

Le Bestiaire immersif – The Immersive Bestiary

« La Tour des Bestides »

Une exploration immersive sans pareille, empreinte de poésie, de beauté et d'humour, au cœur d'un univers peuplé de créatures fascinantes issues de folklores ayant marqué les horizons et les âges...



SOMMAIRE

- I Descriptif
- II Objectifs généraux et particuliers
- III Origines et territoires de référence des créatures
- IV Descriptif et critères d'une créature du Bestiaire immersif
- V Orientation scénaristique générales du cédérom

- VI Principes de navigation et métaphore centrale
 - 1- L'interface exploratoire animée : cartographie d'un écosystème évolutif
 - 2- L'interface d'indexation thématique animée
 - 3- Exemples de navigation
- VII Partenaires chercheurs et étudiants co-réalisateurs
 - 1- Équipes de production
 - 2- Consignes de production collaborative pour professeurs et étudiants
 - 3- Consignes de scénarisation particulières pour les étudiants :
Exemple d'une planche interactive (scénario)
 - 4- Équipe de production canadienne
- VIII Financement
 - 1- Bourses et subventions
 - 2- Autres modes de financement
- IX Échéancier de production automne –hiver 2005/2006
- X Liste actuelle (non exhaustive) des créatures du Bestiaire immersif (prises et disponibles)
- XI Charte graphique
- XII Divers

Conclusion



« *Qui sait ? Qui sait vraiment si la tortue n'est pas une pierre qui, à force de rêve, est parvenue à avancer...* »
 Guy Marchands, poète québécois; extrait de « *Bestiaire* »

I Descriptif

Ce cédérom d'art interactif et immersif présente de façon exploratoire et poétique un univers hors du commun, né de l'imagination de chercheurs et étudiants d'une dizaine d'universités de par le monde, où évoluent les créatures fabuleuses d'un bestiaire international reflétant leurs folklores propres.

II Objectifs généraux et particuliers

Le Bestiaire est une co-production internationale réalisée dans le cadre de l'Université Internationale de Multimédia (UIM), qui regroupe des institutions de Chine, du Brésil, de Madagascar, de la France et l'Île de la Réunion, sans oublier le Canada. Il s'agit donc d'un projet de recherche-crédation interuniversitaire unique en son genre, qui mobilise les talents et passions d'une importante équipe d'intervenants dispersés un peu partout sur la planète.

Un bestiaire, comme son nom l'indique, constitue un recueil d'œuvres témoignant de créatures extraordinaires inspirées de légendes, ici rassemblées en vue d'en fonder une collection rare et précieuse.

Certaines planches s'imprègnent tant de « cryptozoologie », cette pseudo sciences dédiée aux créatures fabuleuses et qui en témoigne de façon aussi sérieuse que scientifique, tandis que d'autres planches relèvent davantage d'une fiction narrative brodée le plus fidèlement possible à partir de la légende.

Véritable livre d'heures interactif, ce Bestiaire se veut avant tout une authentique « belle œuvre » audiovisuelle et poétique du multimédia, rendant compte non seulement des richesses culturelles indéniables issues de nombreux folklores internationaux, tout en présentant un intérêt certain pour tout créateur (illustrateurs, auteurs, réalisateurs) en quête d'inspiration. L'univers sonore vise d'ailleurs une totale immersion dans ce monde à découvrir, aussi, « avec les oreilles ».



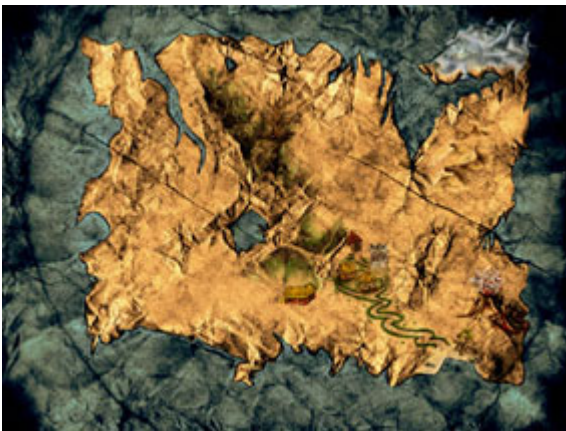
Par ailleurs ce projet de recherche-crédation internationale, tout à fait unique en son genre, est l'occasion d'une première en matière de co-production universitaire de cette ampleur.

Les apprentissages et mises à jour des pratiques de travail et d'approches en multimédia propres à chaque pays (pour la gestion de projet révélant de nombreuses façons de procéder par exemple), visent à refléter du même coup une vision commune d'appréhender la création médiatique, facilitée par l'UIM.

Ainsi, en permettant aux étudiants et chercheurs d'une dizaine d'institutions d'enseignement de premier cycle de travailler ensemble, le projet permet également de mieux comprendre et pratiquer « faire et savoir-faire » spécifique à chaque institution, sur une thématique qui les rejoint tous.

Le Bestiaire offre donc une occasion unique d'ouverture et d'apprentissage tant dans la forme (pour comprendre comment l'autre travaille et produit en vue de s'y adapter) que dans le fond (afin de s'enrichir des approches scénaristiques de mises en scène des légendes propres à chaque pays), avec une entière liberté et responsabilité quant à la (re)présentation de leur folklore).

Enfin, le Bestiaire immersif vise une mise en candidature pour le prix de la création du prochain Prix Moebius du multimédia (qui se tiendra à Montréal en octobre 2006). Ceci permettrait notamment, si l'œuvre devait être retenue, de mieux faire connaître et reconnaître les formations et recherches interuniversitaires de l'UIM, et de créer une première du fait d'une production multi-culturelle dont la « paternité » du projet ne pourra relever d'un seul pays. Ceci est d'autant plus pertinent dans un secteur de production professionnelle à haut degré de compétition. Enfin, si l'œuvre n'était pas retenue à ce stade (les échéances étant très serrées), du moins pourra-t-elle être poursuivie en vue d'être soumise à d'autres festivals et concours d'arts médiatiques et bien sûr, souhaitons-le, une éventuelle commercialisation.



III Origines et territoires de référence des créatures

Le Bestiaire, projet aussi ouvert qu'évolutif, est destiné à sans cesse s'enrichir avec le temps de nouvelles créatures via les nouvelles alliances de partenariats interuniversitaires de l'UIM.

Ainsi, de possibles nouvelles universités membres de l'UIM permettront non seulement l'extension du réseau de l'Université Internationale de Multimédia, mais aussi étendront par la richesse de leurs apports multiculturels – dont les folklores et créatures typiques de ces nouveaux pays – la portée de ce projet destiné à être sans cesse poursuivi.

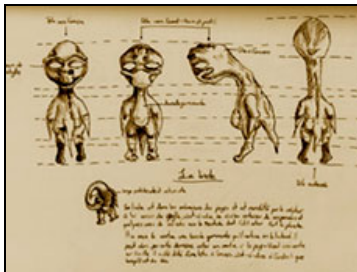


IV Descriptif et critères généraux d'une créature du Bestiaire

Toute créature du Bestiaire (appelée Bestide), doit absolument revêtir un caractère légendaire reconnu par une tradition orale historique et rattachée à une région du globe particulière touchant de près ou de loin (tout au plus, sur le même continent), le folklore d'un pays membre de l'UIM.

Nous regrettons de devoir opérer une sélection drastique visant un cadrage précis et limité des types de créatures, pour ne pas s'égarer dans tous les possibles, vu le peu de temps imparti avant le Prix Moebius 2006 (qui constitue pour l'heure la principale date limite de production du prototype).

Les créatures ne peuvent donc être de simples hominidés, quelque soit leur popularité (pour citer avec humour un étudiant qui présentait le projet à une classe : « le Père Noël, la Fées des dents, les ogres, les nains ou les sorcières ne sont donc pas admissibles. »



À l'inverse, le Bestiaire fera la recension de toute créature hybride, qu'elle soit mi-humaine (Jack aux lanternes), mi-animale (le Bucentaure), ou qu'elle fasse partie des hybrides légendaires (le Sphinx), sans oublier les créatures mythiques totalement surnaturelles (Dragons, gargouilles etc.).

Nous éviterons aussi autant que faire ce peut les créatures essentiellement liées aux croyances religieuses des grandes époques et civilisations, sauf si ces croyances s'ancrent dans un folklore relié à une histoire, une population et un territoire géographique très précis (afin notamment de ne pas recréer tout le bestiaire des mythologies égyptiennes, grecques ou romaines plus courants).

Enfin, les créatures issues essentiellement de l'imagination fertile de certains grands auteurs (Vernes, Tolkien, etc...) devront aussi être écartées pour le moment, pour rendre la production du cédérom possible en dedans d'une année.

V Principes scénaristiques généraux du cédérom

Visée :

L'interacteur entreprend à travers ce cédérom poético-artistique, au contenu pluriculturel aussi divertissant qu'instructif, un voyage initiatique et exploratoire au cœur du monde utopique des Bestides.

Cet univers fantastique imaginé par des étudiants du monde entier, laisse cohabiter des créatures légendaires de tous les temps, ayant nourri les mythes des civilisations des quatre coins du monde.

En survolant une cartographie détaillée de ce véritable bestiaire vivant, l'utilisateur observe un monde imaginaire et fabuleux où évoluent et se fréquentent librement, par scriptage d'intelligence artificielle, des créatures mythiques de tous les horizons (de la chimère à la gargouille, en passant par le Wendigo, le Sasquatch ou les Mandragores).

Les deux types d'interfaces de navigation, exploratoire ou indexée, offrent un bestiaire métaphorique et vivant, avec un visuel aussi spectaculaire que ludique.

Ces interfaces, fortement inspiré des enluminures perses et des livres d'heures, visent à faire de cette production un véritable chef-d'œuvre pictural et iconographique interactif.

Très intuitif, instructif et divertissant en matière de navigation, les deux accès, exploratoires ou indexés, présenteront donc un éventail de créatures, à consulter de façon aléatoire ou volontairement orientée. Ils permettront de rencontrer l'une après l'autre, le temps d'une planche interactive poétique, ces fabuleuses créatures imaginées dans leur contexte, avec leurs habitudes et mystères propres, qu'il s'agira de découvrir par expérimentation du curseur et de l'imagination afin d'en percer les secrets.

Tout au long de la production, l'interacteur se verra affublé d'une petite mouche taquine, incontrôlable et indestructible, qui viendra tour à tour, en s'emparant du curseur, réveiller, taquiner ou véritablement harceler les créatures du Bestiaires, lesquelles voudront continuellement s'en débarrasser.

Les péripéties de cet insecte hyperactif viendront donc teinter l'exploration à travers le Bestiaire d'une touche d'humour propre aux situations cocasses que la nature fait parfois naître entre espèce.

Détails techniques:

La résolution de votre interface sera de 1024 pixels x 768 pixels. Elle sera réalisée dans le logiciel Director 8 ou MX minimalement, ce qui permet d'y inclure au besoin du contenu FlasH, Votre contribution en réalisant un planche consistera à créer un fichier exécutable interactif sur votre creature (.exe). Il faudra aussi joindre à l'équipe canadienne (via ftp., nous contacter pour les détails) tous vos fichiers (.dir) et vos images finales ayant servi dans vos planches director (en .jpg ou .psd) pour des retouches éventuelles avec votre accord. Le fichier exécutable doit comprendre également tous vos sons, musiques et bruitages (idéalement mis en cast externe lié dans le même dossier, surtout). Sons et images doivent être optimisés en compression efficace pour que le tout ne dépasse pas 70 Mb par creature, pour alléger votre .exe et que le DVD du Bestiaire final soit de moins de 4.3 Gig de données.



VI Principes de navigation et métaphore centrale

Le Bestiaire est avant-tout la cartographie d'un monde utopique où co-habitent des créatures de tous horizons, qui se sont réfugiées dans une version adaptée de la légendaire Tour de Babel – devenue Tour des Bestides.

Le choix d'une telle métaphore mythique s'appuie sur ce passage célèbre de la Bible dédié à la Tour de Babel, laquelle devint, selon les écrits : « l'abri des serpents, oiseaux et autres animaux qui se réfugièrent après l'abandon de son chantier par les humains ».

Il s'agira donc d'explorer autant les diverses régions de la cartographie de ce monde parallèle (en mode de découverte aléatoire) que les divers abris et refuges que les créatures se sont taillés dans la Tour de Bestides, par continent et type d'habitat (pour le mode de découverte par recherche indexée thématique).

1- L'interface exploratoire animée (intelligence artificielle): cartographie d'un écosystème évolutif

La première façon de découvrir ces créatures est à la fois exploratoire et aléatoire; elle consiste à observer les créatures surgir aléatoirement alors qu'elles se déplacent à la surface de leur monde (vue cartographique aérienne, vivante et détaillée) animée au gré des activités des créatures, selon les heures du jour et leurs mœurs.



2- L'interface d'indexation thématique animée

La seconde façon de découvrir les créatures consiste à aller visiter le repère commun à toutes ces créatures, là où toute ont établi leur habitation ou tanière de pierre et où ils trouvent leur éternel refuge : la Tour des Bestides.

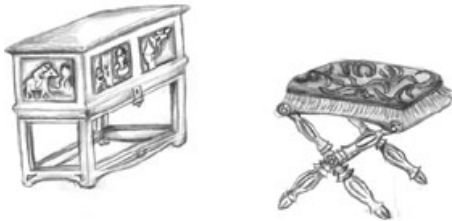
Dérivée de la célèbre Tour de Babel, devenue pour l'occasion « Tour des Bestides » une fois livrée aux seules créatures animales comme le stipule la Bible, elle devait, selon la légende, abriter oiseaux, serpents et autres créatures après l'abandon et la fuite des humains. Aussi la Tour des Bestides s'avère en fait une puissante et fonctionnelle métaphore visuelle servant de moteur de recherche pour l'indexation thématique et géographique des créatures (par continent et pays ainsi que par type d'habitat (aquatique, souterrain, forestier, aérien, etc)).

3- Exemples de navigation

La cartographie aérienne offrira par exemple, par le biais d'une intelligence artificielle basée sur le temps machine et la durée de l'expérience de l'utilisateur, une vision aérienne des créatures évoluant dans leur monde de façon aléatoire.

L'utilisateur pourra par exemple observer vers les cinq heures du matin (« temps du monde bestide »), satyre, bisclaveret, wendigo et gargouilles rentrant se coucher, tandis que se lèvent et se déplacent pour aller manger, au hasard des heures, saisons et climats de ce monde régi par d'autres lois (notamment le temps machine de l'utilisateur où 10 minutes correspondent à quatre heures d'un jour bestide), les bucentaure, chimère ou Chupacabra...

De cette façon, l'utilisateur ne vivra jamais la même expérience d'interaction avec les mêmes créatures qui lui sont présentées selon les propres facteurs de temps du monde, à l'occasion aléatoires, afin qu'il puisse expérimenter à chaque fois des rencontres mystérieuses et différentes.



VII Partenaires, chercheurs et étudiants co-réalisateurs

Étant donné que le projet est co-réalisé par des équipes étudiantes de 1^{er} cycle universitaire d'une dizaine d'universités différentes, regroupée sous l'enseigne de l'UIM, l'idée est de faire participer chaque université membre en l'invitant aussi à contribuer au Bestiaire par le biais des créatures de son propre pays, voire de son continent.

Ainsi, beaucoup des créatures tirées des légendes amérindiennes pour le Canada, côtoieront celles du Brésil et des légendes aztèques, incas et mayas, de même que celles de l'Océan Indien avec Madagascar et l'Ile de la Réunion, pourront évoluer avec celles de Chine et d'Eurasie, sans oublier la France et ses proches voisins européens.

Plusieurs professeurs-chercheurs, pour n'en citer que quelques uns, ont d'ores et déjà manifesté leur intérêt à s'associer au projet et à mettre sur pied une équipe de recherche, dont :

- Edith Puig Lambert (France) : Edilamb@aol.com
- Gilles Methel (France) : methel@univ-tlse2.fr
- Rodolphe Séraphine (Ile de la Réunion) rodolphe.seraphine@wanadoo.fr

Merci de nous contacter et nous transmettre vos coordonnées si vous souhaitez vous joindre au projet; nous vous souhaitons nombreux pour que ce projet prenne toute son ampleur!

1- Équipes de production

Le Bestiaire, co-production universitaire basée sur la collaboration internationale, est un projet de recherche-crédation unique en son genre : rejoignez-nous pour y devenir un des co-réalisateurs de cet univers né de tous!

Appel aux partenaires, professeurs chercheurs et étudiants de toutes les institutions membres de l'UIM pour l'automne et l'hiver 2005-2006

Chaque université membre de l'UIM est invitée à participer ou à collaborer activement au projet du Bestiaire, via l'implication concrète d'un de ses professeurs-chercheurs désireux de permettre au Bestiaire de voir le jour dans une ambiance de travail transcontinentale et multiculturelle unique et enthousiaste.

Il s'agit pour eux de réunir quelques étudiants de leur université, désireux d'être co-auteurs de l'œuvre, en les supervisant pour ce qui est de l'information et suivi du projet, et le respect de ses consignes et dates de remise.

Les étudiants – et les chercheurs sont aussi invités à le faire! – ont à créer et concevoir une ou des planches interactives dédiées, chacune personnellement, à une créature fabuleuse de leur pays. La scénarisation sera – et en fait devra – ainsi être toujours variée en matière de concept interactif, tandis que le style graphique devra s'appuyer autant que possible sur la charte graphique et les exemples fournis par le Canada.

Nous appelons donc les universités de France et de la Réunion, du Brésil, de Chine et de Madagascar à participer activement au projet pour lui permettre de voir le jour en permettant à certains de leurs étudiants d'y jouer un rôle de co-réalisateurs de premier plan par le biais :

a/ d'un échéancier de production fourni, ponctué de périodes de création à distance (phases de brainstorming, de scénarisation, de découpage technique et de prototypage des planches interactives sur le thème d'une nouvelle créature de leur pays (une, minimalement, par étudiant participant) : d'octobre 2005 à avril 2006.

b/ d'une phase de collaboration intensive en présence des divers intervenants professeurs, chercheurs et étudiants sélectionnés dans le cadre de l'Université d'été 2006 qui se tiendra du 1^{er} au 13 mai 2006 à l'Ile de la Réunion, sur la thématique de la production multimédia collaborative du Bestiaire.

Cette formation interuniversitaire verra alterner pendant près de deux semaines des cours magistraux théoriques en rapport avec la production (le matin) et des ateliers pratiques sur les questions abordées en après-midi. De plus cette période de regroupement des équipes participantes (qu'elles soient ou non complètes), permettra de finaliser la phase d'intégration de toutes les planches graphiques, tandis que l'essentiel de la navigation, de la scénarisation et de la production des sommaires et interfaces principaux (permettant d'accéder à toutes les planches graphiques) auront été établis durant l'année.

2- Consignes de production collaborative pour les professeurs et étudiants

Chaque professeur pourra travailler conjointement au projet (dans sa forme générale comme dans les planches interactives particulières réalisées par ses étudiants), sachant qu'il peut très bien y avoir plusieurs universités d'un même pays travaillant sur le projet via leur folklore propre (comme il existe plusieurs universités en France et en Chine, membres de l'UIM) et qu'il n'y a aucune limitation quant au nombre de participant.

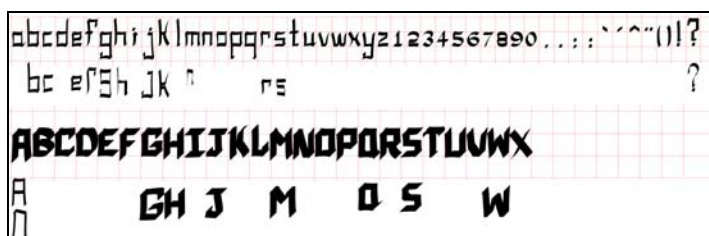
Il s'agira pour chacun d'informer et de s'informer des choix de créatures des autres participants et des consignes du projet. La charge de travail hebdomadaire par étudiant à prévoir peut atteindre 2 heures par semaine de septembre à avril, avec des périodes plus intenses de travail en mars, mai et juin.

Concrètement, il s'agit pour chaque étudiant de se trouver une à deux créatures de son pays – ou de pays proches voisins, qui soient des créatures non entièrement humaines (fantastiques ou animales, hybrides avec une implantation géographique réelle fondant leur légende - se référer au point IV du présent document pour leur description). Cela veut dire : pas d'ogres, de nains, simples sorcières et autres figures humaines légendaires, mais seulement des créatures surnaturelles.

L'étudiant aura alors à scénariser la planche et son scénario, ses environnements, l'ambiance audiovisuelle, l'interactivité et les univers graphiques, qui permettront de rencontrer la créature dans son milieu naturel (à imaginer), à travers une seule page-écran principale interactive. Il s'agira aussi de laisser l'utilisateur

découvrir des fragments de sa légende par le biais d'une interaction exploratoire et poétique. Seul un court texte rédigé sera accessible et à découvrir (caché quelque part dans la planche mais avant-tout mis en contexte), pour résumer sa légende, en complément de la découverte visuelle et interactive de l'animal, basée plus sur une ambiance et une expérience vécue que sur une approche didactique ou encyclopédique.

Une police de caractère spécifique au bestiaire (d'ailleurs intitulée « **Bestiaire** ») a d'ailleurs déjà été créée cet été au Canada (ci-après).



Cette fiche de renseignement complémentaire sera présentée dans un style emprunt des manuscrits enluminés, avec cette typographie ou une autre approchant, et comprenant une majuscule animée en en-tête.

L'étudiant réalisera une scénarisation écrite (dactylographiée) de la planche, qui fera l'objet d'échanges avec les autres groupes étudiants des autres universités (liste d'envoi email à établir – merci de nous faire parvenir les coordonnées des participants à cette fin), en vue d'enrichissements et conseils venant de tous.

Puis un découpage technique (scénarimage ou storyboard, voire simple représentation de l'écran avec les zones sensibles et d'action principales) devra être réalisé et fourni pour illustrer les interactions possibles avec la créature. Enfin, il restera à réaliser un prototype de celle-ci, sous la forme d'une planche réalisée dans Director (de préférence) ou Flash - versions académiques à définir, dans le respect approximatif du style graphique de la production avant de finaliser et remettre vers les mois de janvier – février au plus tard, la planche finalisée.

Il est à noter que pour des raisons d'harmonisation des contenus audiovisuels, il se peut que le style graphique de la planche soit retravaillée pour certains détails (nous aimerions le moins possible!) par l'équipe canadienne en phase finale d'intégration, pour une belle harmonisation graphique.

Mais le principe scénaristique, le visuel autant que possible (pour nous éviter aussi une surcharge de travail) et toute l'interactivité seront fidèles au prototype fourni par les étudiants des autres pays co-réalisateurs. Merci de consulter pour ce faire, la charte graphique fournie (point XI du présent document).

3- Autres consignes de scénarisation particulières aux étudiants et co-auteurs du Bestiaire

Un ou plusieurs exemples de planches interactives débutées au Canada à l'été 2005 vous seront fournis au courant de l'automne (début novembre au plus tard) pour illustrer à la fois la direction artistique prise en matière d'esthétique audiovisuelle du projet (qui devront nécessairement être très homogènes et rigoureusement semblables en terme de traitement) que les principes interactifs à explorer (qui eux doivent toujours varier pour créer une curiosité et un attrait renouvelé pour chaque nouvelle planche et créature).

Aussi, du côté du scénario de départ pour chaque nouvelle planche, un fil narratif conducteur incontournable est indiqué et devra être suivi par tous les étudiants participants au projet.

Il leur faudra notamment débiter leur planche en tenant compte du fait qu'à son arrivée dans cette planche, l'utilisateur (son curseur) sera représenté par une mouche et que l'on gagnera l'univers de la créature par le biais d'une fenêtre de la Tour des Bestides, qui le mènera directement à l'environnement naturel de la créature (qui peut être tant un bord de lac, qu'un fond sous-marin ou des hauteurs montagneuses sans aucun problème).

La mouche sera vue au départ comme vous verriez une mouche posée sur votre écran d'ordinateur, donc survolant la surface de la planche en vue aérienne (dès que possible, il faudra pouvoir vous fournir des graphiques, animations et scripts de déplacement de la mouche pour que vous puissiez l'intégrer à vos planches).

À l'occasion pour agrémenter l'interactivité, la mouche, de façon autonome, « volera » le curseur des mains de l'utilisateur pour accomplir des tâches autonomes (agacer une créature, se poser sur l'écran à l'envers et y marcher, faire sa toilette), puis lui sera rendu.

Donc, pour intégrer l'univers d'une créature, la mouche ira systématiquement surprendre ou harceler, au début, chaque nouvelle créature découverte dans son milieu, jusqu'à ce que cette dernière s'en débarrasse (en la chassant, la poussant, l'avalant etc., aux auteurs d'imaginer tous les possibles!), laissant ainsi le temps à l'interacteur de re-gagner le curseur pour interagir soit directement avec la créature fabuleuse ou avec son environnement immédiat (liberté totale).



Bien sûr (car on connaît la réputation irréductible de ces agaçantes mouches de table « increvables » qui rendent humains et animaux presque fous), la mouche, après avoir été quelques temps assommée, écartée voire avalée, s'en sortira toujours à la fin, qu'elle soit recrachée ou même qu'elle se relève de quelque coup fatal.

Le curseur de l'interacteur redeviendra donc à ce moment-là, contre son gré bien souvent, le curseur « mouche » lorsque tous les mystères et interactions possibles avec la créature auront été réalisés, afin de reprendre une navigation possible vers d'autres créatures dans l'interface de navigation principale (via la Tour ou la Carte).

Il pourra donc s'agir d'une exploration de type surréaliste, poétique, humoristique ou aventurière (énigmes à résoudre), permettant de mieux connaître ou comprendre la créature et son histoire.

Exemple de planche interactive : Le cas de Mélusine

(Exemple de scénario seulement pour le moment; la planche interactive, (sous forme d'exécutable (.exe) - réalisée sous Director, vous sera adressée à titre d'exemple au courant de novembre).

Ceci vous permettra d'avoir une idée du premier document que vous aurez à réaliser pour votre créature.

Planche interactive : la Fée Mélusine

(légende et scénarisation de la planche de la « Fée-Serpente » Mélusine).

Légende : Résumé des recherches sur la créature

« L'origine de **Mélusine** est royale. En effet, sa mère, la fée **Présine**, avait charmé son père **Elinas**, le roi d'Ecosse, non sans lui avoir fait promettre, avant leur mariage, de ne jamais chercher à la voir pendant qu'elle accoucherait. **Elinas**, oubliant sa promesse, enfreint l'interdit. **Présine** dut alors se réfugier avec ses trois filles, **Mélusine**, **Mélior**, et **Palestine**, dans l'île perdue (**Île d'Avalon**).

Lorsqu'elles devinrent grandes, celles-ci, usant de leurs pouvoirs de fées, décidèrent d'enfermer leur père dans la montagne magique de Northumberland. Cela parut trop sévère à **Présine** qui jeta un sort sur ses filles.

Elle dit à **Mélusine** : " Tous les samedis tu seras serpente du nombril au bas du corps. Mais si tu trouves un homme qui veuille bien te prendre pour épouse et promettre de ne jamais te voir le samedi, tu suivras le cours normal de la vie. Toutefois si ton mari vient à percer ton secret, tu seras condamnée à retourner au tourment jusqu'au jugement dernier".

Mélusine rencontre **Raymondin** dans la Forêt de Cé près de Lusignan. Ce dernier, revenant d'une chasse au sanglier au cours de laquelle il a tué par accident son oncle Aimeri, comte de Poitiers, tombe amoureux de **Mélusine** et la demande en mariage.

Grâce à ses pouvoirs, **Mélusine** réussit à faire innocenter **Raymondin**. La fée, accepte de l'épouser et lui fait promettre de n'avoir aucun doute sur son origine et de ne jamais chercher à la voir le samedi. En échange, elle offre à **Raymondin** sa fortune ainsi qu'une nombreuse et longue descendance.

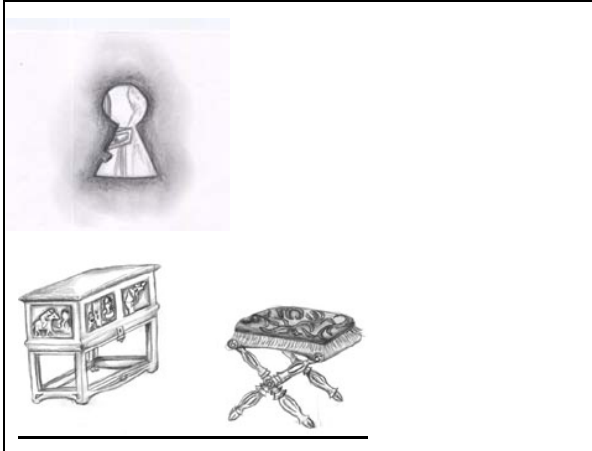

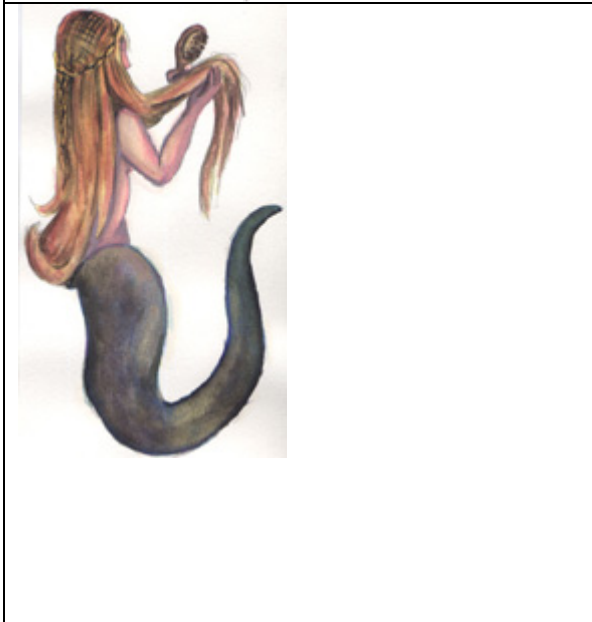
Durant la première année de leur mariage, **Mélusine** entreprit la construction de Vouvant, de Mervent et de la tour de Saint-Maixent: autant de places fortes qui contribuèrent à l'immense puissance de la famille Lusignan. Une seule nuit lui suffisait pour édifier les plus imposantes forteresses (Tiffauge, Talmont, Partenay), des églises comme Saint-Paul-en-Gâtine, surgi au milieu des champs, les tours de la Garde à La Rochelle et celles de Niort, et même la ville de Lusignan.


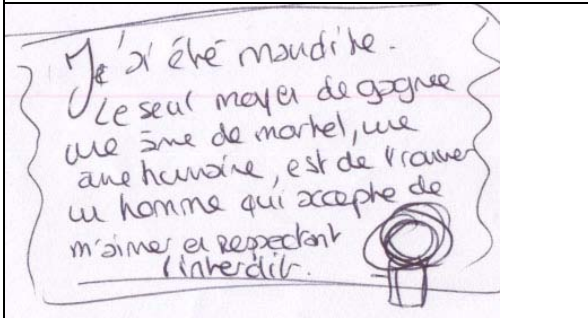

Un samedi poussé par la jalousie de son frère, le comte de Forez, **Raymondin** transgressa la règle et fit avec la pointe de son épée un trou dans la solide porte en fer qui gardait le chambre de sa femme. Et voici ce qu'il vit:

"**Mélusine** se baignait dans une moult grande cuve de marbre, en signe de femme jusqu'au nombril, et se peignait les cheveux; et, du nombril en bas, en signe de queue d'une serpente, grosse comme une quaque à hareng, et moult longuement débattait sa queue en l'eau tellement qu'elle en faisait jaillir jusqu'à la voûte de sa chambre".

Mélusine trahie s'enfuit dans un cri par le fenêtre et plus jamais son mari ne la revit sous forme humaine. Toutefois, la légende nous enseigne que **Mélusine** revint pendant trois jours, à chaque fois que l'une des forteresses qu'elle avait construites changea de maître, et qu'elle apparut toutes les fois que l'un de ses descendants fut sur le point de mourir. Elle eut toute une lignée de personnages influents (c'est là où la légende rejoint une réalité quasi historique, du fait de la demande d'une famille qui avait utilisé les services d'un auteur pour redorer son blason et sa légende en s'inspirant de celle de Mélusine). Cet aspect pourra être illustré à travers la planche interactive via un éventuel album de famille consultable de façon interactive.

2. Scénarisation de la planche interactive de la Fée-Serpent Mélusine.

	<p>1. Vous avez accès à la chambre de Mélusine via une fenêtre de la Tour des Bestides qui mène à un long couloir sombres où s’offrent plusieurs portes, dont la sienne. Vous êtes donc devant la serrure de sa porte. Vous êtes représenté par la fameuse petite mouche curseur curieuse et « passepartout » qui vous incarne dans l’interface principale. La porte est fermée. Vous voyez à travers le verrou le tiroir d’une commode. Pris de curiosité, votre curseur « mouche » s’en va cliquer sur le tiroir.</p> <p>Vous y trouvez un parchemin qui était caché à l’intérieur; la mouche le tire avec elle via ses pattes et le laisse s’ouvrir en grand devant la porte, une fois extirpé de la serrure, pour pouvoir le lire.</p>
	<p>2. Le parchemin se déroule sous vos yeux et vous pouvez lire la raison pour laquelle vous vous trouvez face à un verrou. (nous sommes le samedi, jour où Mélusine est cachée des yeux des mortels comme son époux).</p> <p>Pour sortir de la page, cliquez sur le cachet de cire de Mélusine.</p> <p>←cachet de cire de mélusine.</p>
	<p>Dès votre entrée, si vous allez près de la queue de Mélusine, la petite mouche se fait écraser sur le mur (afin de permettre une interactivité libre sans l’insecte qui permet juste de naviguer sur et dans la carte générale et la Tour des bestides) et la queue de serpent de Mélusine devient votre nouveau curseur.”</p>

	<p>Il y a plusieurs zones cliquables pour rendre la carte intéressante tout en nous renseignant (de façon plus ou moins libre dans l'inspiration) sur la légende de Mélusine.</p>
	<p>3.1. Lorsque l'on passe sur le lierre à l'intérieur de la fenêtre, des boutons de fleurs éclosent.</p> <p>3.2 Lorsque l'on clique sur le ciel avec la queue, le ciel change. Elle peut chasser les nuages, ou alors il commence à faire nuit.</p>
	<p>3.3 Lorsque l'on clique sur le tableau de la madone (vierge à l'enfant), le tableau se retourne et laisse place à l'explication de la malédiction de Mélusine, peut-être sous forme de pacte.</p>
	<p>3.4 Lorsque l'on passe près de la tête de Mélusine, elle se tourne légèrement d'un côté ou de l'autre. Puis, lorsque l'on clique 3 fois sur son épaule, le curseur redevient la mouche et Mélusine se retourne, craintive. Puis elle se rassure, ce n'est que vous, une simple mouche.</p> <p>Vous venez de clore votre expérience interactive avec la fée serpente.</p>

Exemple d'options possibles : Un album de famille de la lignée de Mélusine (lignée des Lusignan), une bouteille de parfum sur la commode qui met en place un animation racontant l'histoire de Mélusine, une musique fredonnée racontant la légende comme cela se faisait beaucoup au moyen âge durant les banquets etc.... : l'idée étant de se baser sur l'histoire et le conte pour animer la planche de poésie.

4- Équipe de production canadienne

L'équipe canadienne, noyau dur de la production pour ce qui est de la supervision générale du projet et sa mise en œuvre initiale, initiée dès le printemps 2005, est composée de :

- 20 étudiants de 1^{er} cycle en multimédia (dont deux finissantes de 3^{ème} année et une étudiante de 2^{ème} année, qui en supervisent la direction artistique et la rédaction)
- 3 anciens étudiants diplômés du baccalauréat en multimédia, dont un en maîtrise en multimédia qui y prendront part en tant que professionnels et intervenants techniques (programmation, intelligence artificielle, 3D, musique).
- Un professionnel auxiliaire d'enseignement pour le soutien pédagogique des étudiants en programmation et pour les questions de logistique matérielle et logicielle (David Morin), et
- une professeur-chercheur assurant de la direction générale de production du projet (Samuelle Ducrocq-Henry¹).

Liste actuelle composant l'équipe canadienne de recherche sur le Bestiaire :

Rencontres de production et charge de travail

Les rencontres et travaux de production, entrepris dès l'été 2005 pour les recherches, s'échelonnent jusqu'en juin 2006. Les rencontres ont lieu aux deux semaines (Local D-306) sur le campus de Rouyn-Noranda (Québec) les jeudis de 15h30 à 18h30, avec une charge de travail moyenne par étudiant de 2 heures/semaine approximativement selon leur calendrier de cours (session automne ou hiver).

De plus des rencontres individuelles régulières avec le professeur-chercheur se font les mercredi matins et jeudi après-midi à son bureau pour le suivi particulier des travaux et cheminements particuliers des élèves selon leur avancement et disponibilité hors cours. Il arrive enfin que des réunions en web-conférence se fassent lorsque les intervenants ne peuvent se réunir physiquement en un même lieu (via MSN notamment).

Étudiants actifs aux programmes de 1^{er} cycle de l'UQAT (2005-2006) et leurs coordonnées email quand disponibles :

1. Élise Massy chargée de projet et direction artistique - projet de synthèse ART1217 + stage d'été elise.massy@uqat.ca
2. Charlotte Desplanque chargée de projet et direction artistique étudiante louve0610@hotmail.com
3. Stéphanie Bedard Rédaction – direction de la rédaction finissante 3^e année : projet de synthèse ART1217 + stage d'été yoko2103@hotmail.com
4. Samuel Bernier Chef programmeur quovadis999@hotmail.com
5. Véronique verob_26@hotmail.com graphisme
6. Valérie Côtes valco_16@hotmail.com (traduction/correction)
7. Alexandre Lemieux graphiste lemieuxalex@hotmail.com
8. Jonathan Boivert mastermasseur@hotmail.com graphiste, animateur 3D
9. Audrey Filion filionaudrey@hotmail.com une planche interactive plus recherches
10. Mercedes Torella merella@msn.com graphisme
11. Lucci Joseph ultrabichnou@yahoo.fr une planche et dessins
12. Louis-José Roy krg@clarisse.ca graphisme, webmestre et traduction
13. Valérie Leduc valley57@hotmail.com (graphisme)
14. Marc-André Martin – 2^e année – DEC multimédia

1 (Vous pouvez consulter son site personnel de recherches concernant ses autres implications en recherche et y trouver en bas de page son curriculum vitae) : www.ludisme.com

Par ailleurs, le site hébergera provisoirement le futur site du Bestiaire, consultable à cette adresse : www.ludisme.com/bestiare.htm

15. Jean-Simon Lemieux –graphisme, animation Gurfturf@hotmail.com
16. mathieu gagnon bigshinymal@hotmail.com graphisme
17. Louis-José Roy, graphisme webmestre, krg@clarisse.ca
18. Valérie Leduc, graphisme, valley57@hotmail.com

Étudiants diplômés :

- Billy Lariviere : Musique, programmation, billylariviere@hotmail.com
- Réjean Jr Lavoie Musique, graphisme 3D – lavoie66@hotmail.com
- Alexandre Robertson Duffour graphisme, musique, programmation - ardufour@hotmail.com

Professeurs et assistants :

- Francois Ruph, professeur chercheur, photographe francois.ruph@uqat.ca
- David Morin, auxiliaire d’enseignement et soutien en programmation, david.morin@uqat.ca

Direction générale de l’UIM :

André Blanchard, Président de l’UIM : andre.blanchard@uqat.ca

Total de l’équipe canadienne :

23 intervenants impliqués, plus de 20 étudiants de 1^{er} cycle dont 17 inscrits actifs dans nos programmes à l’UQAT, deux professeurs-chercheurs et un auxiliaire d’enseignement.

Autres équipes partenaires

France :

Paris - Vélizy

Étudiantes 2^{ème} cycle – intéressées à l’université d’été:

Florence noirez flonoirez@hotmail.com

Floriane macian florianemacian@gmail.com ;

Sharon lim crazesand@gmail.com Créature : la nymphe Péone

Supervision ou personne contact : Édith Puiglambert Edilamb@aol.com

Toulouse :

1^{er} et 2eme cycles

Supervision ou personne contact : Gilles Methel methel@univ-tlse2.fr

Florence Pistre		le Drac
Mathieu Babin		
Florent Cattelain		
Fabien Escoubet		
Antoine Falzon		
Johann Frizon		Dragon-tristan&lseult-Irish people-vive la guinness
Cyril Izarn		
Christophe Martins		Salamandre (elemental de feux)
Gemma Munte I Armengou		Tarasque ou Golem

Sébastien Trezel		
Camille Urbain		feu follet
Marlène Bouche		centaure ou dryades

Bordeaux :

Supervision ou personne contact : Didier Paquelin dpaquelin@free.fr

Thomas Lucquiaud	lucthom@gmail.com	Troll
François Thibault	francois.thibaud@gmail.com	Madragore
Claire Casteig	fatsteig@wanadoo.fr	Licorne
Jenyfair Lacour	-	Troll
Mickael Choisi	-	Troll
Thomas Laffite	-	Troll
Amélie Dauvin	-	Troll
Claire Bihet	-	Licorne
Anne-Florence Gryzbek	-	Licorne
Vanessa Lunardelli	-	Licorne
Sébastien Cuturi	-	Licorne
Jean-Baptiste Abadie	-	Madragore
Olivier Roy	-	Madragore
Lucie Huet	-	Madragore
Laetitia Damiani	-	Madragore
Didier Paquelin	dpaquelin@free.fr	Supervision

Ile de la Réunion :

9 étudiants et un professeur.

Supervision ou personne contact : Rodolphe Séraphine rodolphe.seraphine@wanadoo.fr

FORMATION MULTIMEDIA BAC+4

Didier Benoît didier.benoit@laposte.net

Développeur PHP/MYSQL, ActionScript, C, C++, LINGO

Issu d'une licence pro ILOI/Gobelins/Paris8

Cédric Zouao hikaiohshin@gmail.com

Développeur PHP/MYSQL, ActionScript, C, C++, LINGO

Issu d'un IUT en développement e-commerce

Grimaud Christelle christelle.grimaud@laposte.net

Infographiste 2D - Photoshop, Illustrator, Flash, Director / Programmeur PHP/MYSQL, ActionScript

Issu d'une licence pro ILOI/Gobelins/Paris8

Betty Zopire eripoz9@hotmail.com

Infographiste 2D - Photoshop, Illustrator, Flash, Director

Issue d'un DNAP Beaux-arts

Jean-David Hoareau nephila@caramail.com

Infographiste 2D - Photoshop, Illustrator, Flash, Director

Issu d'un DNAP Beaux-arts

FORMATION 3D FX BAC+4

Payet Stéphane

Infographiste 2D/3D - Photoshop, Illustrator, Flash, 3dsMAX/Maya

Issu d'une licence pro ILOI/Gobelins/Paris8

Rodolphe Bax r.bax@laposte.net

Infographiste 2D/3D - Photoshop, Illustrator, Flash, 3dsMAX/Maya

Issu d'une licence pro ILOI/Gobelins/Paris8

Fierval Florent florent.fierval@wanadoo.fr

Infographiste 2D/3D - Photoshop, Illustrator, Flash, 3dsMAX/Maya

Issu d'une licence pro ILOI/Gobelins/Paris8

D'Eurveiller David elhijo@voila.fr

Infographiste 2D/3D - Photoshop, Illustrator, 3dsMAX/Maya

Issu d'un DNAP Beaux-arts

Brésil :

4 Professeurs et 4 étudiants

Nous attendons le détail des coordonnées (noms et emails) des participants ; voici les créatures choisies :

La cobra grande (Le serpent amazonien) et le Saci (un petit loir avec une seule jambe, un bonnet rouge et une pipe).

Supervision ou personne contact : Tunico Amancio

tunico@cruiser.com.br

Madagascar :

Nous attendons le détail des coordonnées (noms et emails) des participants et des créatures choisies.

Supervision ou personne contact : J.A Rakotoarisoa jar@simicro.mg

VIII Financement

1- Subventions

Une demande de subvention de 7000 \$ canadiens avait été faite en mars 2005 auprès du Fond Institutionnel de la Recherche (FIR) de l'UQAT. Une subvention de 2000 \$ a finalement été accordée en mai 2005, en raison du nombre importants de demandes alors déposées. Cette subvention a servi à financer le démarrage du projet, via des ouvrages, du matériel didactique et l'embauche de deux étudiants pour l'été 2005 (recherches et scénarisation de l'interface principale et son mode de fonctionnement).

Nous réalisons actuellement des recherches de subventions existantes auxquelles postuler, auprès des ministères de l'éducation et de la Culture (Conseil des Arts du Canada), ainsi qu'auprès de l'OFQJ, pour poursuivre le financement en montant des dossiers de demande d'aide pour réaliser le projet et notamment financer le voyage des élèves et professeurs en mai 2006 à la Réunion.

Une autre demande approuvée par l'UQAT vient ainsi d'être déposée auprès du Fonds de recherche sur la Société et la Culture (Programme d'établissement de nouveaux professeurs-chercheurs-créateurs) : ont été demandé pour soutenir le projet du Bestiaire, 15000 \$ pour l'année 2006- 07 et 14 100 \$ (phase de prototypage interuniversitaire) pour l'année 2007-2008 (phase de commercialisation visée). La réponse se fera connaître le 25 avril 2006.

Il serait nécessaire que les professeurs, chercheurs et étudiants associés puissent également entrevoir si des subventions seraient possibles pour leurs propres équipes dans leur pays respectif de même que pour les frais généraux à couvrir pour la production elle-même (pour leurs propres besoins).

Frais de production et de fonctionnement complets (jusqu'à la phase de prototypage, soumise au Prix Moebius 2006) :

Budget de production 2006-2007 (besoins) :

- Gravure de cédérom et DVD Rom : 300 \$
 - Espace serveur : 400 \$
 - Achat d'ouvrages d'art et médias de documentations, recherche, tutoriels : 300 \$
 - Licences professionnelles de production : Director, Photoshop et Flash professionnel : 1700 \$
 - Cachet pour la création de 5 trames musicales et de bruitages : 1000\$
 - Cachet de traduction (français, anglais, chinois) : 1000\$
 - Cachet de programmation en IA pour besoins particuliers : 1600 \$
 - Frais d'impression des produits dérivés pour la campagne de financement (Tshirt, cartes de noel, calendriers etc) (1300 + 200 + 500 + 1000) = 3000 \$
- Total frais de production 2005-06: 9 800 \$**

Budget de déplacement université d'été - intégration finale du prototype (équipe canadienne) 2006-2007 :

- Transport aller-retour en avion Montréal- Paris- La Réunion en mai 2006 : 1600 \$ can par personne
 - équipe composée de : 10 étudiants et un professeur
- Total : 16 000 \$ can
- Hébergement : 2 semaines pour 6 personnes pour une valeur de près de 1200 \$/personne (7 200\$ can en tout): offert par l'institut hôte de l'université d'été 2005 de l'UIM à l'Ile de la Réunion, l'ILOI,
- Transport sur place (2 voitures de location 7 passagers pour 2 semaines) : 1500 \$ can
 - Nourriture : chiffrée approximativement à 100 \$ can par semaine / personne ; 2500 \$
- Total des frais de voyage d'étude de mai 2006 pour 10 personnes : 20 000 \$**

Grand total du budget 2005-2006 (frais de production + de transport (voyage d'étude de partie de l'équipe de production de l'UQAT): **29 800 \$ canadiens**

Demandés au FQRSC (subvention personnelle connexe) : 15 000 \$ pour 2006-07

Demandés à l'UQAT (subvention exceptionnelle pour le Bestiaire) : 16 000 \$

Budget de production 2006-2007 (besoins) :

- Gravure de cédérom et DVD Rom (brûlage de 1000 DVD finis pour commercialisation, jaquette comprise = 1 600\$) : 1600 \$
- Espace serveur et disques durs de stockage des données de sauvegarde : 300 \$
- Photocopies : 200 \$
- Achat d'ouvrages et médias de documentations, recherche, tutoriels : 500 \$
- Nouvelles licences professionnelles à prévoir en cas d'up-date (version professionnelle) : 1000 \$
- Cachet de traduction (français, anglais, chinois) : 900\$
- Cachet de programmation en IA pour besoins particuliers : 1300 \$
- Frais d'engagement d'assistants de recherche (le projet ne sera plus crédité à ce stade par les universités et nécessitera une rémunération auprès des élèves engagés) : 5000 \$ pour 5 étudiants à temps partiels pendant un an.

Total frais de production 2006-07: 10 400 \$

Budget de production du prototype vers une phase de commercialisation 2007-2008 :

- 2 Transports aller-retour en avion Montréal-Paris en septembre 2007 + Rouyn-Montréal pour me rendre à l'Aéroport Trudeau : (pour rejoindre mes autres collègues chercheurs collaborant pour la phase finale du « Bestiaire », au stade de commercialisation possible). : 2x 9000 + 2x 200 \$

Total de transport : 2 200 \$ can

Grand total (frais de production + de transport et de production) pour 2006-07: **12 900 \$ canadiens**

Coût total : 29800 + 12900 : 41 000 \$ (dont nous espérons 90% financés par commandites ou subvention)

Autres coûts directs et indirects assumés :

La production du Bestiaire reste de coût modeste du fait de la richesse en ressource humaine (étudiantes et professorales qui, en contrepartie, en sont les co-auteurs et profitent d'une expérience collective unique et valorisante en terme de projet de recherche interuniversitaire).

Par ailleurs, le projet bénéficie d'infrastructures existantes lui permettant de limiter ses frais de fonctionnement (locaux et laboratoires informatiques, bibliothèques et connexion, matériel informatique matériel et logiciel, réseaux) qu'elle peut déployer via les institutions membres de l'UIM.

2 - Autres modes de financement

A- Autres demandes subventionnaires

Une demande collective de financement pour couvrir 50 % des frais de transport de 10 membres de l'équipe de recherche-production canadienne dans le cadre des cours d'été de l'Université internationale de multimédia va être faite auprès de l'OFQJ (Organisme franco-québécois pour la Jeunesse), pour son programme de « Coopération institutionnelle et étudiante », à raison de 900 \$ par étudiant, pour un total de subvention demandé de 9000\$.

Cette demande s'appuie sur une programme subventionnaire offert par l'organisme, qui propose de couvrir 50 % des frais de transport d'une équipe de recherche/d'étudiants, dans le cadre d'activités universitaires. Cela pourrait donc couvrir la moitié du déplacement de Montréal à Paris puis de Paris à St Denis - Ile de la Réunion, où se tiendra cette année les cours d'été orientés spécifiquement sur le projet interuniversitaire du Bestiaire (phase de collecte des planches interactives de tous les pays membres, supervisée par l'équipe canadienne, puis d'intégration au moteur de recherche visuel et immersif conçu par l'équipe de recherche de l'UQAT depuis mai 2005).

Le montant total demandé et soumis à cet organisme sera de 50% de 2000 \$ (transport/hébergement individuel) x 10 personnes (dont moi-même en tant que jeune chercheur de moins de 35 ans, à la direction du projet, et de neuf étudiants assistants de recherche qui travaillent depuis le début sur le projet).

La demande soumise visera 10 000 \$ (soient 50% des 20 000\$ à réunir pour couvrir les seuls frais de transport de l'équipe canadienne en vue de la phase collective d'intégration des données de tous les instituts au cédérom).

D'autres modes de financement sont actuellement envisagés par l'équipe étudiante canadienne, telle une campagne de financement originale pour soutenir la production ainsi que leur voyage d'étude durant l'université d'été 2006.

B- Commandites

La recherche de commandites va constituer une part importante du travail à réaliser par l'équipe étudiante afin de subventionner notamment leur frais de voyage pour l'Université d'été en mai 2006 à l'île de La Réunion où sera finalisé l'intégration du projet final du prototype.

Les partenaires recherchés sont essentiellement des entreprises de renommée souhaitant s'assurer une belle visibilité et de nombreuses PME locales impliquées dans le développement social et culturel en région (Abitibi-Témiscamingue, Québec, Canada).

C- Campagne de financement étudiante

Les étudiants de l'équipe canadienne se sont réunis pour envisager diverses pistes de financement, et en sont arrivés à ces diverses solutions possibles.

Cette campagne d'auto-financement² et de recherche de commanditaires privés a pour objectif d'ici avril 2006 5000 \$, soient 500 \$ par élève participant à l'Université d'été 2006 : ventes de produits dérivés, calendriers, T-shirts, cahier de coloriage, signets et cartes postales).

Divers produits dérivés du Bestiaire seront imprimés et mis en vente avant Noël afin de couvrir partie du coût du voyage d'une partie de l'équipe canadienne pour l'université d'été, ainsi que de production du projet (l'impressions de tuques, calendriers, signets, livres de coloriage etc est envisagée).

Des T-Shirts à thématique poétiques (impression de qualité d'illustrations, logos et graphiques tirés du Bestiaire - représentant par exemple des dragons ou phoenix stylisés, etc.) ou encore des T-shirts à thématiques humoristiques, seront aussi mis en vente. Par exemple, des T-Shirts jaune inspirés de panneaux de signalisation routière canadienne typiques, identifiés par des silhouettes, découpées en noir, de créatures mythiques, porteront des mentions de type : « Attention, traversée de Centaures, ralentissez » ou encore, « Vols de gargouilles sur les prochains 10 km », etc. Ceci permettra de faire de la publicité au projet et de créer une certaine curiosité contagieuse de la part du public.

Aussi, une série d'événements promotionnels, ponctués de campagnes de financement assez humoristiques seront mis sur pied, de type « Licorne à vendre »; « Adoptez un Bestide! » (telle la mode de sponsoring souvent pratiquée en Amérique du Nord avec le principe du « Adopt a highway » sur les autoroutes américaines) a été envisagée pour compléter le financement en permettant la réalisation de certaines planches reliées à des créatures populaires du Bestiaire, ainsi sponsorisées par le public (tableau des créatures disponibles à l'adoption à l'appui).

Les parrains et donateurs seront d'ailleurs cités comme tels en générique du cédérom produit et recevront une impression finale grand format couleur de la planche de leur créature, en plus de nouvelles par email des croquis d'avancement, d'originaux de la production et éventuellement un prix promotionnel d'ami de l'édition du Bestiaire (édition spéciale).

Il est aussi possible que, toujours dans un esprit humoristique, des espaces (fenêtres inhabitées de la Tour des Bestides) présentent symboliquement des appels d'offre (avec par exemple, humoristiquement « à louer » inscrit sur les volets de la fenêtre) pour trouver d'autres partenaires financiers (organismes sans but lucratifs ou entreprises privées).

² 4 200\$ ont déjà été investis dans le projet (via mon compte personnel de recherche de professeur et via la bourse du FIR), pour couvrir tous les frais d'impression et de production divers depuis septembre 2005. Un compte bancaire a aussi été ouvert au service des finances de l'UQAT pour la gestion financière du Bestiaire

Aussi, des tirages de prix sous forme de tombola seront également prévus pour compléter ces diverses campagnes de financement.



IX Échéancier de production automne –hiver 2005/2006 (sujet à modification)

(informations de planification à venir)

Liste des tâche/ Durée	Début	Fin	Test/correction	Responsables
Brainstorming (interface générale)	Mai 05	Continuel		Équipe rédaction
Scénarisation : interface générale	Sept.05	mai 05	Bonifications durant l'unif. d'été	Canada
Scénarisation : 30 planches individuelles de créatures	Fin aout	15 dec	Novembre	Cours Interactivité de SDH (30 élèves)
Graphisme : carte aérienne du monde	Fin aout	Fin déc	Nov	Elise/Charlotte
Graphisme : Tour de Bestides	Sept.	janvier	Printemps 06	M-André Martin
Graphisme : Grotte d'accès	automne	printemps		?
Animation : peintures rupestres : des bisons et chevaux aux dragons et à la carte schématisée du monde des Bestides	automne	printemps		?
Modélisation : Tour des Bestides	Janv-Fév	mars	Avril	Jonathan Boivert
Compression QTVR : Tour des Bestides	mars	avril	Avril	
Intégration QTVR et Tour des Bestides et nœuds d'accès vers les movies autonomes des planches individuelles de chaque créature	Printemps		Université d'été	Travail collectif?
Animation linéaire : de la carte en vue aérienne à la vue en plain-pied de la Tour des Bestides	Hiver			?
Animation du curseur de la mouche	Automne			?
Police de caractère spécifique au Bestiaire pour les textes enluminés	Aout	Fin Septembre	Ok	Alexandre R. Dufour
Compression QTVR : Tour des Bestides	Hiver			?
Graphisme et animations aléatoires des fenêtres de la tour	Printemps			?
Graphisme et animations des majuscules enluminées des récits des légendes de chaque créature	Printemps			Valérie L.

Graphisme et animations des séquences animées des créatures évoluant aléatoirement sur la carte du Monde	Sept.	Dec.	Dec.	Jean-Simon
Réalisation de la 1 ^{ère} planche interactive à envoyer en exemple aux universités associées : le cas de Mélusine	Aout	nov	oct	Charlotte Desplanque
Date limite de dépôt des planches interactives des autres pays (intégration)	oct	janv	dec	Tous les auteurs associés
Harmonisation de l'esthétique audiovisuelle des planches interactives des autres pays; mise à jour et testage de la programmation et des liens d'accès aux movies	Fev	mai	Unif d'été	Équipe graphisme
Composition et création des trames musicales et bruitages	Oct	Fev		Alex. Robertson-Dufour – Billy Lariviere – Samuelle D.H. et autres ? (bienvenue!)
Composition et création des trames musicales et bruitages	idem			Idem : bienvenue à tous! (il faut enregistrer de nombreux sons pour les ambiances)
Accueil et entrée dans le cédérom avant l'animation de la grotte préhistorique	?			?
Scriptage pour imprimer une planche graphique	fev	mars	mars	Samuel Bernier
Création du logotype représentatif du Bestiaire et dépôt du titre de la production	Sept	Nov		Tous
Traduction des planches en anglais (texte seulement) et du chinois au français et anglais (pour les planches chinoises)	sept	fev		Valérie Cotes, SDH et autres : bienvenue!
Intégration des bruitages et environnements sonores (effets de spatialisation sur les cartes et tour de type roll-over en fade in/ fadeout)	printemps	printemps		À voir
Scénariser les créatures à la surface de la carte aérienne	Sept.	Dec		Équipe rédaction
Réaliser le site web du projet (sections infos - le projet de recherche – l'UIM - les créatures choisies – les créatures à développer – Financements - nos commanditaires; l'équipe – l'échéancier – journal de bord – section échanges internationaux	Oct	nov	Oct	Les Cyber-Tapirs (équipe de compétition du Web Jam 2005 pour la sélection canadienne)



X Les créatures du Bestiaire immersif

A - Liste actuelle des créatures en cours de réalisation (équipe canada + cours d'interactivité (2ème année 1er cycle) avec le nom de l'étudiant qui y travaille actuellement:

1. Dragon –Mercedes Torella
2. Cerbère – par Patrick Bergeron
3. Basilique – par Frederic Mathieu
4. Sasquatch (BigFoot canadien) - par Kevin Plamondon
5. La bete du Gevaudan – par Eric Touchette
6. Gulon – par Véronique Bisson
7. Catoblépas – par Sébastien Doucet
8. Chupacabra – par Marc Alexandre Ladouceur
9. Criosphinx – par Julie Roch
10. Dahu (Burin des Montagnes d'Alberta) – par Louis-José Roy
11. Hydre – par Samuel Bernier
12. Jackalope – par Myrko Poitras
13. Maymaygwashî – par Marc André Martin
14. Mélusine (fée hybride) – par Charlotte Desplanque
15. Minotaure – par Abderrahim BAKA
16. Argont- par Nicolas Turgeon- Morin
17. Roc (Oiseau-tonnerre) – par Jonathan Boivert
18. Ice Edge monster – par Etienne Begin-Thibault
19. Satyre – par Steve Portelance
20. Sphinx – par Ludovie Gauthier -Boileau
21. Tarasque – par Julie Bertholet
22. Gouivre- par Alexandre Lemieux
23. Wendigo – par Charlotte Desplanque
24. Ungak (esprit du lac temis) – par Chantal Mathieu
25. Gargouille – par Valérie Cotes
26. Homme papillon – par Richard Harkans
27. Pégase – Audrey Filion
28. Ahkiyyini – par Mireille Bournival
29. Jack aux lanternes – par Dominic Goulet-Lapointe
30. Farfadet par Jean Lessard
31. Kraken – par Patrick Nadeau –Vallée

B- Liste des créatures cherchant un développeur (Les étudiants des pays associés peuvent aussi réaliser des planches sur des créatures d'autres pays membres n'ayant pas encore trouvé preneur):

1. Cyclope
2. Manticore
3. Lycanthrope
4. Sphinx
5. Hydre
6. Elfe
7. Abominable homme des neiges (ou Yéti)
8. Méduse
9. Oni
10. Succube
11. Cyclope
12. Ange
13. Harpie
14. Nymphé
15. Licorne
16. Feu Follet
17. Centaure
18. Mandragore
19. Chat –loup
20. Dragon chinois
21. Golem
22. Triton (Sirène masculine)
23. Gorgone
24. Goule
25. Hippogriffe
26. Homme-papillon
27. Hourouk-Haï
28. Liche ?
29. Licorne
30. Monstre du Loch Ness (Nessie) Onocentaure
31. Phénix ou Phœnix
32. Rhinogrades
33. Roc, Rokh ou Rukh
34. Salamandre (élémental du feu)
35. Sirène
36. Amphisbæna
37. Béhémoth, Bansh, Bonhomme 7h,
38. Cagons
39. Dryades
40. Etin, Elfe
41. Fantômes
42. Gorgone
43. Imp, Ifrit
44. Jersey Devil, Jabberwock, Jormungand
45. Kraken, Kludde, Kelpie, Ki-Lin
46. Lycanthropes, Lutin, Leprechaun,
47. Manticore, Morts-Vivants, Momies, Mandragore, Moires, Mothman
48. Nymphes, Néréides, Naiades
49. Oni, Orc, Ovinnik
50. Poltergeist

51. Raicho
52. Troll, Tatzlwurm
53. Unhcegila(Uncegila), Unwaba
54. Vampire, Vodyanoy
55. Walkiries, Wendigo, Wyvern
56. Yâble
57. Leviathan
58. Shakopei (créature inuit),
- 59 Outika etc...
- 60 Bucentaure
- 61 Chimère

C- Autres créatures

Sans oublier bien sûr, la liste à compléter d'autres créatures que les autres universités membres viendront ajouter selon leurs recherches (créatures des légendes chinoises, malgaches, réunionnaises, etc...).



XI Charte graphique (l'essentiel à retenir)

En général, le bestiaire étant une œuvre graphique volontairement très artistique, le style graphique devrait être réalisé au trait, de style dessin, gravures, enluminures aussi. C'est-à-dire qu'il faut laisser tomber le style bande-dessinée, les contours noirs, etc. Bien sûr, il peut y avoir un contour, mais ça doit être le trait du dessin qui se fond ensuite dans la texture et il doit plus ou moins être intégré à l'image (voir exemples).

Au niveau des couleurs, éviter la saturation des couleurs vives et fluo (tout dépendamment de la planche aussi); traitez les couleurs plus dans les nuances et moins dans l'aplatissement, essayez de vous inspirer des couleurs des enluminures, des couleurs plus terreuses, profondes, des camaïeux (monochromes et bichromes) et gris colorés (voir exemples).

Laissez respirer votre dessin : ne l'encastrez pas si possible dans un cadre (contour de l'image) prédéfini : idéalement il peut se fondre en fondu avec l'extérieur; faites preuve d'imagination quant à la texture, au décor (plutôt lié à des environnements purs et naturels). Laissez le dessin se fondre dans la texture et le papier, essayez différentes techniques traditionnelles (papier découpées pour les animations par exemple : ça doit être très bien dessiné, mais ça permet en 3 ou 4 images maximum des animations simplifiées par simples mouvements limités – tête qui bouge, ailes qui se déploient etc...).

Les surfaces ne doivent pas être saturées ni remplies. La mise au point d'une banque de textures communes (chacun y participe) devrait être à envisager. Adressez-nous en, on les mettra sur le site officiel disponibles à tous!

Exemples de planches en cours de réalisation par l'équipe canadienne

(au 10 décembre 2005, dans le cadre du cours d'Interactivité et du projet du Bestiaire, que j'assurent au 1^{er} cycle de nos programmes de baccalauréat en multimédia)



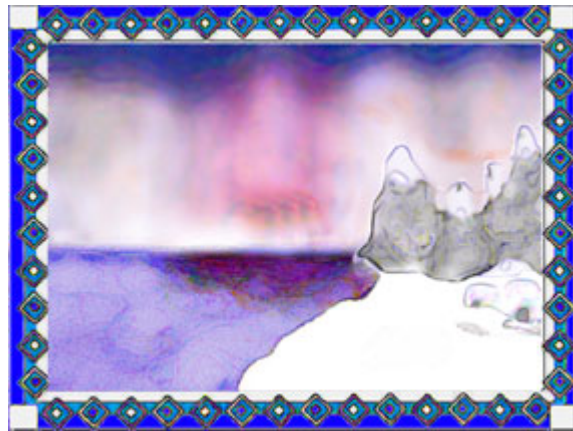
Le Griffon



Le Dahu



La bête du Gévaudan (1^{ère} des 2 planches)



L'Ice Edge Monster



Le Basilic



La Gouivre



Le Cryosphinx



Mélusine



Le Windigo



Le Kraken

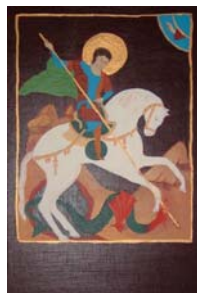
À faire et à ne pas faire (autres exemples de style graphique):



Exemples : à éviter à tout prix, exactement ce qu'on ne veut pas. Aplats, gros traits noirs ect...

Gros traits noirs à éviter.

Au niveau du dessin et de l'intégration du décor (pas trop de détail) c'est bien, mais l'image est restreinte au cadre rectangulaire.

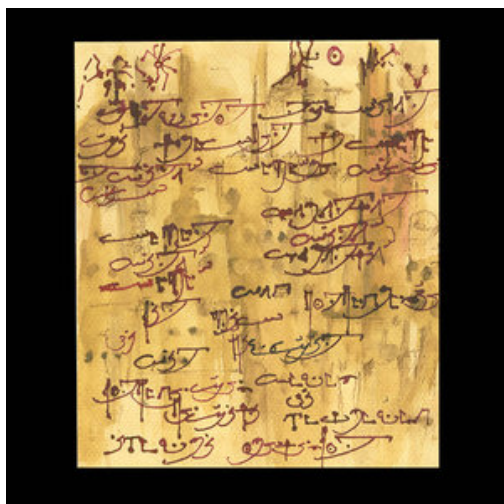


Idem – beau visuel, mais cadre peut-être un peu trop présent.

Voici la typographie du bestiaire (d'autres écritures inspirées des calligraphies et textes tirés d'enluminures pourront être utilisées) :

« Le typographie du Bestiaire vous sera utile pour rédiger les textes résumant la légende (que vous devrez avoir vous-même rédigée en vous inspirant de textes existants (pour des raisons de droits). Notre équipe de rédaction peut vous y aider. » (Contacter Stéphanie Bédard via email à : yoko2103@hotmail.com).

Exemples intéressants pour les textes et enluminures.



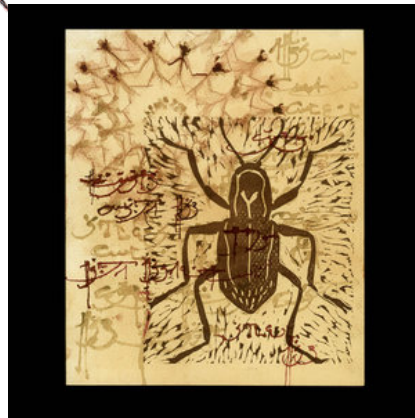
Ces exemples sont aussi très intéressants pour les textures du fond, du papier.



Exemple pour les icônes de la carte (pour le groupe d'animation)



Exemple de petites créatures insectes pour le curseur, icône pour la carte et bon exemple pour les textures, de dessins qui sont plus dans le style gravure.



Pour le dessin de gauche, même si on voit le trait, ce n'est pas un contour noir, mais bien le trait original du dessin et celui-ci est intégré totalement dans l'image de par les nuances de couleurs.

Exemple de dessin au trait de contour intégré, ce n'est pas un trait de BD (cf. au-dessus à droite).

Un dernier bel exemple de cadre intégré dans le fond (à la fois cadre et pas de cadre.)

XII Autres informations utiles

Un projet pouvant potentiellement s'étendre sur 2 ans

Le projet du Bestiaire pourrait possiblement s'étendre sur une deuxième et dernière année (2006-2007) en vue de tendre, une fois le prototype réalisé et présenté en festival, vers une phase de commercialisation et une optimisation de tout le projet pour vente au grand public (peaufinage, tests de compatibilité à réaliser etc).

Une demande de subvention au Fond de recherche sur la Société et la Culture, au Québec, a été déposé en ce sens ; y ont été demandé respectivement une subvention de 15 000 \$ pour financer l'équipe canadienne (et son voyage pour l'université d'été en mai 2006 à la Réunion) et les frais incompressibles reliés à la production pour 2005-2006; et 14 100 \$ pour 2006-2007 pour les rémunérations d'étudiants assistants de recherche et frais d'achat de logiciels professionnels en vue d'une commercialisation possible du Bestiaire.

L'équipe canadienne versus les autres institutions

L'équipe canadienne s'est chargée du mandat d'initier le projet de recherche en réalisant l'essentiel du noyau dur de la production (moteur de recherche visuel indexé et carte en intelligence artificielle qui servent de sommaire pour rejoindre chaque créature, ainsi que tous les éléments centraux du programme auxquels joindre chacune des planches interactives des étudiants et chercheurs étrangers qui y collaborent.

Par ailleurs, dans le souci de rencontrer ses échéanciers au cas où des contre-temps empêcheraient une bonne participation d'autres pays-membres, le Canada a choisi de réaliser des planches de quelques créatures du folklore d'autres pays (et non juste du Canada) pour être sûr de pouvoir illustrer des créatures d'un peu partout sur la planète (continents reliés à l'UIM, bien sûr). Par ailleurs, chaque pays membre peut lui aussi aller piocher dans la liste des créatures restant disponible et qui sont possiblement à réaliser, laquelle va d'ailleurs s'enrichir au fur et à mesure des recherches des collaborateurs

Cependant, nous aurions besoin de l'aide de tout volontaire en ce qui concerne l'énorme quantité de tâches connexes (dont des traductions, des graphismes divers, de la rédaction, des illustrations etc) : votre aide est donc la bienvenue. Par exemple, pour ce qui est de la Chine, nous aimerions beaucoup avoir de l'aide du côté de la traduction de certains textes (en anglais, voire, idéalement, en mandarin). Merci de vous manifester le cas échéant aux responsables du projet (email en page 13).

Conclusion

J'espère avoir su vous sensibiliser à ce projet hors du commun et vous voir transmis la passion contagieuse qu'il répand auprès de tous ceux qui y participent.

N'hésitez pas à me rejoindre (par email de préférence) pour m'informer de votre intérêt et me poser des questions sur les points que vous souhaiteriez éclaircir.

Vous remerciant d'avance de votre attention et du temps que vous voudrez bien accorder à ce projet,
Bien cordialement;

Samuelle Ducrocq-Henry

Professeur en théorie et pratique du multimédia et des nouvelles technologies de l'information

Département des sciences de l'éducation - Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Email : samuelle.ducrocq@uqat.ca

Tél (819) 762-0971 poste 2284 Bureau C-322

Site de recherche : www.ludisme.com

Site web du Bestiaire : www.ludisme.com/bestiare/