralentit, il s'asphyxie.

# OBSTACLES ET RECOMPENSES : BALEINE ET PHOQUE



Le spectateur-baleine est équipé d'un pouvoir débloqué grâce à l'expérience précédente, qui lui permet de casser de la glace grâce à un courant d'eau glacé. Il permet de détruire les obstacles qui se trouvent devant lui.

## Cinématique. 3<sup>ème</sup> personne

Au milieu des hurlements mécaniques des plateformes et des pétroliers, le spectateur-baleine finit par s'asphyxier.

## Transfert de l'âme. 1<sup>ère</sup> personne

Le cordon ombilical se scinde en deux et modifie le monde pour passer dans un décor monochrome. Toujours dans les fonds marins à la recherche d'une nouvelle enveloppe le spectateur-âme décide de continuer à vivre en devenant phoque.



## Une vie de Phoque

*Le spectateur-phoque* apprend à virevolter dans les eaux glacées et à attraper des poissons pour se nourrir (même déplacement que pour le harfang et la baleine).

Il doit faire attention à choisir des poissons non pollués et éviter les hélices tranchantes des pétroliers qui sillonnent à la surface, mais il a l'habitude des obstacles maintenant, c'est finalement assez facile une vie de phoque !



ELEMENT : EAU

TATOUAGE/SYMBOLE



Au bout d'un certain temps, *le spectateur-phoque* doit remonter à la surface pour respirer par un trou dans la glace, une bulle semblable à celui de la vie de baleine apparaît vers la surface. En haut, l'ombre d'un homme et de son harpon se dessine à travers la glace dans la lumière du soleil couchant et tout devient soudainement noir.

### Cinématique. 3<sup>ème</sup> personne

Un harpon perce la surface de l'eau pour se loger dans le dos du phoque, mais le tableau s'éteint avant l'impact.

Le chasseur traîne le phoque pêché jusqu'à l'igloo vu au début de l'expérience. Sur le phoque, on voit le cœur à l'arrêt, le cordon orange pâle en transparence et la botte sur une de ses nageoires.

La femme du pêcheur n'est autre que la mère de *Celui qui respire (fœtus)* rencontrée au début. Elle vient à sa rencontre. Le pêcheur pose le phoque devant l'igloo et elle commence à le dépecer.

Le soir, le couple se tient autour du plat et mange les morceaux du phoque.

Le corps de la mère devient transparent, l'esprit de *Celui qui respire encore*, présent dans un morceau de phoque, glisse à l'intérieur du corps de la femme. Il s'installe doucement et confortablement dans son ventre, le cordon se relie à elle, le cœur pulse à nouveau *Celui qui respire encore* redevient fœtus.

Comme au début, un utérus en forme d'igloo se place par-dessus la scène. Au son du tambour, un bébé est poussé tête la première, du petit tunnel d'entrée de l'igloo utérus vers l'extérieur. Le bébé pleure avec vigueur et prend sa respiration.

### **Retour à la vie humaine – 3ème personne**

L'enfant est devenu jeune fille ou jeune homme (selon le choix fait par le spectateur au début de l'expérience), on voit sur son poitrail le cœur qui pulse et on reconnaît ses bottes. Elle/il a sur son poignet tous les tatouages des animaux qu'il a incarnés.

Avec une expression de colère, elle/il balaie du regard la banquise ravagée par l'activité humaine : icebergs qui se s'effondrent, pétroliers et cargos qui défilent, forages dans la mer, arbres qui grandissent et qui tanguent et s'envolent, moustiques qui apparaissent....

Elle/il respire profondément, alors les tatouages animaux de son poignet grandissent jusqu'à devenir immenses et s'animent. Ils se mettent, eux aussi, à respirer très forts, pour devenir des chants de gorge.  
Leur respiration devient vent, puis blizzard.

Le blizzard soulève la neige et recouvre le décor faisant ainsi disparaître les morceaux de glace, bateaux, forages, arbres et moustiques....

La banquise retrouve sa blancheur originelle.

Fin

## Version métavers

Pour donner une dimension sociale au projet, nous créerons à partir de la version Pico-Quest, un social univers pour **VRchat**. Nous sommes également en contact avec la plateformes Alexandria et VAST, cette dernière pourrait passer prochainement de la distribution de fiction narrative à une plateforme métavers.

Bien que ces plateformes soient des moyens de diffusion émergeant avec lesquels nous avons encore peu de recul, nous en percevons les nombreux avantages comme mélanger **les aspects sociaux et communautaires à une histoire forte et un design graphique et sonore** qui délivrent un message.

Lors de l'expérience la **perception des autres membres de la communauté** accentue le sentiment que nous ne sommes pas seuls dans la lutte contre le changement climatique.

### Une narration adaptée à la forme d'un métavers

La VR narrative est très inhabituelle sur les métavers, c'est pourquoi nous avons choisi de nous exprimer sur VRchat qui permet une grande créativité graphique et sonore.

L'univers social prend la forme d'un hub en forme Igloo avec plusieurs portes qui donnent accès aux parcours de vie des animaux de la fiction : harfang, caribou, ours, baleine et phoque.



Contrairement à la version Oculus Quest et Pico, la version métavers est jouée à la 1<sup>ère</sup> personne et, par nécessité technique, l'interactivité est simplifiée. Les avatars des - autres joueurs sont visibles en transparence graduelle : plus ils sont éloignés moins ils sont visibles jusqu'à disparaître complètement.

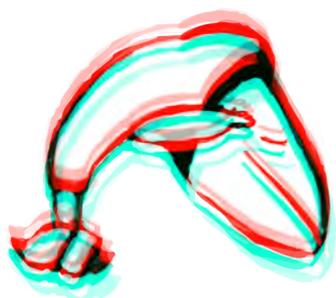
Chaque parcours correspond à une vie animale. Le parcours reprend le même décor que celui de la version Quest/Pico mais de manière plus contemplative. Le spectateur y déambule, seul ou à plusieurs et peut déclencher des interactions sonores et visuelles.

Ainsi le spectateur passe de la vie de Harfang, à celle de caribou, à celle d'ours, de baleine, puis de phoque puis il revient au centre du hub où il redevient humain. A la fin de chaque parcours, se trouve un obstacle (sur lequel nous plaçons un portail invisible), en le touchant, il se retrouve dans un sas dans lequel nous projetons la cinématique qui montre son épuisement et son changement d'enveloppe corporelle en un autre animal (identique à la version pico Quest). Ainsi il change d'avatar et commence un nouveau parcours de vie.

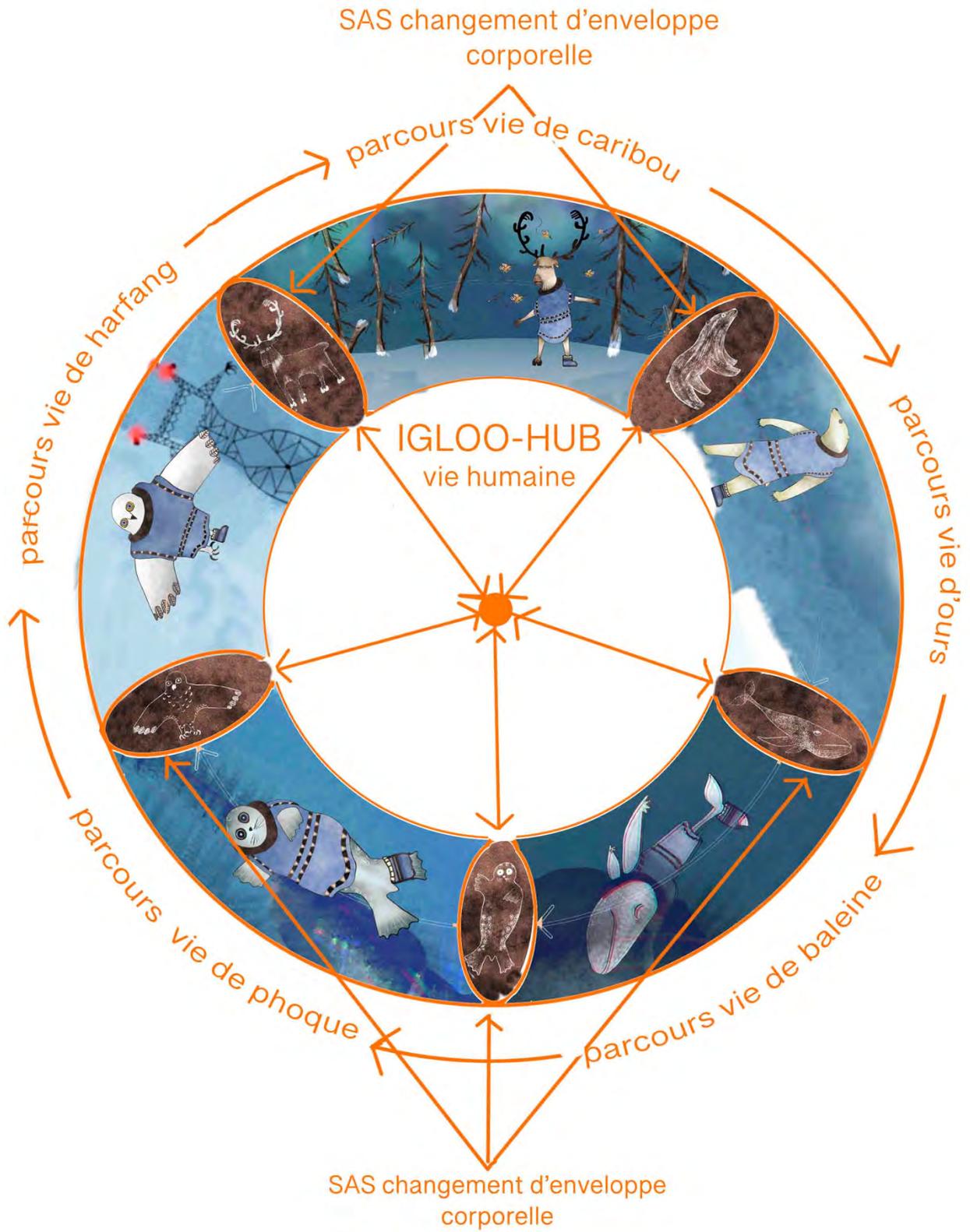
### **Exemple dans le parcours de la baleine**

Notre avatar est transformé en baleine. Nous nous déplaçons en nageant à la 1<sup>ère</sup> personne en *point and click* dans le décor sous-marin. Pareil à un labyrinthe de glace, de large cercle d'ondes de chants de baleine nous indique un chemin. Quand nous les traversons, ces chants nous enveloppent. Nous pouvons interagir avec les sons et les animations tels la faune et la flore tels que les anges de mer, des méduses, des bancs des poissons des algues et des icebergs mais aussi des pétroliers, des nappes de pétrole ect.... Le design du parcours évolue : au début les éléments liés au réchauffement climatique sont peu présents puis leur nombre augmente jusqu'à saturer sonorement et visuellement le trajet. Les cercles de chant de baleines naissent et disparaissent aussitôt.

A la fin du parcours le spectateur doit toucher une plateforme pétrolière il accède alors à un sas dans lequel il voit une cinématique en mode lithogravure (fond noir / lignes blanches) : la baleine s'asphyxie au milieu des hurlements mécaniques des plateformes et des pétroliers, elle s'enfonce lentement dans les sombres profondeurs de la mer, son cœur très pâle ralentit jusqu'à s'arrêter. Un phoque curieux s'approche d'elle et virevolte à ses côtés. L'esprit de *Celui qui respire encore* sort du corps de la baleine et se loge dans celui du phoque. Le décor bascule alors dans la lumière dorée de la fin de journée qui rend l'eau très limpide. Le spectateur phoque peut commencer son nouveau parcours de vie.



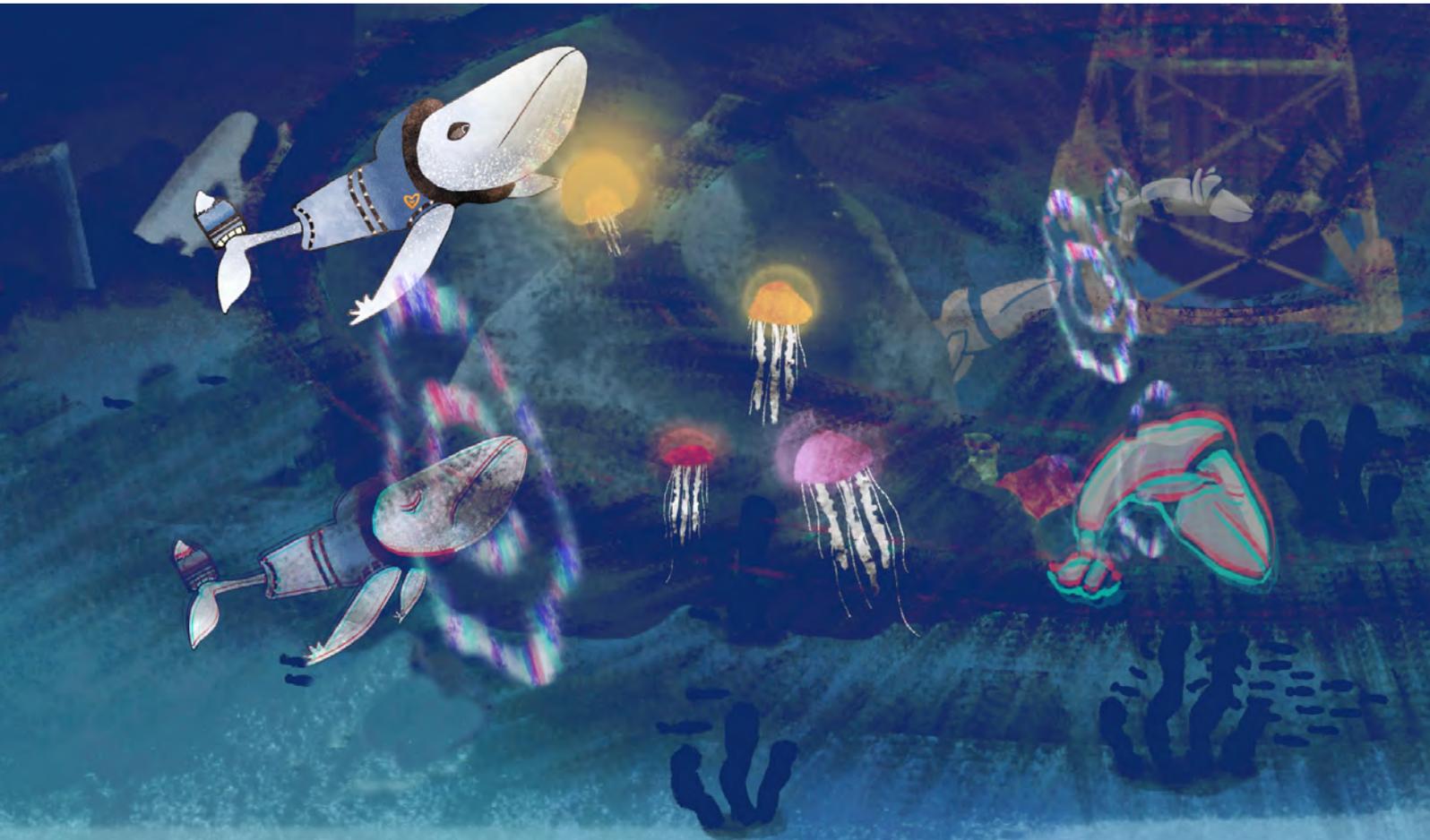
# Schéma du métavers narratif



## Immersion musicale et graphique collective

Chaque parcours sera l'occasion d'une immersion musicale, en effet sur une ligne sonore persistante viendront se superposer les sons, bien souvent de courtes nappes musicales déclenchées collectivement par la gestuelle des spectateurs.

De la même manière, chaque parcours sera très graphique, les animations visuelles déclenchées collectivement composent le parcours.



Exemple : Dans un décor abimé par les plateformes pétrolières, les avatars-baleine peuvent interagir avec la faune sous-marine et passer à l'intérieur de cercle de « chant de baleine » pour se diriger. Chaque passage de cercle est l'occasion d'une immersion musicale et graphique

## Scénographie muséale interactive

Sur le principe d'une scénographie muséale interactive, des éléments documentaires ponctuent notre parcours : vrais films ethnologiques et animaliers sur ces espèces en voie de disparition. Lien de ces animaux avec la culture inuit. Nous sommes en contact avec des organisations canadiennes : Isuma TV (une TV inuit), Avataq (une association culturelle inuit) et le Musée canadien de l'Histoire de Gatineau.

## Événements

Le centre du hub ou les parcours de vie pourront donner lieu à des événements : concerts, conférences, expositions, performances graphiques où des artistes, des scientifiques et des influenceurs (préalablement scannés en 3D) pourront venir s'exprimer et relayer un message. Ces événements pourront être payants.

## Versions multiformats

L'expérience peut donner lieu à des versions multiformat, en effet il est possible de filmer à l'intérieur de VRchat avec des caméras 4K donc réaliser un **court métrage** classique pour écran plat ou un **teaser** pour les réseaux sociaux.

## NFT

Enfin nous pourrons vendre des NFT, tels que des miniatures des animations ou des skins, au profit d'une ONG venant en aide aux inuits ou à l'environnement.



## Éléments de scénarisation interactive et immersive

### Une histoire qui s'adapte au comportement du spectateur

À travers l'histoire de *Celui qui respire encore*, découvrez une version de l'Arctique en incarnant l'âme de *Celui qui respire encore*. Vous n'êtes pas qu'un simple spectateur, votre comportement transforme l'expérience. En fixant du regard ou touchant certains détails, vous déclenchez naturellement des séquences interactives qui augmentent l'expérience et font avancer la narration commune à chacun des spectateurs. Ces séquences interactives sont parfois sonores, chaque son a une rémanence supérieure à son temps de survol, ainsi le spectateur est aussi en position de musicien, ce principe est à son apogée au moment du changement d'enveloppe corporelle.

### Une histoire qui avance avec les gestes du spectateur (version Oculus-Pico)

L'expérience se déroule à la première personne déportée. Le spectateur interprète donc l'âme de l'enfant. Il est relié à l'animal qu'il incarne par un cordon ombilical. Les gestes qu'il produit avec ses bras sont reproduits en temps réel par l'animal. Cela permet de réduire au maximum les risques de *motion sickness* et de garder le gameplay de l'expérience intacte.

Nous avons imaginé trois façons de se déplacer, naturelles et intuitives :

- **Marcher** (vie de caribou) : à l'aide d'un mouvement de marche avec ses mains, le spectateur avance. S'il place ses deux mains devant, il avance tout droit. S'il place ses deux mains en les dirigeant vers la gauche, il avance à gauche et inversement. En faisant un mouvement plus rapide comme un mouvement de course avec ses mains, le spectateur augmente sa vitesse.
- **Sauter / marcher** (vie d'ours). Le spectateur reste en équilibre, en adoptant la position d'équilibriste en écartant les bras. Il marche et saute *pour de vrai* pour se déplacer.
- **Voler** (vie de Harfang) : si le spectateur écarte ses bras, il avance tout droit. S'il penche son bras gauche, il se dirige à gauche et inversement (un peu comme s'il volait pour de vrai). S'il secoue ses bras écartés, il prend de la vitesse.
- **Nager** (vie de baleine et vie de phoque) : idem voler.

### Transfert de l'âme d'une enveloppe corporelle à une autre

À chaque changement d'enveloppe corporelle, le cordon se brise et le décor change. L'environnement devient alors monochrome, un fond bleu foncé avec un effet texturé (graisse de phoque) et les éléments 3D des décors aux arêtes blanches font leur apparition. Le spectateur entame la recherche d'une nouvelle enveloppe à la 1<sup>ère</sup> personne, seul ses mains sont oranges et lumineuses.

### Marqueur de vitalité et d'épuisement

Au cours de chaque vie animale, toutes les actions du spectateur modifient la couleur du cœur et du cordon ombilical : plus la couleur est vive, plus il est alerte et plus le cœur bat vite plus il est vivant et inversement plus il est pâle et plus le cœur ralentit plus le spectateur est épuisé. À partir d'un certain moment, si la couleur est trop pâle, il faut se mettre en quête de nourriture ou d'oxygène (différent selon les vies) pour reprendre des forces.

### Les aides

Les mini tutoriels du début pour apprendre la gestuelle et les aides au cours du parcours sont données par les Esprits, ils auront une représentation graphique issu de la culture Inuit.

### Les pouvoir / tatouage

Après chaque vie passée, le spectateur obtient un pouvoir de sa vie d'avant qu'il peut utiliser dans sa vie d'après. Un tatouage apparaît sur son avant-bras et en cliquant dessus il déclenche le pouvoir :

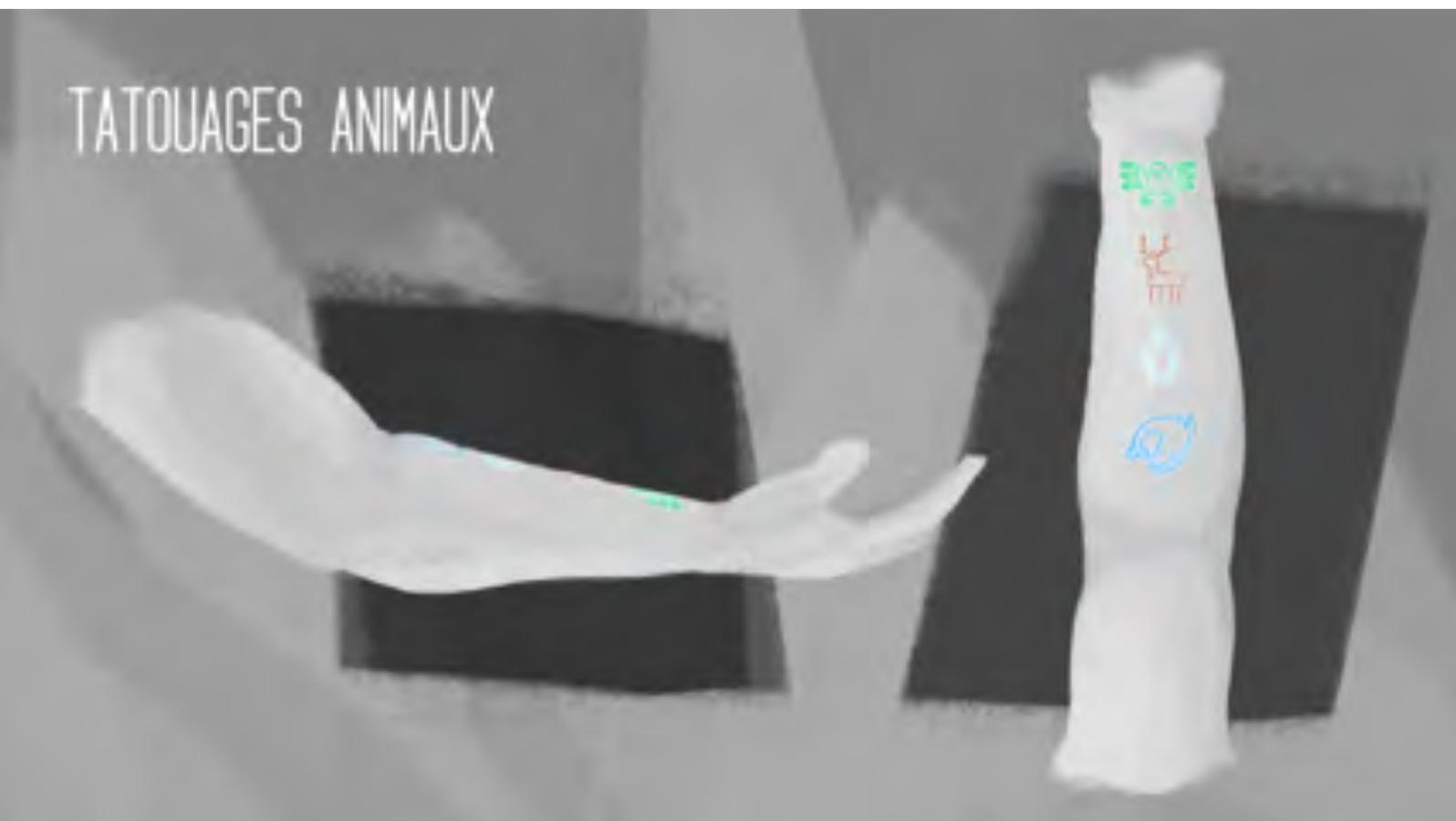
Après une vie de harfang : faire du vent

Après une vie de caribou : geler et consolider le sol

Après une vie d'ours : casser la glace avec des courant d'eau glacé

Après une vie de baleine : faire des bulles d'air protectrice.

Ces pouvoirs restent utilisables dans la vie humaine.



## Calendrier du développement

### Janvier 2023

- Validation des recherches graphiques et sonores (France et Suisse)

### Février-mars-avril 2023

- Modélisation 3D, RIG, et animation (Suisse)
- Enregistrement et intégration des sons (France)
- Développement Unity, shader, blocking, FX chez TERREF studio (France)

### Avril 2023

- Tests (France et Suisse)
- Réalisation du teaser et éléments de communication (France Suisse)

### Mai 2023

- Fin du développement

