## Laissez-vous conter la saga

## D'ODDR AUX FLÈCHES



## **SOMMAIRE**

Remerciements6
Avant-propos9
La saga d'Oddr aux Flèches contre le Géant Imprimé10
Premier poème11
Chapitre 1. À l'origine12
De la découverte du manuscrit
Genèse du projet12
Et pourquoi les éditions Soleil ?13
Pourquoi avoir choisi la collection Métamorphose ?14
Quelques titres phares de la collection
Notre inspiration16
Conception linguistique et artistique16
Chapitre 2. Viking éditorial18
L'étude du marché18
Les bandes dessinées18
Les ouvrages scientifiques20
Les ouvrages de vulgarisation21
Chapitre 3. S'organiser sur le long terme23
Oddr aux Flèches : compte d'exploitation
Explication du compte d'exploitation
Rétroplanning du projet
Explication du rétroplanning
Contrat avec l'illustrateur27

Deuxième poème49
Chapitre 1. Fabriquer50
Calculs et dimensions50
Devis d'imprimeurs51
Chapitre 2. Corriger56
Correction et réécriture56
Chapitre 3. Mettre en page70
De la difficulté à faire affaire avec les Rokilou70
La couverture70
Le dos
La quatrième de couverture72
L'organisation intérieure de la maquette73
Ouverture de chapitre74
Les pages liminaires
Charte typographique
Chemin de fer80
Oddr aux Flèches : 1 <sup>re</sup> de couverture82
<i>Oddr aux Flèches</i> : maquette intérieure83
Troisième poème102
Chapitre 1. Charte graphique et Cie104
L'art de se faire diffuser et distribuer104
Arguments de vente
Construire une charte graphique communicationnelle105
Chapitre 2. Faire porter sa voix107
Promouvoir <i>Oddr aux Flèches</i> 107





M	
- 1	
	B
1	
THE REAL PROPERTY.	
3	
	- · · ·
_	
	-
	100

La saga d'Oddr aux Flèches et de Rokilou Studios à la
conquête du Numérique113
Épisode 1. De la présentation de Rokilou Studios114
L'équipe114
Le financement
Compte d'exploitation de Rokilou Studios116
Épisode 2. Là où tout a commencé118
Histoire et genèse de ce projet118
Épisode 3. Un seul mot d'ordre : victoire !120
Objectifs du projet ?120
Projet de l'entreprise dans 5 ou 10 ans120
Description précise du produit121
Usages secondaires du produit121
Épisode 4. Partir en éclaireur122
Le marché122
Nos principaux concurrents
ή: 1 ε D
Épisode 5. Prendre le temps d'étudier l'ennemi
S'organiser dans le temps
Notre diagramme de Gantt128
ń. 1 c D
Épisode 6. Premiers pas au cœur de la bataille
Lancement des idées pour Rokilou Studios
Qu'est-ce que «l'App dont vous êtes le héros» ?131
Premiers projets de Rokilou Studios131

Episode 7. Affronter ProtOddr133	
Incarnez Oddr	
Réécrire le manuscrit	
Cohérence avec Soleil Éditions136	
Choix de la police136	
Charte graphique de nos visuels137	
Pourquoi une telle importance des visuels ?140	
Épisode 8. ProtOddr et la terre de l'Arborescence142	
À quoi sert une arborescence ?142	
Créer l'arborescence pour Oddr aux Flèches143	
Notre arborescence144	
Épisode 9. ProtOddr en première ligne146	
Lancement de l'application146	
Flyers Rokilou Studios147	
Promouvoir nos aventures sur Instagram148	
Oddr auprès de la presse149	
Le futur de Rokilou Studios	
Capitaine Némo150	
Et après ? Place aux joueurs !151	
En attendant le renard nous dessinons un mouton152	
Pour aller plus loin	
Les éditions Soleil présentent <i>Le Petit Prince</i> 155	
Le Petit Prince : 1 <sup>res</sup> de couverture156	
Le Petit Prince : maquette intérieure158	
Rokilou Studios présentent <i>Le Petit Prince</i> 164	
Le Petit Prince : ébauche de communication164	
Le Petit Prince : échantillon de l'aventure165	
Et pour terminer en beauté167	





### REMERCIEMENTS

Nous tenons tout d'abord à remercier l'ensemble de l'équipe pédagogique du Master 2 Édition imprimée et numérique pour cette année haute en couleurs durant laquelle certains ont pu découvrir le monde de l'édition tandis que d'autres ont approfondi leurs connaissances dans ce domaine.

Nous adressons tout particulièrement nos remerciements à Frantz Olivié qui nous a permis de découvrir l'édition indépendante exigeante et toutes les contraintes à laquelle elle est confrontée. Il nous a transmis ses convictions et sa volonté de proposer aux lecteurs des textes enrichissants et innovants. Il en a également initié certains aux arcanes du compte d'exploitation, véritable clé de voûte de tout projet.

Nous sommes également reconnaissants à Sophie Amen pour ses précieux conseils et son enthousiasme pour tous les projets de cette promotion.

Nous remercions également Joël Faucilhon dont les différents cours nous ont permis de découvrir l'édition numérique et d'embrasser l'ampleur de ses champs d'action. À ses côtés nous avons pu nous dépasser pour proposer au jury des projets numériques plus innovants et rafraîchissants les uns que les autres.

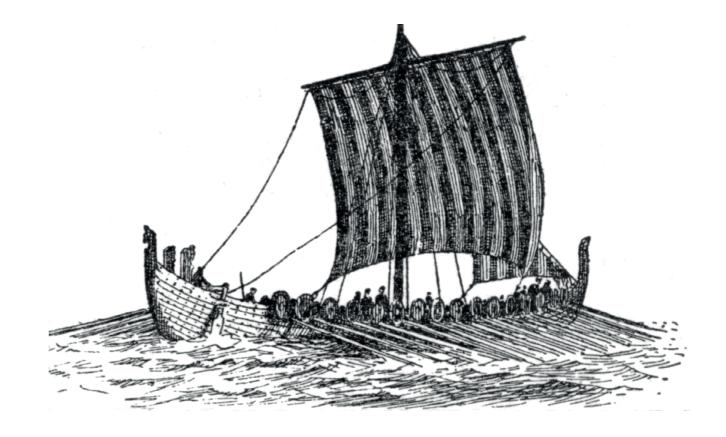
Nos remerciements vont de même à Tim Bastian qui a fait découvrir à une grande partie de la classe la maquette et toutes ses facettes. Les nombreuses séances d'Indesign nous ont amenés à expérimenter, découvrir et apprendre, elles ont également déclenché de nombreux intérêts y compris chez les novices.

Nous souhaitons en outre remercier nos familles qui nous ont soutenus durant cette formidable année dans les moments de réussite comme dans les moments éprouvants. Pour leur patience, leurs conseils, leur regard neuf et sincère, nous leur en sommes reconnaissants.

Nous tenons enfin à remercier Oddr de nous avoir permis de nous rencontrer tous les trois et de tisser des liens précieux qui survivront à ce merveilleux projet.

Merci à Clémence pour sa précieuse amitié et ses conseils sans faille tout au long de notre année. Nous te sommes reconnaissants pour une multitude de choses. Sans toi, ce projet ne serait pas le même.

Merci à Max d'avoir toujours eu le mot pour rire malgré les moments de stress et de rush. Et certes, sur ce coup, c'est plus Roxane qui t'exprime sa reconnaissance. (Mais les deux autres sont d'accord!)







### **AVANT-PROPOS**

Les concepteurs de ce dossier

« Qu'écoute le jury ce que nous allons dire durant la présentation de ce projet ; tard de dissimuler à quel point nous fûmes stressés mais soyez rassurés nous sommes fin prêts.

Carte blanche nous fut donnée et nous pouvions ainsi rêver bientôt nous fûmes habitués à parler Oddr et projet; ne nous fut point dur d'apprécier ce que nos professeurs pouvaient nous apporter.

Étudiâmes sans arrêt Roxane, Kiara, Louis dans la salle qui nous fut dédiée toute l'année; compte d'exploitation réfléchissions graphisme essayions maquette pensions pour nos projets.

Avant toute chose laissez-nous remercier ceux et celles qui nous ont guidés; de Frantz Olivié à Clarisse Canivet en passant par Joël Faucilhon et aussi Sophie Amen voyons!»

## Roxane Couturier

## Kiara Mckay

## Louis Bouvard

VOUS PRÉSENTENT FIÈREMENT LEUR PROJET ÉDITORIAL

DE FIN D'ANNÉE : ODDR AUX FLÈCHES.

VOUS TENEZ ENTRE VOS MAINS DES MOIS DE TRAVAIL, DE RÉFLEXION

ENTRE CRISES DE LARMES ET FOUS RIRES.

À VOUS QUI LISEZ CE DOSSIER AUJOURD'HUI :

INSTALLEZ-VOUS CONFORTABLEMENT ET

LAISSEZ-VOUS CONTER LES ORIGINES D'ODDR...







# PREMIER POÈME UN MANUSCRIT, ENTRE GENÈSE ET CONCEPTION ÉDITORIALE

« Commençâmes ainsi notre réflexion nous parlions désormais Oddr et édition donnions tout pour ce projet; Oddr devait se faire publier rien de mieux que de côtoyer l'astre des merveilles et nous choisissions ainsi Soleil.

Je vous le dis par cette prose nous nous inscrivions plus précisément et avant toute chose dans leur collection Métamorphose; Oddr, traduit sous la plume passionnée du spécialiste Régis Boyer désormais richement illustré par le talentueux Nassim Boutegrabet.

Prêts étions-nous à donner à Oddr un genre avec de l'allure et une belle couverture azur; bandes dessinées, ouvrages scientifiques aux titres quasi mystiques tels étaient nos concurrents décidions alors d'un beau livre élégant.

Bataille fut donnée contre Oddr le guerrier armés de notre compte d'exploitation voulions nous donner raison; manipulions chiffres et coûts d'édition assurions la conception d'une arme de destruction le terrible retroplanning la nommions.»



#### De la découverte du manuscrit

C'est au début de l'année que nous avons découvert l'emblématique projet éditorial demandé aux étudiants de Master 2. Stupeurs et tremblements se sont emparés de nous lorsque nous avons compris l'importance de sa mise en place dans notre année universitaire. On nous demandait de faire d'un manuscrit un livre... et pas n'importe lequel! Le nôtre.

Un livre que nous allons mener de front pendant de nombreux mois avant de devoir le défendre corps et âme devant une armée de professionnels prête à nous mettre en lambeaux de papier. Très vite se sont succédé la curiosité liée à ce grand projet et l'envie d'en apprendre davantage sur les manuscrits dont Frantz Olivié allait nous parler lors d'une merveilleuse journée de septembre. Et du choix il y en avait! Devant une présentation succincte des trois manuscrits disponibles pour l'ensemble de la promotion, Frantz Olivié nous expliqua alors que, pour plus de suspens, nous ne devions en aucun cas avoir en notre possession le texte écrit de ce qui allait devenir le quatrième membre de notre groupe pendant neuf mois.

Le choix semblait cornélien devant autant de contraintes. Pourtant, nous nous sommes mis d'accord sans hésiter quant au manuscrit que nous allions travailler. Il a suffi d'un mot de la bouche de Frantz Olivié pour que nos regards se croisent et que nous opinions tous du chef vigoureusement : c'est cette saga islandaise du Moyen Âge du doux nom d'Oddr aux Flèches que nous voulions! Et nous l'avons eue.

#### GENÈSE DU PROJET

Une fois la surprise de la première lecture passée, nous sommes tous tombés d'accord sur le fait que nous avions un manuscrit d'une très grande qualité littéraire entre les mains.

Nous avions la chance de partager plusieurs centres d'intérêt ce qui nous a permis de former très tôt un groupe soudé. Déjà connaisseurs des sagas médiévales et portant un intérêt aux Vikings et à leurs mœurs dans nos loisirs antérieurs à travers plusieurs médias comme les romans, les bandes dessinées, les films, les séries et les jeux vidéo notamment, nous connaissions également l'importance historique de ces textes dans la littérature européenne. Ce projet nous donnait la possibilité de faire découvrir une saga islandaise à un public autre que celui qui s'y intéressait généralement. Nous avons également pensé, au regard du contexte culturel, que cela pouvait constituer une autre façon d'aborder les Vikings, thème très en vogue en ce moment.

L'une des consignes du projet éditorial était la présence d'illustrations. Il nous est d'emblée apparu que l'univers d'Oddr faisait écho à un imaginaire visuel très développé en Europe. Nous avons donc décidé de

partir sur un beau livre de légendes et de miser autant sur la qualité du texte que sur celle des illustrations. Le choix d'une maison d'édition de bande dessinée a semblé être le plus judicieux.

#### ET POURQUOI LES ÉDITIONS SOLEIL?

Afin de développer notre projet, nous avons fait le choix d'intégrer notre manuscrit à la maison d'édition Soleil Production. Fortes du succès d'œuvres telles que Lanfeust de Troy ou de classiques tels que l'ont été Rahan, Blek le Roc ou Tarzan, les éditions Soleil nous ont semblé être un choix pertinent pour diverses raisons. En effet, bien qu'originellement spécialisée dans l'heroic-fantasy, Soleil Production a progressivement diversifié son catalogue notamment autour de nouvelles collections telles que : Soleil Celtic (2002), Soleil Manga (2003), Soleil Ésotérique (2008) ou encore la constitution de la collection Métamorphose en 2008.

Au-delà d'une reconnaissance très large auprès du public, notre intégration dans une grande maison d'édition pouvait nous apporter une réelle visibilité du point de vue de la diffusion et la possibilité d'un plus grand enrichissement du manuscrit.

Néanmoins, la réflexion qui consistait à décider dans quelle maison ou collection nous souhaitions ancrer notre projet n'est intervenue qu'*a posteriori*. De fait, avant même de réfléchir sur la maison d'édition ou la collection d'ancrage, nous souhaitions établir notre projet sur la base de différents ouvrages qui ont nourri notre inspiration. Parmi ces ouvrages nous avons pu repérer deux sources d'inspiration majeures : celle des ouvrages de Soleil et de sa collection Métamorphose et les ouvrages de la collection Albin Michel Jeunesse. Avec des codes graphiques similaires, une approche du texte quasi



identique, et l'utilisation de mêmes auteurs (Benjamin Lacombe), il nous est apparu que nous devions nous positionner dans l'une de ces deux maisons.

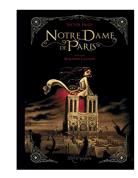
#### Présentation des éditions Soleil en quelques points clés :

- Date de création des éditions Soleil: mai 1989
- Date de fusion avec le groupe Delcourt : 2011
- CA Groupe Delcourt 2016 : 98 M. €
- CA éditions Soleil 2016 : 39,2 M. €
- Groupe Delcourt : 115 salariés basés à Paris et Toulon
- Nombre de titres au catalogue du groupe : 9 500
- 1<sup>er</sup> groupe indépendant de BD en 2016
- 4<sup>e</sup> éditeur de BD en 2016











*Métamorphose* 

Albin Michel

Métamorphose

Albin Michel









#### Pourquoi avoir choisi la collection Métamorphose ?

Après avoir mûri notre projet, nous avons finalement privilégié la maison Soleil qui, d'après nos recherches, semble avoir été la première à prendre le risque d'éditer ce type d'ouvrages dont le style s'est vu par la suite repris par Albin Michel. Tout naturellement, en vue de la publication de notre manuscrit, il nous est apparu que nous devions prioriser la maison qui semblait prendre le plus de risques éditoriaux.

De plus, si Albin Michel s'aligne très franchement sur les quelques ouvrages phares de la collection Métamorphose, cette dernière démontre une véritable audace tant du point de vue de la variété des ouvrages proposés que de celui des thèmes et de leur illustration. Cette volonté est décrite par un article de ActuaBD de la manière suivante : « L'intérêt de la collection Métamorphose tient également dans la volonté des deux éditrices de favoriser la plus grande variété à l'intérieur de cette homogénéité de ton et de thème. Variété de style, de format et même de genre : dessin naïf en noir et blanc, BD « à l'ancienne » avec récitatif pour Billy Brouillard de Guillaume Bianco; texte illustré de véritables miniatures et petits formats pour les Contes macabres d'Edgar Poe dessiné par Benjamin Lacombe ; livre d'images que l'on croirait sorties d'un film d'animation pour Eco de Guillaume Bianco et Jérémie Almanza... ». Néanmoins, si les premiers titres sont assez fidèles à cette description, la collection est peu à peu devenue le « cabinet de curiosités » de Soleil où l'on trouve des livres atypiques qui se démarquent le plus souvent du format bande dessinée.

Ainsi, notre projet semblait parfaitement s'intégrer, autant du point de vue graphique que thématique, au sein de la collection. En effet, en se présentant comme une collection « entre livres jeunesse, bandes dessinées et livres illustrés, [abordant] des thématiques philosophiques, poétiques [et] fantastiques », Oddr aux Flèches nous paraissait être un choix pertinent à intégrer dans le catalogue de la collection. De plus, la collection Métamorphose, qui a fêté ses 10 ans en 2018, est l'une des seules collections de Soleil à ne pas être dédiée uniquement à la bande dessinée. Étant composée de plus de soixante titres qui forment un ensemble assez hétéroclite allant de l'album jeunesse à la bande dessinée en passant par le beau livre de contes et légendes, il nous a semblé que la collection convenait parfaitement pour le lancement de notre livre.

Lacombe ou de Barbara Canepa. Dans cette perspective, il nous a ainsi semblé que le travail de notre illustrateur pouvait y trouver une véritable place.

#### QUELQUES TITRES PHARES DE LA COLLECTION

#### Notre Dame de Paris volume 1 et 2

Textes: Victor Hugo

Illustration: Benjamin Lacombe

20×28 cm

29,95 € Tome I - 34,95 € Tome II

Entre 240 et 384 pages



Alice au pays des merveilles et Alice de l'autre côté du miroir

Textes: Lewis Carroll

Illustration: Benjamin Lacombe 20×28 cm

29,95€

Entre 290 et 298 pages



Un récit entre drame et épopée, pittoresque et poésie, porté par l'extraordinaire sensibilité parisienne de son auteur. Une sensibilité partagée par Benjamin Lacombe, qui explore ici l'époque médiévale et se délecte à offrir son interprétation d'un imaginaire qui dresse, au milieu des grouillements et des clameurs, trois figures de légende.

Grâce à différentes techniques (gouache, huile, aquarelle) et au dépliement de certaines pages, Benjamin Lacombe propose une interprétation singulière de ces deux chefs- d'œuvre de la littérature anglaise, traduits par Henri Parisot. Au fil du récit, les images s'imprègnent d'une fantaisie spectaculaire et fascinante

Carmen

#### Histoire de fantômes du Japon

ouvrage, Benjamin Lacombe a choisi d'illustrer un

panel de bestiaire large et diversifié; une diversité qu'il

était essentiel pour lui de laisser transparaître dans un

traitement graphique différent pour chaque histoire.

Textes: Lafcadio Hearn

Illustration: Benjamin Lacombe

20×28 cm 29,95€ 208 pages



Textes: Prosper Mérimée Illustration: Benjamin Lacombe 22×28 cm 32,50 € 176 pages



Fasciné par le Japon – son art, sa culture et ses Carmen est une nouvelle de Prosper Mérimée paysages - depuis ses plus tendres années, Benjamin écrite en 1845, dont a été tiré l'opéra homonyme. Lacombe a souhaité illustrer Fantômes du Japon, un Benjamin Lacombe s'est attaché à mettre à l'honneur recueil d'histoires imprégnées du folklore japonais, l'aura de cette femme fatale, avec l'envie de la rendre recueillies par Lafcadio Hearn. Cet écrivain irlandais envoûtante, quasi satanique. Il a utilisé des huiles et a été l'un des premiers occidentaux à obtenir la des gouaches pour les images en couleurs, et de l'encre nationalité japonaise. Il est connu pour avoir sillonné de chine pour les cabochons. les provinces de ce pays, recueilli et mis par écrit les contes et légendes de fantômes japonais. Pour cet

Enfin, en ce qui concerne les illustrations, la collection Métamorphose s'éloigne assez drastiquement des codes habituels de l'heroic-fantasy au profit de traits biens plus originaux comme peuvent l'être ceux de Benjamin





#### NOTRE INSPIRATION

Au-delà des quelques titres phares de la collection à partir desquels nous avons puisé notre inspiration, les *Contes macabres s*ont restés notre ouvrage de référence en vue de la création de notre projet. En effet, là où les *Contes macabres* ont réédité et modernisé un recueil de contes d'Edgar Allan Poe, nous avons, de la même manière, fait le choix de moderniser une saga légendaire, celle d'Oddr aux Flèches. Du point de vue du format, nous avons souhaité garder un format plus ou moins identique (soit un 20×28,5 cm au lieu d'un 20×28 cm). Le prix à quant à lui été adapté à 29,90€ pour moins de pages (soit 192 pages au lieu de 208) mais davantage d'illustrations et de texte.



En somme, si nos inspirations nous ont guidés vers des ouvrages de la collection Métamorphose, la démarche éditoriale de la collection et l'originalité du traitement des textes nous ont finalement convaincus dans le choix de la maison d'édition et de cette collection.

#### CONCEPTION LINGUISTIQUE ET ARTISTIQUE

#### Une traduction par Régis Boyer

Régis Boyer était le spécialiste du monde scandinave en France. Docteur ès Lettres et agrégé de Lettres Modernes, il s'est très tôt intéressé aux monde nordique grâce à son activité de lecteur de français dans des universités de Pologne, d'Islande ou de Suède. S'il n'a pas fondé le Département nordique de Paris IV (actuellement fondu dans l'UFR Études germaniques



et nordiques de Sorbonne Université), il contribua grandement à son expansion et à sa reconnaissance par le public en mettant en place deux chaires et quatre postes de maître de conférence. Il y dirigea plus d'une vingtaine de thèses et y enseigna pendant trente ans.

Il participa en temps qu'auteur ou coauteur à plus d'une centaine d'ouvrages répartis dans des registres et genres très différents. On lui doit notamment l'édition dans la Bibliothèque de La Pléiade de quinze sagas, publication qui permit de donner ses lettres de noblesse à ce genre jusque-là méconnu. Il a également traduit chez Anacharsis, Les Belles Lettres, ou Gallimard une quinzaine de sagas dans des formats plus abordables que la somme de La Pléiade. Il participa activement à faire connaître le monde nordique au grand public par ses livres sur l'histoire ou la civilisation des Scandinaves. Son ouvrage *Les Vikings - Histoire et Civilisation* réédité dans la collection Tempus de Perrin en 2015 est une référence plusieurs fois réimprimée qui permet au grand public de découvrir ce peuple qui l'a tant passionné. Régis Boyer est décédé en 2017 à l'âge de 84 ans.

Le choix d'une saga islandaise médiévale traduite par Régis Boyer pour notre adaptation nous a alors paru assez évident. En plus de l'intérêt du texte et de l'histoire en elle-même, Régis Boyer ajoute l'exactitude de son travail de traduction pour garantir une œuvre à la fois très fidèle au texte original et singulière. Son style épuré et direct, sans fioritures dans le respect de l'edda poétique, donne à lire un texte très rythmé où les actions s'enchaînent et donc propice à une adaptation illustrée.



#### Des illustrations par Nassim Boutegrabet

En ce qui concerne la recherche d'un illustrateur, la tâche s'est révélée bien plus ardue que nous l'aurions pensé. En effet, n'ayant pas de contacts à notre disposition, notre recherche s'est très rapidement vue limitée aux illustrateurs déjà représentés dans le marché du livre illustré, ou à des travaux amateurs que nous pouvions trouver sur Artstation. Après de nombreuses prises de contact et de refus, notre projet semblait plus que jamais promis à une funeste destinée.

C'était sans compter l'intervention du valeureux Nassim Boutegrabet chez qui nous avons pu trouver le type d'illustrations que nous recherchions, un talent sans prétention et une disponibilité rare. Après nous être mis d'accord sur une grille tarifaire, nous lui avons tout naturellement proposé un contrat en tant qu'illustrateur de notre projet.

Cependant, pour justifier notre choix, nous avons misé sur la passion singulière de notre illustrateur pour l'univers nordique. De fait, si Nassim Boutegrabet s'est rapidement spécialisé dans le dessin « froid » et « brumeux », ses origines ne le prédisposaient pas à une telle inspiration. En effet, bien qu'originaire de Béjaïa en Algérie, Nassim nous a confié avoir été davantage influencé et inspiré par les paysages nordiques et brumeux que par les paysages désertiques et chauds de son pays natal. Néanmoins, si Nassim est parvenu à retranscrire avec une telle justesse l'atmosphère vaporeuse et brumeuse des péripéties d'Oddr, il nous a également confié que ce trait illustratif et cette inspiration lui était venus des paysages sablés et montagneux du désert algérien. Mais loin de nous attarder sur cet exotisme facile, nous avons tout simplement souhaité faire reconnaître le travail d'un illustrateur talentueux mais encore inconnu sur la scène éditoriale. En somme, Nassim Boutegrabet a parfaitement su retranscrire, avec un style brumeux et brossé, l'atmosphère que nous souhaitions donner à notre livre.

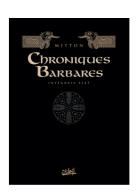














#### L'ÉTUDE DU MARCHÉ

Comme dit précédemment, les Vikings suscitent de plus en plus d'intérêt de la part d'un public de plus en plus large. De nombreux médias se sont déjà emparés de cette mode pour la décliner en autant de films, séries, jeux vidéos ou albums musicaux. Le livre ne fait pas exception et lorsque l'on rentre les occurrences « vikings » ou « saga » dans les différentes bases de données consacrées au livre on se retrouve avec une multitude de titres qui balaient tous les genres littéraires. Nous nous sommes intéressés aux ouvrages parus dans les cinq dernières années pour avoir un panorama large du thème que nous avions choisi. Si l'on s'intéresse à la base de données de Decitre, le mot-clef viking donne, après élimination des ouvrages hors-sujet, plus de 120 titres, tous genres confondus. Il faut néanmoins écarter les nombreux titres jeunesse et romance de notre étude car ces segments éditoriaux sont trop éloignés du nôtre.

Nous avons resserré notre étude sur les bandes dessinées, les ouvrages scientifiques et les ouvrages de vulgarisation (qu'ils s'intéressent à l'histoire ou à la culture).

#### Les bandes dessinées

Plusieurs séries de bandes dessinées se sont inspirées des Vikings et ce chez la plupart des éditeurs de ce genre. Ainsi chez Soleil trouve-t-on dans la collection Soleil Celtic des séries au nom évocateur : *Mjöllnir* (Olivier Peru, Pierre-Denis Goux) dont l'intégrale est parue en mai 2018, *Le Crépuscule des dieux* (Nicolas Jarry, Djief) dont les intégrales sont parues entre 2011 et 2017, *Loki* (Dobbs, Benjamin Loirat), toutes destinées à un public adulte. Toutes ces séries sont du même format, 23×32 cm, elles comportent entre 48 et 64 pages et leur prix est compris entre 14,50 € et 15,50 €. Elles sont toutes terminées. Il est également important de mentionner la réédition sous forme intégrale des *Chroniques barbares* (Jean-Yves Mitton) en 2019. Cette série de six bandes dessinées relate les aventures d'un ancien moine bénédictin qui usurpe l'identité d'un prince viking et participe à leurs conquêtes. Cette réédition a connu un certain succès en témoigne les différentes évaluations sur les sites spécialisés en bandes dessinées.

Plusieurs éditeurs de bandes dessinées se sont également intéressés à l'univers des Vikings mais de façon moindre que chez Soleil :

- Hachette Comics a publié par exemple une série intitulée *Vikings* qui s'inspire de la série télévisée du même nom mais qui n'a pas rencontré le succès et qui s'est vraisemblablement arrêtée en 2017 après deux tomes. Le format est sensiblement le même que pour les livres de la collection Soleil Celtic, 22×29,5 cm de même que le prix, 13,95 € pour une pagination plus élevée de par le format comics, entre 96 et 112 pages.
- Glénat a également utilisé ce thème pour un one shot intitulé *Viking*: *Un long feu de glace* paru en 2017. Le format est le même que les bandes dessinées de Soleil, 22×29,5 cm pour une pagination plus importante, 144 pages et un prix plus élevé, 19,95 €. Chez Glénat paraît également en janvier 2019 une nouvelle série avec un premier tome intitulé *Serpent Dieu, les larmes d'Odin* au prix de 14,95 €.
- Dargaud a également publié une série de deux bandes dessinées sur les Vikings intitulée *Asgard*. Ici encore il s'agit de grands formats, 24×32 cm pour un prix de 14,50 €.
- Kurokawa publie un manga s'inspirant de l'univers des Vikings : *Vinland Saga*, toujours en cours. Même si le manga est à part et ne constitue pas un format qui pourrait concurrencer notre projet éditorial, nous avons tenu à comparer les formats et prix de cette série avec ceux des séries classiques de mangas. *Vinland Saga* est d'un format un peu plus grand que la normale, 13×18 cm et d'un prix un peu plus élevé également, 7,65 € ce qui montre qu'il s'adresse à une clientèle différente de celle des *shonen* grand public.











#### LES OUVRAGES SCIENTIFIQUES

Les Vikings ont aussi été le sujet de nombreux ouvrages scientifiques notamment historiques, archéologiques et littéraires. De nombreux éditeurs ont publié des ouvrages d'analyse dans ces disciplines.

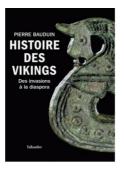
• En octobre 2019, les éditions Passés Composés ont publié un ouvrage de l'historien spécialiste des mondes nordiques Stéphane Coviaux intitulé *La fin du monde viking VI<sup>e</sup>-XIII<sup>e</sup> siècle* qui, comme son titre l'indique, porte sur la mutation de la civilisation viking suite à son contact avec l'Occident chrétien. Il s'agit d'un grand format 14,5×22 cm de 365 pages pour un prix de 23,50 €.





• Perrin a édité en septembre 2019 Les Vikings, vérités et légendes dont l'auteur est Jean Renaud, professeur émérite de langues, littératures et civilisations scandinaves. L'ouvrage se donne pour but de mettre à bas les clichés qui entourent les Vikings et de livrer un panorama réaliste sur leur civilisation en s'appuyant sur des sources archéologiques et historiques. Ici aussi il s'agit d'un grand format mais légèrement plus petit 12×19 cm. Il compte 349 pages pour un prix de 13 € nettement plus abordable que le livre des éditions Passés Composés.

• En août 2019 Tallandier a publié *Histoire des Vikings. Des invasions à la diaspora* écrit par Pierre Bauduin, professeur d'histoire médiévale à l'université de Caen-Normandie. Cet ouvrage s'intéresse à la circulation des Vikings et de leur culture dans l'Europe médiévale et à l'impact de leur migration dans le façonnage de certaines régions européennes. Ce livre est un grand format imposant, 16,5×23 cm, comprenant 665 pages ce qui peut justifier son prix de 27,90 €.



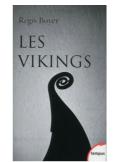




• L'Harmattan a publié en décembre 2018 *Initiation à l'étude de la langue des Vikings*, ouvrage universitaire rédigé par Christophe Bord, docteur en études scandinaves et maître de conférences à Toulouse II Jean-Jaurès. Comme son titre le laisse penser il s'agit d'un livre sur le vieux norrois, langue qui a servi à la rédaction des sagas médiévales notamment. C'est un grand format de 13,5×21,5 cm qui compte 280 pages pour un prix de 28 €.

• En février 2016, Tallandier a publié un ouvrage consacré à un personnage clé de l'histoire des Vikings en France intitulé *Rollon, le chef viking qui fonda la Normandie*. Il s'agit d'un grand format, 14,5×21,5 cm de 220 pages pour un prix de 19,90 €.





• En mars 2015 l'ouvrage de référence sur les Vikings écrit par Régis Boyer a été réédité en poche dans la collection Tempus de Perrin. Il s'agit d'un livre complet sur cette civilisation paru initialement en 1991 mais maintes fois réédité et augmenté par son auteur avant sa mort en 2017. C'est l'un des seuls livres scientifiques sur les Vikings présent dans toutes les grandes librairies malgré sa réédition il y a presque cinq ans. Son format est celui de la collection Tempus, 11×18 cm pour 442 pages et un prix de 10 €.

#### LES OUVRAGES DE VULGARISATION

Nous nous sommes de même intéressés aux ouvrages sur les Vikings qui ont un but de vulgarisation scientifique.

• En octobre 2019, les éditions Ouest-France ont publié un livre intitulé *Les Vikings en 200 objets* de Steve Ashby et Alison Leonard et traduit par Anne Pernot, paru initialement chez Thames & Hudson en octobre 2018. L'ouvrage se donne pour but de faire découvrir cette culture à travers 200 artefacts présents dans plusieurs musées du monde. Il s'agit d'un grand format, 14,5×19 cm comprenant 288 pages pour un prix de 22 €.

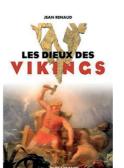




• En avril 2018, *La mythologie viking* initialement paru au Diable Vauvert en mai 2017, est édité en poche chez Pocket. Dans ce livre Neil Gaiman, auteur très célèbre de la pop culture, y raconte les principaux mythes nordiques comme s'il était un aède ou un conteur. Le livre respecte les formats Pocket, 11×18 cm. Il compte 288 pages pour un prix de 7,50 €.

• Les éditions Autrement ont publié en février 2018 un livre intitulé *La saga des Vikings. Une autre histoire des invasions*. Le résumé du livre nous informe que l'auteur, Joël Supéry, se propose de déconstruire notre vision du phénomène viking. Il s'intéresse notamment au royaume scandinave de Gascogne. Il s'agit d'un grand format, 13×20,5 cm pour 272 pages. Son prix est de 18 €.





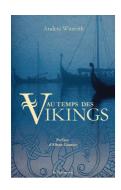
• En février 2018, les éditions Ouest-France ont publié *Les dieux des Vikings*, ouvrage de vulgarisation sur la mythologie nordique écrit par Jean Renaud. Il se concentre sur les mythes les plus connus et les pratiques religieuses. Il s'agit d'un grand format de 15,5×23 cm avec 256 pages pour un prix de 15 €.





• En janvier 2018, les Presses universitaires de France ont réédité pour la troisième fois le *Que sais-je*? sur les Vikings écrit par Pierre Bauduin. Le format est le même que tous les livres de cette collection :  $11,5\times17,5$  cm. Ce livre compte 128 pages pour un prix de  $9 \in$ .

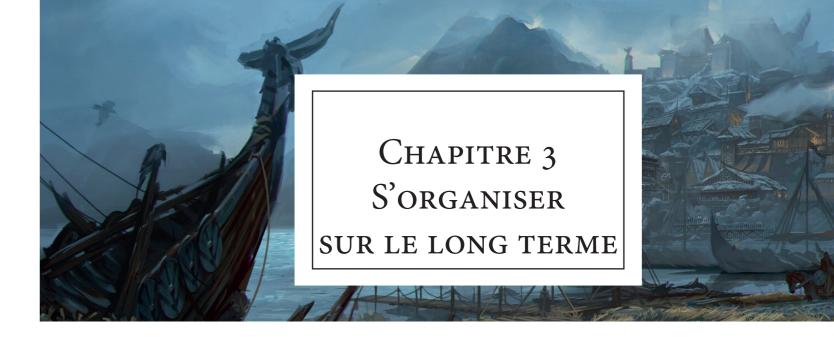




• En janvier 2018, paraît *Au temps des Vikings* chez la Découverte. Il s'agit d'une traduction de Philippe Pignarre d'un livre de Anders Winroth paru chez Princeton University Press en 2016. Dans ce livre, l'auteur se propose de faire une synthèse des connaissances archéologiques, littéraires et historiques sur les Vikings. Il s'intéresse en particulier à leur culture et leur mode de vie. Son format est de 15,5×24 cm, il compte 320 pages pour un prix de 22 €.

• Les éditions Ouest-France ont publié en mars 2016 *Vikings : des premiers raids à la création du duché de Normandie*. L'auteur, Jean Renaud, se propose de retracer les étapes de l'histoire scandinave qui ont abouti à la fondation du duché de Normandie. Il détaille également ce qui subsiste des Vikings en Normandie. Ce livre a pour format 15,5×23 cm. Il compte 237 pages pour un prix de 15 €.







#### Oddr aux Flèches: compte d'exploitation

Pour mener à bien notre projet éditorial nous avons construit un compte d'exploitation. Celui-ci a pour objectif de calculer les frais engagés pour la conception et la fabrication de notre beau livre. Ci-dessous notre compte d'exploitation :

Oddr au:	x flèches	
	Caractéristiques techniques	Pourcentages accordés
Titre	Oddr aux flèches	
Auteur	Régis Boyer/Nassim Boutegrabet	
Collection	Métamorphose	
ISBN	978-2-302-07897-0	
Pagination	192 pages	
Nombre de caractères	230 000 caractères	
Format	20×28,5 cm	
Prix (PVP)	29,90 €	
Reliure et enrichissements	Couverture cartonnée, dos carré cousu collé, tranchefil et signet	
	Informations générales	
Tirage	8 000	
Date de commercialisation	08 octobre 2020	
PPTTC	29,90 €	
PPHT (TVA à 5,5 %)	28,34 €	
Part du libraire et du distributeur	45,00 %	
Nombre de SP et gratuits prévus	100 ex.	
Fr	ais de création et de fabrication	
Achat des droits	1 000 €	7%
Maquette	2 000 €	
Achat de polices	300 €	
Correction	400 €	
Photogravure	200 €	





Á1-:::::::::::::::::::::::::::::::::	30,000 C	<b>CO</b> /
Á-valoir illustrateur	20 000 €	6%
Impression (façonnage compris)	30 000 €	
Total 1	(( 100 C	
(frais de création et de fabrication)	66 400 €	
Subvention (CNL)	18 160 €	
Total subventions	18 160 €	
Total 2 (Total 1 - subventions)	48 240 €	
Coût unitaire	6,03 €	
Marge nette prix	16,45 €	
Point mort	2933	
Marge nette sur le tirage	81 675,50 €	
Mise en place	5000	
Chiffre d'affaire après 3 mois (retours compris)	57 557,50 €	

#### EXPLICATION DU COMPTE D'EXPLOITATION

Nous avons décidé de diviser notre compte d'exploitation en cinq parties pour plus de clarté. La première partie est dédiée aux caractéristiques techniques du livre, ses auteurs, son format, la collection...

La seconde partie concerne plutôt le contexte avec des informations générales comme la date d'office, le PVP ou le tirage. À partir de la troisième partie nous rentrons véritablement dans le compte d'exploitation avec les premières données chiffrées. Nous nous sommes inspirés des cours de Sophie Amen et de Frantz Olivié pour diviser les trois parties restantes avec entre chaque partie un sous-total intermédiaire.

La troisième partie concerne les frais de création et de fabrication du livre. Nous avons fait figurer les frais d'achat de droits comme nous achetons ceux-ci aux éditions Anacharsis. Les frais de maquette ont été calculés en nous basant sur les tarifs standards. Le travail de création est très important au vu de l'ambition de notre projet, nous devons donc faire appel à un directeur artistique ce qui coûte plus cher. Bien que cette personne soit sans doute employée de Soleil dans notre cas, il nous a paru intéressant de dissocier cette tâche des frais de structure. La ligne suivante est la conséquence d'un achat de polices pour le titre notamment, le tarif a été calculé en nous basant sur les standards. Les frais de correction ont été établis en nous basant sur les tarifs donnés par Didier Mounier au feuillet et en les augmentant un peu comme il s'agit d'une œuvre littéraire. Aucune photogravure ne sera utilisée à l'intérieur du livre mais nous avons décidé de prévoir une somme pour la couverture. Les frais de structure ont été calculés en essayant de penser à tous les intervenants qui allaient agir sur le projet au sein des éditions Soleil. Nous avons listé les différents postes : éditeur, assistant d'édition, chargé de communication qui allaient travailler régulièrement sur le livre et en nous basant sur les tarifs standards et en imaginant un nombre d'heures de travail nous avons pu arriver à ce résultat. L'à-valoir de l'illustrateur a été établi avec lui à travers un échange de mails au cours duquel il nous a donné ses tarifs pour tous les types d'illustrations à réaliser. Enfin, les frais de fabrication ont été établis en nous basant sur le devis joint à ce dossier tout en augmentant un peu le prix car nous avions en tête des papiers bien précis. Tous ces frais additionnés donnent un total des frais de création et de fabrication, total intermédiaire qui permet déjà de nous donner un ordre d'idée de l'ampleur du projet.

La quatrième partie est dédiée aux subventions que nous espérons toucher pour notre projet. Nous avons calculé le montant de la subvention du CNL en nous basant sur 40% de la plupart des frais de création et de fabrication. Le total des subventions soustrait de notre total précédent nous donne un dernier total qui nous permet d'avoir un point de vue réaliste sur le coût de notre projet.

La dernière partie est consacrée au calcul de différents indicateurs qui nous donnent une idée de la viabilité de notre projet. Tous ces indicateurs ont été choisis en nous basant sur un des cours de Frantz Olivié dans lequel nous nous sommes intéressés au compte d'exploitation. Le premier est le coût unitaire calculé en divisant le dernier total par notre tirage. Le second est la marge nette prix qui est constituée du PVP auquel on enlève 45 % de la marge libraire/distributeur, 45 % comme Soleil possède son propre organe de diffusion. Le troisième indicateur, sans doute le plus important, est le point mort qui détermine à partir de quel exemplaire nous avons fini de payer les frais de création et de fabrication. C'est cet indicateur qui scelle la plupart du temps le sort des projets éditoriaux : s'il est en-dessous de la moitié du tirage, le projet est viable (ce qui est notre cas), s'il est au-dessus le projet est très risqué voire impossible à réaliser. Il est calculé en divisant le dernier total par la marge nette prix. L'indicateur suivant est la marge nette sur le tirage, qui permet de voir la somme dont on disposera en plus pour les projets futurs. Nous avons également fait figurer la mise en place qui est assez élevée par rapport au tirage, plus de 60 %, mais qui découle du contexte de parution et surtout de la force de frappe de l'éditeur. Enfin le chiffre d'affaire après le troisième mois a été calculé en nous basant sur l'écoulement de la mise en place en y retranchant 30 % de retours ce qui correspond à la quantité standard aujourd'hui.





#### RÉTROPLANNING DU PROJET

**IMPORTANT DATES** 

Réécriture (02/01 - 17/02)

Achat des droits à Anacharsis (01/01)

Demande subvention CNL (18/02 - 19/02)

Travail d'illustrations (20/02 - 02/07)

Remise des illustrations (03/07)

Montage maquette (06/07 - 07/08)

BAT auteur - éditeur (24/08 -27/08)

Relecture BAT (01/09 - 02/09)

Impression (03/09 - 24/09)

Office (08/10 - 09/10)

Envoi des fichiers à l'imprimeur (28/08)

Livraison chez le distributeur (25/09)

Correction sur maquette (10/08 - 21/08)

## 2020 JANUARY SUN MON TUE WED THU FRI SAT 23 24 25 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 MARCH SUN MON TUE WED THU FRI SAT SUN MON TUE WED THU FRI SAT 10 11 12 13 14 5 6 7 8 9 10 11 17 18 19 20 21 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 23 24 25 26 27 28 26 27 28 29 30 MAY 7 8 9 10 11 12 13 11 12 13 14 15 16 14 15 16 17 18 19 20 JULY 7 8 9 10 11 16 17 18 22 23 24 25 10 11 12 17 18 19 13 14 19 20 21

#### EXPLICATION DU RÉTROPLANNING

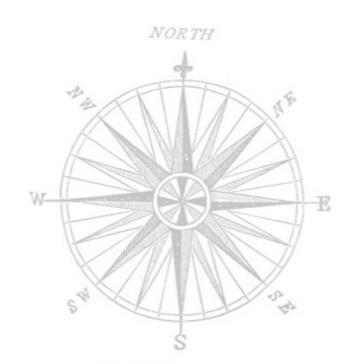
Nous avons décidé de prévoir notre rétroplanning sur 10 mois en commençant début janvier avec le rachat des droits auprès des éditions Anacharsis en considérant qu'il y a eu négociations avant.

Ensuite nous avons compté 6 semaines de réécriture pour simplifier et adapter le texte pour qu'il puisse être illustré plus facilement. À ce moment-là, nous disposons du texte donc nous pouvons lancer la demande de subvention au CNL. Le travail d'illustration étant très important, nous avons décidé de le commencer le plus tôt possible. Nous laissons 19 semaines soit près de 5 mois à l'illustrateur. En parallèle, le travail de communication se met en place en interne chez Soleil accompagné de toutes les formalités administratives auprès du diffuseur. La remise des illustrations se fait début juillet pour ne pas tomber pendant les vacances d'été. Le travail de maquette est très important et dense pour notre ouvrage c'est pour cela que nous avons décidé de laisser 4 semaines. Les deux semaines suivantes seront consacrées à la correction qui se fera sur maquette.

La dernière semaine d'août est occupée par la relecture des auteurs à l'issue de laquelle ceux-ci doivent donner leur BAT auteur pour l'envoi des fichiers à l'imprimeur. Celui-ci nous renvoie le fichier imposé pour une dernière relecture des traceurs et notre BAT éditeur final. Au vu de la complexité et du tirage de notre livre nous sommes partis sur 4 semaines d'impression ce qui est un standard et nous permet également de pallier à des imprévus. L'imprimeur doit livrer le distributeur le dernier jeudi de septembre pour permettre un office deux semaines plus tard le 08 ou 09 octobre.

#### CONTRAT AVEC L'ILLUSTRATEUR

Pour mener à bien notre projet, nous avons également passé un contrat avec l'illustrateur chargé de la conception artisitique d'*Oddr aux Flèches*. Ce contrat type a été rempli entre nous, représentants de la maison d'édition Soleil, et notre illustrateur, Nassim Boutegrabet. Vous le trouverez en tournant cette page.





#### **CONTRAT D'ÉDITION**

Mis à jour le 14 février 2018

Réalisé par le Conseil Permanent des Écrivains (CPE) et préconisé par la Société des Gens de Lettres (SGDL)

Ce contrat est conforme aux dispositions légales de l'ordonnance du 12 novembre 2014 (fruit de l'accord-cadre signé le 21 mars 2013 entre le CPE et le Syndicat National de l'Edition (SNE)), aux dispositions légales de la loi du 7 juillet 2016 ainsi qu'aux accords interprofessionnels du 1er décembre 2014 et du 29 juin 2017 signés entre le CPE et le SNE.

#### Plan

#### **DISPOSITIONS GENERALES**

#### **ARTICLE 1 - OBJET DU CONTRAT**

#### ARTICLE 2 - OBLIGATIONS DE L'AUTEUR

- 1/ Clause de garantie
- 2/ Remise des éléments permettant la publication

#### ARTICLE 3 - OBLIGATIONS DE L'EDITEUR

- 1/ Publication
- 2/ Exploitation permanente et suivie
- 3/ Cession à des tiers
- 4/ Reddition de comptes
- 5/ Paiement des droits
- 6/ Clause d'audit
- 7/ Droit moral

#### **ARTICLE 4 - GESTION COLLECTIVE**

#### ARTICLE 5 - CAS DE RESILIATION DE L'INTEGRALITE DU PRESENT CONTRAT

- 1/ Publication et épuisement du stock (Article L 132-17 CPI)
- 2/ Manquement à l'obligation de reddition des comptes
- 3/ Manquement à l'obligation de paiement des droits
- 4/ Redressement ou liquidation judiciaire
- 5/ Clause de fin d'exploitation

#### ARTICLE 6 - LOI APPLICABLE

## PARTIE 1 – DISPOSITIONS RELATIVES A L'EXPLOITATION DE L'OEUVRE SOUS FORME IMPRIMEE, AUX DROITS SECONDS ET DERIVES

#### ARTICLE 7 - ETENDUE DE LA CESSION

- 1/ Durée
- 2/ Territoire
- 3/ Droits cédés
  - a) Droits principaux
  - b) Droits seconds et dérivés

Droit de reproduction et d'adaptation graphique

Droit de traduction

Droit de représentation et communication

#### ARTICLE 8 - REMISE DES ELEMENTS PERMETTANT LA PUBLICATION ET BON A TIRER

2

#### ARTICLE 9 - PREROGATIVES DE L'EDITEUR

**ARTICLE 10 - TIRAGE** 

1

#### ARTICLE 11 - PUBLICATION DE L'OEUVRE SOUS FORME IMPRIMEE

## ARTICLE 12 – EXPLOITATION PERMANENTE ET SUIVIE DE L'OEUVRE SOUS FORME IMPRIMEE

- 1/ Définition de l'obligation
- 2/ Sanction du non-respect de l'obligation

#### **ARTICLE 13 - REMUNERATION DE L'AUTEUR**

- 1/ A-valoir
- 2/ Au titre de l'exploitation principale
- 3/ Au titre de l'exploitation des droits seconds et dérivés exploités directement par l'éditeur
- 4/ Au titre de l'exploitation des droits seconds et dérivés par un tiers
- 5/ Exemplaires sans droit

#### **ARTICLE 14 - REDDITION DE COMPTES**

**ARTICLE 15 - PAIEMENT DES DROITS** 

ARTICLE 16 - EXEMPLAIRES VENDUS A L'AUTEUR

ARTICLE 17 - MISE AU PILON PARTIELLE

ARTICLE 18 - VENTE EN SOLDE TOTALE ET MISE AU PILON TOTALE

ARTICLE 19 - FORCE MAJEURE

## PARTIE 2 – DISPOSITIONS RELATIVES A L'EXPLOITATION DE L'ŒUVRE SOUS FORME NUMERIQUE

#### ARTICLE 20 - ETENDUE DE LA CESSION

- 1/ Durée
- 2/ Territoire
- 3/ Droits cédés
  - a) Droit de reproduction et d'adaptation
  - b) Droit de représentation
  - c) Droit de traduction

## ARTICLE 21 – REMISES DES ELEMENTS PERMETTANT LA PUBLICATION ET BON A DIFFUSER NUMERIQUE

#### ARTICLE 22 - PREROGATIVES DE L'EDITEUR

#### ARTICLE 23 - PUBLICATION DE L'OEUVRE SOUS FORME NUMERIQUE

- 1/ Obligation de publication
- 2/ Sanction du défaut de publication
- 3/ Droit moral

## ARTICLE 24 – EXPLOITATION PERMANENTE ET SUIVIE DE L'OEUVRE SOUS FORME NUMERIQUE

- 1/ Définition de l'obligation
- 2/ Sanction du non-respect de l'obligation

#### ARTICLE 25 - MESURES TECHNIQUES DE PROTECTION ET/OU D'INFORMATION

#### ARTICLE 26 - REMUNERATION DE L'AUTEUR

- 1/ A-valoir
- 2/ Au titre de l'exploitation principale
- 3/ Au titre de l'exploitation des droits de traduction directement par l'éditeur
- 4/ Au titre de l'exploitation des droits de traduction par un tiers
- 5/ « Œuvre sous forme numérique » sans droit

#### **ARTICLE 27 - REDDITION DE COMPTES**

**ARTICLE 28 - PAIEMENT DES DROITS** 

**ARTICLE 29 - CLAUSE DE REEXAMEN** 

Entre les soussignés :

Nassim Boutegrabet

Ci-après dénommé « l'Auteur »

D'une part

Et

Les Éditions Soleil

Ci-après dénommé « l'Éditeur »

D'autre part

Il a été convenu ce qui suit,

#### **DISPOSITIONS GENERALES**

#### **ARTICLE 1 - OBJET DU CONTRAT**

L'auteur cède à titre exclusif à l'éditeur sur l'œuvre de sa composition qui a pour titre « Oddr au flèches », ci-après dénommée « l'œuvre » :

- le droit de fabriquer ou de faire fabriquer en nombre des exemplaires de l'œuvre (partie 1)
- les droits seconds et dérivés attachés à cette œuvre (partie 1)
- le droit de réaliser ou de faire réaliser l'œuvre sous une forme numérique (partie 2)

Le cas échéant, les caractéristiques et les éléments de l'œuvre sont définis en annexe.

Tout droit non expressément cédé aux termes du présent contrat demeure la seule propriété de l'auteur et ne pourra être exploité par l'éditeur, sauf accord formel faisant l'objet d'un nouveau contrat ou d'un avenant. Conformément à l'article L 131-3 alinéa 3 du Code de la propriété intellectuelle, la cession des droits d'adaptation audiovisuelle sur l'œuvre fera l'objet, s'il y a lieu, d'un contrat distinct du présent contrat.

Le présent contrat est conforme aux dispositions du Code de la propriété intellectuelle (Article L 132-1 et suivants et articles L 132-17-1 et suivants) ainsi qu'à l'accord CPE-SNE signé le 1er décembre 2014 étendu par arrêté de la ministre de la Culture du 10 décembre 2014.

#### ARTICLE 2 - OBLIGATIONS DE L'AUTEUR

#### 1/ Clause de garantie

L'auteur garantit à l'éditeur la jouissance entière et libre de toutes servitudes des droits cédés contre tous troubles, revendications et évictions quelconques. Il déclare notamment que son œuvre est originale, ne contenant ni emprunt à une création protégée par la propriété intellectuelle, ni propos à caractère diffamatoire qui seraient susceptibles d'engager la responsabilité de l'éditeur.

L'auteur garantit également que son œuvre ne fait l'objet ni d'un autre contrat ni d'un droit de préférence consenti dans les termes de l'article L 132-4 du Code de la propriété intellectuelle, ni d'un apport de droit à une société de gestion collective et qu'il est à ce titre en capacité de signer le présent contrat

#### 2/ Remise des éléments permettant la publication

L'auteur s'engage à remettre à l'éditeur, qui a l'obligation d'en accuser réception, l'œuvre dans la forme définitive et complète telle que définie par l'auteur. La date de remise est fixée au 03 juillet 2020 et fait courir les délais de publication prévus aux articles 11 et 23-1 (obligation de publication) du présent contrat.

Les documents originaux fournis par l'auteur lui seront restitués par l'éditeur, sur simple demande, au plus tard 3 mois après la parution de l'ouvrage. En cas de litige relatif à la conservation et la restitution des documents originaux par l'éditeur, les parties décident, conformément à l'article 2254 du Code civil, que la prescription applicable sera de 10 ans.

Dans le cas où l'éditeur serait dans l'incapacité de restituer les originaux à l'auteur dans les délais stipulés, l'éditeur s'engage à verser à titre d'indemnité conventionnelle la somme forfaitaire de : 2000 euros.

#### ARTICLE 3 - OBLIGATIONS DE L'EDITEUR

#### 1/ Publication

L'éditeur s'engage à assurer personnellement et à ses frais la publication de cet ouvrage dans les délais prévus aux articles 11 et 23 du présent contrat.

#### 2/ Exploitation permanente et suivie

L'éditeur s'engage à assurer une exploitation permanente et suivie de l'œuvre et à lui procurer par une diffusion dans le public et auprès des tiers susceptibles d'être intéressés, les conditions favorables à son exploitation sous toutes les formes contractuellement prévues au présent contrat :

- L'article 12 précise les conditions de l'exploitation permanente et suivie de l'œuvre sous forme imprimée.
- L'article 24 précise les conditions de l'exploitation permanente et suivie de l'œuvre sous forme numérique.

#### 3/ Cession à des tiers

Sous réserve d'une publication préalable conforme à l'article L 132-1 du CPI, l'éditeur est habilité à accorder à des tiers, tant en France qu'à l'étranger, et le cas échéant par voie de cession, toutes autorisations de reproduire et de représenter tout ou partie de l'œuvre, dans la limite des droits qui lui sont conférés par le présent contrat. L'éditeur s'engage à informer l'auteur, à la signature du contrat de cession, de toutes les exploitations concédées à ce tiers en lui fournissant les éléments déterminants de cet accord : nom du tiers, durée, territoire, modalités de rémunérations..., etc.

L'éditeur est tenu d'obtenir l'autorisation préalable de l'auteur s'il souhaite transmettre, à titre gratuit ou onéreux ou par voie d'apport en société, le bénéfice du présent contrat à des tiers, de manière isolée ou au sein d'un ensemble de contrats, indépendamment de la totalité de son fonds de commerce. En cas d'aliénation du fonds de commerce et si, compte tenu du repreneur, celle-ci est de nature à

compromettre les intérêts matériels ou moraux de l'auteur, celui-ci est fondé à demander réparation y compris par une résiliation éventuelle du contrat.

La rupture du présent contrat sera sans influence sur la validité des cessions ou des autorisations d'exploitation consenties antérieurement par l'éditeur à des tiers. Les modalités de gestion de ces cessions devront être déterminées par un accord entre l'auteur et l'éditeur lors de la résiliation du présent contrat. A défaut, l'auteur sera totalement subrogé dans les droits de l'éditeur à l'égard du co-contractant de ce dernier.

#### 4/ Reddition de comptes

Dans le cadre de l'exploitation de l'ouvrage objet du présent contrat, l'éditeur est tenu de rendre compte à l'auteur du calcul de la rémunération de façon explicite et transparente. La reddition des comptes est déterminée selon les modalités prévues ci-dessous.

Les comptes de la société sont arrêtés chaque année le 31 décembre

Les relevés de comptes sont adressés, ou sont rendus disponibles par un procédé de communication électronique dans un format archivable, le 30 mai de chaque année.

Le procédé de communication électronique de la reddition des comptes sur un espace dédié par l'éditeur nécessite un accord préalable de l'auteur. L'auteur pourra toujours revenir sur un tel accord, en informant l'éditeur pour les redditions de comptes futures.

Lorsqu'un procédé de communication électronique des ventes est adopté entre les parties, l'éditeur est tenu d'informer l'auteur de la date de disponibilité de la reddition des comptes sur cet espace et éventuellement, si l'accès est limité, d'informer l'auteur de la période pendant laquelle il pourra accéder à ces informations.

Dans tous les cas, l'éditeur est tenu de fournir à l'auteur, sur simple demande, un état des comptes des années antérieures, dans la limite des délais légaux de conservation des documents comptables.

L'état des comptes adressé par l'éditeur à l'auteur doit mentionner :

- le nombre des exemplaires en stock en début et en fin d'exercice,
- le nombre d'exemplaires fabriqués en cours d'exercice,
- le nombre des exemplaires vendus par l'éditeur,
- le nombre des exemplaires hors droits et détruits au cours de l'exercice,
- la liste des cessions de droits réalisées au cours de l'exercice,
- le montant des redevances correspondantes dues et versées à l'auteur,
- les assiettes et les taux des différentes rémunérations prévues au contrat d'édition.

L'obligation de rendre compte s'impose à l'éditeur pour l'ensemble des ventes réalisées, quel que soit le circuit de diffusion (France, export, opérations spéciales...). Une partie spécifique de la reddition des comptes doit être consacrée à l'exploitation numérique de l'œuvre, si l'éditeur détient ces droits d'exploitation.

Les informations propres aux droits numériques mentionnent, d'une part, les revenus issus de la vente à l'unité, et, d'autre part, les revenus issus des autres modes d'exploitation de l'œuvre, ainsi que les modalités de calcul de ces revenus en précisant l'assiette et le taux de rémunération. Ces autres modes d'exploitation devront chacun être spécifiquement identifiés par une ligne distincte.

Il est expressément convenu entre les parties que dans les comptes et relevés de ventes de l'éditeur, aucune compensation de droits concernant l'édition du présent livre ne pourra être faite avec les droits générés sur d'autres livres publiés par l'auteur chez l'éditeur.

#### 5/ Paiement des droits

Le paiement des droits d'auteur intervient au plus tard le 30 septembre de chaque année.

Le règlement s'effectuera par virement bancaire sur le compte de l'auteur dont le relevé d'identité bancaire est fourni à l'éditeur.

Tout retard dans le paiement entraînera l'application des intérêts de retard au taux légal en vigueur.

#### 6/ Clause d'audit

Une fois par an et par une personne de son choix, l'auteur pourra vérifier les comptes de l'éditeur et les accords de cession relatifs au présent contrat, sous réserve d'un délai de prévenance de quinze (15) jours.

L'éditeur mettra à la disposition de l'auteur ou de son mandataire les livres comptables, le double des relevés de ventes avec les différents diffuseurs, ainsi qu'un état des stocks vérifiable chez le distributeur, toutes les pièces comptables et tous justificatifs, contrats, accords de distribution ou de cession, etc. permettant de mener à bien cette vérification.

S'il s'avère que la vérification des comptes révèle des erreurs dans les redditions et/ou dans le montant des droits d'auteur qui avait été versé à l'auteur, le coût de cet audit sera intégralement à la charge de l'éditeur qui devra rembourser l'auteur de ses débours.

#### 7/ Droit moral

Conformément à l'article L 132-11 du CPI, l'éditeur doit exercer les droits qui lui ont été cédés par l'auteur dans le strict respect du droit moral. Il s'engage notamment à n'apporter à l'œuvre aucune modification sans recueillir un accord préalable formel de l'auteur.

L'accord préalable de l'auteur est également obligatoire en cas de cession d'une partie de l'œuvre ou en cas d'adaptation.

#### **ARTICLE 4 - GESTION COLLECTIVE**

Certains des droits cédés à l'éditeur font l'objet ou sont susceptibles de faire l'objet d'une gestion collective dont les parties acceptent l'application et les effets. En conséquence, il est expressément convenu que toute disposition du présent contrat qui serait contraire aux règles fixées ou qui viendrait à être fixée dans le cadre de cette gestion collective, serait réputée non écrite.

L'auteur déclare être membre d'une ou plusieurs sociétés d'auteurs qui est habilitée à le représenter dans le cadre de la gestion collective de ses droits.

#### - Droit de reprographie

L'auteur percevra la rémunération à lui revenir du fait de la reprographie de ses œuvres selon les modalités résultant de l'article L 122-10 du Code de la propriété intellectuelle.

#### - Droit de copie privée

L'auteur percevra la rémunération à lui revenir au titre du droit de copie privée, selon les modalités résultant des articles L 311-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

#### - Droit de prêt

L'auteur percevra la rémunération à lui revenir au titre du droit de prêt public en bibliothèque, selon les modalités résultant de l'article L.133-1 du Code de la propriété intellectuelle.

## ARTICLE 5 – CAS DE RESILIATION DE PLEIN DROIT DE L'INTEGRALITE DU PRESENT CONTRAT

#### 1/ Publication et épuisement du stock (Article L 132-17 du CPI)

La résiliation du contrat d'édition a lieu de plein droit lorsque, sur mise en demeure de l'auteur lui impartissant un délai convenable, l'éditeur n'a pas procédé :

- à la publication de l'œuvre, dans les délais prévus au présent contrat,
- en cas d'épuisement du stock, à sa réédition.

L'édition est considérée comme épuisée si deux demandes de livraison d'exemplaires adressés à l'éditeur ne sont pas satisfaites dans les trois mois.

#### 2/ Manquement à l'obligation de reddition des comptes

Si l'éditeur n'a pas effectué une reddition des comptes conforme aux dispositions légales, l'auteur dispose d'un délai de six (6) mois pour mettre en demeure son éditeur d'y procéder.

Lorsque cette mise en demeure n'est pas suivie d'effet dans un délai de trois (3) mois, le contrat est résilié de plein droit.

Lorsque, durant deux exercices successifs, l'éditeur n'a effectué une reddition des comptes conforme aux dispositions légales que sur mise en demeure de l'auteur, le contrat est résilié de plein droit trois (3) mois après la seconde mise en demeure. Cette résiliation intervient par lettre recommandée avec demande d'accusé de réception adressée à l'éditeur.

L'absence de mise en demeure par l'auteur est sans préjudice des obligations légales et contractuelles de reddition des comptes de l'éditeur.

#### 3/ Manquement à l'obligation de paiement des droits

Si l'éditeur n'a pas satisfait à son obligation de paiement des droits dans les délais, l'auteur dispose d'un délai de douze (12) mois pour mettre en demeure l'éditeur d'y procéder.

Lorsque cette mise en demeure n'est pas suivie d'effet dans un délai de trois (3) mois, le contrat est résilié de plein droit.

L'absence de mise en demeure par l'auteur est sans préjudice des obligations légales et contractuelles de paiement des droits par l'éditeur.

#### 4/ Redressement ou liquidation judiciaire

La procédure de sauvegarde ou de redressement judiciaire de l'éditeur n'entraîne pas la résiliation du contrat. Lorsque l'activité est poursuivie, toutes les obligations de l'éditeur à l'égard de l'auteur doivent être respectées. En cas de cession de l'entreprise d'édition, l'acquéreur est tenu des obligations du cédant.

Lorsque l'activité de l'entreprise a cessé depuis plus de trois (3) mois ou lorsque la liquidation judiciaire est prononcée, l'auteur peut demander la résiliation du contrat.

Le liquidateur ne peut procéder à la vente en solde des exemplaires fabriqués que quinze (15) jours après avoir averti l'auteur de son intention, par lettre recommandée avec demande d'accusé de réception. L'auteur possède un droit de préemption sur tout ou partie des exemplaires. Le prix de rachat pour les exemplaires ne saurait être supérieur à 15% du PPHT du livre soldé.

#### 5/ Clause de fin d'exploitation

Le présent contrat est résilié lorsque quatre (4) ans après la publication de l'œuvre, et pendant deux (2) années consécutives, les redditions de comptes font apparaître qu'il n'y a pas eu de droits versés ou crédités en compensation d'un à-valoir, soit au titre de la vente, soit au titre de la consultation de l'œuvre en version papier ou numérique, soit au titre de sa traduction.

La résiliation a lieu de plein droit trois (3) mois après l'envoi par l'éditeur ou l'auteur d'une lettre recommandée avec accusé de réception, dans les douze (12) mois suivant la deuxième reddition des comptes faisant apparaître l'absence de droits à verser.

Aux termes de l'article L 132-17-4 du CPI et du dispositif de l'accord visé à l'article L 132-17-8, la clause de fin d'exploitation ne peut pas être mise en application si l'œuvre est incluse en intégralité dans un recueil d'œuvres du même auteur, ou d'auteurs différents, si l'auteur a donné son accord, et si la vente à l'unité de ce recueil dans son intégralité, en version imprimée ou numérique, a donné lieu au versement ou au crédit de droits pendant la période considérée.

#### ARTICLE 6 - LOI APPLICABLE

Le présent contrat est soumis à la loi française.

Tout différend entre l'auteur et l'éditeur pouvant naître à l'occasion de l'exécution du présent contrat sera porté devant les juridictions compétentes pour connaître des litiges en matière de propriété intellectuelle.

## PARTIE 1 – DISPOSITIONS RELATIVES A L'EXPLOITATION DE L'OEUVRE SOUS FORME IMPRIMEE, AUX DROITS SECONDS ET DERIVES

#### ARTICLE 7 - ETENDUE DE LA CESSION

#### 1/ Durée

La présente cession est consentie pour la durée de la propriété intellectuelle et artistique telle que définie par les lois françaises et étrangères et les conventions internationales, actuelles et futures, y compris les éventuelles prorogations qui pourraient être apportées à cette durée.

A l'expiration de cette durée, le contrat sera tacitement reconduit pour une durée de 5 année(s), sauf envoi par l'une des parties d'une lettre recommandée avec accusé de réception au plus tard trois mois avant l'échéance du contrat. Dans cette dernière hypothèse, le contrat prendra fin sans formalité supplémentaire à l'échéance du terme.

La présente cession engage tant l'auteur que ses héritiers et ayants droit.

#### 2/ Territoire

La présente cession prendra effet en tous lieux.

#### 3/ Droits cédés

#### a) Droits principaux

Sous réserve du parfait respect des obligations prévues au présent contrat, en particulier des articles 13 et 26, l'auteur cède à l'éditeur le droit de reproduire, publier et exploiter l'œuvre sous forme imprimée.

#### b) Droits seconds et dérivés

Sous réserve du respect du droit moral de l'auteur\*, ce dernier cède également à l'éditeur les droits dérivés suivants :

#### Droit de reproduction et d'adaptation graphique

- Le droit de reproduire l'œuvre sous d'autres formes que l'édition principale, et notamment en édition club, format de poche, illustrée, de luxe ou dans d'autres collections ;
- Le droit de reproduire l'œuvre sur tout support graphique physique actuel, et notamment par voie de presse (y compris en pré et post-publication) ou de reprographie aux fins de vente ;
- Le droit d'adapter tout ou partie de l'œuvre pour tous publics, et notamment édition condensée ou destinée à un public particulier, bande dessinée, pré ou post-publication, et de reproduire ces adaptations sur tout support graphique physique.

#### Droit de traduction

Le droit de traduire en toutes langues, tout ou partie de l'œuvre et ses adaptations, et de reproduire ces traductions sur tous supports graphiques physiques actuels.

#### Droit de représentation et communication

Le droit de représenter tout ou partie de l'œuvre et de ses adaptations et traductions, à l'exception des adaptations audiovisuelles, par tous procédés de communication au public, notamment par récitation publique, représentation dramatique, exécution lyrique, transmission radiophonique ou télévisuelle, diffusion par Internet.

Les droits de reproduction, de représentation (notamment le droit de présentation publique) ou d'adaptation de l'œuvre, pour les exploitations autres que celles visées ci-dessus, demeurent la propriété de l'auteur.

#### ARTICLE 8 - REMISE DES ELEMENTS PERMETTANT LA PUBLICATION ET BON A TIRER

L'éditeur s'engage à envoyer les épreuves de l'ouvrage à l'auteur, qui devra les lire, les corriger et les retourner dans un délai maximum de 1 semaine, revêtues de son « bon à tirer ».

Dans le cas où l'auteur n'aurait pas fait parvenir à l'éditeur son « bon à tirer » dans le délai fixé ci-dessus, l'éditeur pourra confier les fichiers à un correcteur de son choix, cette décision ne devant entraîner aucune conséquence financière pour l'auteur.

#### ARTICLE 9 - PREROGATIVES DE L'EDITEUR

L'éditeur détermine, sous réserve du droit moral de l'auteur :

- Le format de l'ouvrage;
- La présentation de l'ouvrage ; et
- Le prix de vente de l'ouvrage.

Les éléments promotionnels relatifs à l'ouvrage sont de la responsabilité de l'éditeur et doivent être soumis à l'auteur pour approbation.

L'éditeur s'engage à n'apporter à l'œuvre aucune modification sans l'autorisation écrite de l'auteur. Il s'engage en outre à faire figurer sur la couverture de l'ouvrage ainsi que sur les documents promotionnels de l'œuvre le nom de l'auteur ou le pseudonyme que ce dernier lui indiquera.

La date de mise en vente sera déterminée par l'éditeur dans la limite du délai prévu à l'article 11 du présent contrat.

#### ARTICLE 10 - TIRAGE

L'éditeur s'engage à faire imprimer un minimum de 8 000 exemplaires devant être tirés en une seule fois et constituant le premier tirage.

Lors de chaque tirage, l'éditeur fera parvenir, à titre gratuit, 10 exemplaires à l'auteur pour son usage personnel, puis un exemplaire pour chaque tirage ou nouvelle édition française ou étrangère.

L'éditeur est tenu de fournir à l'auteur une information sur la disponibilité de l'ouvrage en impression unitaire à la demande.

#### ARTICLE 11 - PUBLICATION DE L'OEUVRE SOUS FORME IMPRIMEE

L'éditeur s'engage à publier l'œuvre au plus tard le 07 janvier 2021.

Si l'ouvrage n'est pas publié dans un délai de (3) mois suivant la remise des éléments permettant la publication, le contrat est résilié, aux torts exclusifs de l'éditeur, conformément à l'article L 132-17 du CPI après mise en demeure de l'auteur adressée à l'éditeur par une lettre recommandée avec accusé de réception, lui impartissant un délai d'un (1) mois pour procéder à cette publication.

## ARTICLE 12 - EXPLOITATION PERMANENTE ET SUIVIE DE L'OEUVRE SOUS FORME IMPRIMEE

#### 1/ Définition de l'obligation

A compter de la publication de l'œuvre, l'éditeur est tenu d'assurer une diffusion active de l'ouvrage afin de lui donner toutes ses chances de succès auprès du public. A cet effet il devra :

- présenter l'ouvrage sur ses catalogues papier et numérique.
- présenter l'ouvrage comme disponible dans au moins une des principales bases de données interprofessionnelles répertoriant les œuvres disponibles commercialement.
- rendre disponible l'ouvrage dans une qualité respectueuse de l'œuvre et conforme aux règles de l'art, quel que soit le circuit de diffusion.
- satisfaire dans les meilleurs délais les commandes de l'ouvrage.

#### 2/ Sanction du non-respect de l'obligation

A compter de la publication de l'œuvre, la résiliation de la cession des droits d'exploitation de l'œuvre sous forme imprimée a lieu de plein droit pour défaut d'exploitation permanente et suivie lorsque, sur mise en demeure de l'auteur lui impartissant un délai de six mois, l'éditeur n'a pas exécuté l'une de ces obligations.

#### ARTICLE 13 - REMUNERATION DE L'AUTEUR

#### 1/ A-valoir

Au titre de l'exploitation de l'œuvre sous forme imprimée, l'auteur percevra un à-valoir d'un montant de 17 500 € qui lui restera définitivement acquis quel que soit le niveau des ventes ou l'éventuelle résiliation du contrat.

Cet à-valoir sera versé selon l'échéancier suivant :

- la moitié à la signature du contrat ; et
- la moitié à la remise de l'œuvre dans la forme définitive et complète telle que définie par l'auteur.

La rémunération due à l'auteur au titre de l'exploitation de l'œuvre sous forme imprimée ne viendra pas en amortissement de l'à-valoir versé à l'auteur sur des rémunérations versées pour l'exploitation de l'œuvre sous forme numérique telle que prévue à l'article 26.

#### 2/ Au titre de l'exploitation principale

En contrepartie de la cession des droits d'exploitation sur son œuvre pour l'édition sous forme imprimée, l'éditeur versera à l'auteur un droit proportionnel progressif suivant, calculé sur le prix de vente public hors taxe (PPHT) de l'ouvrage :

- 6 % du 1er au 4000e exemplaire
- 8 % du 4001e au 8000e exemplaire
- 10 % au-delà du 8001e exemplaire

#### 3/ Au titre de l'exploitation des droits seconds et dérivés exploités directement par l'éditeur

Dans le cas où l'éditeur exploite lui-même les droits dérivés, il versera à l'auteur les rémunérations suivantes :

- Droit de reproduction et d'adaptation graphique : pour chaque exemplaire vendu, un droit correspondant à 6 % du prix de vente public hors taxes fixé par l'éditeur.
- Droit d'édition en version poche : pour chaque exemplaire vendu, un droit correspondant à  $6\,\%$  du prix de vente public hors taxes.
- Droit de traduction : pour chaque exemplaire vendu, un droit correspondant à 6 % du prix de vente public hors taxes.
- Droit d'adaptation autre que graphique : un droit correspondant à 6 % des recettes perçues par l'éditeur à l'occasion de cette exploitation.

#### 4/ Au titre de l'exploitation des droits seconds et dérivés par un tiers

Dans le cas de cessions ou d'autorisations accordées à des tiers sur les droits mentionnés à l'article 7 du présent contrat, l'éditeur versera à l'auteur 6 % de toutes les sommes brutes encaissées ou comptabilisées par l'éditeur ou son mandataire, y compris, par exemple, des sommes au titre de la maquette incluant l'œuvre.

L'éditeur ne peut en aucun cas déduire de l'assiette de calcul des droits versés à l'auteur, des frais ou commissions annexes.

#### 5/ Exemplaires sans droit

La rémunération due à l'auteur ne portera pas sur :

- Les 2 exemplaires destinés au dépôt légal.
- Les exemplaires destinés au service de presse, à la promotion et à la publicité, au nombre maximal de 200.
- Les 10 exemplaires remis gratuitement à l'auteur.

Dans tous les cas, l'éditeur doit être en mesure de justifier à l'auteur du nombre d'ouvrages sans droit. À défaut, l'éditeur sera redevable des droits dus.

#### ARTICLE 14 - REDDITION DE COMPTES

Les dispositions relatives à la reddition des comptes sont définies à l'article 3.4/ et 5.2/ du présent contrat.

#### ARTICLE 15 - PAIEMENT DES DROITS

Les dispositions relatives au paiement des droits sont définies à l'article 3.5/ et 5.3/ du présent contrat.

#### ARTICLE 16 - EXEMPLAIRES VENDUS A L'AUTEUR

Outre les exemplaires d'auteur, ce dernier peut demander à l'éditeur de lui fournir des exemplaires supplémentaires, qui lui seront facturés 70 % du prix public de vente hors taxes. Les frais d'envoi ou de livraison seront à la charge de l'éditeur.

#### ARTICLE 17 - MISE AU PILON PARTIELLE

Si dans les deux (2) ans suivant la mise en vente de l'ouvrage, l'éditeur a en stock plus d'ouvrages qu'il n'estime nécessaire à l'exploitation normale de l'œuvre, il peut, sans que le contrat ne soit automatiquement résilié, proposer à l'auteur de racheter tout ou partie du stock ou à défaut, le pilonner. Le stock restant doit lui permettre de continuer l'exploitation de façon permanente et suivie. L'auteur sera informé d'un tel pilonnage lors de la reddition de comptes annuelle.

#### ARTICLE 18 - VENTE EN SOLDE TOTALE ET MISE AU PILON TOTALE

En cas de mévente deux (2) ans après la mise en vente de l'ouvrage, l'éditeur aura le droit, après en avoir prévenu l'auteur par lettre recommandée avec demande d'avis de réception deux (2) mois à l'avance :

- soit de solder les exemplaires en stock, étant précisé que le produit de cette vente lui restera acquis sans droit d'auteur si les ouvrages sont vendus à moins de 25 % du prix de vente au public hors taxes
  soit de procéder à une mise au pilon totale.
- Dans l'un ou l'autre cas, l'auteur devra, dans les trente (30) jours suivant l'avis qui lui sera donné de l'un ou l'autre mode de liquidation, faire connaître à l'éditeur, par lettre recommandée avec demande d'avis de réception, s'il préfère racheter lui-même les exemplaires en stock à un prix qui ne saurait être supérieur au prix de vente au soldeur en cas de solde ou au prix de fabrication en cas de mise au pilon. S'il achète effectivement ce stock, l'auteur ne pourra mettre en vente les exemplaires, lui-même ou par l'intermédiaire d'un tiers, qu'après avoir occulté le nom de l'éditeur (et toutes les mentions existantes de l'éditeur).

En cas de mise au pilon totale, l'éditeur devra, si l'auteur le demande, lui remettre un certificat précisant la date à laquelle l'opération aura été accomplie et le nombre des exemplaires détruits.

La vente en solde totale et la mise au pilon totale des exemplaires emporte résiliation de plein droit du contrat d'édition. Par conséquent, l'auteur retrouve sa pleine et entière liberté sur l'œuvre faisant l'objet du présent contrat. Dans ce cas l'éditeur confirmera cette situation par un courrier à l'auteur. L'éditeur s'engage alors à entreprendre toutes les démarches nécessaires pour corriger les informations contenues dans les bases de données professionnelles et auprès de tous les sites marchands en ligne.

#### **ARTICLE 19 – FORCE MAJEURE**

En cas de force majeure ayant pour conséquence la détérioration ou la destruction de tout ou partie du stock d'exemplaires de l'œuvre, l'éditeur ne saurait être tenu pour responsable de cette détérioration ou destruction et ne sera par conséquent redevable d'aucune indemnisation à ce titre à l'égard de l'auteur.

Toutefois, si l'éditeur reçoit une indemnité de son assurance portant sur les exemplaires du stock détruit, l'auteur percevra la part de droits d'auteur prévu au contrat sur ces exemplaires, proportionnellement au montant total alloué par l'assurance.

## PARTIE 2 – DISPOSITIONS RELATIVES A L'EXPLOITATION DE L'OEUVRE SOUS FORME NUMERIQUE

#### ARTICLE 20 - ETENDUE DE LA CESSION

#### 1/ Durée

La présente cession est consentie pour la durée de la propriété intellectuelle et artistique.

À l'expiration de cette durée, le contrat sera tacitement reconduit pour une durée de 5 année(s), sauf envoi par l'une des parties d'une lettre recommandée avec accusé de réception au plus tard trois mois avant l'échéance du contrat. Dans cette dernière hypothèse le contrat prendra fin sans formalité supplémentaire à l'échéance du terme.

La présente cession engage tant l'auteur que ses héritiers et ayants droit.

#### 2/ Territoire

La présente cession prendra effet en tous lieux.

#### 3/ Droits cédés

Droits principaux

L'auteur cède à l'éditeur le droit de reproduire et représenter l'œuvre en édition numérique.

#### a) Droit de reproduction et d'adaptation

Le droit de reproduire ou de faire reproduire tout ou partie de l'œuvre par tous procédés et sur tous supports d'enregistrement numérique actuel ou futur, notamment sous forme de CD-rom, d'e-book (livre électronique), cartes Sim, clés usb, cartouches ou tous supports permettant de stocker de manière transitoire ou permanente des informations numérisées, permettant la consultation ou le téléchargement de l'œuvre hors ligne ou en ligne.

Le droit de reproduire les adaptations de tout ou partie de l'œuvre pour toute exploitation par tous procédés, sur tout support d'enregistrement numérique.

#### b) Droit de représentation

Le droit de représenter ou faire représenter tout ou partie de l'œuvre ainsi que ces adaptations et traductions par tous procédés actuels ou futurs de communication au public, par réseau numérique et notamment par Internet, par Intranet, ou tout autre système destiné aux téléphones mobiles et aux assistants personnels, aux consoles de jeux, ou par tous procédés analogues existant ou à venir. Ce droit couvre en particulier la diffusion dans les réseaux internes à des entreprises, des bibliothèques, des établissements d'enseignement ou de formation, ainsi que toute autre personne morale de droit public ou privé.

#### c) Droit de traduction

L'auteur cède également à l'éditeur le droit de traduire en toutes langues tout ou partie de l'œuvre, et de reproduire ces traductions sur tous supports d'enregistrement numérique.

## ARTICLE 21 – REMISES DES ELEMENTS PERMETTANT LA PUBLICATION ET BON A DIFFUSER NUMERIQUE

L'éditeur s'engage à envoyer ou à mettre à disposition au format numérique les épreuves de l'ouvrage à l'auteur, qui devra les lire, les corriger et les retourner dans un délai maximum de 2 semaines, revêtues de son « bon à diffuser numérique ».

Dans le cas où l'auteur n'aurait pas fait parvenir à l'éditeur son « bon à diffuser numérique » dans le délai fixé ci-dessus, l'éditeur, après mise en demeure, pourra confier les fichiers à un correcteur de son choix, sans conséquences financières pour l'auteur.

Le bon à tirer des épreuves papier vaut bon à diffuser du livre numérique homothétique sauf pour les livres imprimés contenant des illustrations, pour lesquels un bon à diffuser numérique est nécessaire. Un bon à diffuser numérique est en tout état de cause nécessaire dès lors que l'éditeur apporte aux épreuves papier des modifications ou des enrichissements autres que ceux strictement nécessaires à l'exploitation numérique.

#### ARTICLE 22 - PREROGATIVES DE L'EDITEUR

L'éditeur détermine, sous réserve du droit moral de l'auteur :

- Le format de l'ouvrage (la version numérique devant être homothétique de celle imprimée) ;
- La présentation de l'ouvrage ; et
- Le prix de vente de l'ouvrage.

Les textes promotionnels relatifs à l'ouvrage sont de la responsabilité de l'éditeur et doivent être soumis à l'auteur pour approbation.

La date de mise en vente sera déterminée par l'éditeur dans la limite du délai prévu à l'article 23 du présent contrat.

#### ARTICLE 23 - PUBLICATION DE L'OEUVRE SOUS FORME NUMERIQUE

#### 1/ Obligation de publication

L'éditeur est tenu de publier le livre numérique :

- au maximum dans un délai de trois (3) mois à compter de la publication de l'œuvre sous forme imprimée, sauf accord express de l'auteur sur un délai plus long, justifié par le succès de l'œuvre imprimée;
- en l'absence de publication de l'œuvre sous forme imprimée, six (6) mois à compter de la remise des éléments permettant la publication.

#### 2/ Sanction du défaut de publication

A défaut de publication de l'œuvre en version numérique dans les délais mentionnés ci-dessus, l'auteur peut obtenir la résiliation de plein droit de la partie numérique du présent contrat sur simple notification, par lettre recommandée avec accusé de réception.

#### 3/ Droit moral

L'éditeur s'engage à n'apporter à l'œuvre aucune modification sans l'autorisation écrite de l'auteur. Il s'engage en outre à faire figurer sur la couverture de l'ouvrage ainsi que sur les documents

17

promotionnels de l'œuvre le nom de l'auteur ou le pseudonyme que ce dernier lui indiquera ainsi que dans la rubrique « crédits », si elle existe.

Le nom ou le pseudonyme devra figurer systématiquement auprès du titre de l'œuvre et du nom de l'éditeur.

## ARTICLE 24 – EXPLOITATION PERMANENTE ET SUIVIE DE L'OEUVRE SOUS FORME NUMERIQUE

#### 1/ Définition de l'obligation

A compter de la publication de l'œuvre, l'éditeur est tenu :

- d'exploiter l'œuvre dans sa totalité dans sa version numérique,
- de présenter l'œuvre à son catalogue numérique,
- de rendre l'œuvre accessible au public dans un format technique exploitable, en tenant compte des formats usuels du marché et de leur évolution, et dans au moins un format non propriétaire,
- de rendre l'œuvre accessible à la vente, dans un format non propriétaire, sur un ou plusieurs sites de ventes en ligne.

#### 2/ Sanction du non-respect de l'obligation

La résiliation de la partie numérique du présent contrat a lieu de plein droit lorsque, sur mise en demeure de l'auteur lui impartissant un délai de six mois, l'éditeur n'a pas exécuté l'une des obligations lui incombant au titre de l'exploitation numérique.

#### ARTICLE 25 - MESURES TECHNIQUES DE PROTECTION ET/OU D'INFORMATION

L'éditeur peut recourir à des mesures techniques de protection et d'information, le recours à ces mesures pouvant résulter de choix commerciaux ou de nécessités techniques et pouvant notamment avoir pour finalité la gestion des autorisations accordées, la protection de l'œuvre contre les actes non autorisés par l'éditeur ou par la loi, ainsi que l'identification de l'œuvre et le suivi de son utilisation.

L'auteur pourra obtenir de l'éditeur toutes les informations relatives aux caractéristiques essentielles des mesures techniques effectivement employées dans la cadre des exploitations numériques de l'œuvre visée par le présent contrat.

#### ARTICLE 26 - REMUNERATION DE L'AUTEUR

L'auteur doit percevoir une rémunération sur l'ensemble des recettes provenant de la commercialisation et de la diffusion numérique de son œuvre.

#### 1/ A-valoir

Au titre de l'exploitation de l'œuvre sous forme numérique, l'auteur percevra un à-valoir d'un montant de 2500 €. Cet à-valoir sera versé à l'auteur à la signature du contrat et lui restera définitivement acquis.

#### 2/ Au titre de l'exploitation principale

En cas de téléchargement de l'œuvre à l'unité, l'auteur percevra :

- 6 % du prix de vente public hors taxes (PPHT) du 1er au 4000e téléchargement.
- 8 % du prix de vente public hors taxes (PPHT) du 4001<sup>e</sup> au 8000<sup>e</sup> téléchargement.
- 10 % du prix de vente public hors taxes (PPHT) du 8001e au 16000e téléchargement.

En cas de consultation payante de l'œuvre en ligne, l'auteur percevra :

- 6 % du prix de vente public hors taxes (PPHT) de la 1<sup>re</sup> à la 4000<sup>e</sup> consultation.
- 8 % du prix de vente public hors taxes (PPHT) de la 4001e à la 8000e consultation.
- 10 % du prix de vente public hors taxes (PPHT) de la 8001e à la 16000e consultation.

Dans le cas où le prix public à l'unité ne peut être déterminé, l'auteur percevra une rémunération au prorata des consultations et téléchargements de l'œuvre. Les modalités de calcul seront précisées dans le cadre d'un avenant signé entre les parties.

Dès lors que l'éditeur perçoit des recettes tirées de ventes d'espaces publicitaires liées directement ou indirectement à l'ouvrage, l'auteur percevra sur ces recettes brutes un montant proportionnel de 6 %.

En cas de consultation gratuite d'extraits de l'œuvre diffusés à des fins strictement promotionnelles de l'ouvrage, aucune rémunération ne sera due à l'auteur, l'éditeur s'engageant à avertir l'auteur des différentes opérations promotionnelles qu'il envisage.

#### 3/ Au titre de l'exploitation des droits de traduction directement par l'éditeur

En contrepartie de la cession des droits de traduction, et dans le cas où l'éditeur exploiterait ces droits lui-même, ce dernier versera à l'auteur les rémunérations suivantes :

- pour chaque exemplaire vendu, un droit correspondant à 6 % du prix de vente public hors taxes (PPHT).

#### 4/ Au titre de l'exploitation des droits de traduction par un tiers

Dans le cas de cessions des droits de traduction accordées à des tiers, l'éditeur devra verser à l'auteur 6 % des sommes brutes versées par ce tiers en contrepartie de ces cessions ou autorisations.

#### 5/ « Œuvre sous forme numérique » sans droit

L'éditeur s'engage à adresser à l'auteur un compte-rendu détaillé des remises gratuites de l'œuvre sous forme numérique, que ce soit sous forme de fichier ou sous la forme d'un droit d'accès, dans les cas suivants :

- destinées au dépôt légal.
- destinées au service de presse, à la promotion et à la publicité, au nombre maximal de 200.
- destinées à l'envoi de justificatifs.
- destinées à l'auteur.

#### **ARTICLE 27 - REDDITION DE COMPTES**

Les dispositions relatives à la reddition des comptes sont définies à l'article 3.4/ et 5.2/ du présent contrat.

#### **ARTICLE 28 - PAIEMENT DES DROITS**

Les dispositions relatives au paiement des droits sont définies à l'article 3.5/ et 5.3/ du présent contrat.

#### ARTICLE 29 - CLAUSE DE REEXAMEN

Conformément à l'article L 132-17-7 du CPI, l'auteur ou l'éditeur peuvent chacun demander la renégociation des conditions économiques de la cession des droits d'exploitation numérique, afin de prendre en compte les évolutions du marché et des usages. Le réexamen des conditions économiques

doit notamment porter sur l'adéquation de la rémunération de l'auteur à l'exploitation et aux modèles économiques.

Un tel réexamen peut se faire dans les délais et périodes suivants :

- Quatre ans après la signature du présent contrat, et pendant une durée de (deux) 2 ans, l'auteur ou l'éditeur peuvent chacun introduire une demande de réexamen.
- Six ans après la signature du présent contrat, et pendant une durée de neuf (9) ans, l'auteur ou l'éditeur peuvent chacun introduire deux demandes de réexamen.
- Au-delà de la période de quinze (15) ans à compter de la signature du présent contrat, la demande de réexamen peut être faite à tout moment en cas de modification substantielle de l'économie entrainant un déséquilibre du contrat.

La demande de réexamen doit être notifiée à l'autre partie par lettre recommandée avec accusé de réception. Dans chacun de ces cas, la partie à laquelle la demande de réexamen a été adressée dispose d'un délai de (trois) 3 mois pour faire droit à la demande.

En cas de refus de réexamen par l'une des parties à l'issue de la période de trois (3) mois suivant la réception de la demande, ou en cas de désaccord suite au réexamen, l'autre partie peut notifier par lettre recommandée avec accusé de réception la résiliation de plein droit du contrat.

ait le In 2 exemplaires		
L'auteur	L'éditeur	







La première étape de la réflexion sur la fabrication était de calculer le poids de notre bloc intérieur pour ensuite déterminer la quantité de papier qu'il nous fallait pour notre projet et, en fonction, voir s'il nous était possible de bénéficier d'un format optimal pour notre feuille d'impression.

Pour ce faire, nous avions besoin des caractéristiques techniques de notre livre ainsi que de celles du papier utilisé dans celui-ci.

> Format:  $200 \times 285 \text{ mm}$ Pagination: 192 pages Grammage du papier intérieur : 115 grammes Tirage: 8000 exemplaires La formule est la suivante : (Format en m)  $\times$  (Grammage en kg)  $\times$  (Nombre de pages/2)  $\times$  Tirage  $<=> 0.2 \times 0.285 \times 0.115 \times 96 \times 8000 = 5034 \text{ kg}$

Nous sommes au-dessus des 3 tonnes de papier donc nous pourrons demander à tailler la feuille d'impression comme nous le souhaitons.

La seconde étape est la détermination de notre format utile et par la suite du format de la feuille d'impression. On ajoute à notre format fini 5 mm en tête, en pied et en gouttière ce qui nous donne un format utile de  $205 \times 295$  mm.

Avec nos 192 pages il nous faut 12 cahiers de 16 pages. Calculons le format d'une feuille pour un cahier : 4 × 205 en longueur et  $2 \times 295$  en hauteur ce qui donne  $820 \times 590$  mm.

Nous avons décidé de mettre deux cahiers par feuille d'impression, le sens fibre ne nous intéresse pas ici car nous disposons d'un papier de découpe et donc placé automatiquement dans le sens fibre par l'imprimeur. Après avoir pris en compte les 15 mm de prise de pince en haut et en bas et les 5 mm de fin de pression et de bord de plaque à gauche et à droite on détermine que pour deux cahiers le format optimal de la feuille d'impression est de 900 × 1250 mm ce qui permet de pallier à toute éventualité.

La dernière étape consiste à calculer la quantité de feuilles dont nous avons besoin pour imprimer notre tirage. Voici notre schéma d'imposition :

> **RECTO VERSO**

Cahier 1	Cahier 2	Cahier 1	Cahier 2
Cahier 3	Cahier 4	Cahier 3	Cahier 4
Cahier 5	Cahier 6	Cahier 5	Cahier 6
Cahier 7	Cahier 8	Cahier 7	Cahier 8
Cahier 9	Cahier 10	Cahier 9	Cahier 10
Cahier 11	Cahier 12	Cahier 11	Cahier 12

Notre livre est imprimé en 4 couleurs à l'intérieur. La passe fixe est donc de  $100 \times 4 \times 2 \times 6 = 4800$  feuilles. Le hors passe pour notre projet est de  $8000 \times 6 = 48\,000$  feuilles.

La passe imprimeur est de  $3 \% \times \text{hors passe} = 1 440 \text{ feuilles}$ .

La passe façonnier est de  $4 \% \times \text{hors passe} = 1 920 \text{ feuilles}$ .

Au total il nous faut 56 160 feuilles pour imprimer notre projet éditorial.

#### Devis d'imprimeurs

Au départ nous sommes partis sur un papier bouffant du type Munken Polar dont la fiche technique est jointe à ce dossier. En effet, nous étions attirés par le toucher agréable et l'aspect esthétique du bouffant pour notre livre. De nombreux exemples de livres de contes que nous avions consultés étaient réalisés en papier bouffant pour l'intérieur.

Nous sommes cependant revenus sur notre décision pour deux raisons. La première est le rendu des illustrations en quadrichromie qui était l'un des points forts de notre livre et qui se devait d'être impeccable. Un papier couché mat nous a alors paru être la bonne alternative. La seconde raison est la différence de prix entre ces deux types de papier, nous ne voulions pas que nos frais de fabrication excèdent 15 % du prix hors taxe. Notre choix s'est alors porté sur une nouvelle gamme de papier développée par Artic Paper appelée Artic Volume White et qui est un hybride entre le papier couché et le papier bouffant. La fiche technique de ce papier est également jointe à ce dossier.

Nous nous sommes adressés à plusieurs imprimeurs pour notre projet. Pour les choisir nous nous sommes d'abord basés sur les imprimeurs utilisés par les éditions Soleil à savoir TG Soler en Espagne, Lego en Italie, Pollina en France et Lesaffre en Belgique. Nous avons envoyé des demandes de devis à ces quatre imprimeurs sans recevoir de réponses. Nous nous sommes ensuite adressés à des imprimeurs permettant de réaliser des devis en ligne comme Pulsio Print, Colorix et Sepec. Nous n'avons reçu qu'une seule réponse de Pulsio dont le devis est joint à ce dossier. Malheureusement le choix de papier n'est que générique et nous n'avons pas pu signifier notre choix de l'Artic Volume White. Le devis joint est donc à prendre plus comme une indication que comme une base solide sur laquelle travailler.



Paris, 15 mars 2020 pulsioprint.com

Devis / Livre relié-cartonné

#### Att de M./Mme Bouvard Louis,

#### Oddr aux flèches - N73004

Format fini intérieur: 200 mm x 285 mm Format fini couverture: 206 mm x 291 mm

**Pagination:** 192 + 8 (pages de garde) + 4 (couverture)

Couverture impression: 4+0 R° seul - pelliculage mat

Couverture papier/tissu: Couché Satiné/Mat - Blanc 130 g/m² sur carton 2.5 mm

Pages de gardes sans impression

impression:

Pages de gardes papier: Couché Brillant - Blanc 130 g/m²

Intérieur impression: 4+4 R°/V° - sans pelliculage Intérieur papier: 4+4 R°/V° - sans pelliculage Couché Satiné/Mat - Blanc 115 g/m²

**Épaisseur du dos:** ≈15.3 mm

Type du dos: droit

**Façonnage:** Relié couverture cartonnée

**Conditionnement:** sous film par unité, caisses carton sur palette

**Livraison:** FRA 78 (8000 ex. )

\* Des livraisons à l'étage ou avec accès difficile, peuvent générer des surcoûts

#### Remarques

- 8000 Marque pages (Inséré) + Impression 4+0 + pelliculage mat
- Signet inclus
- Tranchefile inclus

Tirage: Prix total ht: 8000 ex. 28819 € (3.6 € / ex.)

Notre conseiller vous contactera dans les plus brefs délais pour vous proposer un tarif personnalisé

Impression à partir de vos fichiers prêts à imprimer. Modalités et délais de paiement - à préciser. Validité du devis: 1 mois. Pour toute commande s'appliquent les usages professionels et CGV de la Fédération de l'Imprimerie et de la Communication Graphique, précisés par nos conditions particulières de vente consultables ici

Nous restons à votre disposition pour tout autre renseignement, n'hésitez pas à nous contacter.

Conseiller clientèle: Pulsio Print - conseiller@pulsioprint.com

Tél.: 01 82 83 04 60

E-mail: conseiller@pulsioprint.com

L'équipe PULSIO PRINT

4, rue de Belzunce / 75010 Paris / France / Tél.: 01 75 43 35 97 / PULSIO SARL au capital de 50 000 euros / RCS - Paris 481 105 096 / TVA: FR17 481 105 096 3, Ilia Beshkov / 1592 Sofia / PULSIO SA au capital de 73 120 euros / TVA: BG 131 288 594





#### ARCTIC VOLUME WHITE

Arctic Volume White est un papier blanc couché moderne extra mat et bouffant, disponible dans les grammages 90 à 300 g/m². La surface couchée mate donne une reproduction de haute qualité de l'image, tout en conservant un toucher naturel. Les propriétés du papier - bouffant (main), opacité et rigidité - en font le choix idéal pour les beaux livres en quadrichromie ("coffee table books"), l'édition publicitaire, les magazines haut de gamme, les affiches et les imprimés qui exigent un plus créatif. Arctic Volume White est disponible en version certifiée FSCTM – The mark of responsible forestry. www.fsc.org. FSC-C022692 et PEFC sur demande en fabrication et il est certifié FSC sur stock distributeur (Antalis et Procop).





#### INFORMATIONS GÉNÉRALES

Optimisé pour l'impression couleur. Disponible en format . Disponible en bobines

#### ENVIRONNEMENT / SÉCURITÉ

FSC, PEFC, The paper is inspected for Nordic Ecolabelled printing, ECF, ISO 14001, EMAS, Paper Profile, Sécurité des jouets, Papier permanent, Sans bois

#### TECHNIQUES D'IMPRESSION

Offset avec sécheur , Offset (feuille) , Flexographie , Laser, HP Indigo

#### TEINTE

Blanc

#### SURFACE

Couché , Mat

#### ARCTIC VOLUME WHITE

Grammage (g/m²)	90	100	115	130	150	170	200	250	300B
Opacité (%)	91.5	93	95	96	97	98	99	99	99.5
Épaisseur (µm)	99	110	126	143	165	187	220	275	330
Main	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1
Blancheur (CIE)	120	120	120	120	120	120	120	120	120
Blancheur (ISO 2470/D65, %)	96	96	96	96	96	96	96	96	96
Lissé (PPS, µm)	4.4	4.4	4.4	4.4	4.4	4.4	4.4	4.4	4.4

Les valeurs indiquées sont des valeurs cibles. Elles peuvent être modifiées sans notification préalable.



Trame recommandée, max 175 lpp

<sup>&</sup>lt;sup>B</sup> Papier contrecollé. Pour le 300 g/m² merci de contacter le bureau commercial.



### MUNKEN POLAR

Le Munken Polar est un papier de design sobre, non-couché, blanc vif. Reconnaissable par son toucher doux et soyeux, le Munken Polar convient parfaitement aux imprimés haut de gamme, tels que les livres en quadrichromie, les catalogues, la communication d'entreprise ainsi que le marketing direct. Sa surface lisse lui procure une très bonne imprimabilité. Il est développé pour l'impression offset et il est apte pour l'impression laser, flexographie, jet d'encre noir, xerographie et numérique ainsi que pour les applications pre-print. Les 80 et 90 g/m² ont été encore adaptés pour un passage machines perfectionné en pre-print. Il est également disponible en teintes crème ; Munken Pure, blanc naturel ; Munken Lynx et extra blanc ; Munken Kristall. Ce papier est disponible avec les certifications EU Ecolabel, FSCTM – Le logo d'une sylviculture responsable, www.fsc.org. FSC-C022692 et PEFC.

GRAMMAGES ÉLEVÉS de Munken Polar 300 & 400 g/m² – ESSAYEZ-LE POUR VOTRE COUVERTURE !







#### INFORMATIONS GÉNÉRALES

Optimisé pour l'impression couleur. Disponible en format . Disponible en bobines

#### ENVIRONNEMENT / SÉCURITÉ

FSC, PEFC, EU Ecolabel, The paper is inspected for Nordic Ecolabelled printing, ECF, ISO 14001, EMAS, Paper Profile, Sécurité des jouets, Contact alimentaire, Papier permanent, Sans bois

#### TECHNIQUES D'IMPRESSION

Offset, Flexographie , Laser, Jet d'encre (monochrome)

#### TEINTE

 $\mathsf{Blanc}\,\mathsf{vif}$ 

#### SURFACE

Non-couché, Lisse

#### **MUNKEN POLAR**

Grammage (g/m²)	80*	90*	100	120	130	150	170	200	240	300B	400B	600B
Opacité (%)	89	91	93	95	96	97	98	99	99	100	100	100
Épaisseur (µm)	105	118	113	136	147	170	192	226	271	339	452	678
Main	1.3	1.3	1.13	1.13	1.13	1.13	1.13	1.13	1.13	1.13	1.13	1.13
Blancheur (CIE)	145	145	145	145	145	145	145	145	145	145	145	145
Blancheur (ISO 2470/D65, %)	109	109	109	109	109	109	109	109	109	109	109	109
Rugosité (Bendtsen, ml/min)	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150

Les valeurs indiquées sont des valeurs cibles. Elles peuvent être modifiées sans notification préalable.





Trame recommandée 133-150 lpp

<sup>&</sup>lt;sup>B</sup> Papier contrecollé.

<sup>\*</sup> Apte au preprint.



#### CORRECTION ET RÉÉCRITURE

Lors de notre travail de correction et de réécriture, nous avons été confrontés à plusieurs problématiques fondamentales notamment celle du respect du texte original. Si l'on considère les corrections elles sont de trois

D'abord la correction de fautes uniquement typographiques comme on peut le voir à la page 4 de l'extrait proposé avec le terme « ases» à qui il manquait la capitale initiale comme il s'agit d'un peuple. Ensuite les fautes de frappe qui sont corrigées très facilement comme au bas de la même page 4 où il manquait un « i » au mot « sacrifice ». Enfin les fautes de français ou d'inattention comme en haut de la page 6 « tu doit savoir » corrigé en « tu dois savoir ».

Ensuite, le plus gros du travail a été la réécriture qui a donné lieu à des débats sur le degré de modification du texte original. La décision la plus importante a été la suppression de toutes les notes de bas de page que nous ne pouvions intégrer à notre maquette et qui alourdissaient considérablement la lecture. Nous avons donc décidé de mettre en place un lexique pour expliquer les termes en langue scandinave du texte.

Nous avons également procédé à un allègement du texte en supprimant des formules lourdes comme en haut de la page 8 « ce qui s'était passé [...] c'est que... » ou encore à la page 11 « Il se fit qu'un soir » devenu « Un soir ». Des changements de syntaxe se sont également révélés nécessaires pour alléger le texte et faciliter la compréhension. En témoigne le long passage de la page 8 constitué d'une énumération assez rébarbative que nous avons profondément remaniée.

Nous avons par ailleurs supprimé des passages plus ou moins longs, en voici les justifications. D'abord des énumérations qui ne constituaient pas une valeur ajoutée au texte et qui le rendaient peu digeste à certains endroits comme à la page 8. Ensuite des passages qui n'ajoutaient pas de sens ou d'éléments supplémentaires au texte comme à la page 10 « et il estima que tout cela provenait de la même source, les pertes qu'il recevait d'Ögmundr et de ses hommes. » Notre soucis principal a néanmoins été la préservation de la qualité littéraire indéniable du texte. Nous nous sommes attachés à ne pas ajouter de descriptions ou de phrases trop complexes ce qui aurait dénaturé le texte.

En somme, notre travail de réécriture a été davantage une tâche d'allègement, de facilitation de la lecture plutôt qu'une réécriture profonde.

Au matin, lorsque les vikings se réveillèrent, ils trouvèrent Vídgripr de prieme H mort, sa tête ayant disparu. Cela leur parut une telle merveille qu'ils en furent tous déconcertés. Ils tinrent conseil et il fut résolu qu'ils prendraient un autre de saint un tel produge H homme pour chef et qu'il lui donneraient le nom de saint un tel produge H feraient porter leur bannière pendant le jour. Oddr et ses hommes se lui firent H réveillèrent et mirent leurs armures. Il fit de telle sorte qu'il fit faire une hampe pour la bannière et mit au sommet la tête de Vidgripr. De part et d'autre, on disposa les troupes en ordre de bataille. Oddr était sur le devant de du H sa troupe, il avait beaucoup moins de monde. Il prit la parole et héla les gens du pays en demandant s'ils reconnaissaient la tête qui était portée devant luil leur était portée H Les gens du pays estimèrent reconnaître la tête de Viôgripr et s'étonnèrent fort qu'il en fût ainsi. Oddr leur donna alors le choix : voulaient-ils livrer bataille contre lui ou bien se soumettre. Ils pensèrent que <del>les choses s'étaient passées</del> la situation m'était pas de telle sorte que les perspectives n'étaient pas belles, même s'ils essayaient, a leu avant agl H et ils prirent le parti de se soumettre à Oddr. Il se chargea d'eux tous et s'en les mit avec lu H alla jusque là où il rencontrat Álfr bjálki. De part et d'autre, ils avaient une à la rencontre du roi | grande troupe, bien qu'Oddr en eût moins qu'Álfr Bataille éclata aussitôt entre

H y cut là si rude attaque qu'Oddr he s'était jamais trouvé nulle part où Le combat fut si rude et j une telle hécatombe eût eu lieu pour la raison qu'en un bref moment, illestima 3 H qu'il y avait grand massacre dans sa troupe. "Il s'ensuit aussi, dit Oddr, que qu'en un brief moment ily entre j'avais beau tout dévaster jusqu'à la bannière d'Álfr, je ne pouvais le voir nulle

Alors, un homme du pays qui avait été avec Ví∂gripr prit la parole : "Je ne sais, dit-il, ce qu'il y a chez toi pour que tu ne le voies pas car il il marche derrière sa bannière et ne s'en sépare jamais/et la preuve en est qu'il décoche une flèche de chacun de ses doigts et qu'il se trouve un homme devant chacune."

"Je ne le vois tout de même pas", dit Oddr.

Alors, cet homme leva son bras au-dessus de la tête d'Oddr et dit : "Regarde donc en-dessous de mon bras."

Et aussitôt Oddr vit Álfr et aussi tout ce qui lui avait été dit.

Oddr dit alors: "Reste ainsi quelques moments", dit-il, et c'est ce que fit l'autre.

Alors, Oddr alla chercher les dons de Gusirr, en prit un, le posa sur la corde et tira sur Álfr bjálki, mais celui-ci mit la paume de sa main devant et la flèche ne mordit pas du tout.

"Que tout le monde y aille, dit Oddr, même si aucun de vous n'est utile."

tombèrent tous dans l'herbe. "Je ne sais pas, dit Oddr, à moins que se réalise ce Il décocha tous les dons de Gusirr, et aucun d'eux ne mordit, ils que le vieux Jólfr dit, que les dons de Gusirr ont dépéri. Il va falloir essayer

9H

les flèches de pierre du vieux!" Et il en prit une, la posa sur la corde et tira sur Alfr bjálki. Et quand celui-ci entendit le sifflement de la flèche, qui voloit sur Álfr bjálki. Et quand celui-ci entendit le sifflement de la flèche, qui volait sur lui, il brandit de nouveau la paume de sa main, mais la flèche vola à travers et ressortit par la nuque. Oddr en prit une autre et la posa sur la corde et tira sur Álfr. Celui-ci brandit son autre paume, pensant protéger celui de ses yeux qui se proteger H restait, mais la flèche entra dans cet oeil intact et ressortit par la nuque. Álfr ne tomba pas davantage. Alors, Oddr tira la troisième flèche, laquelle arriva sur Alfr au milieu du corps et alors, il tomba. Alors, (les flèches du vieux disparurent, car il avait dit qu'on ne pouvait les tirer qu'une fois et qu'alors on Tolph I ne les retrouverait pas.

La bataille fut courte dès lors, la troupe avait pris la fuite et s'était rendue à la cité. Là, la gy∂ja¹ se tenait dans les rues de la ville, décochant des flèches de tous ses doigts. La bataille s'apaisa, les troupes allèrent se rendre à partout Oddr<del>partout</del>. Auprès de la ville, il y avait des temples et des lieux de culte<sup>2</sup>: Oddr y fit mettre le feu et brûla tout ce qui se trouvait dans le voisinage de la aux alentours H ville, et alors, la gy∂ja déclama ce lai :

Qui provoque cet incendie, quelle bataille, quel pouvoir de jarl déchaîne les estocs? Les temples ont brûlé, Les hauts-lieux sont en flammes, qui rougit les estocs dans la troupe d'Yngvi?

Oddr répondit et déclama cela :

Oddr brûla les temples

et brisa les hauts-lieux et détruisit tes dieux de bois; ne firent pas grand bien en ce monde, eux qui ne purent se sauver du feu.

#### Alors, elle déclama :

Le coeur rit en moi que tu aies obtenu le courroux de Freyr, mêlé de danger, les Ases aident et les Asynes les puissances suprêmes leur gy∂ja. 3

#### Alors, Oddr déclama:

le n'ai cure que tu me menaces femme avide de mal du courroux de Freyr; je sais que dans le feu

<sup>1</sup> revoir la note 169 : le terme est pris au sens commun de prêtresse, ici. <sup>2</sup> la traduction est malaisée. T'est clair que l'auteur de cette saga fait feu de tout bois. La langue disposait de deux termes, qui peuvent se rendre l'un et l'autre. par "temple", mais la prudence s'impose absolument étant donné qu'il semble bien que le paganisme nordique, que l'auteur s'efforce de restituer chaque fois qu'il le peut, ne connaissait pas de "temple". Le mot hof semble fabriqué sur des modèles basallemands, le mot hörgr pourrait s'appliquer à ce que nous appellerions des hautslieux, des emplacement naturels qui pouvaient, d'aventure, servir de "temples".

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> les ases et les asynes sont les dieux et les déesses de cette mythologie, Freyr est un des Ases (des Vanes plus précisément, une autre famille de dieux) mais on voit mal ce qu'il vient faire ici, il régente la paix, la prospérité, non la guerre. Il est clair que le courroux de Freyr est une image (kenning) pour feu.

flambent les ases que les tröll te possèdent je crois en Dieu seul.



#### Alors elle déclama :

Qui t'a élevé pour devenir un tel idiot que tu ne veuilles point sacrifier à  $\acute{0}\partial$ inn?

#### Alors, Oddr intervint et déclama:

M'éleva Ingjaldr dans mon enfance, lui qui régnait sur Eikund et habitait Ja∂arr. <sup>4</sup>

#### Alors elle déclama:

Richesse estimerais-je
posséder en suffisance
si je trouvais
Álfr le glorieux;
Je lui dédie sacrifice
et quatre fermes;
il vous tirera



<sup>4</sup> Ja∂arr est Jæren, une province de Norvège.

1

tous dans le feu.

#### Alors Oddr déclama cela:

Oddr courba l'orme,
flèche vola de la corde,
l'ouvrage de Jólfr
transperça Álfr;
n'attend pas
sacrifice,
et que Bjálki accepte,
festoient les corbeaux
sur la charogne de Bjálki. 5

#### Alors elle déclama :

Qui te seconda

de l'est jusqu'ici,

de terreur empli

et fallacieux?

Tu dois vouloir

ravager quiconque,

quand tu as pu d'Álfr

ruiner la vie.

#### Alors Oddr déclama:

1

.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> orme (l'arbre)est un *heiti* (synonyme) pour homme. Quant à Bjálki, on a déjà signalé que l'usage existait de substituer le surnom au nom.

M'aidèrent les flèches et l'oeuvre de Jólfr, projectiles grandioses et arc souverain; et ce en cinquième lieu que tu doit savoir, que jamais des Ases

je ne me fis des amis.

Je fis Freyr d'abord puis Ó∂inn aveugler tous deux, aller au bûcher, durent les Ases chercher à se dérober où que nous nous fûmes rencontrés en groupes.

#### Et il déclama encore :

Je chassai les Ases deux ayant perdu coeur, comme devant le loup chèvres couillonnes courent; mauvais d'avoir Óðinn pour ami cher; tu ne sacrifieras plus

méchante sorcière.

Oddr marche maintenant sur la gyðja avec un gros gourdin de chêne. Elle battit en retraite et entra dans la ville avec la troupe qui la suivit. Oddr pourchassa ces fuyards et tua tous ceux sur lesquels ils purent mettre la main, mais la gyòja s'enfuit jusqu'au temple principal qui se trouvait dans la ville, et elle entra dans ce temple en disant ceci: temple en disant ceci:

les Ases aident et les Asynes les puissances suprêmes leur gy∂ja.6

Oddr arriva au temple et ne voulut pas entrer à sa poursuite. Il monta sur le toit du temple et vit par la lucarne où elle se trouvait. Il s'empara d'une grosse pierre et la précipita <del>par la lucarne</del>. La pierre atteignit le dos de la hun la grafie H géante et l'écrasa sur les marches, et c'est là qu'elle mourut. Et Oddr poussa son armée par toute le ville. Il arriva à l'endroit où était Álfr; il n'était pas a travas la H n'avant prencore mort. Alors Oddr le rossa de son gourdin jusqu'à ce qu'il fut mort. Puis trapasse H sa H il collecta le tribut par tout le pays et institua des chefs et des gouverneurs. H dit dans son poème que ce fut à Antiókía<sup>7</sup> qu'il tua le père et le fils.

Et quand ce fut fait, il s'en alla de là avec grande richesse et des biens illimités, tant que personne ne put les estimer, et l'on ne parle pas de son expédition avant qu'ils ne fussent revenus en Grikkland8. Pendant ce temps, il – s'était fait dans ce pays que le roi Herrau $\partial$ r était mort , on l'avait porté à sa  $^{\mathcal{I}}$ tombe et on avait érigé un tertre au-dessus de lui. Quand il fut arrivé au pays, Oddr fit aussitôt célébrer ses funérailles, et cela étant fait, Hárekr fiança à Oddr sa fille adoptive, Silkisif et de fut tout ensemble que l'on célébra cette noce et les funérailles du roi Herrau∂r. Au cours de ce banquet, on donna à Oddr le titre de roi et il se mit à gouvener son royaume.

#### 30. Bataille d'Oddr et d'Ögmundr.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> reprend littéralement la deuxième moitié de la troisième strophe de ce développement.

<sup>7</sup> il s'agit d'Antioche, bien entendu: l'auteur, une fois de plus, étale ses connaissances, ici géographiques

<sup>8</sup> pour Grikkland = Grèce, revoir la note 158

Ge qui s'était passé|sept hivers plus tôt, c'est que le roi qui était à l'est à

Hólmgar∂rº était mort soudainement, et avait pris le pouvoir un inconnu qui un una une de s'annelle Kvillápus et il régresit l'annelle kvillápus s'appelle Kvillánus, et il régnait. Il avait quelque peu une habitude étrange car Kullanus avait pur le pouven H

Il portait un masque sur son visage, en sorte que l'on ne voyait jamais son 

Al paraissait bizarre. Nul ne savait non plus quelle était sa famille apparence. Cela paraissait bizarre. Nul ne savait non plus quelle était sa famille ni sa terre patrimoniale et pas davantage d'où il provenait. On en discutait beaucoup. Cela s'apprit en divers lieux, et en Grikkland, cela parvint aux oreilles d'Oddr, cet homme lui parut bien étrange, du fait quil n'en avait jamais entendu parler, où qu'il fût allé. Il monta sur la poutre le jet fit le serment qu'il pour prêtre serment H s'assurerait de la personne qui était roi à Hólmgarða tel peu après il rassembla de s'anne de l'identité du noi une troupe et se prépara à partir Îl envoya un message à Sírnir, son frère juré, l'Holmgrude H # qui vint à sa rencontre à l'est du Vinnland 1 | tet qui avait trente bateaux, et Oddr, cinquante Ils étaient tous bien équipés en armes et en hommes. Ils naviguèrent donc vers l'est jusqu'à Hólmgar∂r.

Le Gardaríki est un vaste pays, il y avait là maints royaumes 12. Il y avait dent chie de Moram gendem un roi appelé Marró qui régnait sur Móram, ce pays est en Gardaríki. Il y avait par le nei Marró de nei un roi appelé Rádstafr. L'endroit sur lequel il réganit s'apelle Rádstofa. Il y Rádstafr regnait sur la roi avait un roi appelé Eddvall Il régnait sur le royaume appelé Sursdalr. Le roi qui, le noi d'argument sur le royaume avait régné sur Hólmgarðr avant Kvillánus s'appelait Hólmgeirr. Il y avait un royaume du l'argument sur le roi appelé Paltos Il régnait sur Paltos linham Il variet un rojaument sur la royaument sur l'argument sur l'argum roi appelé Paltes. Il régnait sur Palteskjuborg. Il y avait un roi appelé Kænmarr. Il régnait sur Kœnugar∂r où avait habité en premier lieu Magok, fils de Naphet

9 nous voici revenus aux réalités! Hólmgar∂r est le nom que donnaient les varègues à Novgorod et où ils fondèrent une principauté.

<sup>10</sup> il y avait, dans la salle principale d'une maison viking, un banc qui faisait le tour et dont nous avons déjà parlé. Ce banc était posé sur un plancher ou set. L'intervalle entre les deux set opposés était de terre battue mais il existait une poutre ou setstokkr qui allait d'une rangée de bancs à celle d'en face et qui a dû occuper, que l'on sache, une fonction particulière :il fallait monter sur cette poutre pour faire des serments notamment, comme il est dit ici.

11 il vaudrait mieux lire Vindland, le pays des Vendes, des Slaves donc. 12 nous avons déjà vu que Garàaríki s'applique à la Russie, pour les vikings. Pour bref qu'il soit, le paragraphe qui suit est une somme. On peut l'interpréter de deux façons : ou bien le clerc qui, indubitablement, rédige ce texte. tient, comme si souvent chez/ses congénères, à faire état de sa science, livresque d'aventure; ou bien les termes qui vont suivre s'appliquent à de qui s 'appelait la Route de l'Est (austrvegr) que nous avons déjà rencontrée. Le lecteur voit passer, de la sorte, Murom, Rostov, Souzdal, Polotsk – il aura noté aussi que Magog, qui figure dans la Bible (comme opposé de Gog) intéresse l'auteur qui le relie à Japhet, l'un des trois fils de Noë.

Je veux surtout attirer l'attention sur Kœnugarôr, parfaitement attestée, qui est Kiev : c'est là que les varègues établirent une seconde principauté (avec celle de Novgorod): les deux fusionnèrent bientôt pour donner ce que l'on appellera alors la Russie. Revoir l'introduction à la Saga d'Yngvarr le grand voyageur, dans La Russie des Vikings, Anacharsis, 2009.

fils de Nóa. Tous ces rois qui viennent d'être nommés étaient tenus de payer le tribut au roi Kvillánus.

Avant qu'Oddr arrive à Hólmgar∂r, Kvillánus avait rassemblé des troupes pendant trois hivers. Il semblait aux gens qu'il avait dû être au courant de la venue d'Oddr. Tous les rois qui ont été précédemment nommés étaient là avec lui. Svartr fils de Geirríðr était là aussi. Il avait été appelé ainsi après la disparition d'Ögmundr meurtrier d'EyÞjófr Il y avait là aussi de grandes armées du Kirjálaland, et du Rafestaland, du Refaland, du Vírland, d'Eistland, du Lífland, du Vitland, du Kúrland, du Lánland, d'Ermland et Púlináland. 13 C'était une si grande armée que l'on ne pouvait la compter par centainres. Les gens se demandaient bien ce que cette armée innombrable ainsi rassemblée devait faire.

Quand Oddr aborda, il envoya des hommes trouver le roi Kvillánus pour lui offrir de se battre en tournois 14 contre lui, mais Kvillánus réagit proptement et se porta contre lui avec sa grande armée. Il avait alors son masque devant le visage, selon son habitude. Dès qu'ils se rencontrèrent, ils se préparèrent pour le tournois. Ils avaient de fortes lances, et longues, Ils rompirent quatre lances et s'éprouvèrent pendant trois jours mais ne parvinrent à rien.

Alors, Kvillánus dit: "Il me semble que l'épreuve est faite entre nous, et je déclare que nous sommes à égalité."

"On peut dire cela, il me semble", dit Oddr.

"Alors, il me semble judicieux que nous cessions, dit Kvillánus et ne combattions plus, et je veux t'inviter chez moi à un banquet."

"Il y a une chose qui s'y oppose", dit Oddr.

"Laquelle donc?" dit Kvillánus

"Celle-ci, di Oddr : que le ne sais pas qui tu es, et j'ai fait le serment de savoir qui était roi de Hólmgar∂r."

Alors, Kvillánus enleva le masque de sa face et dit : "Reconnais-tu un peu cette hideuse tête?"

Oddr reconnut tout à fait Ögmundr meurtrier d'EyÞjófr, car il vit toutes les marques qu'il lui avait laissées en lui arrachant la barbe et le visage jusqu'au milieu du crâne. La chair était revenue sur les os, mais pas un cheveu n'avait repousssé.

13 on voudra bien relire d'abord le début de la note précédente. Pour ne pas alourdir démesurément cet appareil critique, voici, dans l'ordre, les noms de lieux (pays) énumérés : Carélie (en Finlande, donc), Tafestland (Tavastaland), Refaland (donc pays de Reval), Virland, Estonie, Livonie, Vitland, Courlande, Kanland. Arménie (peut-être) et Pologne.

14 ce détail date le texte et situe son origine : il est notoire que le Nord ancien n'a pas connu de tournois.

Oddr<sub>i</sub>dit alors: "Non, Ögmundr, avec toi je ne me réconcilierai jamais. Tu m'as fait trop de tort et je te convoque à la bataille demain."

Ögmundr accepta, et le lendemain, ils livrèrent bataille. Elle fut à la fois rude et sévère, il y eut très grande hécatombe de part et d'autre. Sírnir, une fois encore, avançait remarquablement et tuait maint homme car Sniðill mordait tout ce qui se trouvait devant elle. Svartr Geirríðarson se porta alors contre lui et il y eut là rude assaut mais cependant, Sniðill ne parvenait pas à mordre alors que Svartr n'avait pas d'armure. Svartr ne manquait ni de force ni de méchanceté, mais leur combat singulier se termina de telle sorte que Sírnir tomba, mort devant Svartr quoiqu'avec bonne réputation.

Oddr avait alors tué tous les rois tributaires de Kvillánus, en tirant sur certains et en abattant d'autres. Mais quand il vit Sírnir mort, il se mit dans une grande colère et il estima que tout cela provenait de la même source, les pertes qu'il recevait d'Ögmundr et de ses hommes. Alors, il posa une flèche sur la corde et tira sur Svartr, mais celui-ci para de la paume et la flèche ne mordit pas. Il en fut ainsi une deuxième puis une troisième fois. Oddr considéra qu'il avait beaucoup perdu quand les dons de Gusirr lui avaient été enlevés. Il fait donc demi-tour, sort de la bataille, va dans laforêt et se taille un gros gourdin, puis revient dans la bataille. Et quand il rencontre Svartr, ils se mettent à combattre. Oddr rosse Svartr avec le gourdin, si bien qu'il n'eut de cesse qu'il de lui luise shaque es H n'eût brisé chaque os de Svartr 1 et il le quitta, mort.

Kvillánus n'était pas resté à ne rien faire pendant ce temps, car les gens disent qu'une flèche volait de chacun de ses doigts et qu'un homme mourait devant chacune et avec l'assistance de ses hommes, il avait tué tout homme et d'Oddr. Kvillánus avait perdu beaucoup de monde aussi, si bien qu'on ne pouvait guère les compter. Oddr était encore debout et se défendait très s'H vaillamment III, n'était ni épuisé ni blessé la cause en était sa tunique. La nuit proce qu'il no frient de les sépara parce qu'il no frient de la course en était sa tunique. les sépara parce qu'il ne faisait pas assez clair pour combattre. Kvillánus se rendit à la ville avec ses hommes, ceux qui avaient survécu. Cela ne faisait pas plus de soixante, tous épuisés et blessés. Il fut surnommé ensuite Kvillánus la flamme. Il régna encore longtemps sur Hólmgar∂r.

Oddr s'en fut par les forêts et les bois jusqu'à ce qu'il parvienne en Gaule. Régnaient là deux rois bien qu'il y eût eu douze royaumes. L'un de ces deux rois s'appelait Hjörólfr et l'autre, Hróarr. C'étaient les fils de deux frères Hróarr avait tué le père de Hjörólfr pour avoir le royaume, il régnait seul, si ce n'est que Hjörólfr avait gardé une province. Oddr arriva là, dans sa hir∂.

Le roi était jeune et son divertissement était de faire du tir à l'arc, mais il ne s'y entendait guère. Oddr dit que l'on ne tirait pas comme il fallait.

"Crois-tu que tu tirerais mieux?" dit le roi.

"Je ne vois pas pourquoi pas", dit Oddr, et il tira, et il toucha toujours le but. Le roi fut très impressionné et estima beaucoup Oddr.

Le roi lui dit comme il avait été lésé par le roi Hróarr. Oddr pressa de Harlfu H mt SH demander une répartition égale des royaumes. Ils envoyèrent au roi douze hommes porter des lettres, et lorsqu'il les eut lues, il répondit pour dire qu'ils Hazard

p'étaient pas timides, de demander parreilles choses et que ce que l'on devait le messegles H faire, c'était de les renvoyen de telle sorte qu'il n'y en ait pas d'autre pour faire pareille demande. Ensuite, de part et d'autre, ils rassemblèrent des troupes Oddr et Hjörólfr n'ayant pas la douzième partie de la troupe de Hróarr. Oddr demanda qu'on lui montre le roi Hróarr. Puis il prit une flèche et la décocha sur lui et elle l'atteignit au milieu du corps et le roi Hróarr tomba là, et il n'y demanda qu'on lui montre le roi Hróarr. Puis il prit une flèche et la décocha eut pas de bataille. Hjörólfr offrit à Oddr le trône, mais il ne s'y plut pas longtemps et s'en alla en secret une nuit. Ensuite, il resta dans les forêts, jusqu'à ce qu'il arrive à son royaume, et il s'y installa tranquillement.

Quelque temps après, Kvillánus envoya à Oddr de grands présents tant en or qu'en argent et toutes sortes d'excellents objets de valeur, avec des propos d'amitié et des offres de conciliations. Oddr accepta ces dons, car il comprenait dans sa sagesse qu'Ögmundr meurtrier d'EyÞjófr, qui se faisait appeler Kvillánus, était invincible parce qu'on ne pouvait pas moins l'appeler un esprit qu'un homme. Et il n'est pas mentionné qu'ils aient eu ensuite quelque démêlé et leurs disputes se terminèrent ainsi.

31. Oddr se rend dans son lieu natal.

Oddr siégea donc dans son royaume, il y est resté longtemps et il eut deux fils de sa femme. L'un s'appelait Ásmundr, d'après son frère adoptif, et l'autre s'appelait Herrau∂r d'après son grand-père maternel, ils étaient tous les deux accomplis.

III se fit qu'un soir, alors qu'Oddr et sa femme allaient au lit, Oddr pirt la parole: "Il y a un voyage à l'étranger que j'ai l'intention de faire."

"Que tu as l'intention de faire où?" dit Silkisif.

"J'ai l'intention de me rendre au nord en Hrafnista, dit-il, je veux savoir aussi qui s'occupe de l'île, celle que je possède ainsi que ma famille."

"Il me semble, dit-elle, que tu as ici assez de propriétés, toi qui a le Gardaríki tout entier et toutes les autres propriétés et royaumes que tu veux/ > In me paraîtrait que tu n'as pas besoin de convoiter un bout d'île qui n'a pas la I/ 9H moindre valeur."

"Oui, dit-il, c'est vrai que cette île est de piètre valeur, mais je veux décider qui devra l'avoir et il ne sert à rien de me dissuader car je suis résolu d'v aller et je serai parti dans peu de temps."

Puis il équipa deux bateaux pour quitter le pays avec quarante hommes sur chacun, et il n'y a rien à raconter de son voyage avant qu'il n'arrive dans le nord en Hrafnista, en Norvège. Les gens qui se trouvaient là firent bel accueil à Oddr, ils firent un banquet en son honneur et il fut festoyé là un demi-mois. We fait y lient Ils lui offrirent l'île et toutes les propriétés qui en dépendaient. Il leur donna

toutes ces propriétés et ne voulut pas s'attarder davantage. Puis il prépara son expédition et on le reconduisit en lui faisant d'excellents présents.

Oddr mit à la voile et sortit du Hrafnista, se rendit jququ'à Berurjó∂r/ on pense que cela se trouve dans le Jadart. Alors, il fit amener les voiles débarqua avec sa troupe et se rendit là où s'était trouvée la ferme d'Ingjaldr, il n'y avait que des ruines couvertes de gazon.

Il la parcourut du regard et dit : "C'est une terrible chose de savoir que cette ferme soit toute en ruinges et que tout est dévasté de ce qui se trouvait là

Il se rendit à l'endroit où lui et Ásmundr avaient leur lieu de tir à l'arc la différence qui avait existé entre les deux frère jurés. Il les conduisit là où ils étaient allés à la nage et et leur indiqua tous les repères.

Et lorsou'ils aurest par la lange et et leur indiqua tous les repères. et dit la différence qui avait existé entre les deux frère jurés. Il les conduisit aussi là où ils étaient allés à la nage et et leur indiqua tous les repères.

Et lorsqu'ils eurent vu cela, il dit : "Maintenant, il faut aller notre chemin, il ne sert à rien de regarder ce pays, bien que ce soit une grande chose que d'avoir vu cela."

Ils redescendirent et partout où ils passaient, la terre était toute couverte de fleurs, là où Oddr était autrefois.

Alors qu'ils descendaient vers la mer, Oddr dit : "Je pense qu'il y a peu d'espoir que la prophétie se réalise que la misérable voyante me fit il y a longtemps. Mais qu'est-ce qu'il y a là? dit Oddr, qu'est-ce qu'il y a par terre, estce que ce n'est pas un crâne de cheval?"

"Oui, dirent-ils, et excessivement blanchi et ancien, très gros et tout gris en dehors."

"Qu'est-ce que vous en penserz, est-ce que ce serait le crâne de Faxi?"

Il arriva à Oddr qu'il piqua ce crâne avec le manche de son épieu. Le crâne s'inclina un peu et d'en-dessous en sortit en frétillant une vipère qui fondit sur Oddr. Le serpent le frappa au pied au-dessus de la cheville si bien que tout de suite le venin s'y mit, et toute la jambe se mit à enfler ainsi que la cuisse. C'est ainsi qu'Oddr futr pris si fermement de ce mal que ses hommes durent l'aider à descendre jusqu'à la mer.

Lorsqu'il y arriva, Oddr s'assit et dit : "On va maintenant répartir ma troupe en deux moitiés/ quarante hommes vont rester avec moi et je vais composer un poème sur ma vie, et les autres quarante vont me faire un sarcophage et rassembler du bois. Quand je serai mort, on me déposera dans le feu et on brûlera tout."





<sup>15</sup> revoyez le chapitre 2, la prédiction de la voyante, et la strophe 3 qu'elle déclame.





#### De la difficulté à faire affaire avec les rokilou

Beaucoup d'inspirations, peu de possibilités. Ainsi pourrions-nous résumer les longues séances de travail pendant lesquelles maintes idées se sont vues évoquées, discutées et souvent écartées à l'issue de débats passionnants. De fait, la combinaison de toutes nos inspirations pour la création du livre s'est révélée être un exercice à la fois complexe et stimulant qui nous a permis de découvrir les goûts graphiques des uns et des autres.

#### La couverture

Une bonne dose de créativité et de diplomatie. Entre le choix d'une illustration en pleine page, ou d'une illustration encadrée, rien ne semblait convenir à l'ensemble de l'équipe éditoriale. Fallait-il restituer, la charte graphique dominante de la collection Métamorphose ou s'en éloigner pour montrer l'originalité du livre parmi la collection ?

Après avoir passé en revue l'ensemble de la collection nous avons pu dégager deux traits distinctifs qui nous ont permis d'établir un projet de couverture accepté par tous.

Du point de vue des illustrations il apparaît de manière évidente que les illustrateurs de la collection Métamorphose s'éloignent très largement de l'ensemble de la ligne éditoriale des éditions Soleil. Avec un dessin moins marqué par les codes de la bande dessinée classique et des illustrateurs au style plus original tels que Benjamin Lacombe ou encore Anna Merli, nous avons pensé que le travail de Nassim Boutegrabet pouvait tout à fait s'intégrer dans la collection et devait donc être mis en avant sur la couverture.

Dans un deuxième temps, nous avons constaté que l'originalité des illustrations s'accompagnait d'une mise en valeur de la couverture par le biais de cadres comme en témoignent les exemples ci-dessous.

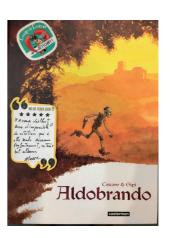


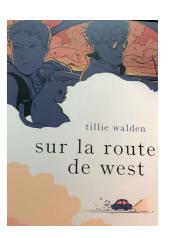




Ces exemples ont constitué notre socle d'inspiration dans la réalisation des premières couvertures. Cependant, l'idée du cadre était trop classique à notre goût pour un texte aussi original que pouvait l'être Oddr aux Flèches. Nous avons préféré prendre le risque de nous éloigner quelque peu de la ligne éditoriale de la collection en faisant le choix d'une couverture illustrée en pleine page. De plus, parmi les éléments que nous souhaitions faire apparaître, la mer, les flèches, les géants, la neige et les fjords nous sont apparus comme incontournables dans la conception de la couverture. Enfin, notre couverture s'est également largement inspirée des nombreux ouvrages que nous avions pu consulter en librairie et notamment ces quelques exemples.







Une fois que nous avions déterminé le type de couverture que nous souhaitions, encore restait-il à choisir l'illustration que nous mettrions en valeur. Notre choix s'est partagé entre ces quelques dessins :







C'est donc à partir de ces illustrations que nous avons pu aboutir à nos premières couvertures dont nous retraçons un petit historique :



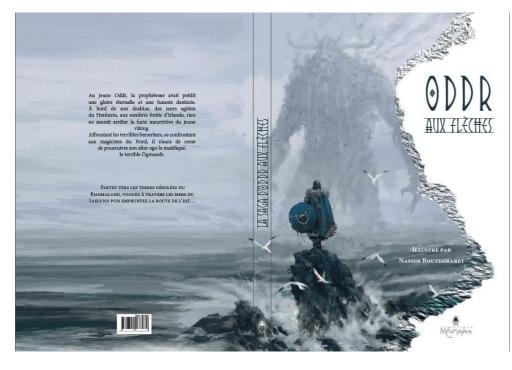








La problématique de la couverture s'est finalement résolue avec l'intégration d'une partie blanche en arrière plan permettant de rappeler l'imaginaire nordique et de singulariser la couverture des autres propositions de la collection. La couverture finale s'est donc incarnée sous cette forme définitive :



Sur la couverture, nous avons fait le choix de faire figurer : le titre de l'œuvre, le nom de son illustrateur et la collection dans laquelle elle s'inscrirait. Lors de l'insertion de ces éléments il nous est apparu que l'élément clef serait le titre. De fait, l'illustrateur n'étant pas un argument de vente assez convaincant, il semblait nécessaire de mettre l'accent sur la singularité du texte. Or, le caractère mystérieux du titre pourrait précisément nous permettre d'attirer un public curieux et capté par son exotisme.

#### LE DOS

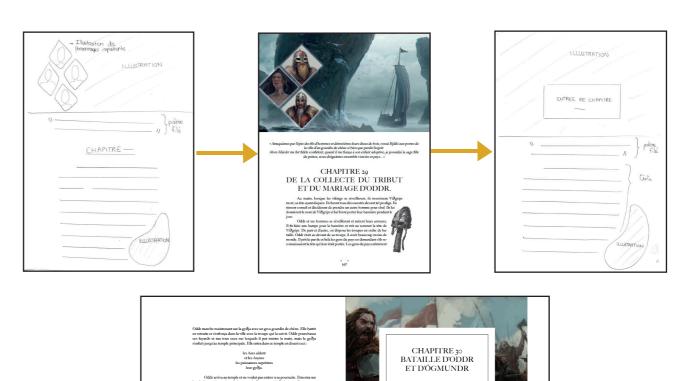
Le titre a été allongé sur le dos du livre en mettant l'accent sur le genre de l'ouvrage : la saga, permettant au lecteur et au libraire de mieux appréhender le livre et de pouvoir le retrouver de manière plus rapide par le biais de l'utilisation de mots-clés.

#### La quatrième de couverture

Nous avons opté pour une quatrième de couverture sobre et classique avec un court texte de synopsis afin de ne pas trop dérouter le lecteur par un ensemble de choix éditoriaux qui seraient trop audacieux ou énigmatiques. Cependant, pour trancher avec la sobriété de la quatrième de couverture nous avons fait le choix d'intégrer une courte invitation au voyage en petites capitales afin de la rendre bien visible du potentiel lecteur.

## L'ORGANISATION INTÉRIEURE DE LA MAQUETTE rieure de la maquette a, elle aussi, été suiette à de 1

L'organisation intérieure de la maquette a, elle aussi, été sujette à de nombreuses modifications. À la manière du théatre, nous souhaitions faire figurer à chaque entrée de chapitre les différents personnages présents lors de l'aventure à l'aide de médaillons illustrés. Tout en prennant soin de ne sélectionner que les personnages essentiels de l'épisode, il est apparu que l'idée, trop proche graphiquement des jeux vidéos s'est révelée peu esthétique et contradictoire avec notre projet de beau livre. Nous avons ainsi modifié notre maquette au profit d'une présentation plus classique.









#### OUVERTURE DE CHAPITRE

Désormais, chaque ouverture de chapitre s'amorce par une illustration. Ces illustrations jouent le rôle de « pauses graphiques » au sein du récit. Au-delà de leur intérêt pour récupérer un lecteur distrait, elles ont également une dimension préparatrice/annonciatrice de l'aventure à venir.

Par ailleurs, dans un soucis de cohérence éditoriale, nous avons préféré supprimer le poème final déclamé par Oddr tout en le fragmentant avant chaque ouverture de chapitre. De cette manière le poème ne serait pas une longue suite d'événements mais plutôt un avant-goût de l'aventure à venir. Loin de révéler l'intrigue, ces quelques fragments permettent, à l'inverse, d'attiser la curiosité du lecteur. Vous trouverez ci-contre, trois extraits essentiels de la saga pour lesquels nous avons commandé des illustrations auprès de Nassim Boutegrabet.







#### LES PAGES LIMINAIRES

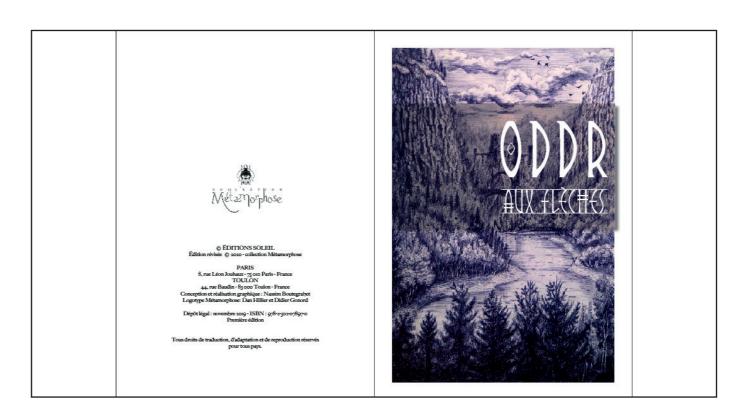
Pour faciliter l'entrée dans le texte et plonger immédiatement le lecteur dans la fabuleuse aventure d'Oddr, nou avons opté pour trois dispositifs liminaires :

- Un sommaire
- Une généalogie
- Une carte
- Le sommaire a simplement une visée structurelle permettant de voyager de manière plus rapide entre les différentes aventures d'Oddr.
- La généalogie a, quant à elle, été pensée pour faciliter la compréhension des ancêtres et descendants des deux principaux personnages : Oddr et Ögmundr. Elle permet de replacer les personnages dans la lignée des autres sagas, dont Oddr aux Flèches fait partie.

Par ailleurs, la généalogie peut nous paraître intéressante dans la mesure où elle permet de questionner de manière plus large l'ancrage historique de ces personnages puisqu'il semblerait que Ketill haegr (le Saumon) ait réellement existé et dans ce cas, pourquoi ne pas envisager l'existence même d'Oddr?

D'un point de vue graphique, nous avons finalement réutilisé l'idée des médaillons, qui avait été abandonnée lors de la maquette intérieure, mais d'une manière bien plus discrète et secondaire.

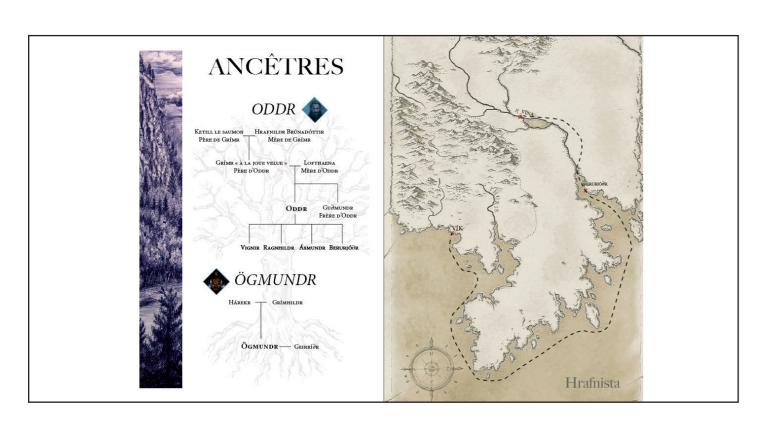
• La carte, elle, aura davantage une valeur esthétique et ludique puisqu'elle s'attache à recenser, lorsque l'histoire le permet, les différentes pérégrinations de notre héros en terre réelle ou légendaire.

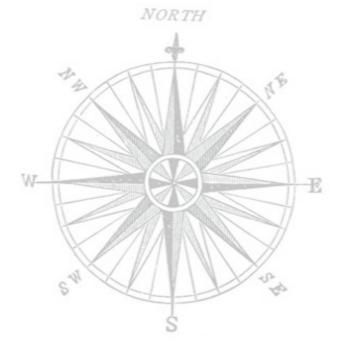














#### CHARTE TYPOGRAPHIQUE

En ce qui concerne la charte typographique du titre de l'ouvrage nous avons finalement tranché pour une police dont l'aspect graphique rappelle de manière certaine l'écriture runique. Intitulée **Angar Runes**, la typographie est mise en vente par la société Haksen Studio.

Pour une somme de 350 \$ nous pouvons obtenir une licence sur la police donnant accès à :

- Plus de 10 utilisateurs
- Jusqu'à 10 installations sur ordinateur
- Utilisation sur un logo
- Utilisation commerciale et personnelle illimitée
- Utilisation illimitée sur les réseaux sociaux, même monétisés (YouTube, Instagram, Facebook)
- Blog : Utilisation illimitée
- Utilisation illimitée pour produits finis destinés à la vente (Produits, prints, publicités, impressions digitales, marchandises)
- Vues mensuelles de la page web en illimité

Voici quelques exemples de recherches typographiques par lesquelles nous sommes passés :

ODDR AUX FLÈCHES (Lithos Pro)
ODDR AUX FLÈCHES (PentaGram's Salemica)

ODDR AUX FLÈCHES (PR Viking)
ODDR AUX FLÈCHES (Trajan Pro)

Avant de trouver l'élue :

(Angar Runes)

En ce qui concerne le traitement du texte, nous avons privilégié une police assez classique : la Big Caslon. Le tableau ci-contre vous permettra de visualiser comment la police sélectionnée pour notre texte se distingue d'une police bien plus classique comme peut l'être la Times New Roman. Avec une utilisation plus prononcée de la graisse et un traitement plus arrondi des caractères, la Big Caslon nous a semblé être la police adéquate afin d'enrichir notre texte.

Que voluptur a volores nobis ant.

Runda cor aceped mintiost, to berfersped militate voluptatus et, si aliaeperi necabo. Aquaerepedis eumquis imoluptat eat.

Rorposam dolorem venet est maiosaperro te consed exces est ad erro odipsum audit doloriatus magnimporem fugit hilis pro conecte quias dus ea dolupti arum quas moloratur, voloreium rerferi de nat occupta volum.

Que voluptur a volores nobis ant.

Runda cor aceped mintiost, to berfersped militate voluptatus et, si aliaeperi necabo. Aquaerepedis eumquis imoluptat eat.

Rorposam dolorem venet est maiosaperro te consed exces est ad erro odipsum audit doloriatus magnimporem fugit hilis pro conecte quias dus ea dolupti arum quas moloratur, voloreium rerferi de nat occupta volum.

Dans la gamme des couleurs utilisées par notre illustrateur, nous souhaitions accentuer l'opposition entre scènes froides et scènes chaudes. De fait, si la neige, la roche ou la mer sont des éléments représentés dans des tons froids, à l'inverse, les scènes de feu ou de sang sont représentées dans des couleurs chaudes telles que le rouge, l'orange ou le jaune, permettant ainsi de contraster avec l'univers graphique. Par ailleurs, les scènes utilisant des couleurs chaudes étant plus rares, elles attirent l'attention du lecteur sur des épisodes décisifs de la saga. En témoigne la scène finale de l'embrasement du bateau funéraire de Oddr. Ainsi, avons-nous réduit les couleurs utilisées à ces échantillons, qui combinés, on pu donner naissance à de nombreux décors.



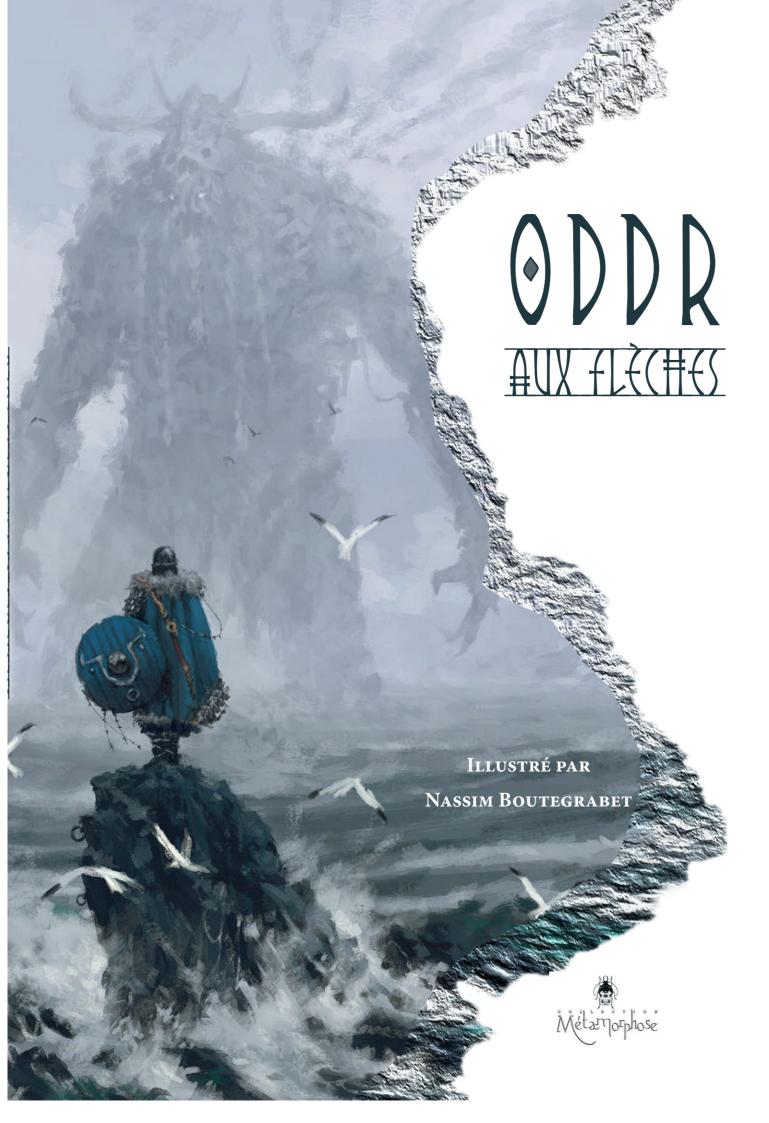


Pour vous permettre d'apprécier au mieux notre mise en page, nous avons décidé de glisser dans ce dossier un échantillon de la maquette intérieure de notre ouvrage *Oddr aux Flèches*. Vous pourrez ainsi juger par vous-même de tout le travail accompli. En tournant la page, vous aurez la possibilité donc d'admirer notre magnifique chemin de fer dans un premier temps puis notre 1<sup>re</sup> de couverture ainsi qu'un échantillon de notre maquette intérieure dans un second temps. Nous rappelons que notre ouvrage a pour format 20×28,5 cm, de fait l'échantillon que nous vous présentons possède ce format, il est donc normal que les images soient plus petites que la dimension normale d'une page A4.

## CHEMIN DE FER

	Page de	Page de	Page de	Crédits	Page de	So	ommaire	Ancêtres	Carte
	garde 1	garde 2	faux-titre 3	4	titre 5	6	7	8	9
			Chap 1				Chap 2		,
Introd	l uction I	Page blanche							
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
			Chap 3				Chap 4		
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
			Chap 5						Chap 6
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
			Chap 7						Chap 8
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
40	41	42	43		Chap 9	40	4/	40	Chap 10
					Спар У				Chap 10
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	Chap 11						Chap 12		
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
			Chap 13				Chap 14		
70	<i>7</i> 1	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
	Chap 15		Chap 16				Chap 17		
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

	Chap 18												
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109				
	Chap 19						Chap 20						
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119				
	Chap 21						Chap 22						
120	121	122	123	124	125	126	127	128	129				
	Chap 23						Chap 24						
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139				
			Chap 25				Chap 26						
140	141	142	143	144	145	146	147	148	149				
	Chap 27												
150	151	152	153	154	155	156	157	158	159				
					Chap 28				Chap 29				
160	161	162	163	164	165	166	167	168	169				
							Chap 30						
170	171	172	173	174	175	176	177	178	179				
					Chap 31			Lexique	Lexique				
180	181	182	183	184	185	186	187	188	189				
		Pages d'ouverture de chapitre											
100		100					ion simple						
190	191	Page d'illustration double											





« Attaquâmes par l'épée des fils d'hommes et détruisîmes leurs dieux de bois; rossai Bjálki aux portes de la ville d'un gourdin de chêne si bien que perdit l'esprit.

Alors Hárekr me fut fidèle confident, quand il me fiança à son enfant adoptive; je possédai la sage fille du prince, nous dirigeâmes ensemble victoire et pays... »



Au matin, lorsque les vikings se réveillèrent, ils trouvèrent Víðgripr mort, sa tête ayant disparu. Ils furent tous déconcertés devant tel prodige. Ils tinrent conseil et décidèrent de prendre un autre homme pour chef. Ils lui donnèrent le nom de Víðgripr et lui firent porter leur bannière pendant le jour.

Oddr et ses hommes se réveillèrent et mirent leurs armures. Il fit faire une hampe pour la bannière et mit au sommet la tête de Víðgripr. De part et d'autre, on disposa les troupes en ordre de bataille. Oddr était au devant de sa troupe, il avait beaucoup moins de monde. Il prit la parole et héla les gens du pays en demandant s'ils reconnaissaient la tête qui leur était portée. Les gens du pays estimèrent



reconnaître la tête de Víðgripr et s'étonnèrent fort qu'il en fût ainsi. Oddr leur donna alors le choix : voulaient-ils livrer bataille contre lui ou bien se soumettre. Ils pensèrent que la situation n'était pas à leur avantage, même s'ils essayaient, et ils prirent le parti de se soumettre à Oddr. Il les pris avec lui et s'en alla à la rencontre du roi Álfr bjálki. Bataille éclata aussitôt entre eux.

Le combat fut rude et Oddr estima qu'en un bref moment il y eut grand massacre dans sa troupe. « Il s'ensuit aussi, dit Oddr, que j'avais beau tout dévaster jusqu'à la bannière d'Álfr, je ne pouvais le voir nulle part. »

Alors, un homme du pays qui avait été avec Víðgripr prit la parole :

- « Je ne sais, dit-il, ce qu'il y a chez toi pour que tu ne le voies pas car il il marche derrière sa bannière et ne s'en sépare jamais. La preuve en est qu'il décoche une flèche de chacun de ses doigts et qu'il se trouve un homme devant chacune. »
  - « Je ne le vois tout de même pas » , dit Oddr.

Alors, cet homme leva son bras au-dessus de la tête d'Oddr et dit : « Regarde donc en-dessous de mon bras. »

Et aussitôt Oddr vit Álfr et tout ce qui lui avait été dit.

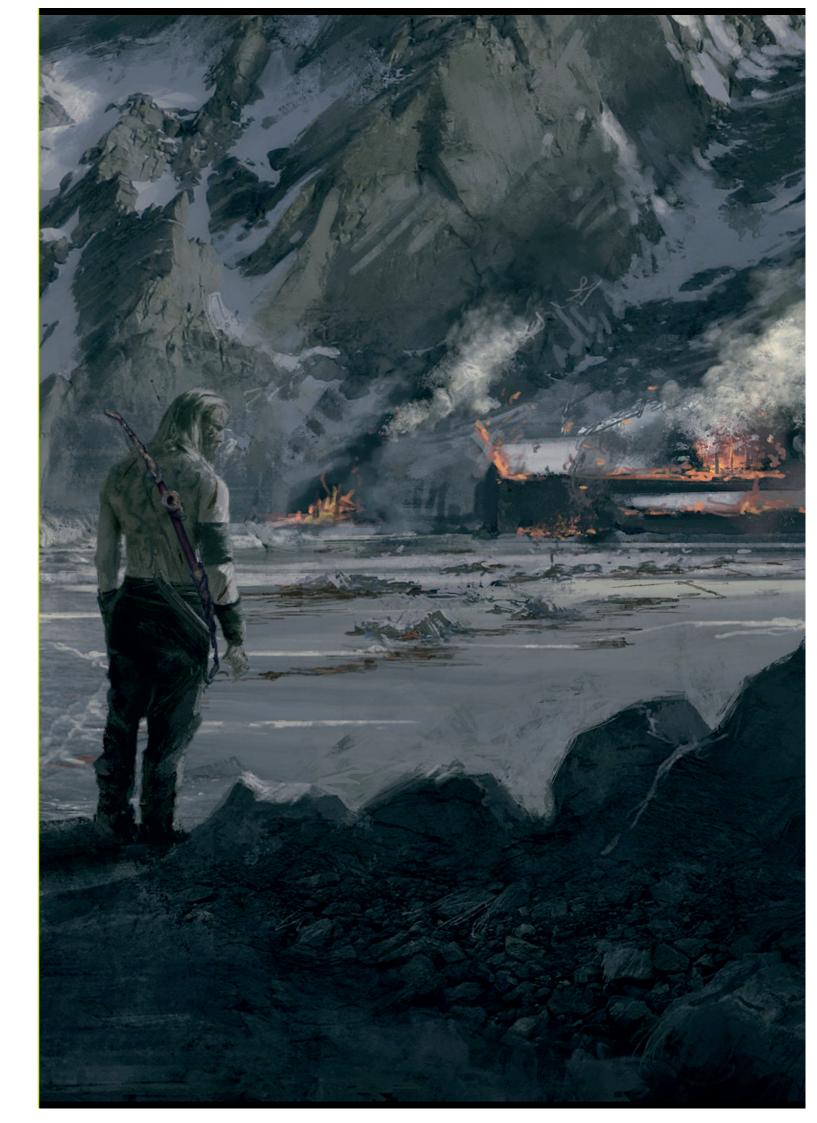
Oddr dit alors : « Reste ainsi quelques moments » , et c'est ce que fit l'autre.

Alors, Oddr alla chercher les dons de Gusirr, en prit un, le posa sur la corde et tira sur Álfr bjálki, mais celui-ci mit la paume de sa main devant et la flèche ne mordit pas du tout.

« Que tout le monde y aille, dit Oddr, même si aucun de vous n'est utile. » Il décocha tous les dons de Gusirr, et aucun d'eux ne mordit, ils tombèrent tous dans l'herbe. « Je ne sais pas, dit Oddr, à moins que se réalisent les paroles du vieux Jólfr : les dons de Gusirr ont peut-être dépéri. Il va falloir essayer les flèches de pierre qu'il m'a offertes. » Il en prit une, la posa sur la corde et tira sur Álfr bjálki. Et quand celui-ci entendit le sifflement de la flèche, qui volait sur lui, il brandit de nouveau la paume de sa main, mais la flèche vola à travers et ressortit par la nuque. Oddr en prit une autre et la posa sur la corde et tira sur Álfr. Celuici brandit son autre paume, pensant se protéger, mais la flèche entra dans son œil intact et ressortit par la nuque. Álfr ne tomba pas davantage. Alors, Oddr tira la troisième flèche, laquelle arriva sur Álfr au milieu du corps. Il tomba. Les flèches du vieux Jólfr disparurent, car il avait dit qu'on ne pouvait les tirer qu'une fois et qu'on ne les retrouverait pas.

La bataille fut courte dès lors, la troupe avait pris la fuite et s'était rendue à la cité. Là, la gyðja se tenait dans les rues de la ville, décochant des flèches de tous ses doigts. La bataille s'apaisa, partout les troupes allèrent se rendre à Oddr. Auprès de la ville, il y avait des temples et des lieux de culte : Oddr y fit mettre le feu et brûla tout ce qui se trouvait dans les alentours de la ville, et alors, la gyðja déclama ce lai :





Qui provoque cet incendie, quelle bataille, quel pouvoir de jarl déchaîne les estocs? Les temples ont brûlé, Les hauts-lieux sont en flammes, qui rougit les estocs dans la troupe d'Yngvi?

#### Oddr répondit et déclama cela:

Oddr brûla les temples et brisa les hauts-lieux et détruisit tes dieux de bois qui ne firent pas grand bien en ce monde, eux qui ne purent se sauver du feu.

#### Alors, elle déclama :

Le cœur rit en moi que tu aies obtenu le courroux de Freyr, mêlé de danger, les Ases aident et les Asynes les puissances suprêm

#### Alors, Oddr déclama:

Je n'ai cure que tu me menaces femme avide de mal du courroux de Freyr; je sais que dans le feu flambent les Ases, que les tröll te possèdent



je crois en Dieu seul.

Alors elle déclama :

Qui t'a élevé pour devenir un tel idiot que tu ne veuilles point sacrifier à Óðinn?

Alors, Oddr intervint et déclama:

M'éleva Ingjaldr dans mon enfance, lui qui régnait sur Eikund et habitait Ja∂arr.

Alors elle déclama:

Richesse estimerais-je posséder en suffisance si je trouvais Álfr le glorieux; Je lui dédie sacrifice et quatre fermes; il vous tirera tous dans le feu.

#### Alors Oddr déclama cela:

Oddr courba l'orme, flèche vola de la corde, l'ouvrage de Jólfr transperça Álfr; n'attend pas sacrifice, et que Bjálki accepte, festoient les corbeaux sur la charogne de Bjálki.

#### Alors elle déclama :

Qui te seconda de l'est jusqu'ici, de terreur empli et fallacieux ? Tu dois vouloir ravager quiconque, quand tu as pu d'Álfr ruiner la vie.

#### Alors Oddr déclama:

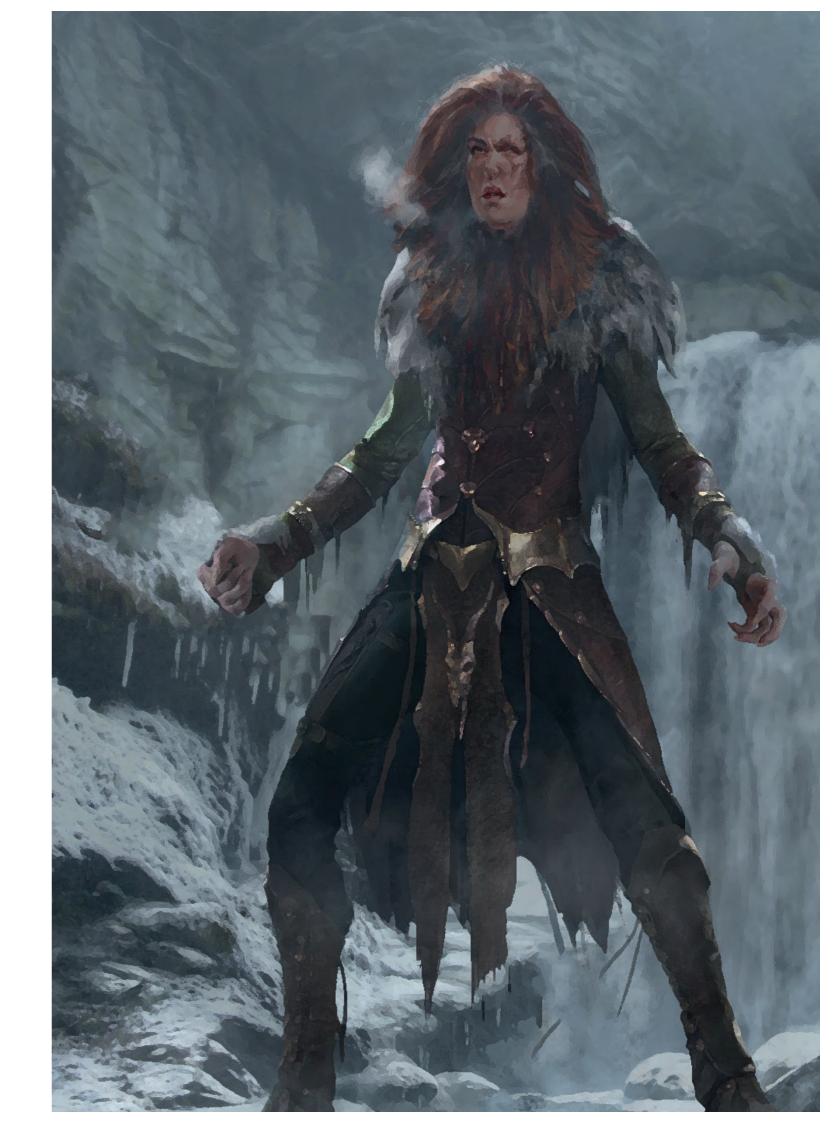
M'aidèrent les flèches et l'oeuvre de Jólfr, projectiles grandioses et arc souverain; et ce en cinquième lieu que tu dois savoir, que jamais des Ases je ne me fis des amis.

Je fis Freyr d'abord puis Óðinn aveugler tous deux, aller au bûcher, durent les Ases chercher à se dérober où que nous nous fûmes rencontrés en groupes.

#### Et il déclama encore :

Je chassai les Ases deux ayant perdu cœur, comme devant le loup chèvres couillonnes courent; mauvais d'avoir Óðinn pour ami cher; tu ne sacrifieras plus méchante sorcière.





Oddr marche maintenant sur la gyðja avec un gros gourdin de chêne. Elle battit en retraite et s'enfonça dans la ville avec la troupe qui la suivit. Oddr pourchassa ces fuyards et tua tous ceux sur lesquels il put mettre la main, mais la gyðja s'enfuit jusqu'au temple principale. Elle entra dans ce temple en disant ceci :

les Ases aident et les Asynes les puissances suprêmes leur gy∂ja.

Oddr arriva au temple et ne voulut pas entrer à sa poursuite. Il monta sur le toit du temple et vit par la lucarne où elle se trouvait. Il s'empara d'une grosse pierre et la précipita par la gydja. La pierre atteignit le dos de la géante et l'écrasa sur les marches, et c'est là qu'elle mourut. Et Oddr poussa son armée à travers la ville. Il arriva à l'endroit où était Álfr, il n'avait pas encore trépassé. Alors Oddr le rossa de son gourdin jusqu'à sa mort. Puis il collecta le tribut par tout le pays et institua des chefs et des gouverneurs.

Et quand ce fut fait, il s'en alla avec grande richesse et biens illimités et l'on ne parla pas de son expédition avant qu'ils ne fussent revenus en Grikkland. Pendant ce temps, le roi Herrauðr était mort , on l'avait porté à sa tombe et on avait érigé un tertre au-dessus de lui. Quand il fut arrivé au pays, Oddr fit aussitôt célébrer ses funérailles, et cela étant fait, Hárekr fiança à Oddr sa fille adoptive, Silkisif. Ce fut tout ensemble que l'on célébra cette noce et les funérailles du roi Herrauðr. Au cours de ce banquet, on donna à Oddr le titre de roi et il se mit à gouverner son royaume.



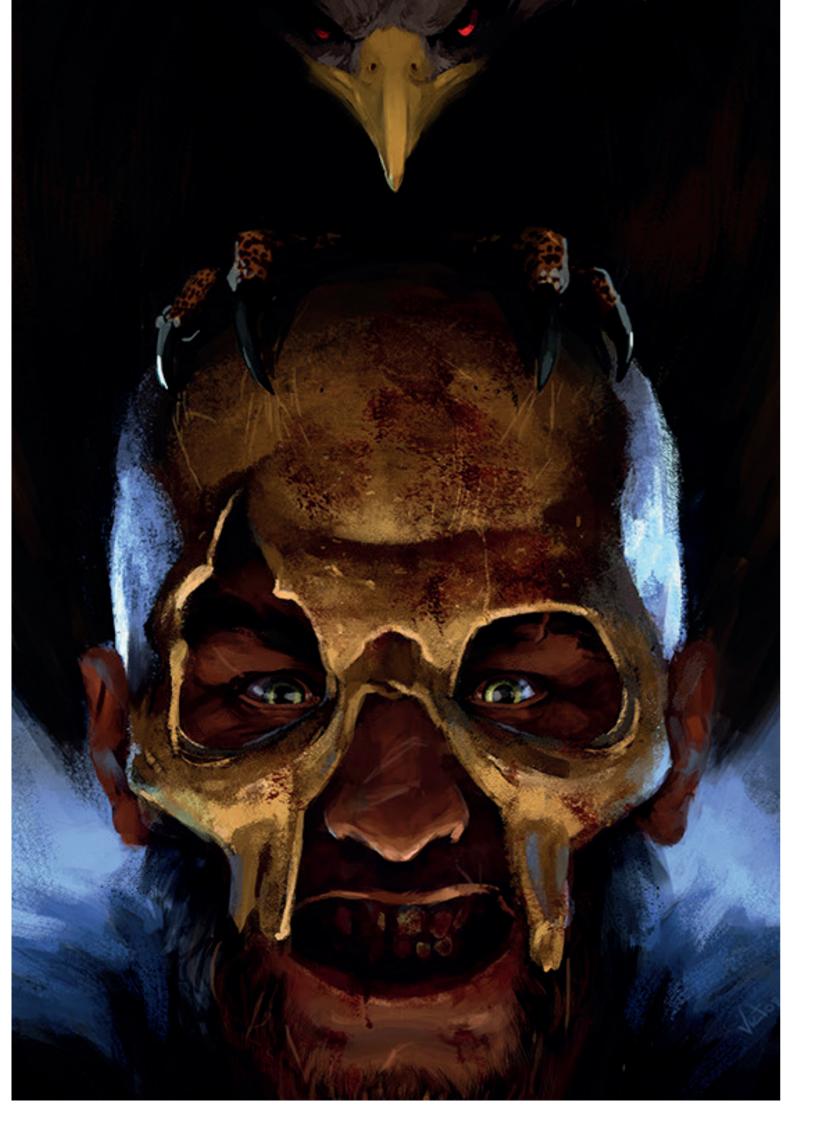


« Jouis ensuite moins de mon bonheur, point très longtemps comme je pensais le savoir; quantité de choses à dire de mes voyages aux hommes sages; celle-ci est la dernière... »



Sept hivers plus tôt, le roi à l'est de Hólmgarðr était mort soudainement, un inconnu du nom de Kvillánus avait pris le pouvoir. Il avait quelque peu une habitude étrange car il portait un masque sur son visage, de sorte que l'on ne voyait jamais son apparence. Cela paraissait bizarre. Nul ne savait non plus quelle était sa famille ni sa terre patrimoniale et pas davantage d'où il provenait. On en discutait beaucoup. Cela s'apprit en divers lieux, et en Grikkland, cela parvint aux oreilles d'Oddr, cet homme lui parut bien étrange, du fait qu'il n'en avait jamais entendu parler, où qu'il fût allé. Il monta sur la poutre pour prêter le serment de s'assurer de l'identité du roi d'Hólmgarðr. Peu après il rassembla une troupe et se prépara à partir. Il envoya un message à Sírnir, son frère juré, qui vint à sa rencontre à l'est du Vinnland. Il avait trente bateaux, Oddr cinquante et ils





étaient tous bien équipés en armes et en hommes. Ils naviguèrent donc vers l'est jusqu'à Hólmgarðr.

Le Garðaríki est un vaste pays, il y avait là maints royaumes dont celui de Moram gouverné par le roi Marró. Le roi Ráðsta régnait sur Ráðstofa . Eddval régnait sur le royaume du Sursdalr. Tous les rois étaient tenus de payer le tribut au souverain Kvillánus.

Avant qu'Oddr arrive à Hólmgarðr, Kvillánus avait rassemblé des troupes pendant trois hivers. Il semblait aux gens qu'il avait dû être au courant de la venue d'Oddr. Il y avait là aussi de grandes armées du Kirjálaland, du Rafestaland, du Refaland, du Vírland, d'Eistland, du Lífland, du Vitland, du Kúrland, du Lánland, d'Ermland et du Púlináland. C'était une si grande armée que l'on ne pouvait la compter par centaines. Les gens se demandaient bien ce que cette armée innombrable ainsi rassemblée devait faire.

Quand Oddr aborda, il envoya des hommes trouver le roi Kvillánus pour lui offrir de se battre en tournois contre lui, mais Kvillánus réagit promptement et se porta contre lui avec sa grande armée. Il avait alors son masque devant le visage, selon son habitude. Dès qu'ils se rencontrèrent, ils se préparèrent pour le tournois. Ils avaient de fortes et longues lances. Ils rompirent quatre lances et s'éprouvèrent pendant trois jours mais ne parvinrent à rien.

Alors, Kvillánus dit : « Il me semble que l'épreuve est faite entre nous, et je déclare que nous sommes à égalité. »

- « On peut dire cela, il me semble » acquiesça Oddr.
- « Alors, il me semble judicieux que nous cessions et ne combattions plus, et je veux t'inviter chez moi à un banquet. »
  - « Il y a une chose qui s'y oppose ».
  - « Laquelle donc? ».
- « Je ne sais pas qui tu es, et j'ai fait le serment de savoir qui était roi de Hólmgarðr. »

Alors, Kvillánus enleva le masque de sa face et dit : « Reconnais-tu un peu cette hideuse tête ? »

Oddr reconnut tout à fait Ögmundr meurtrier d'EyÞjófr, car il vit toutes les marques qu'il lui avait laissées en lui arrachant la barbe et le visage jusqu'au milieu du crâne. La chair était revenue sur les os, mais pas un cheveu n'avait repoussé.

Oddr s'exclama alors : « Non, Ögmundr, avec toi je ne me réconcilierai jamais. Tu m'as fait trop de tort et je te convoque à la bataille demain. »

Ögmundr accepta, et le lendemain, ils livrèrent bataille. Elle fut à la fois rude et sévère, il y eut très grande hécatombe de part et d'autre. Sírnir, une fois encore, avançait remarquablement et tuait maint homme car Sniðill, son épée, mordait tout ce qui se trouvait devant elle. Svartr Geirríðarson se porta alors contre lui et il y eut là terrible assaut, cependant Sniðill ne parvenait pas à



mordre alors que Svartr n'avait pas d'armure. Svartr ne manquait ni de force ni de méchanceté, mais leur combat singulier se termina de telle sorte que Sírnir tomba mort devant Svartr.

Oddr avait alors tué tous les rois tributaires de Kvillánus, en tirant sur certains et en en pourfendant d'autres. Mais quand il vit Sírnir mort, il se mit dans une grande colère. Alors, il posa une flèche sur la corde et tira sur Svartr, mais celui-ci para de la paume et la flèche ne mordit pas.

Il en fut ainsi une deuxième puis une troisième fois. Oddr considéra qu'il avait beaucoup perdu quand les dons de Gusirr lui avaient été enlevés. Il fait donc demi-tour, sort de la bataille, va dans la forêt et se taille un gros gourdin, puis revient dans la bataille. Et quand il rencontre Svartr, ils se mettent à combattre. Oddr rosse Svartr avec le gourdin, si bien qu'il n'eut de cesse de lui briser chaque os et il le quitta, mort.

Kvillánus n'était pas resté à ne rien faire pendant ce temps, car les gens disent qu'une flèche volait de chacun de ses doigts et qu'un homme mourait devant chacune. Avec l'assistance de ses hommes il avait tué tout homme d'Oddr. Kvillánus avait perdu beaucoup de monde aussi, si bien qu'on ne pouvait guère les compter. Oddr était encore debout, se défendait très vaillamment et grâce à sa tunique n'était ni épuisé ni blessé. La nuit les sépara parce qu'il ne faisait pas assez clair pour combattre. Kvillánus se rendit à la ville avec ses hommes, ceux qui avaient survécu. Cela ne faisait pas plus de soixante, tous épuisés et blessés. Il fut surnommé ensuite Kvillánus la flamme. Il régna encore longtemps sur Hólmgarðr.

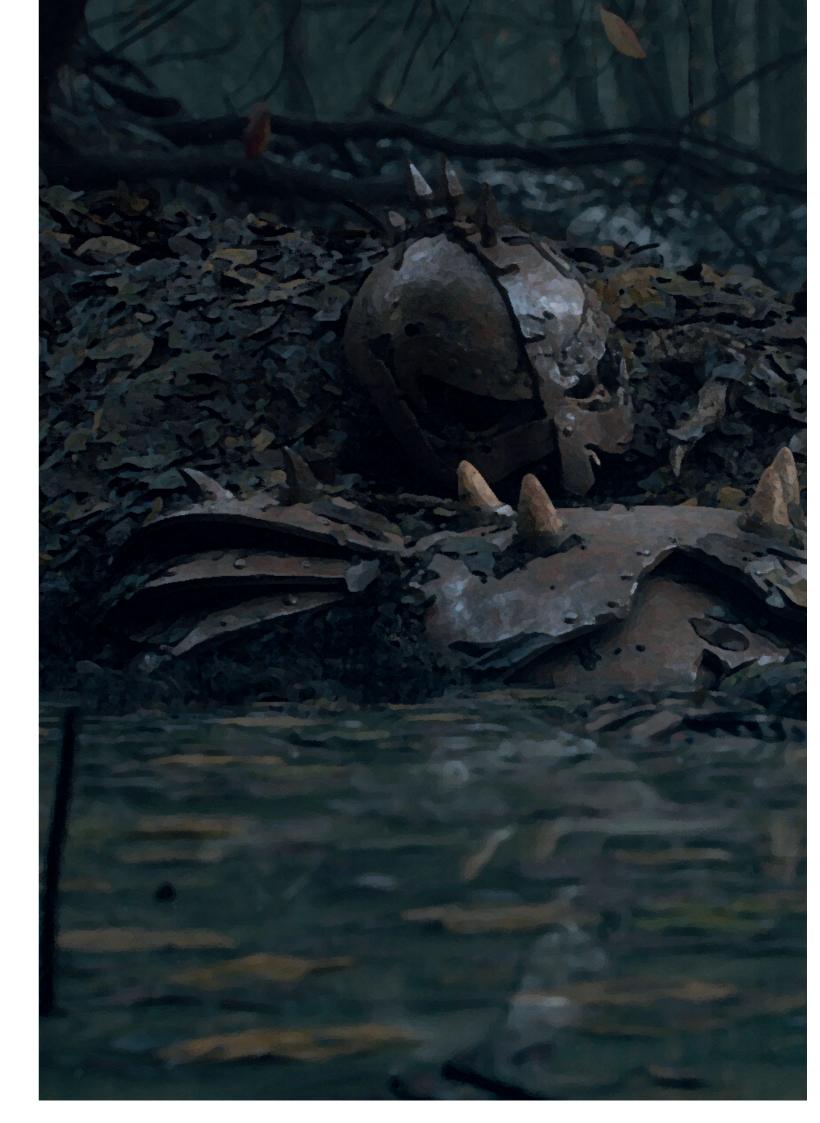
Oddr s'en fut par les forêts et les bois jusqu'à ce qu'il parvienne en Gaule. Régnaient là deux rois cousins Hjörólfr et Hróarr bien qu'il y eût douze royaumes. Hróarr avait tué le père de Hjörólfr pour avoir le royaume, il régnait seul, si ce n'est que Hjörólfr avait gardé une province. Oddr arriva là, dans sa hirð.

Le roi était jeune et son divertissement était le tir à l'arc, mais il ne s'y entendait guère. Oddr dit qu'il ne tirait pas comme il fallait.

- « Crois-tu que tu tirerais mieux ? » dit le roi.
- « Je ne vois pas pourquoi pas » , dit Oddr, et il tira, et il toucha toujours le but. Le roi fut très impressionné et estima beaucoup Oddr.

Hjörólfr lui dit comment avait été lésé par Hróarr. Oddr pressa de demander une répartition égale des royaumes. Ils envoyèrent au roi douze hommes porter des lettres et lorsque Hróarr les eut lues, il renvoya les messagers de telle sorte qu'il n'y ait plus d'autres demandes. Ensuite, de part et d'autre, ils rassemblèrent des troupes, Oddr et Hjörólfr n'ayant pas le douzième des troupes de Hróarr. Oddr demanda qu'on lui montre le roi Hróarr. Puis il prit une flèche, la décocha sur lui et l'atteignit au milieu du corps. Le roi Hróarr tomba là, et





il n'y eut pas de bataille. Hjörólfr offrit à Oddr le trône, mais il ne s'y plut pas longtemps et s'en alla en secret une nuit. Ensuite, il resta dans les forêts, jusqu'à ce qu'il arrive en Grikkland, et il s'y installa tranquillement.

Quelque temps après, Kvillánus envoya à Oddr de grands présents tant en or qu'en argent et toutes sortes d'excellents objets de valeur, avec des propos d'amitié et des offres de réconciliations. Oddr accepta ces dons, car il comprenait dans sa sagesse qu'Ögmundr était invincible parce qu'on ne pouvait pas moins l'appeler un esprit qu'un homme. Et il n'est pas mentionné qu'ils aient eu ensuite quelque démêlé et leurs disputes se terminèrent ainsi.







« Vous irez en hâte en bas aux bateaux, salut à tous! Ici nous allons nous quitter; je porte à Silkisif et à nos fils mes salutations, point ne reviendrai là.... »



Oddr siégea donc dans son royaume, il y est resté longtemps et il eut deux fils de sa femme. L'un s'appelait Ásmundr, d'après son frère adoptif, et l'autre s'appelait Herrauðr d'après son grand-père maternel, ils étaient tous les deux accomplis.

Un soir, alors qu'Oddr et sa femme allaient au lit, Oddr prit la parole : « Il y a un voyage à l'étranger que j'ai l'intention de faire. »

- « Que tu as l'intention de faire où ? » dit Silkisif.
- « J'ai l'intention de me rendre au nord en Hrafnista, dit-il, je veux savoir qui s'occupe de l'île, celle que je possède ainsi que ma famille. »
- « Il me semble, dit-elle, que tu as ici assez de propriétés, toi qui a le Gar∂aríki tout entier et tous les autres royaumes que tu veux. Il me paraît que tu n'as pas besoin de convoiter un bout d'île qui n'a pas la moindre valeur. »
  - « Oui, dit-il, c'est vrai que cette île est de piètre valeur, mais je veux décider



qui devra l'avoir et il ne sert à rien de me dissuader car je suis résolu d'y aller et je serai parti dans peu de temps. »

Puis il équipa deux bateaux pour quitter le pays avec quarante hommes sur chacun, et il n'y a rien à raconter de son voyage avant qu'il n'arrive dans le nord en Hrafnista, en Norvège. Les gens qui se trouvaient là firent bel accueil à Oddr, ils firent un banquet en son honneur et il festoyèrent là un demi-mois. Ils lui offrirent l'île et toutes les propriétés qui en dépendaient. Il leur donna toutes ces propriétés et ne voulut pas s'attarder davantage. Puis il prépara son expédition et on le reconduisit en lui faisant d'excellents présents.

Oddr mit à la voile, sortit du Hrafnista et se rendit jusqu'à Berurjóðr. Alors il fit amener les voiles, débarqua avec sa troupe et se rendit là où s'était trouvée la ferme d'Ingjaldr, il n'y avait que des ruines couvertes de gazon.

Il la parcourut du regard et dit : « C'est une terrible chose de savoir que cette ferme soit toute en ruines et que tout est dévasté de ce qui se trouvait là auparavant.

Il se rendit à l'endroit où lui et Ásmundr tiraient jadis à l'arc. Il les conduisit aussi là où ils allaient nager.

Et lorsqu'ils eurent vu cela, il dit : « Maintenant, il faut aller notre chemin, il ne sert à rien de regarder ce pays, bien que ce soit une grande chose que d'avoir vu cela. »

Ils redescendirent et partout où ils passaient, la terre était toute couverte de fleurs, là où Oddr était autrefois.

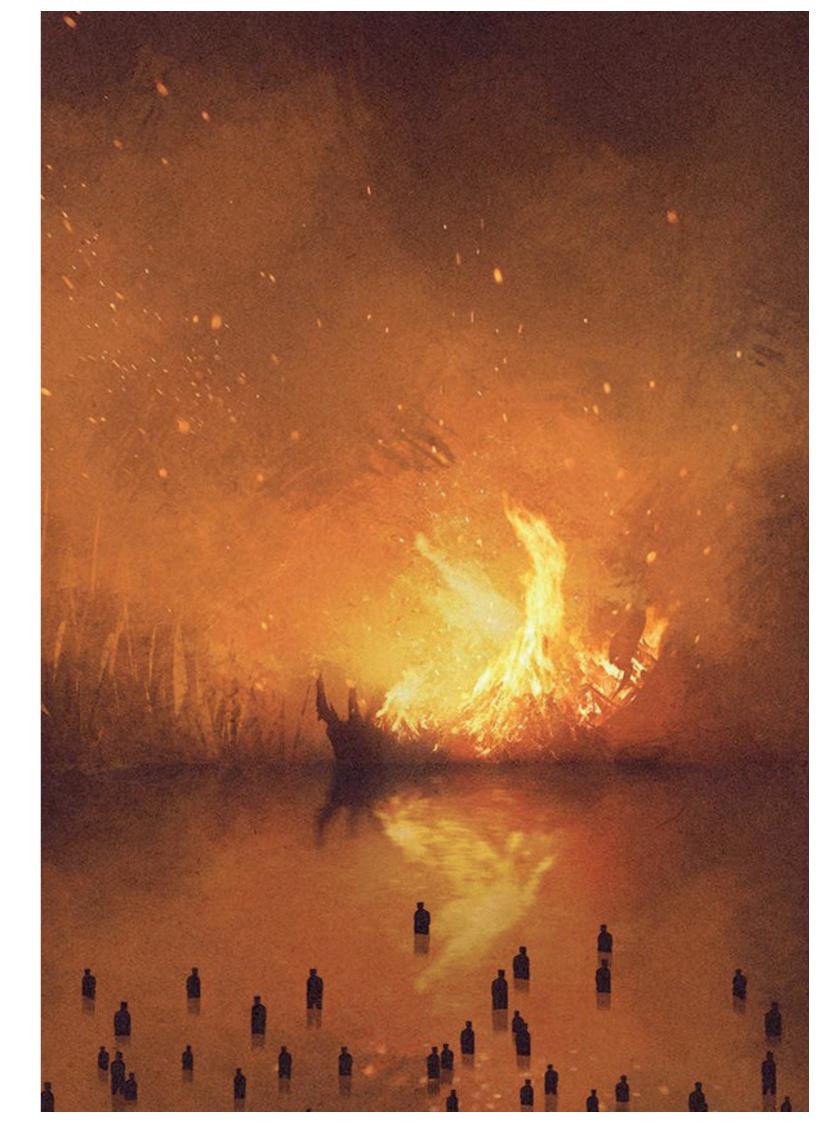
Alors qu'ils descendaient vers la mer, Oddr dit : « Je pense qu'il y a peu d'espoir que la prophétie que la misérable voyante me fit il y a longtemps se réalise. Mais qu'est-ce qu'il y a là ? dit Oddr, qu'est-ce qu'il y a par terre, est-ce que ce n'est pas un crâne de cheval ? »

- « Oui, dirent-ils, et excessivement blanchi et ancien, très gros et tout gris en dehors. »
  - « Qu'est-ce que vous en pensez, serait-ce le crâne de Faxi ? »

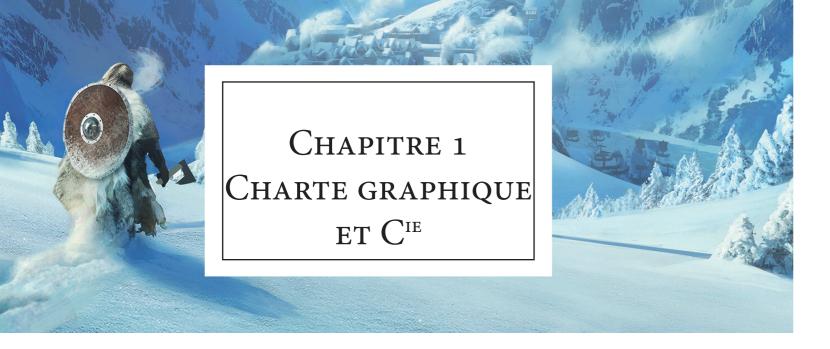
Il arriva à Oddr qu'il piqua ce crâne avec le manche de son épieu. Celuici s'inclina un peu et d'en-dessous en sortit une vipère qui fondit sur Oddr. Le serpent le frappa au pied au-dessus de la cheville si bien que tout de suite le venin s'y mit, et toute la jambe se mit à enfler ainsi que la cuisse. C'est ainsi qu'Oddr fut pris si fermement de ce mal que ses hommes durent l'aider à descendre jusqu'à la mer.

Lorsqu'il y arriva, Oddr s'assit et dit : « On va maintenant répartir ma troupe en deux moitiés. Quarante hommes vont rester avec moi et je vais composer un poème sur ma vie, et les autres quarante vont me faire un sarcophage et rassembler du bois. Quand je serai mort, on me déposera dans le feu et on brûlera tout. »











#### L'art de se faire diffuser et distribuer

Choisir d'inscrire notre livre dans la collection Métamorphose aux éditions Soleil nous permettait de disposer d'un organe de diffusion/distribution puissant et bien implanté. Soleil est diffusé depuis 2003 par Delsol Diffusion, structure née de la fusion entre les diffusions de Soleil et de Delcourt. Il s'agit d'un diffuseur spécialisé en bande dessinée et c'est l'un des interlocuteurs privilégiés des librairies spécialisées. Delsol diffuse également les livres de Delcourt et de Soleil qui ne sont pas des bandes dessinées comme c'est le cas pour plusieurs titres de Métamorphose.

Soleil est distribué depuis de nombreuses années par Hachette, leader de la distribution des livres en France. Ici encore, Hachette est un organe bien connu des libraires et des grandes surfaces spécialisées ce qui permet une distribution optimale. Le point fort que constitue la diffusion/distribution nous a permis de penser un ouvrage ambitieux dans sa fabrication. En effet, réaliser un beau livre coûte cher et pour compenser des coûts de fabrication et de conception importants nous devions effectuer un tirage assez élevé ce qui nous était permis par l'aura de la maison d'édition et surtout par ses organes de diffusion et distribution.





#### ARGUMENTS DE VENTE

Pour vendre et et diffuser massivement notre ouvrage, nous nous sommes prêtés à l'exercice de l'argumentaire de vente. Dans un premier temps, nous avons récapitulé ce que nous connaissions de notre ouvrage et ses points forts. Nous voulions faire ressortir dans notre argumentaire tous les atouts dont dipose Oddr aux Flèches et pourquoi il mérite une place importante dans le paysage éditorial.

Nous avons délimité trois points forts à mettre en avant dans la rédaction de nos papiers destinés à la presse et à la communication et pour nous ceux-ci nous paraissaient plus ou moins évidents lors de la phase de réflexion:

- Un univers viking unique et fantasmé depuis de nombreuses années avec des illustrations fortes et colorées. Mettre en avant l'importance des visuels qui permettent au lecteur de s'immerger aux côtés des personnages et de vivre l'atmosphère sombre et froide du Nord.
- Une qualité littéraire inégalée, une traduction de Régis Boyer qui reste malgré son décès le spécialiste du monde viking et de ses mœurs. C'est son amour et sa passion de l'edda poétique méconnue du monde littéraire et de l'édition qui donne un gage de qualité au manuscrit.
- Un beau livre de légendes pour tout public pour plonger le lecteur dans une lecture fluide et agréable. Avec une sortie prévue pour le 08 octobre 2020, Oddr aux Flèches a ainsi pour but d'être un ouvrage de qualité offert pour Noël.

#### CONSTRUIRE UNE CHARTE GRAPHIQUE COMMUNICATIONNELLE

Pour constuire nos supports de communication, nous avons décidé de construire une charte graphique que nous voulions assimilable facilement à la maison Soleil. Pour ce faire, nous sommes partis sur deux couleurs dominantes qui sont le jaune et le noir :

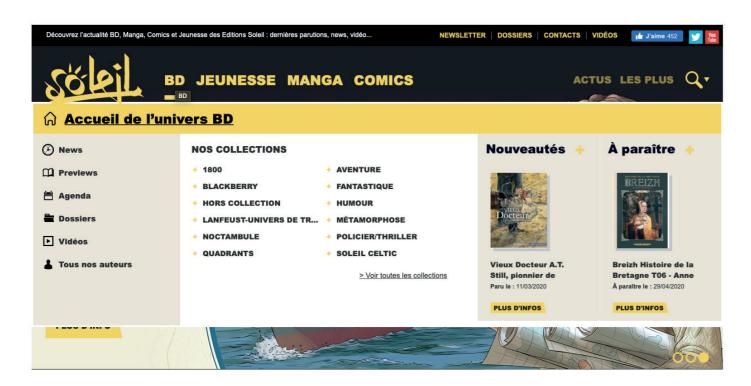


Ces deux couleurs étant utilisées par la maison sur son logo mais aussi sur son site internet :











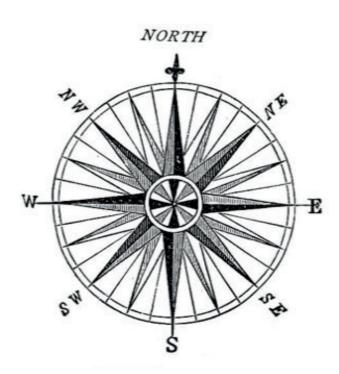
Site internet de Soleil Éditions





4----

Ainsi, nous avions la colorimétrie adéquate et les principaux points forts de notre ouvrage pour créer nos supports communicationnels. Pour les créer, nous nous sommes inspirés des couleurs dominantes de la maison d'édition Soleil. En ce qui concerne la forme, nous avons pris des libertés et avons décidé de laisser exprimer notre créativité. Ci-dessous vous pouvez trouver notre argumentaire de vente proposé aux représentants lors de la défense de notre ouvrage mais aussi notre communiqué de presse qui nous sert de base pour toute communication extérieure.







TITRE : ODDR AUX FLÈCHES

**TRADUCTEUR: Régis Boyer** 

ILLUSTRATEUR : Nassim Boutegrabet

**COLLECTION: Métamorphose** 

PAGES: 192 pages

**FORMAT : 20x28,5 cm** 

Couverture cartonnée, dos carré collé cousu, tranche-fil

ISBN: 978-2-302-07897-0

PRIX: 29,90€

**EXEMPLAIRES:** 8000 ex.

**DIFFUSEUR: Delsol** 





## **DATE DE PARUTION:** 08/10/2020

"Vous avez aimé Ragnar ? Vous allez adorer Oddr !"

Une saga islandaise revisitée par Nassim Boutegrabet et son art coloré accompagnant la plume de Régis Boyer qui réussi à retranscrire avec brio la quintessence de l'edda poétique.



Oddr aux flèches, dans les confins de la mythologie scandinave. Jeune viking en quête de pouvoir et de reconnaissance, Oddr s'embarque à la suite d'une funeste prophétie aux côtés de son frère Asmundr à la conquête du monde. C'est à travers les paysages glacés du Nord et sur les mers agitées qu'il rencontre celui qui devient sa némésis : le troll Ögmundr qui se joue de lui. À la suite de cette rencontre fatidique et marqué par le signe du destin, Oddr n'aura de cesse de le poursuivre pour le tuer.

Un univers fantastique illustré par Nassim Boutegrabet

UNE HISTOIRE IMMERSIVE AU CŒUR D'UNE FABULEUSE SAGA ISLANDAISE

Un beau-livre de légendes à offrir pour Noël, idéal pour découvrir ou redécouvrir la culture nordique.

#### **NASSIM BOUTEGRABET**



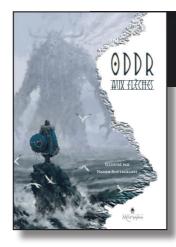




CONTACT COMMERCIAL
Roxane Couturier
RXCOUT@GMAIL.COM

## COMMUNIQUÉ DE PRESSE





## ODDR AUX FLECTIES

Une saga islandaise traduite par **Régis Boyer** et illustrée par **Nassim Boutegrabet** 

Collection: Métamorphoses

192 PAGES 20X28,5 CM

29,90€

ISBN: 978-2-302-07897-0

**SORTIE LE 8 OCTOBRE 2020** 

## LE CONTEUR

Régis Boyer fut linguiste et directeur de l'Institut d'études scandinaves à la Sorbonne.

Décédé en 2017, il reste le spécialiste incontesté du monde scandinave et de sa culture.

La saga d'Oddr aux flèches à l'atmosphère magique est un véritable legs de son amour pour l'edda poétique et la littérature nordique.

## LA DRODHÉTIE

La prophétesse l'a prédit.
Oddr ira au bout de sa destinée.
Conquérant les terres et
naviguant sur les mers, il n'aura de
cesse de poursuivre sa némésis :
Ögmundr.

### LA MAIN

Nassim Boutegrabet est illustrateur. Actuellement directeur artistique dans une agence de publicité en Algérie,

il souhaite se tourner vers la création graphique de jeux vidéos et du cinéma d'animation.

- « Découvrez le Risaland, terre de Géants, et laissez-vous conter la saga d'Oddr comme si vous étiez... »
- La saga d'Oddr aux Flèches relate une épopée colorée qui s'ancre au coeur de la

littérature nordique, entre poésie et aventure, où évolue un jeune Oddr sous la plume des conteurs de l'Islande médiévale.

• Une plongée abyssale dans la mythologie scandinave où s'entremêlent berserkers légendaires et magiciens du Nord, folklore illustré par un style épuré.

• Il s'agit pour le lecteur d'une véritable ouverture sur un monde se révèlant à la fois nouveau, remis au goût du jour, et ancien, où perdure les croyances et la



culture de ces vikings si longtemps craints, mais qui pourtant, font toujours fantasmer.

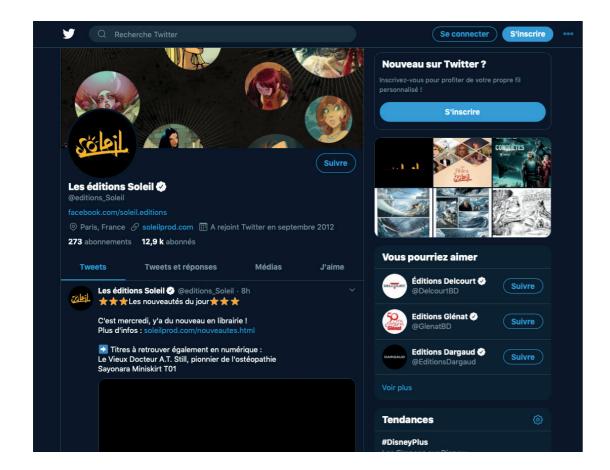
CONTACT ÉDITEUR : édition-soleil@paris.fr CONTACT RESPONSABLE PRESSE : rcxout@edition-soleil.fr



#### Oddr sur les réseaux sociaux

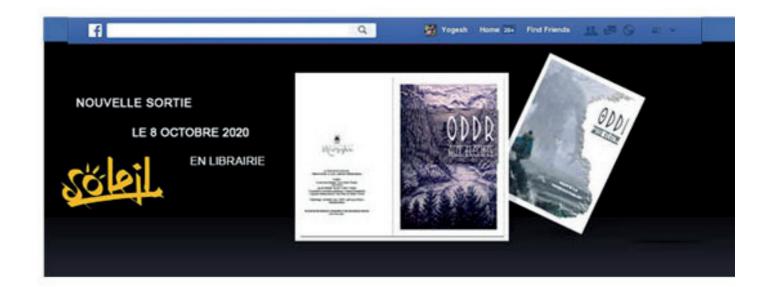
Une bonne communication passe désormais par les réseaux sociaux devenus maîtres incontestés de qui aura le meilleur poste et par extension la meilleure publicité. Les éditions Soleil ne dérogent pas à cette règle et possèdent eux-mêmes un compte Facebook et Twitter.



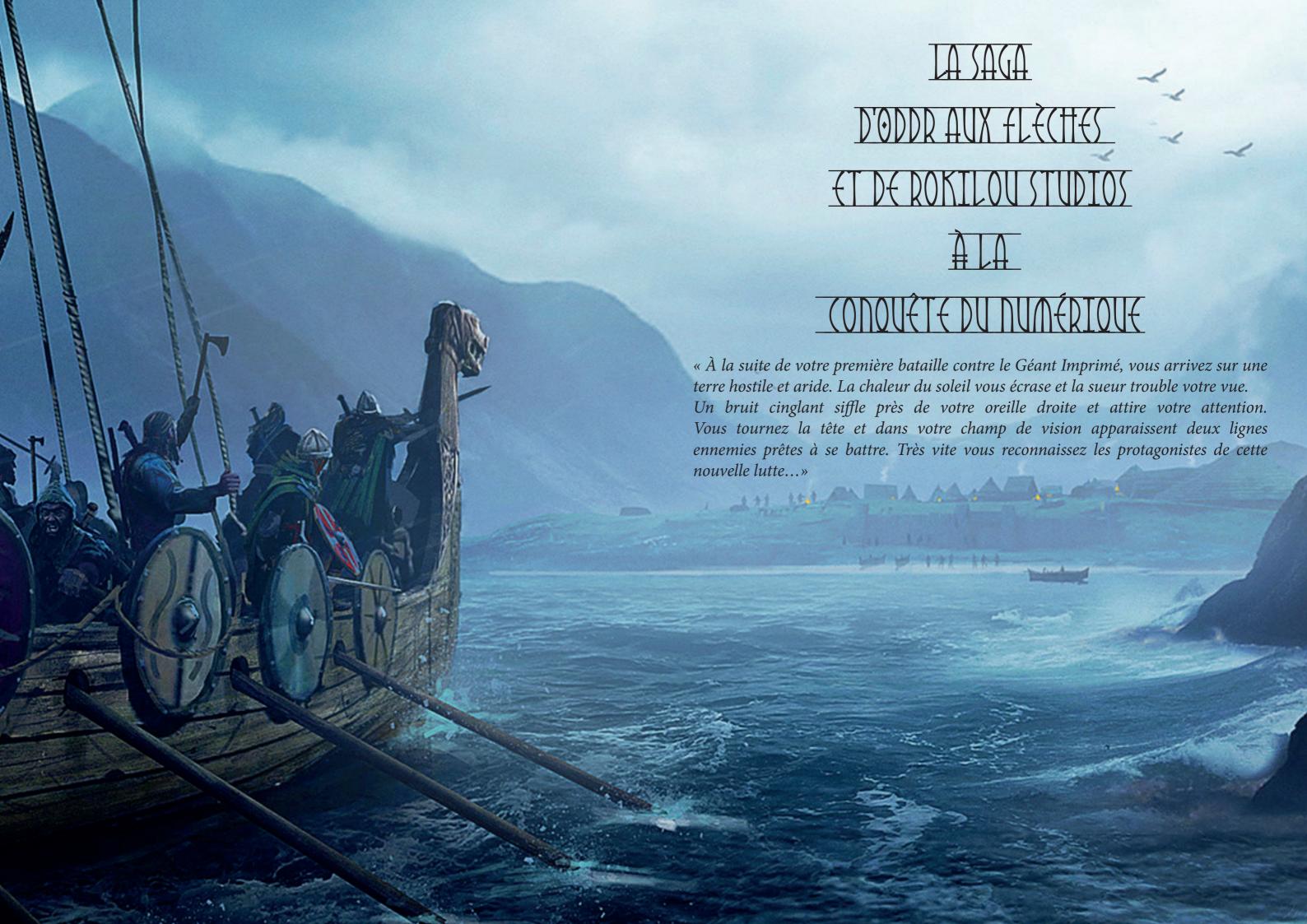


#### Annoncer notre sortie sur les réseaux

Pour annoncer la sortie d'*Oddr aux Flèches*, nous pouvons ainsi compter sur les comptes Facebook et Twitter de Soleil. Ainsi des bandeaux sur Facebook comme sur l'exemple ci-dessous où Soleil annonce la date de sortie et des visuels du livre à savoir la première de couverture et deux des pages liminaires. En ce qui concerne la communication sur Twitter, il s'agit du même procédé à travers un post court et percutant aux hashtag #Soleil et #Oddr.









«Vous vous approchez du champ de bataille le plus discrètement possible.

Les deux lignes se font face et se jaugent du regard. Malgré votre rude combat précédent, l'envie de vous jeter dans la mêlée vous assaille. Néanmoins, il vous faut collecter des informations sur vos adversaires avant toute tentative, et connaître après coup les raisons de ce conflit.

Si vous voulez des informations sur Rokilou Studios, restez sur cette page.

Si vous voulez des informations sur Oddr aux Flèches, allez à la page 113.»

## Épisode 1. De la présentation de Rokilou Studios

Rokilou Studios est un projet d'entreprise spécialisée dans la création de livres-jeux numériques s'inspirant des concepts des « livres dont vous êtes le héros ». Nos applications cherchent à explorer des champs de la culture, de l'imaginaire et rapprocher les utilisateurs de la culture populaire et folklorique.

D'une manière plus générale, Rokilou Studios propose de redécouvrir de grandes œuvres classiques de la littérature en se les appopriant, grâce à une application immersive où le joueur a la main-mise sur les choix à mener. Notre fonctionnement est le suivant : notre entreprise se propose de racheter les manuscrits auprès des maisons d'édition détentrices des droits, puis, ensuite de les adapter sous la forme d'aventures achetables sur une application iOS et Android. Rokilou Studios souhaite également s'inscrire dans une dynamique de partenariat durable avec les maisons d'édition pour pouvoir croiser les stratégies commerciales et les moyens de communication.

#### L'ÉQUIPE

Elle est composée de trois salariés internes et de plusieurs prestataires externes dont des graphistes, des webdesigners, des programmeurs etc. En interne, le travail consiste majoritairement au développement des manuscrits par un travail sur le texte.

Roxane Couturier, spécialiste en coordination et relation éditeur, elle se charge également des communications externes de l'entreprise et participe activement à l'adaptation des aventures.

Kiara Mckay, spécialiste en communication web et réseaux sociaux, elle permet à la société d'assurer la promotion des aventures revisitées pour le grand public.

Louis Bouvard, spécialiste en scénario de jeu vidéo, il gère l'adaptation des aventures et s'occupe également des aspects financiers de l'entreprise.

#### LE FINANCEMENT

Nous comptons également sur certaines subventions dont celle de la French Tech, dont un de nos concurrents directs a bénéficié (Readiktion) et pouvant s'élever jusqu'à 30 000€. Dans le cadre de la création de notre entreprise, nous pourrions également solliciter des subventions de la part de BPI France et Innov'up Île-de-France ainsi qu'un prêt sur l'honneur pour appuyer notre dossier financier. Pour mener à bien notre projet, nous avons également construit un compte d'exploitation avec le calcul de nos frais et de nos éventuelles subventions.

*Tableau explicatif des aides possibles pour le projet Rokilou Studios* 

Organisme	Type d'aides
BPI France	Accompagne les entreprises, de l'amorçage jusqu'à leur cotation en octroyant des bourses, des crédits et en intervenant en garantie et en fonds propres.
Innov'up (île de France)	S'adresse aux projets d'innovation de produits, de procédés, de services, ainsi qu'aux innovations sociales. Soutien pouvant aller jusqu'à 30 000€.
French Tech	Soutien à l'innovation pouvant aller jusqu'à 30 000€.



#### COMPTE D'EXPLOITATION DE ROKILOU STUDIOS

Dépenses	136 300,00 €	Recettes	136 300,00 €
Achats	10 910,00 €	Rémunération de services	71 300,00 €
Matériel	6 000,00 €	Ventes aventures	58 800,00 €
Eau - Gaz - Electricité	2 910,00 €	Micro-transactions	12 500,00 €
Fournitures de bureau	2 000,00 €	Subventions d'exploitation	15 000,00 €
Services Externes	89 500,00 €	Bourse French Tech	15 000,00 €
Hébergement/Location	10 000,00 €	Emprunt sur 5 ans	50 000,00 €
Etude de marché	1 500,00 €	Prêt banque	50 000,00 €
Droits d'auteur/Achat de droit	10 000,00 €		
Programmation application	20 000,00 €		
Programmation aventures	48 000,00 €		
Autres services externes	25 890,00 €		
Diffusion/Distribution	21 390,00 €		
Création entreprise	3 000,00 €		
Comptabilité	1 500,00 €		
Frais de personnel	- €		
Rémunération du personnel	- €		
Remboursement empreint	10 000,00 €		

Pour expliciter notre compte d'exploitation, nous allons aborder successivement la part des dépenses effectives à la société et au développement de notre application, puis les recettes engrangées. Les dépenses se divisent en 4 sections :

- D'abord, les achats permettant à l'entreprise de disposer d'un espace de travail. 6 000 € de matériel composé de 3 macs avec les licences Word et Adobe pour un total de 5 000 €, une imprimante/photocopieuse standard d'une valeur de 500 €, trois bureaux et trois chaises pour un total de 500 €.
- Ensuite, les différents services externes qui comprennent les frais liés aux locaux, l'étude de marché et les frais liés à la création de nos produits à proprement parler. Nous nous sommes basés sur les tarifs standards pour établir les coûts de loyer et d'énergie. Nous en avons fait de même pour l'étude de marché. Le montant des achats de droits a été calculé en se basant sur le développement de 6 aventures (4 lors de la sortie de l'application, 2 par la suite). Les coûts de développement de l'application et de programmation des aventures seront donc différents les années suivantes : il ne restera plus qu'une tâche de suivi et de correction des bugs pour l'application et le coût de programmation des aventures sera moindre du fait d'un nombre moins élevé d'aventures.
- Nous avons également pris en compte les autres services externes comprenant la part diffusion/distribution des stores Apple et Android (30% de notre chiffre d'affaire), les frais de création de l'entreprise et le suivi comptable sur une année.

• La dernière partie est consacrée au remboursement de l'emprunt sur cinq ans à raison de 10 000 € par an. Nous avons laissé la case frais de personnel vide car nous avons décidé de ne pas nous rémunérer la première année.

Les recettes se divisent en 3 parties :

- L'emprunt de 50 000 € à la banque remboursé sur cinq ans.
- La bourse French Tech de BPI France. Il s'agit d'une bourse allouée à de jeunes entreprises à réel potentiel de croissance immatriculées en France il y a moins d'un an, quel que soit le secteur d'activité économique (service, industrie, numérique) et répondant à la définition européenne de la Petite Entreprise (entreprise < 50 personnes et CA ou total bilan < 10 M€).
- Les revenus tirés de notre entreprise à proprement parler. Nous avons fait une estimation des ventes des aventures. Chaque aventure est vendue pour 4,90 €. La première année nous en développerons 6 et nous pensons qu'en moyenne chaque aventure sera achetée 2000 fois ce qui donne un chiffre d'affaire de 58 800 €. Il faut ajouter à ce chiffre un autre revenu, celui des microtransactions que nous avons décidé de mettre en place dans le jeu. Une monnaie virtuelle permettra au joueur de relancer les jets de hasard et de changer l'interface de son aventure. Cette monnaie pourra être obtenue régulièrement dans le jeu mais elle sera aussi disponible à l'achat. En partant sur une moyenne d'un peu moins de 35 € par jour on arrive à un chiffre d'affaire de 12 500 € sur la première année. Ces deux sources de revenus constituent plus de la moitié de nos revenus la première année ce qui nous permet de penser que ce modèle économique sera pérenne.



« Désormais, vous avez tout compris sur Oddr aux Flèches ainsi que sur Rokilou Studios. Mais vous admettez qu'il serait peut-être plus sage d'en plus sur l'origine du conflit, à savoir : l'adaptation numérique des aventures d'Oddr... Vous décidez d'envoyer un éclaireur pour mieux cerner le problème. Malgré tout, un problème se pose : quelles informations allez-vous demander à votre éclaireur de récolter en premier ?

Si vous souhaitez des informations sur la génèse de l'affrontement, restez sur cette page.

Si vous souhaitez des informations sur la stratégie adoptée pour la bataille, allez à la page 110.»

## Épisode 2. Là où tout a commencé

#### HISTORIQUE ET GENÈSE DE CE PROJET

À la genèse de notre projet se trouve *La Saga d'Oddr*. Après avoir travaillé auprès de la maison mère (Soleil) en tant que chargés d'édition, de la communication et de la diffusion du livre, nous avons décidé de nous associer et de créer notre propre entreprise : Rokilou Studios. Profondément inspirés par l'édition d'Oddr, il nous semblait tout naturel que la saga soit la première revisitée de notre application. Ainsi, avons-nous rapidement demandé les droits d'exploitation de l'œuvre afin de pouvoir entreprendre la réalisation de l'aventure. Cependant, avant de nous intéresser à la création d'une application de livres-jeux, notre projet numérique portait sur la création d'un livre augmenté à destination de la jeunesse.

De fait, nous cherchions dans un premier temps à nous intégrer à la collection d'une maison d'édition étant déjà implantée dans le secteur du livre augmenté. Cependant, nous nous sommes rapidement confrontés aux problématiques du livre augmenté et ce, pour plusieurs raisons.

D'une part, nous nous sommes rapidement aperçus de la réalité du marché en ce qui concerne le livre augmenté : peu de maisons d'édition se sont emparés de cet outil et les produits finis ne semblaient pas en

adéquation avec ce que nous imaginions de prime abord pour notre livre augmenté sur Oddr. Nous avions en effet vu une vidéo proposée par une école de jeux vidéos, Isart Digital basée à Paris, qui proposait un projet de fin d'étude sous forme de jeu et de livre augmenté sous le nom de Naraa.

C'est ce prototype mené par des diplômés d'école du jeu vidéo qui nous avait plu et nous voulions mener notre premier projet d'entreprise de manière semblable à celui des élèves d'Isart Digital. Les recherches menées par la suite sur le livre augmenté ne nous ont pas donné matière pour mener la suite de notre projet. Comme explicité ci-dessus la technologie liée au monde du jeu vidéo ne semble pas avoir été mise à profit par les maisons d'édition, dont le recours à cette technologie se sont cantonnés à quelques expérimentations çà et là.



Ce qui se faisait ressemblait davantage à des petits jeux où il faut s'occuper d'un animal à la manière du Tamagochi japonais : *Adopte un Tétrok* des Éditions Margot ou encore la collection « Histoires animées » des éditions Albin Michel. Devant la réalité du marché et les difficultés que nous pourrions rencontrer à produire une finalisation satisfaite de notre produit, nous avons décidé de changer totalement de voie pour notre projet.





Nous avons donc décidé de monter notre propre structure pour lancer un concept autour

des manuscrits, le plus souvent issus du domaine public, qui seront remis au goût du jour à travers une application. Cette application sera basée sur le système des livres-jeux dont vous êtes le héros. Le but étant de soumettre des choix au lecteur lors de sa lecture lui permettant ainsi d'être actif et de pouvoir vivre une vraie aventure littéraire. Ce fut un succès dans les années 1980 et de nombreux livres sont édités aujourd'hui sur ce modèle trouvant une résonance dans les goûts du public.

Ensuite, la lecture sur tablette ou téléphone par un public de jeunesse est soumise à de nombreuses contraintes en fonction de l'âge de l'enfant qui aura l'écran face à lui. De nombreuses études des professionnels de l'enfance tendant ainsi à cloisonner et restreindre l'usage informatique selon la catégorie d'âge. Serge Tisseron, psychiatre et psychanalyste, est président de l'Association 3-6-9-12 qui milite pour la prévention des enfants aux écrans. Cette même prévention passe par la mise en place d'un certain quota d'heures et de l'utilisation de certains supports adaptés ou non. Par exemple, c'est à partir des 6 ans que l'enfant doit être sensibilisé aux risques des écrans et aux effets nocifs que ceux-ci peuvent avoir : perturbation de la concentration, confrontation à des images inapproprié etc. Ces différentes spécificités envers l'exposition des enfants aux écrans nous semblaient être des freins évidents pour atteindre notre cible de vente initiale : la jeunesse.

Ce constat s'est révélé particulièrement exact en nous penchant sur l'identification de nos concurrents qui, pour la plupart, n'étaient que très peu représentés sur le marché. De fait, la plupart des collections se sont vues abandonnées par les maisons d'édition et la vente de leurs ouvrages n'était plus disponible, preuve d'un marché fantôme qui ne rencontre pas assez de succès auprès de son public. Par ailleurs, l'offre de livres augmentés de qualité étant assez rare, nous en avons conclu que la difficulté de conception des livres augmentés pourrait fortement limiter notre réalisation et ne nous permettrait pas de concevoir le projet de la façon dont nous le souhaitions.

Enfin, si notre projet éditorial imprimé était destiné principalement aux adultes, il nous semblait incohérent de développer en parallèle une adaptation numérique pour la jeunesse étant donné la multiplication des scènes de violences, de combat et de mort dans l'œuvre originale. Le travail de réécriture aurait donc nécessité une profonde remise en question du texte qui n'aurait tout simplement pas convenu à un public de jeunesse. En somme, la difficulté de conception, le manque de public cible et la précarité des concurrents nous ont encouragés à réviser notre projet et à mieux définir nos motivations.



- « « Votre éclaireur revient vers vous, les yeux hagards et le souffle court. Il déclare :
- Je crains qu'ils ne soient humains, les uns comme les autres ! J'ai cru discerner au loin le célèbre Oddr aux Flèches, vainqueur des Géants et ennemi héréditaire d'Ögmundr le troll.
- Et qui sont ses adversaires?
- Ma bouche ne trahira point mes yeux si je vous dis qu'il s'agit de trois magiciens, bâton au poing. Leur équipe se fait appeler « Rokilou » !

Votre éclaireur vous informe qu'il a récolté deux informations supplémentaires, c'est à vous de faire choisir laquelle entendre en priorité. Que faites-vous ?

Si vous choississez d'en savoir plus sur l'objectif de cette bataille, restez sur cette page. »

Si vous souhaitez des informations sur la stratégie adoptée pour la bataille, allez à la page 110.»

## Épisode 3. Un seul mot d'ordre : victoire !

#### **OBJECTIFS DU PROJET?**

À l'inverse, la création d'une entreprise dédiée à la création de livre-jeux numériques nous paraissait davantage réalisable. Dans un premier temps, les technologies liées au développement de jeux sur application sont bien plus développées que celles du livre augmenté. Ainsi la conception du jeu nous permettrait-elle de coller davantage à nos intentions d'adaptation.

De plus, en nous dirigeant vers un public ados/adulte, nous nous assurions un véritable respect de l'œuvre originale puisque les modifications qui y seraient apportées ne s'évertueraient pas tant à modifier l'histoire qu'à enrichir davantage ses possibilités afin de permettre une liberté de choix au lecteur. Ce changement de public nous permettrait ainsi une moindre contrainte en termes de réécriture.

Par ailleurs, l'étude concurrentielle nous a permis de valider la viabilité du projet. En outre, parmi les cinq applications ou sites à s'être lancés dans le « livre dont vous êtes le héros », la plupart ont démontré un véritable engouement de la part du public. De fait, les retours clients témoignent d'une réelle satisfaction aussi bien du concept que des réalisations avec des notes sur les applications qui s'élevaient bien au-dessus de la moyenne. Enfin, en connaissant la réussite de ces applications, il nous semblait bien plus aisé de pouvoir nous appuyer sur leur modèle afin de nourrir la conception de notre propre application et sur leur notoriété pour faire connaître notre concept.

#### PROJECTION DE L'ENTREPRISE DANS 5 ET 10 ANS

Si le financement de notre entreprise sera, dans un premier temps, à notre charge, il est crucial pour la pérennité de notre projet que nos applications rencontrent un certain succès sur le marché. De fait, les différentes subventions pourront, certes, nous aider à démarrer notre activité, cependant, la réussite/faillite de notre entreprise dépendra directement de sa réception par le public. En cas de réussite, nous souhaiterions à terme

développer plusieurs histoires en collaboration avec différents éditeurs et toucher non seulement des livres « de niche » ou peu connus, mais établir des partenariats avec des livres phares dans les genres de la fantasy, du fantastique ou de la mythologie et du folklore notamment. Ainsi le but à terme de notre entreprise est de proposer une autre façon d'aborder de grands classiques de la littérature de l'imaginaire (on peut imaginer découvrir les classiques de Jules Verne par ce biais par exemple).

#### DESCRIPTION PRÉCISE DU PRODUIT

Notre entreprise Rokilou Studios propose une application gratuite : « L'app dont vous êtes le héros ». Après avoir téléchargé l'application, l'utilisateur dispose de plusieurs aventures auxquelles il peut participer. Les aventures sont payantes et leur prix se situe dans une fourchette allant de 3 à 5€. Concrètement, les premières aventures auront un prix de 4,90€ pour permettre dans un premier temps d'amortir les frais engendrés pour la création de l'application et dans un second temps de financer en amont les autres projets du studio. De la même manière nous justifions le prix par la qualité littéraire des aventures, qualité littéraire directement tirée des mansucrits et œuvres d'anthologie que Rokilou Studios se propose d'adapter. C'est avec ce concept d'application dont vous êtes le héros que nous voulons donner cet aspect ludique et attractif à la lecture. Ainsi, chaque aventure permet à l'utilisateur de devenir véritablement acteur de la narration du récit. L'ensemble de l'application suit une arborescence de choix limités (3 à 4 possibilités maximum) pour chaque choix.

#### Usages secondaires du produit

Si l'application est certes gratuite elle propose également des achats intégrés permettant de faire augmenter notre taux de rentabilité par utilisateur. Afin de rendre possibles ces achats virtuels, nous avons opté pour la mise en place d'une monnaie spécifique au jeu permettant d'acheter des actions supplémentaires ou de relancer les dés lors des jets de hasard. D'autres possibilités de microtransactions pourraient également rendre possible la modification/personnalisation de l'interface par le joueur. La gamme de prix des microtransactions s'appuierait sur le modèle des applications concurrentes mais plus largement, sur la palette de jeux auxquels nous avons-nous même (utilisateurs) joué. De fait, au niveau de l'application, une petite bulle transparante en haut à droite ferait office de bouton au joueur, en cliquant dessus ce dernier arrive ainsi à la page des microtransactions disponibles. Pour permettre une immersion complète, nous avons nommé la monnaie de l'aventure : la «rune» en référence à l'alphabet utilisé par les Scandinaves. Ci-dessous des images tirées de application, sur celle de droite figure les microtransactions actuelles : échanges de monnaies et packs disponibles.









- « C'est donc pour obtenir un nouveau pouvoir que les mages Rokilou et l'armée d'Oddr s'affrontent ? » questionnez-vous. Vous êtes maintenant au courant de la querelle qui les opposent et de l'objet de leurs désirs : ce que les sages nommaient avec déférence « l'App dont vous êtes les héros ». D'après vos souvenirs, il s'agit d'un artefact magique, pour ne pas dire légendaire, que les dieux auraient donné aux hommes pour survivre aux trolls et aux géants.
- « Voulez-vous plonger dans la bataille ? vous demande votre éclaireur. Vous sentez les regards de vos hommes sur vous. Il vous faudra prendre une décision rapidement.
- Comment se présente le champ de bataille, éclaireur ?

Ce dernier dévoile ses dents abîmées par le temps et le sang, et répond :

- Que voulez-vous savoir ? Les différents points forts et points faibles de ces armées, ou comment semble s'être organisée la bataille ?

Si vous décidez d'en apprendre davantage sur la topographie des armées, restez sur cette page.

Si vous décidez d'en apprendre davantage sur l'organisation de la bataille, allez à la page 106.»

## Épisode 4. Partir en éclaireur

#### LE MARCHÉ

Notre public cible est un public adolescent/adulte ayant une utilisation régulière du smartphone. Cependant de manière plus ciblée, nous pourrons probablement distinguer deux types d'utilisateurs.

**PROFIL A** (70%): Le premier profil est celui de l'utilisateur exclusivement joueur. Il ne connaît pas les livres dont sont issues les aventures et ne recherche que le contenu ludique, il ne s'intéressera probablement pas aux livres adaptés a posteriori.

**PROFIL B** (30%) : Le second profil est celui de l'utilisateur-lecteur. Il s'agit de l'utilisateur qui, avant de découvrir l'application, connaît le livre dont il est issu, ou serait susceptible de s'y intéresser et, à terme, de réaliser un achat.

Il est important, par le biais de notre application, d'établir un lien net entre l'application et le livre dont il est issu afin de convertir le profil A en profil B et ainsi générer un maximum de ventes. Par ailleurs, si nous estimons que seuls quelques utilisateurs (moins de 10 %) seront prêts à réaliser des microtransactions, il nous paraît important d'intégrer d'autres formes de retour sur investissements parmi lesquelles les publicités qui toucheront l'ensemble du public et qui généreront de faibles mais constants revenus.

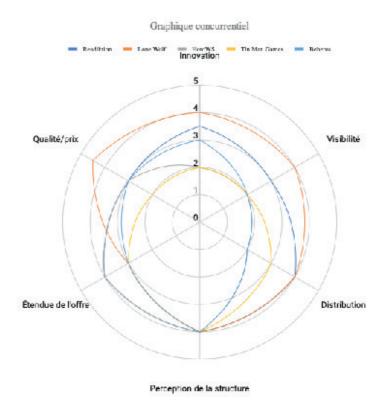
Enfin, du point de vue de l'accessibilité à l'application, celle-ci sera vendue conjointement sur les plateformes Android et iOS permettant ainsi de toucher le maximum d'utilisateur potentiels.

Il nous semble important de diriger les aventures vers un contenu de plus en plus populaire afin de toucher le public le plus large possible. Pour cette raison, l'acquisition des droits d'œuvres best-sellers auprès du public nous paraît être un objectif nécessaire afin de faire évoluer la demande. Il s'agit en effet de fidéliser une base d'utilisateurs tout en attirant un public qui se renouvelle pour chaque nouvelle sortie d'ouvrage/d'aventure.

#### Nos principaux concurrents

Si nos principaux concurrents développent un concept identique au nôtre : celui du « livre dont vous êtes le héros », notre projet s'appuie sur un réel atout : le partenariat avec les maisons d'édition à partir desquelles s'inspirent nos histoires et la collaboration des éditeurs de ces mêmes œuvres. Il s'agit ainsi de nous distinguer parmi un nombre assez conséquent d'applications en misant sur l'aspect multimédia de nos aventures (média textuel > média numérique) et surtout sur l'aspect qualitatif des scénarios.

Pour jauger le poids économique de nos concurrents, nous avons construit un graphique concurrentiel basé sur six variables : l'innovation, la visibilité, la distribution, la perception de la structure, l'étendue de l'offre, le rapport qualité/prix.



#### Readiktion

Readiktion est créé en 2016. Ce studio lyonnais propose des histoires interactives composées de courts épisodes qui se mettent à jour régulièrement avec un temps de lecture fluctuant entre 5 et 10 minutes. Pour notre concurrent, le contenu de l'application est payant mais se veut accessible au plus grand nombre d'utilisateurs qui doivent acheter les épisodes suivants pour lire dans sa totalité le livre sur une fourchette de prix allant de 2 à 4 €. L'application de Readiktion est disponible sur de nombreuses plateformes: le mobile et la tablette via Apple Store et Play Store.

#### • Lone Wolf

C'est dans les années 1980 que Joe Denver donne naissance à la saga Loup Solitaire dont découle 32 livre-jeux et le lancement des ouvrages classiques des livres dont vous êtes le héros. Plusieurs années plus tard en 2014 sort le jeu vidéo Lone Wolf développé par les studios Forge Reply et édité par Atlantyca. La collection des livres-jeux de Loup Solitaire est disponible en téléchargement avec une bonne qualité et interactivité proposées aux utilisateurs. Ces jeux vidéos sont proposés sur plusieurs consoles à savoir la Switch, la PS4, la XBOX One et également sur plusieurs plateformes différentes : Steam, l'Apple Store et Play Store. Les jeux sur mobile sont au tarif de 7.99 €.

#### HeroWS

HeroWS propose la découverte de scénarios à choix multiples et est directement disponible sur internet avec un accès gratuit au site. La seule contrainte est la création d'un profil pour pouvoir profiter des histoires sur le site. Ce dernier semble assez fréquenté par des utilisateurs réguliers qui ont terminé plusieurs aventures. Le caractère gratuit de l'accès et l'absence de monétisation en dehors de la publicité induisent néanmoins une qualité moindre et peu d'interactivité.

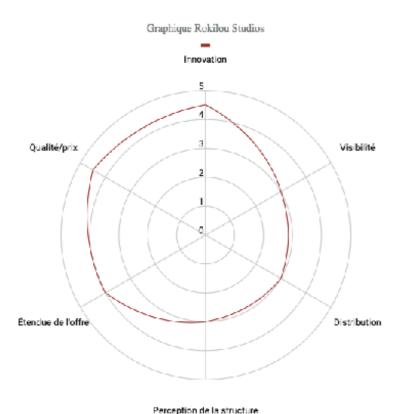
#### • Forêt de la malédiction - Tin Man Games

Il s'agit d'un jeu centré sur une histoire de la saga de Loup Solitaire. Le jeu parait en 2010 pourtant en terme de technologies utilisées et de game design il est bien inférieur aux jeux de cette période. C'est un concurrent de par son thème mais très peu sérieux de par sa qualité.

#### • Beheros

C'est en 2019 qu'un fan de livres dont vous êtes le héros décide de créer le site internet de Beheros. Beheros propose des histoires interactives aux utilisateurs avec un accès gratuit. Tout comme HeroWS le joueur doit créer son profil et se connecter pour accéder aux divers contenus présents sur la plateforme. Néanmoins, avant de pouvoir entamer une deuxième histoire en parallèle de la première, le joueur a la nécessité de terminer son aventure avant de pouvoir passer à autre chose. Une monétisation est prévue sous forme de crédits à acheter pour relancer les jets de hasard. Avec Readiktion, il s'agit de notre principal concurrent de par la qualité graphique et les nombreuses interactivités que le site propose. Il en est néanmoins à ses débuts et ne possède pour l'instant que peu d'histoires.

En parallèle à ce graphique concurrentiel, nous avons construit également le graphique de notre structure basé sur les variables citées plus haut.



Le diagramme ci-dessus reprend les points forts et les points faibles de notre projet. Les deux arguments principaux sont l'innovation et l'étendue de l'offre. En effet, à raison de 3-4 aventures par an, le répertoire de Rokilou Studios sera riche d'une dizaine d'histoires au bout de trois ans. L'achat de textes à des maisons d'édition prestigieuses et la réécriture de ceux-ci par des scénaristes et game-designers de talent garantiront des produits d'une très grande qualité littéraire et ludique. Ces deux points forts légitiment le prix des aventures et permettront de créer une communauté de joueurs fidèles et exigeants et de garantir une bonne perception de la structure. Outre l'aspect payant du jeu, la situation de celui-ci sur smartphone est une des difficultés majeures à cause du peu de visibilité. Celle-ci sera néanmoins augmentée par les partenariats avec les maisons d'édition qui constituent une publicité gratuite supplémentaire.

Ci-dessous est retranscrit le tableau SWOT que nous avons construit sur la base de notre projet : nous pouvons y étudier les tenants et les aboutissants de notre application sur le marché existant.

	Positif	Négatif
	(pour atteindre l'objectif)	(pour atteindre l'objectif)
Origine interne (organisationnelle)	Forces:  • Qualité littéraire des textes  • Qualité du produit fini  • Application gratuite	Faiblesses:  Prix élevé de la conception  Réécriture assez longue des scénarios  Temps assez long pour la programmation  Aventures payantes
Origine externe (environnementale)	Opportunités:  • Partenariat avec des maisons d'édition  • Support à portée de main (smartphone, Iphone, tablette)  • Tendance de jeux  • Tendance littéraire: recrudescence des livres dont vous êtes le héros  • Subventions probables	Menaces:  • Trop de concurrence  • Besoin d'un support pour le client  • Risque de ne pas avoir de visibilité



125



- « Ce champ de bataille ne me semble pas si dangereux que ça, confie l'éclaireur sur un ton complaisant.
- Souvent la victoire n'est pas celle des chanceux mais des téméraires, assénez-vous la voix grave. Désormais, la configuration du lieu où s'affrontera les grandes forces du monde connu n'a plus de secrets pour vous. Mais vous vous questionnez : et si vous arriviez trop en retard pour comprendre les forces qui se jouent ?
- Savent-ils où se trouve l'App?
- Mes oreilles ne me trompent pas et j'ai cru les entendre parler d'un nouveau territoire à l'ouest qui abritera le tant convoité objet : la terre de l'Arborescence. »

Tiraillé par votre soif d'en apprendre davantage, vous vous demandez quelle est la meilleure information à soutirer à votre éclaireur en premier.

Si vous voulez en apprendre davantage sur la durée de ce conflit, restez sur cette page.

Si vous voulez en apprendre plus sur la terre de l'Arborescence, allez à la page 122. »

## Épisode 5. Prendre le temps d'étudier l'ennemi

#### S'ORGANISER DANS LE TEMPS

Pour réaliser notre projet, il nous faut ainsi s'organiser et mettre en œuvre un planning pour prévoir la sortie de notre application dont vous êtes le héros. Nous avons donc créer comme dans tout projet éditorial un diagramme de Gantt pour organiser nos semaines de travail et les livrables impératifs liés à notre conception.

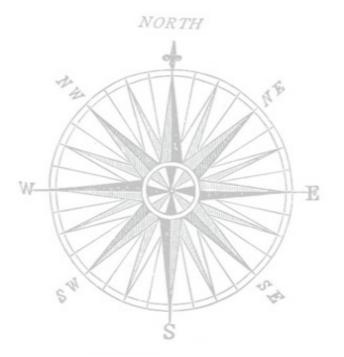
Comme nous créons notre structure nous avons dû élaborer un diagramme de Gantt assez spécifique. Le début de celui-ci est occupé par les différentes tâches qui permettent de faire sortir la société de terre et lui permettre de fonctionner le plus rapidement possible.

- C'est pour cela que la première des tâches est le montage d'un dossier financier qui nous permet à la fois de demander des subventions comme celle de la French Tech ou bien auprès des banques. En parallèle, il nous faut créer l'identité visuelle de l'entreprise pour être le plus tôt identifiable et reconnaissable. Il nous faut aussi commencer à élaborer des projets avec les partenaires que sont les maisons d'édition.
- La seconde étape est celle qui va préparer le développement de l'application et des aventures. Au cours de cette étape nous rédigeons un cahier des charges pour constituer un appel d'offre.
- La troisième étape est celle du développement de l'application répartie en deux phases dont nous avons décidé de détailler les processus. À côté de cette cette phase de programmation, il nous est nécessaire de concevoir

les histoires et de fournir un maximum de documents (arborescence, charte graphique...) aux développeurs pour leur permettre d'avancer de la manière la plus fluide possible. Un suivi méticuleux au niveau graphique et technique est néanmoins nécessaire. Une fois la phase de programmation terminée ou juste avant nous devons lancer une phase de test qualité QA, étape obligatoire pour tous les jeux vidéos. Cette étape permet de recueillir déjà un premier avis et surtout de débusquer et de corriger les éventuels bugs.

• La quatrième étape est celle de la promotion qui se conçoit en réalité de manière simultanée. Nous avons décidé d'axer notre communication principalement autour d'un trailer vidéo et de posts sur les réseaux sociaux.

Après le lancement de l'application et des premières aventures, nous avons mis en place une phase de retour client pour intégrer les avis des joueurs dans notre travail créatif. En parallèle, nous avons décidé de lancer le développement de deux aventures supplémentaires qui sortent mi-mai et qui nous permettent de disposer de revenus de manière constante pour la fin d'année.



#### Francis Bullier Broker our Penate 2019

Progra: "L'App dess resultes le bens"

Topic Tragetta talletta																				
												Γm		. I. ⊌ . I.	_					
				l	la					1		18	N .	1 S 1	8		and the			
				I B	18	I				15	I.	1.5	18	1 8 1	ī	₽	<u> </u>	I	-6	
				8	19	18	쀨	9	B.	<b>3</b>	E	12	8	1 8 1	8	5	9	18	2	-
				13	l R	19	l lie	18	18	IR.	19	100	8	1 K 1	i	3	8	18	- N	1 1 1
					A 40 TO 10 TO 10	20 20 20 20					N 3 -3 -3		10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1		9 5 8	4 34		1 2 2		
				E 2 2 3	X 2 2 2 2	# 12 12 12 12 m	5 2 5 5 3	한 한 번 번 된 원	8 8 8 8 8	8   5   5   6   6		6 9 6 6	8 8 8 8	#   12   15   15   15   15   15   15   15	함보다다다		8 8 9 8		6 6 5 6	한 왕이 한 한 편이다.
Cristian in Parksylle	Lientin	Services	Representa																	
1) Martine de depte Benefer 1) Emartin de referent as Erant Tinà		Compton:	Parket.																	
	- A.	Select reaction for three		1135	797															
Catalog & Relegia (mag)		Same and a	Patrician .																	
i - Discritor salasa (FEC) sapakutas		Freedow-1	Source																	
Cristia de resentante de la Companio del Companio de la Companio de la Companio del Companio de la Companio de	Limite	Secretarian (	Remarks to London																	
1. James de line	Cities in charge	Lendon-1	Lonio																	
a Diedgesaribligsbate	Liestin	Jenkowa	Reguerable																	
Tragina ii gizani				-																
			1	1																
Proposal in National Control			1	I																
- minner place dell'enforcement Barte End - Indignation des Georgies				1																
- Integration the Assessment				1																
reministrativa de delicita de administrativa de l'ancliantes asserbanca d'incliarina.	del .	(Complete)	Lenie						_											
				1																
Programmation Frank East - wheelessing (shifteen timeston regulate displacement interaction of Projektioners without				1																
- retriferation (seintere ausgeber Einsteiner Harte fein der Freist bezur selben	imo			1																
- Brigg represent				1																
- Mindespenserii - minera radio				1																
- probations				1																
13 (Vinis)		(Branches)	Tendo	1																
Cristia derrodens trius	Grade .	Service and the service of the servi	Pagementile						_											
4.1 Arbei Gereicht vorgestendere		Manager 1	Seems																	
4. Baltina and the section of the se		Chamber 1	Politica.																	
6.5 Catalon de Parte reconse	Colombia	Complete 1	Parking.						10,000											
6.6 Balel de la complian projetique	Other for charges	Managiner 1	Parking.				The second		12											
4.5 Baint de la programmation		Stannion i	Lock								1									
sal Drein Cit.		Compton 1	Look	<u> </u>																
Pilledon distribution despect	limite.	Arrahaman.	Transmile.								170.00									
Enception in different and section  Enception in a colorer of failure particular		Sametana I	, See	<del>                                     </del>							_									
		id amaion-i	Secure	<del>                                     </del>																
E Edward Age region de d'éditeitse. El Catalon des réseaux malaire		Complete 1	Eas	<b>†</b>			1 1 2 2 1													
Leactment de Expelication et des participares de provincia	Licette	Jero kanana	Enganetia																	
11 Sanction of Clarks Charles		Continue I	Des	i -																
11 Eugele och ellerte i Trodyllet 13 der Georgies perhalter		Employ 1	1000	1																
15 detai is un benderen. Den eren limmi eren elleria 16 Georgiaanien ellest ere la produkte erenden		Lamber 1	Palakan.																	
		firmden-i	Elen										1				-			
Cobales describered in 2011.	Limits .		Top modify																	
All dichai Consistin con posterales i		Hamison-1	Secure										100			5 40				
E Birbiron American	_	Gamaion-1	Patrice.																	
Catalon is furtamentes Catalon is la marry tim graphique	Company	Company 1	599m	ļ																
to the state of th	Chicago de Character	Stannion-1	Friday																	
S Baird in he programmation. The Train Co.		Simulation (	Look Look																	
Learner mit der Neuer versteren die dieset 1990.																				

128



- « Après un temps de silence, vous déclarez :
- Je veux savoir quelle stratégie adoptent les magiciens. Ont-ils une chance de mettre en déroute le célèbre Oddr aux Flèches, que tu portes en si haute estime?
- Ils ont pour stratégie l'attaque et l'assimilation de leurs ennemis. Partout où ils passent, partout où ils vont, rien ne leur résiste. Néanmoins, ce n'est pas peut-être pas tant la stratégie qui fait leur force mais davantage les moyens qu'ils mettent en place. Que voulez-vous savoir en premier lieu?

Si vous voulez en apprendre davantage sur l'artefact magique « l'App dont vous êtes le héros», restez sur cette page. Si vous voulez en apprendre davantage sur l'ennemi de Rokilou, à savoir Oddr aux Flèches, allez à la page 113. »

## Épisode 6. Premiers pas au cœur de la bataille

#### Lancement des idées pour rokilou studios

Le projet de communication s'appuie dans un premier temps, sur une phase d'analyse de l'environnement dans lequel s'inscrit notre projet. En particulier, l'analyse de la concurrence et de sa présence dans les résultats de recherche et sur les réseaux sociaux. Nous avons par la suite défini notre public cible afin de pouvoir adapter notre communication à celui-ci. Ainsi, en termes d'outils de communication, il s'agira de cibler l'ensemble des réseaux sociaux avec un accent particulier mis sur la chaîne Youtube et la diffusion d'extraits et de teasers. Par ailleurs, nous nous appuierons sur la mise en avant des partenariats avec les maisons d'édition : le nom de ces dernières étant un argument de vente non négligeable. Ce partenariat pouvant servir à dynamiser autant les productions des partenaires que nos propres produits.

Pour faire connaître la société Rokilou, nous avons tout de suite imaginer dans un premier temps le logo qui devait nous représenter le plus fidèlement possible. Nous avons donc naturellement repris les premières lettres de nos prénoms entouré de cercles à motifs de couleurs différentes, couleurs qu'on s'est toujours attribué lors de la répartition et la rédaction de nos travaux de groupe. Ci-contre le logo de Rokilou Studios:



#### Qu'est-ce que «l'app dont vous êtes le héros» ?

L'App dont vous êtes le héros est disponible sur les plateformes de téléchargements Google Android et Apple Store. Conçue pour être maniable et pratique, elle propose de suivre une histoire et d'incarner un héros connu de la littérature ou du folklore populaire. Le travail fait autour de ce projet est d'abord un travail de fond sur le texte : en effet Rokilou Studios achète les droits relatifs aux manuscrits pour ensuite les retravailler et les densifier. Mais que peut vouloir bien dire « densifier le texte » ? Le chargé d'adaptation va donc relire l'intégralité du manuscrit et choisir un moment du manuscrit pour y ajouter de la matière. La plus-value textuelle ajoutée permet ainsi au responsable de créer des nœuds, c'est-à-dire des choix principaux auxquels le joueur va se confronter, pour ensuite y décliner toute une panoplies de choix différents. En choississant, le joueur va ainsi suivre des parcours prédéfinis et écrits en amont par le responsable. Pour plus de diversité littéraire, tous les éléments présents dans un chapitre ne sont pas tous intégrés dans chaque parcours.

Notre volonté est d'apporter un contenu littéraire de qualité à un support de jeu mobile : nous sélectionnons ainsi des œuvres d'anthologie, connus du grand public du moins de nom mais qui néanmoins n'ont pas été forcément lues ou intégrées dans leur entièreté. Nous voulons alors apporter ce contenu aux joueurs qui seront intéressés par l'usage de notre application. Pour le commencement de la société Rokilou Studios, quatre premières histoires se sont vus adaptées et densifiées pour les utilisateurs de l'App dont vous êtes le héros. Pour s'assurer d'un bon lancement aussi, nous avons donc décidé de mener de front quatre histoires différentes évoluant malgré tout dans des univers plus ou moins proches.

#### Premiers projets de Rokilou Studios

Pour le lancement de l'application, nous avons voulu proposer d'emblée un panel de quatre aventures aux joueurs pour deux raisons : avoir suffisamment de matière pour ne pas être à perte et susciter intérêt et curiosité. Ces quatre premières aventures restent relativement dans une même atmosphère de magie et de folklore avec la possibilité d'incarner quatre héros. Les images illustrants nos présentations d'histoire sont tirées directement de notre application : il s'agit en effet des interfaces pour accéder à l'aventure choisie.

#### • Arthur Pendragon

«Figure par excellence des légendes arthuriennes qui portent son nom, vous avez la possibilité d'incarner le célèbre Arthur Pendragon. Partez à la rencontre de votre destin au cœur de la mystique Brocéliande et poursuivez votre but : retrouver Excalibur.»

Histoire légendaire, ambiance magique et personnages iconiques, nous avons décidé de reprendre ce classique tant pébliscité. Pour adapter cette histoire sous la forme de notre application, nous avons décidé de racheter les droits du cycle La Quête du roi Arthur de l'auteur Terence Hanbury White. Cette saga permet de retracer l'entièreté de la vie d'Arthur.



#### • Gengis Khan

« Incarnez Gengis Khan, un enfant de douze ans qui deviendra le plus légendaire chef de guerre mongol. Mis au ban de la société par un parent félon, chevauchez à la rencontre de votre destinée et apprenez à devenir, jour après jour, un chef de guerre aussi bien redouté que respecté. »

Nous avons décidé d'adapter une aventure tournant autour du personnage de Gengis Khan, empereur connu pour avoir unifié les tribus qui deviendront par la suite la Mongolie. Pour ce faire, nous avons contacté la maison d'édition Les Presses de la Cité pour racheter les droits d'adaptations relatifs à la trilogie *L'épopée de Gengis Khan* écrite par Conn Iggulden.



## BEDWILL ET LE DRAGON RKL: 2020

#### • Beowulf

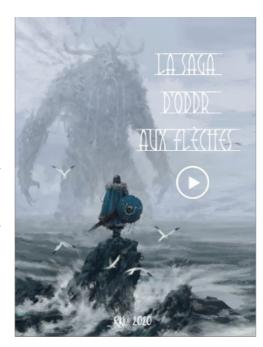
« Incarnez Beowulf et partez à la recherche des démons qu'il vous faudra combattre pour atteindre la félicité. Plongez au cœur des terres gelées du grand Nord et entrez dans les lieux les plus sombres que la Terre n'ait jamais portés. Oserez-vous réveiller le Dragon?»

Nous avons décidé d'adapter cette merveilleuse épopée de l'edda poétique si longtemps injustement oubliée. Nous avons pris la décision d'adapter cette histoire ancienne que l'on se racontait autour du feu et de la remettre au goût du jour. Pour ce projet, c'est la maison d'édition Michel Lafon que nous avons contactée pour pouvoir racheter les droits d'adaptation de leur roman La légende de Beowulf écrit par l'autrice Caitlin R. Kiernan.

#### • Oddr aux Flèches

« Embarquez dans cette folle épopée islandaise où vos choix détermineront votre avenir et votre quête de gloire. À bord de votre drakkar, naviguez sur les eaux glacées et voyagez à travers les contrées inhospitalières du Nord, à la recherche de celui qu'il vous faudra tuer : Ögmundr. Mais avant de trouver votre alter ego maléfique, vous affronterez bon nombre de dangers comme les magiciens Sâmes ou les terribles berserkers... Sortirez-vous vivant de cette histoire ?»

Histoire de viking aux relents de mythologie nordique, c'est Oddr aux Flèches qui nous a donné envie de nous lancer dans l'adaption d'ouvrages. Premier manuscrit que nous avons racheté, c'est auprès de la maison d'édition Soleil que nous avons passé un contrat. C'est leur ouvrage Oddr aux Flèches traduit par Régis Boyer et illustré par Nassim Boutegrabet que nous avons décidé d'adapter en premier : pour nous, il s'agissait aussi d'un véritable premier partenariat comme nous allons l'expliquer par la suite.





- « L'éclaireur vous regarde et attend la suite de vos ordres.
- Parle-moi de cet Oddr aux Flèches. Qu'a-t-il de si spécial?
- Il est à la recherche du troll Ögmundr. On dit que lui seul a la force nécessaire pour le mettre en déroute, et peutêtre l'annihiler à jamais. On raconte aussi que son conflit avec les magiciens remonte avant la Conquête du Numérique, et que les magiciens se sont déjà opposés à lui et son armée lors de la bataille contre le Géant Imprimé. Pour les défendre, il a revêtu l'armure sacrée du dieu Prototype, devenant ainsi ProtOddr.
- As-tu vu de quelle composition est faite son armée ? demandez-vous.
- *Je l'ai vu*, *et je peux vous le dire*. *Mais je peux aussi vous contez les exploits de ProtOddr*. Si vous voulez en apprendre davantage sur ses différents corps d'armée, allez à la page 126. Si vous voulez entendre et connaître la légende de ProtOddr, restez sur cette page. »

## Épisode 7. Affronter ProtOddr

#### INCARNEZ ODDR

Nous avons donc acheté les droits d'adaption pour la saga d'Oddr aux Flèches. C'est auprès de la maison d'édition Soleil que nous sommes passés dans un premier temps pour conclure avec eux un accord. Pour vous permettre une projection de l'application et des possibilités inhérentes à cette dernière, nous avons décidé de nous concentrer sur la réécriture d'un chapitre révélateur de l'atmosphère d'Oddr à savoir un chapitre d'affrontements. Nous avons ainsi sélectionné le chapitre 5 de notre manuscrit portant le titre évocateur suivant : «Démêlés avec les Bjarmiens et les Sâmes».

Le premier travail a été d'effectuer une relecture de notre extrait pour pouvoir saisir toute l'ampleur du texte, de son sens mais aussi d'étudier par la même occasion les tournures de langage utilisées par le traducteur. Il est important pour nous de garder la qualité littéraire du manuscrit original et de retranscrire son efficacité dans notre propre écrit. Le responsable de la réécriture du manuscrit pour l'application a donc saisi par la suite un passage du texte pour constituer le nœud central du chapitre adapté :

«Votre camp vient de gagner un lourd butin, vos hommes vous annoncent qu'ils sont satisfaits. Vous leur demandez de surveiller soigneusement le trésor et de ne pas laisser échapper le soldat ennemi qu'ils ont capturé. Distraits par la profusion d'or et de joyaux qu'ils viennent de trouver, vos hommes laissent échapper le prisonnier qui, en grande hâte, se précipite pour prévenir son camp. Pensant que vous avez le temps de lever le camp et de rentrer avant une potentielle attaque, vous apercevez votre éclaireur qui s'était lancé à la poursuite du prisonnier revenir. Il vous informe que l'ennemi a décidé de mener l'offensive et se dirige dans votre direction. Armés jusqu'aux dents, ils se précipitent sur vous. Que faites-vous ?»

#### RÉÉCRIRE LE MANUSCRIT

Le nœud de départ étant trouvé pour lancer le chapitre, il suffit alors de proposer plusieurs choix au joueur et d'écrire le nombre de parcours correspondants en fonction de ces choix :

- Choix 1 : Vous ordonnez à votre camp de lever l'ancre pour conserver le butin que vous avez amassé et éviter une profusion de sang inutile.
- Choix 2 : Vous décidez de prendre les devants et vous lancez à l'assaut de vos ennemis, hache à la main.
- Choix 3 : Vous vous dissimulez promptement derrière vos navires et la forêt environnante pour préparer une attaque surprise.

Pour exemple, cette première partie du chapitre 5 contient trois parcours qui diffèrent les uns des autres puisque le joueur a devant lui trois choix possibles. Nous mettons ci-dessous la réécriture du premier parcours :

#### Parcours 1

Choix 1.1 : Vous ordonnez à votre camp de lever l'ancre pour conserver le butin que vous avez amassé et éviter une profusion de sang inutile.

- → Résultante 1.1 : Vos hommes chargent le butin à bord de vos navires le plus rapidement possible. Asmundr vous signale que se détourner d'un champ de bataille ne fait pas honneur aux dieux et qu'il suffit d'aller aux devants de l'ennemi pour les prendre par surprise. Devant la mention des dieux, vous prenez un temps de réflexion. Qu'allez-vous faire ?
- Choix 1.1.1 : Vous répondez à Asmundr que les dieux peuvent également éprouver de la clémence envers les ennemis, et qu'après votre précédente bataille vous voulez préserver les hommes qu'il vous reste. Vous ferez un sacrifice à Odin pour apaiser son ire.

ou

- Choix 1.1.2 : Vous répondez à Asmundr qu'il a raison et que vous sortirez victorieux de cette nouvelle bataille. Néanmoins par mesure de précaution, vous décidez de laisser une dizaine d'hommes sur place pour garder un œil sur vos navires et vos biens. Vous lancez ainsi l'alerte à vos hommes et décidez de courir à l'encontre de l'ennemi pour l'anéantir.
- → Résultante 1.1.1 : Vous prenez le large tout en vous félicitant d'avoir épargné une bataille sanglante inutile. Pourtant, vos hommes semblent désappointés de ne pas s'être battus jusqu'au bout contre l'ennemi bjarmien. Vous questionnez Asmundr. Ce dernier vous répond que les hommes voulaient connaître de nouveau le goût du sang mais qu'en discutant avec eux, le souhait de retourner au pays se fait plus pressant. Conforté dans votre décision, vous apercevez au loin des bateaux amis. Heureux de ce bon augure, vous décidez de retourner mouiller dans le port au pays des Sâmes.

ou

- → Résultante 2.1 et 1.1.2 : Vos hommes se lancent à vos côtés à travers la forêt. Tous sont équipés de leurs haches et la fureur du sang se lit sur leurs visages. Vous rendrez hommage à Odin par votre victoire. À mesure que vous courez, l'ennemi se rapproche et vous entendez leurs cris de guerre. Un rapide coup d'œil aux arbres environnants vous donne deux possibilités.
- Choix 1.1.3 : Vous vous précipitez à l'encontre de l'ennemi.

ou

• Choix 1.1.4 : Vous signifiez à vos hommes qu'ils doivent se cacher derrière les arbres et les énormes troncs jonchant la terre.

- → Résultante 1.1.3 : Ces derniers courent à travers la forêt. Vos deux armées arrivent au point de contact. Vous vous battez vaillamment tout comme vos hommes mais l'ennemi est nombreux. Ce n'est qu'au bout d'un long moment de souffrance et de sang que vous pouvez sonner le signal de la victoire. L'ennemi est anéanti !

  Néanmoins vous avez perdu des hommes dans la bataille et les survivants sont mal en point. Vous décidez de regrouper vos hommes et de rejoindre le navire. Vous ne pouvez pas récupérer les armes ou les biens de l'ennemi car tout a été soit détruit soit piétiné durant le combat. Arrivés au bateau, vous donnez le signal du départ. Vous êtes fatigués et vous décidez de retourner au pays des Sâmes pour panser les plaies et reprendre des forces.
- → Résultante 1.1.4 : D'un signe de main, vous leur indiquez qu'il n'y aura pas de quartier mais que le groupe doit absolument récupérer les biens et les armes de l'ennemi. Au bout d'un long moment d'attente, les Bjarmiens dévalent la pente de la forêt, l'étau se resserre autour d'eux. C'est à ce moment précis que vous criez le début de la bataille et vos hommes se lancent sur les Bjarmiens. La lutte est rude et le sang coule à flot. Néanmoins au bout d'une dizaine de minutes, vous remarquez que l'ennemi est anéanti.
- « Maintenant, nous allons répartir les biens, vous dites, faisons des fardeaux d'armes d'argent. » Admundr ordonne aux hommes de prendre sur eux les armes et les biens laissés par les Bjarmiens. Vous arrivez sur la plage essoufflés, vos hommes ont le souffle court à force de marcher.

Pourtant aucune trace du bateau! Devant ce vide laissé sur la plage, Asmundr vous demande comment réagir. Serait-ce une trahison?

• Choix 1.1.5 : Vous décidez d'attendre le retour de vos hommes. Vous avez confiance en eux et aucun doute ne vous fera défaut.

01

- Choix 1.1.6 : Vous répondez à Asmundr : « Nous pouvons voir les choses de deux façons différentes : soit ils ont dû mouiller les bateaux en cachette pour éviter une éventuelle attaque, soit ils nous ont trahis plus que ce que nous nous y attendions ». Vous décidez de les mettre à l'épreuve et vous mettez le feu à un grand arbre. Il s'embrase aussitôt.
- → Résultant 1.1.5 : Vos hommes posent les fardeaux et ne semblent pas ravis de l'attente. Fatigué, vous prenez votre mal en patience. Au bout d'une heure, vous apercevez les navires amis et vous félicitez. Vos hommes et vous allez partir en direction du pays des Sâmes mouiller dans le même port pour vous reposer.
- → Résultante 1.1.6 : Sur ce, grâce à l'arbre enflammé, vous apercevez les bateaux qui revenaient vers le pays. Vous accueillez joyeusement vos parents et vous décidez d'aller mouiller au pays des Sâmes. Vous partagerez le butin là-bas.



#### COHÉRENCE AVEC SOLEIL ÉDITION

Pour plus de lisibilité, nous avons décidé de scinder le chapitre en deux parties jouables : «Démêlés avec les Bjarmiens» puis «Démêlés avec les Sâmes». Pour plus de clarté dans nos propos, nous avons décidé d'incorporer des captures d'écran de notre application. De fait, nous vous présentons à la page suivante les visuels de nos deux parties de chapitres que nous avons choisies : illustrations d'une part mais aussi choix typographique d'une autre part.

Chaque étape de rédaction s'accompagne d'une phase de prototypage. Rokilou Studios choisit de garder une cohérence graphique avec les livres parus dans les maisons d'édition. Ainsi, les différentes aventures ne sont pas illustrées uniformément mais séparement en fonction de l'atmosphère perçue dans les manuscrits, la sensibilité du responsable des adaptations et du sens voulu derrière la réécriture des extraits. Pour Oddr aux Flèches, nous avons décidé de garder la même chartre graphique et les illustrations présentes dans le beau-livre édité chez Soleil et par extension le même illustrateur. Présenté ci-dessous le nœud choisi et explicité plus haut et les choix proposés sous la forme de l'application :



#### CHOIX DE LA POLICE

Pour plus de cohérence avec la maison d'édition Soleil, nous avons décidé de garder les mêmes polices d'écriture présentes dans le manuscrit d'Oddr aux Flèches.

En terme de narration pure, nous avons décidé d'écrire l'histoire en Big caslon taille de police 12 comme c'est le cas dans le beau-livre édité. Pour l'écriture de l'aventure d'Oddr et des titres de chapitres, nous avons choisi dans la même démarche de conserver la police Angar Runes. Nous avons donc ainsi contacté le créateur de la police et acheter le pack «Front Duo-App/Game License» pour notre application.

#### Mention achat Angar Runes:

License Usage:

- 1 App
- 1 Game
- Unlimited App Views or Game Views

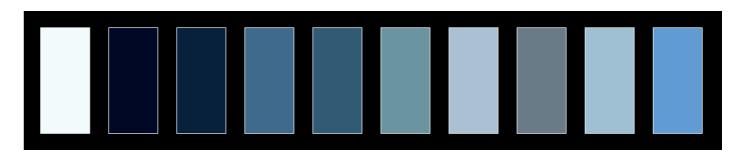
#### From: \$18.00

O Angar Runes / Elegant Font Duo - Desktop License	\$18.00
Angar Runes / Elegant Font Duo - Webfont License	\$18.00
Angar Runes / Elegant Font Duo - Extended License	\$350.00
Angar Runes / Elegant Font Duo - E-Pub License	\$250.00
Angar Runes / Elegant Font Duo - Monetized Social Media License	\$300.00
Angar Runes / Elegant Font Duo - App/Game	\$300.00
O Angar Runes / Elegant Font Dua - Server License	\$350.00
Angar Runes / Elegant Font Duo - Broadcast License	\$450.00
Angar Runes / Elegant Font Duo - National Corporate License	1,500.00
Angar Runes / Elegant Font Duo - Worldwide \$2	2,000.00

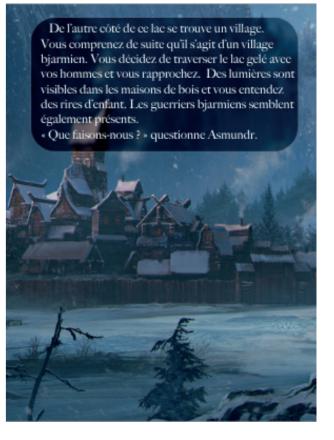
#### CHARTE GRAPHIQUE DE NOS VISUELS

L'ensemble du manuscrit original sera traité de cette façon avec des événements marquants dans le texte qui deviennent ainsi nos nœuds principaux dans l'App dont vous êtes le héros.

Pour l'aventure d'Oddr, nous avons choisi de mettre à l'honneur des illustrations immersives et relativement sombres pour que le joueur puisse facilement identifier l'atmosphère guerrière et violente des vikings. Nous avons donc opté pour des images riches en couleurs sombre s'une part avec une prédominance de couleurs froides rappelant ainsi de la même manière le Nord et ses paysages glacés : le bleu pour les lacs, la mer et l'ambiance de nuit; le blanc pour la neige et le verglas.





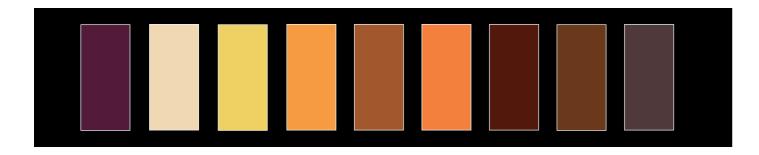


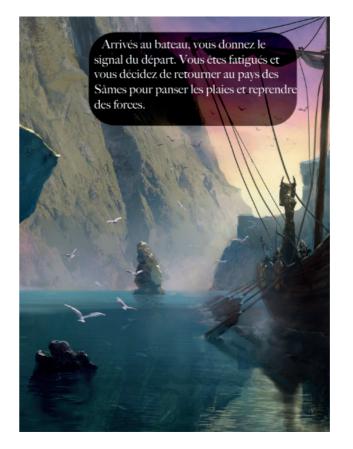




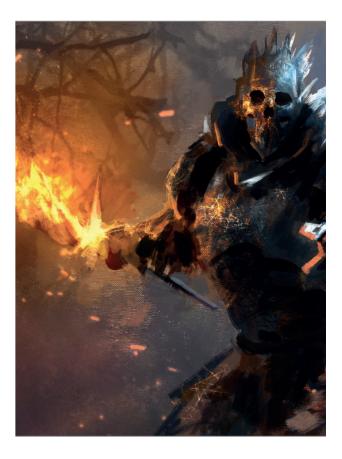


D'autres couleurs sont prédominantes dans notre application et à travers l'aventure d'*Oddr aux Flèches*, au-delà d'une chartre graphique sombre et majoritairement bleue, nous avons fait également le pari d'aborder une touche de couleurs chaudes à travers la narration et le choix des visuels. Couleur du feu, du massacre et de la violence, beaucoup de nos visuels sont constitués de la couleur orange et de ses nuances : cela donne un aspect tantôt réaliste tantôt fantasmé aux guerriers vikings qui brûlaient tout sur leur passage et pillaient les maisons abandonnées ou prises de force.











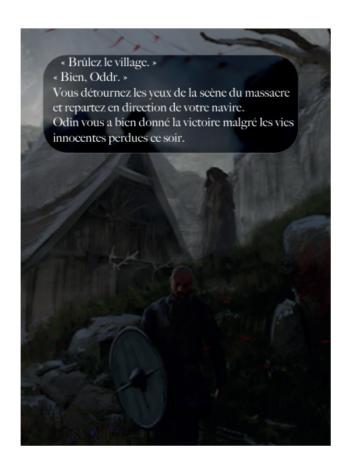
#### POURQUOI UNE TELLE IMPORTANCE DES VISUELS?

Lorsque nous nous sommes penchés sur ce qui existait dans le secteur où nous nous inscrivions avec notre projet : nous avons trouvé quelques applications ou sites de lecture et de choix comme la nôtre. Nous avons donc ainsi répertorié autant les qualités que nous trouvions dans les applications de nos concurrents et en avons dressé une liste pour construire notre propre produit.

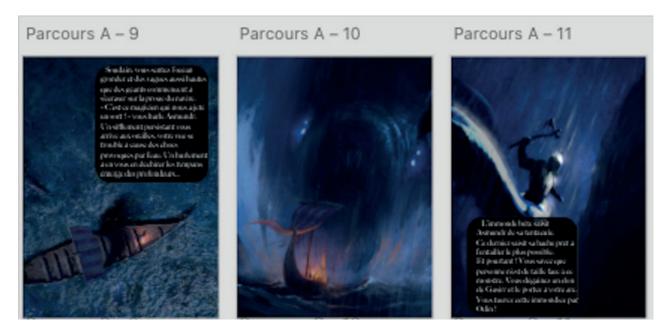
Au niveau de la qualité textuelle, nous trouvions que la plupart d'entre eux proposaient trop de texte d'emblée pour le joueur, cela apparaissait sous la forme d'un bloc texte qui nous semblait illisible et même étouffant pour certains. Nous ne voulions pas noyer le joueur sous un flot ininterrompu de texte avant de lui proposer un choix à faire, de ce fait nous nous sommes interrogés sur la meilleure manière de détourner l'imposition d'un texte compact au joueur pour lui permettre d'accéder à une lecture facilitée et facilitante. Pour l'App dont vous êtes le héros, nous avons ainsi pris le parti de scinder nos blocs textes en plusieurs morceaux et de les incorporer dans des slides différentes. Ainsi, au lieu de comptabiliser une seule slide pour le texte nous en avions trois ou quatre permettant ainsi d'aérer le texte et de proposer également plus d'illustrations au joueur : les illustrations jouant un rôle essentiel dans la mise en scène de l'atmosphère et dans l'immersion visuelle.

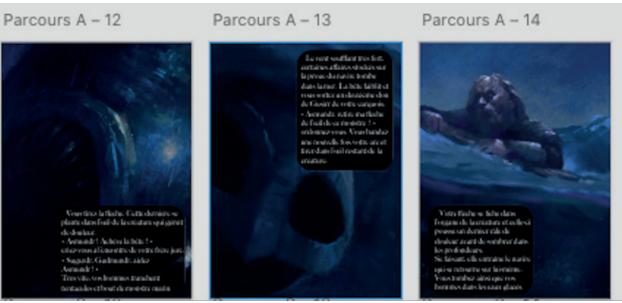
De la même manière, nous trouvions dommageable que la plupart des applications de la sorte ne soient pourvues que d'une seule image générique pour plusieurs slides. Pour remédier à ce défaut, nous avons donc décidé comme expliqué plus haut d'utiliser plus d'illustrations pour ainsi faire de chaque slide une version unique et originale dans l'objectif de consolider l'aspect immersif de notre jeu. De fait, chaque image est choisie avec soin pour corréler avec le texte :

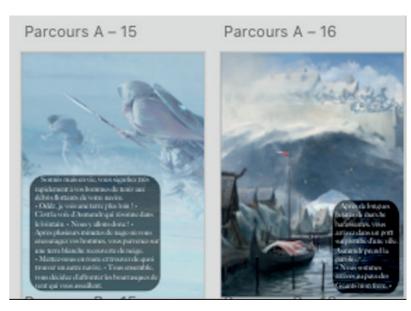




#### PARCOURS EXEMPLE DANS «DÉMÊLÉS AVEC LES SÂMES»









- « L'éclaireur vous a parlé de ProtOddr, nouveau fléau dans la Conquête du Numérique. Vous avez bien compris l'importance de cette nouvelle menace, mais avant de vous lancer dans la bataille vous aimeriez en connaître davantage sur la terre de l'Arborescence, à l'ouest du monde connu.
- Vous me disiez que vous étiez au courant pour l'App et la terre de l'Arborescence ? L'éclaireur vous répond :
- J'ai pu en apprendre davantage par une prophétesse lors de notre escale au port des Sâmes... Je sais ce qu'il en est et je peux vous livrer ces informations si vous le désirez. Néanmoins, connaître les faits d'armes de ProtOddr pour vous préparer à la bataille future serait peut-être un atout considérable...

Si vous voulez en apprendre davantage sur la terre de l'Arborescence, restez sur cette page.

Si vous voulez entendre parler des faits d'armes de ProtOddr, allez à la page 126. »

# Épisode 8. ProtOddr et la terre de l'Arborescence

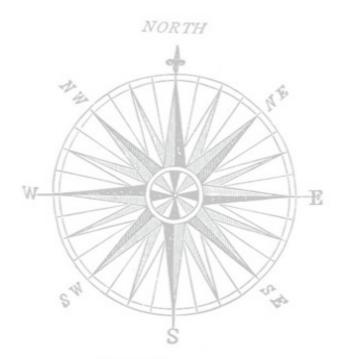
#### À QUOI SERT L'ARBORESCENCE ?

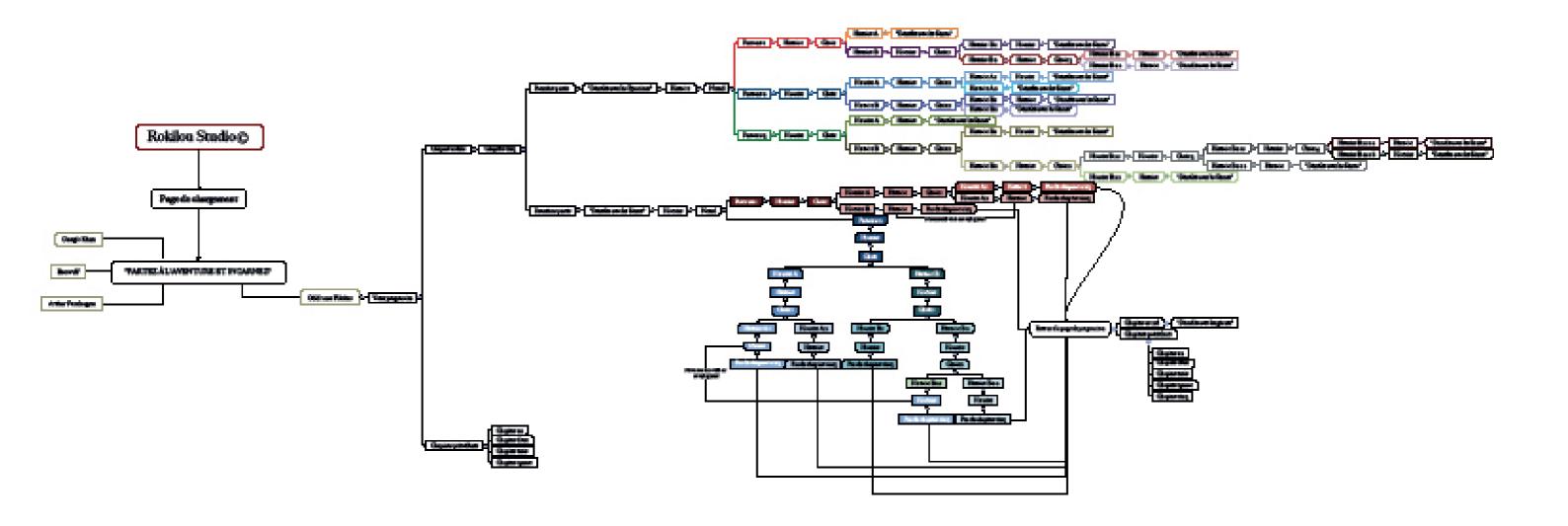
Outil indispensable de tout bon *game designer*, l'arborescence sert à représenter de manière graphique les ramifications scénaristiques ou techniques d'un jeu vidéo. Il en existe de plusieurs types. Celui qui nous intéresse ici est une arborescence scénaristique très utilisé dans les jeux à choix comme les productions des studios Quantic Dream ou bien les *visual novel*. Les aventures de l'App dont vous êtes le héros font partie de cette catégorie des jeux à choix bien qu'elles se détachent fortement des *visual novel* de par leur cible, leurs graphismes et le type d'écriture scénaristique. L'arborescence présentée à la page suivante nous a permis de visualiser très rapidement le nombre de choix auquel le joueur sera confronté, leur situation dans l'histoire et leur impact sur la suite de celle-ci. Elle nous permet également de voir si le nombre de choix convient ou s'il faut encore densifier notre narration.

#### Créér l'arborescence pour oddr aux flèches

Pour pouvoir créer une arborescence de jeu, il nous a fallu dans un premier temps réécrire l'intégralité du manuscrit, choisir les nœuds et inventer les parcours auxquels le joueur sera confronté. Créer une arborescence est tout ce qui est des plus faciles par la suite. Pour la nôtre nous avons utilisé le logiciel Xmind pour permettre un rendu net et propre. L'arborescence présenté dans ce dossier est relative au chapitre cinq du manuscrit d'Oddr et est donc représentative du prototype que nous avons créés.

Le chapitre se divise en deux parties, l'arborescence va ainsi se scinder en deux chemins distincts pour ensuite accueillir les nœuds et les choix que les joueurs peuvent faire lors de leur utilisation. Pour plus de lisibilité, nous avons décidé de coloriser chaque parcours différents ainsi que chaque parcelle de choix : ainsi chaque couleur différente est associée à une partie de l'histoire. Pour la deuxième partie «Démêlés avec les Sâmes», nous avons aussi fait le choix de rassembler quelques parties et de ramifier certains choix du texte.







- « Désormais, vous êtes au courant des batailles passées et à venir.
- Qu'on se prépare à rentrer dans la mêlée! criez-vous à vos hommes qui grognent de joie à cette nouvelle.
- De quel côté serons-nous ? vous demande l'éclaireur.

Il est vrai que vous n'avez pas songé au parti à prendre et il vous manque certaines connaissances pour statuer une décision en tout état de cause.

- Quels sont les hauts faits de cet ProtOddr ? demandez-vous à l'éclaireur, j'aimerais savoir s'il serait digne de confiance si nous décisions de combattre à ses côtés.
- Je vais vous conter ses hauts faits afin que vous puissiez choisir au mieux.
- Et nous pourrons envisager de récupérer l'App pour nous-même.

Pour entendre les dernières informations de votre éclaireur, restez sur cette page. »

# Épisode 9 . ProtOddr en première ligne

# LANCEMENT DE L'APPLICATION

Nous avions imaginé un plan de communication pour promouvoir notre App dont vous êtes le héros qui était le suivant : le livre d'Oddr aux Flèches de Soleil Édition sortant le 8 octobre, nous avons programmé nos sorties aux alentours du 20 octobre 2020 pour deux principales raisons : grâce au partenariat conclu avec les éditions Soleil lors du rachat des droits d'adaptation, nous avons décidé de croiser nos sorties à deux semaines d'intervalle pour susciter un engouement plus important et toucher simultanément deux publics cibles. De plus, ces sorties sont calculées pour tomber en même temps qu'un événement à rayonnement national qui facilite la communication de Rokilou Studios sur l'App dont vous êtes le héros : la Paris Games Weeks se tenant du 23 au 27 octobre 2020 cette année.

C'est lors de cette édition que sort le très attendu nouveau jeu vidéo Assassin's Creed dont le projet a pour nom Ragnarok et qui laisse au joueur le plaisir d'incarner un viking dans les paysages glacés du nord et probablement dans un temps où la mythologie scandinave est encore largement présente comme le laisse supposer le titre choisi par Ubisoft. C'est pourquoi nous voulions profiter de cette affluence et des sorties prévues sur l'univers viking pour promouvoir notre application dans un premier temps et mettre en avant l'aventure d'Oddr dans un second temps. Cette opportunité nous aurait permis aussi d'engager des moyens de communication autour du livre édité par Soleil puisque nous avions dans l'idée d'obtenir un devis pour un stand auprès

des organisations de la Paris Games Week. Ce stand aurait permis deux choses : la première de promouvoir notre application et la seconde d'engager un libraire pour vendre les livres de Soleil en même temps que l'App dont vous êtes le héros attire du monde.

Ce plan de communication nous semblait avantageux et facilitant pour la promotion des deux produits autour d'Oddr. Néanmoins, nous nous sommes très vite retrouvés limités à la réalité du secteur vidéoludique existant en général et lors de l'événement en particulier : étant une jeune société en pleine construction financière, nous ne pouvons nous offrir un stand à la Paris Games Week et de la même manière cet événement rassemble majoritairement voire exclusivement des grands développeurs de jeux vidéos. Pour un petit entrepreneur comme Rokilou Studios il s'agit d'une chance extrêmement infime que de pouvoir assister à l'événement. Néanmoins, nous ne perdons pas l'idée pour notre plan de communication puisque nous avons décidé tout de même de distribuer flyers de notre société et de notre première aventure aux entrées et sorties. Pour ce faire, nous avons donc créé nos propres publicités que nous vous laissons voir ci-dessous :

# Flyers Rokilou Studios



Flyer de l'aventure Oddr à la sortie de la Paris Games Week



Flyer de la société Rokilou Studios à la sortie de la Paris Games Week



Nous allons donc nous servir de l'affluence du salon pour promouvoir notre société et faire de la publicité sur nos aventures, et nous servir également de l'influence qu'aura le nouveau jeu d'Ubisoft sur les ventes de livres et de jeux en lien avec l'univers viking.

# PROMOUVOIR NOS AVENTURES SUR INSTAGRAM

Promouvoir l'App dont vous êtes le héros passe dans un premier temps par l'utilisation d'un réseau social incontournable : Instagram. Nous avons fait le choix d'utiliser seulement cette plate-forme car nous pensons qu'elle touche plus rapidement un nombre important de joueurs potentiels. Pour être originaux et donner envie à notre public de télécharger l'application et d'acheter les aventures nous avons donc ainsi décidé d'établir un plan de communication unique et basé sur l'expectative. Nous avons pris chaque image d'aventure, c'est-à-dire l'illustration représentative du héros que le joueur va incarner, et nous l'avons ainsi modifiée via Photoshop pour qu'il n'y ait plus de distinctions possibles. Ainsi, le plan de communication est d'afficher cette illustration sur un post instagram au nom de Rokilou Studios, le tout accompagné d'une phrase quasi-sibylline pour susciter la curiosité des utilisateurs :



OP

Arthur Pendragon

Oddr aux Flèches



• Q 7 ··· 3-40 views Rokilou\_Studios© Mais qui est donc ce personnage? Partez-vous à l'aventure aux confins du monde connu Rendez-vous en octobre 2020!

Gengis Khan

Oddr auprès de la presse

Pour permettre à notre App dont vous êtes le héros d'avoir le plus de visibilité possible, nous avons décidé de mettre en avant l'aventure d'Oddr aux Flèches, qui nous le rappelons, est un manuscrit acheté auprès de la maison d'édition Soleil. Utilisant la même charte graphique que nos flyers, notre communiqué de presse se veut attractif et percutant avec une phrase d'accroche destinée à plonger le potentiel joueur dans l'univers d'Oddr.

# COMMUNIQUÉ DE PRESSE



À l'occasion de son premier lancement, l'équipe Rokilou est fière de vous présenter sa nouvelle application.

Prévue pour octobre 2020, retrouvez l'App dont vous êtes le héros, sur vos écrans iOs et Android.

Avec quatre aventures de départ et de nouvelles histoires prévues pour tous ses utilisateurs, laissez vous embarquer dans les univers mythologiques de Beowulf, Arthur Pendragon ou encore Gengis Khan.

Pour sa première sortie, c'est l'univers viking que nous mettrons à l'honneur avec l'adaptation de la saga illustrée Oddr aux Flèches.

> Embarquez dans cette folle épopée islandaise où vos choix détermineront votre avenir et votre quête de gloire.

> À bord de votre drakkar, naviguez sur les eaux glacées et voyagez à travers les contrées inhospitalières du Nord, à la recherche de celui qu'il vous faudra tuer : Ögmundr. Mais avant de trouver votre alter ego maléfique, vous affronterez bon nombres de dangers en passant par les magiciens Sâmes ou les terribles berserkers...

Sortirez-vous vivant de cette histoire ?









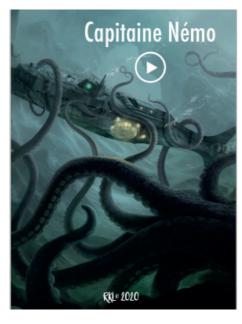
## LE FUTUR DE ROKILOU STUDIOS

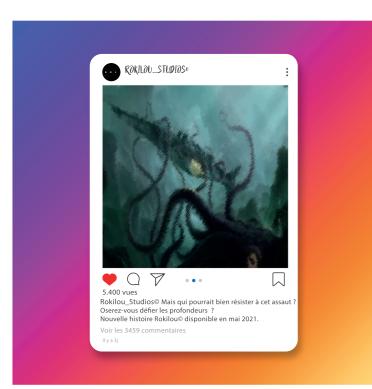
La société Rokilou Studios n'est pas sans avenir puisque nous avons déjà prévu d'autres sorties d'aventures. Toujours sur le même modèle, nous avons réfléchi lors du lancement de l'App dont vous êtes le héros en octobre 2020 à d'autres manuscrits et œuvres d'anthologie que nous pourrions adapter. En avant-première, nous vous présentons deux projets qui nous tiennent à cœur et montrent l'évolution de Rokilou Studios : nous proposons à nos joueurs d'incarner le capitaine Némo tiré du célèbre roman Vingt Mille Lieues sous les mers de l'écrivain Jules Verne et Le Petit Prince, ouvrage à l'atmosphère poétique internationalement connu et écrit par Antoine de Saint-Exupéry. Dans un premier temps, nous allons décrire rapidement et seulement l'aventure de Némo puisque le Petit Prince fera l'objet d'une étude plus détaillée dans les pages suivantes.

# Capitaine Némo

« Embarquez à bord du Nautilius et défiez les créatures infernales venues des profondeurs de la mer. Incarnez le capitaine Némo aussi fou que téméraire dans sa quête de vengeance qui le menera aux confins du monde connu...»

Cinquième œuvre la plus traduite au monde, Vingt Mille Lieues sous les mers est un roman iniatique où les humeurs des hommes s'entremêlent aux mystères de l'océan. Nous avons décidé de rendre hommage à Jules Verne et à son génie littéraire en adaptant l'aventure du capitaine Némo sur notre application.





En ce qui concerne la communication, nous avons pris le même parti que celui de nos quatre premières aventures. Nous avons pris la première image de l'aventure du Capitaine Némo et l'avons modifiée sur le logiciel Photoshop. Accompagnée d'une phrase sybilline, l'illustration a tout de même pour vocation de susciter une curiosité chez le lecteur qui pourrait avoir une idée de quelle œuvre il retourne : « Oserez-vous défier les profondeurs ? » faisant référence ainsi au Vingt Mille Lieues sous les *mers* de Jules Verne.

Capitaine Némo

# ET APRÈS ? PLACE AUX JOUEURS!

Proposant six aventures directement tirées des envies de Rokilou Studios, nous avons décidé de faire participer activement les joueurs de notre application lors des prochaines adaptations d'œuvres littéraires. En effet, après la sortie des quatre premières aventures en octobre 2020, Rokilou Studios décide d'adapter pour février 2021 Vingt Mille Lieues sous les mers avec l'histoire du capitaine Némo et aussi le Petit Prince pour mai 2021. Néanmoins, entre décembre 2020 et mars 2021 cela sera aux joueurs de décider quelles seront les adaptations suivantes : Rokilou Studios va mettre en place un système de sondage en demandant à sa communauté de proposer trois titres différents. La seule contrainte étant qu'il doit nécessairement s'agir d'un ouvrage de fiction littéraire. Les titres qui reviennent le plus souvent seront ceux travaillés et adaptés pour l'App dont vous êtes le héros. La mise en place de ce système nous permet de mieux connaître les appétences de nos joueurs, de pouvoir s'orienter par la suite vers tel ou tel genre littéraire et d'avoir des titres potentiels pour le futur de l'entreprise.

Ci-dessous un exemple de post Instagram proposé par Rokilou Studios. Pour cet événement, il s'agit de demander aux joueurs de citer un seul personnage d'une œuvre de fiction qu'ils aimeraient voir adaptée sur l'App dont vous êtes le héros :









# POUR ALLER PLUS LOIN

*Oddr aux Flèches* se nourri de deux secteurs différents, d'un côté un beau livre et de l'autre une aventure jouable sur une application. Rokilou Studios, ayant acheté les droits d'adaption à Soleil, a décidé de proposer à la maison d'édition ce qu'on pourrait appeller un partenariat : mener conjointement l'adaption d'une œuvre et faire de la communication croisée pour dynamiser les ventes des deux côtés.

Ainsi, Soleil peut apporter à Rokilou Studios un public essentiellement lecteur voulant s'essayer à l'App dont vous êtes le héros tandis que Rokilou peut apporter à Soleil une communauté majoritairement joueuse qui aurait envie de s'investir dans la lecture de leur aventure favorite. Pour cette première collaboration innovante, Soleil Édition et Rokilou se sont accordés sur une même œuvre, iconique et plébiscitée : *Le Petit Prince*. En effet, qui ne reconnaîtra pas cette première de couverture du roman édité chez Folio ? Œuvre iconique incontournable dans la culture populaire et littéraire, *Le Petit Prince* se voit adapté par Soleil Édition et Rokilou Studios avec la volonté commune de le moderniser, de lui donner une atmosphère différente et d'explorer les divers champs des possibles.

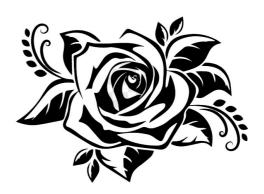




# LES ÉDITIONS SOLEIL PRÉSENTENT LE PETIT PRINCE

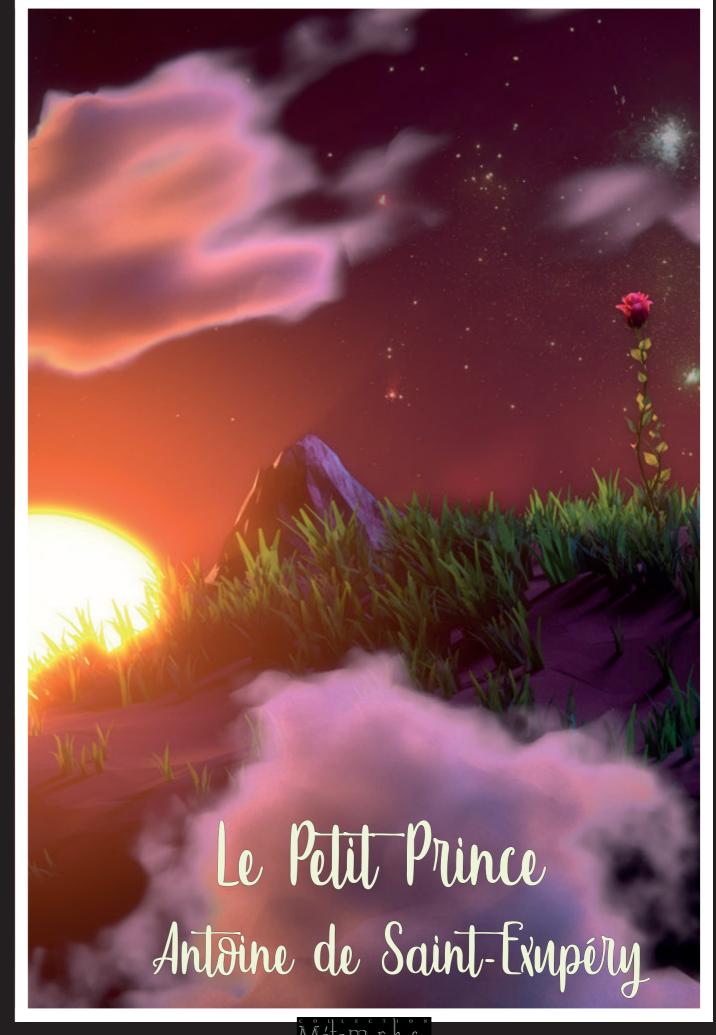
Pour Soleil Édition, il s'agit de dynamiser davantage la collection Métamorphose qui compte désormais plus d'une soixantaine de titres à son actif. *Le Petit Prince* est une œuvre reconnue internationalement et continue de faire rêver les petits comme les grands. Passé dans le domaine public, le texte d'Antoine de Saint-Exupéry ne sera pas modifié dans son contenu, gage de sa qualité autant narrative que littéraire. Néanmoins, les éditions Soleil misent sur une mise en page moderne et épurée pour rendre hommage d'une autre manière au conte iconique.

Résultat d'une volonté de cohérence avec l'ensemble de la collection, *Le Petit Prince* sera un beau-livre avec un dos toilé comme c'est le cas pour d'autres ouvrages de Métamorphose. Pour trancher avec les ouvrages déjà existants du *Petit Prince* et de leur charte graphique, nous imaginons une première de couverture relativement sobre mettant en avant des illustrations dans des couleurs rouges. En ce qui concerne la maquette intérieure, nous avons décidé de contacter une illustratrice freelance qui avait déjà publié quelques images tirées de l'œuvre de Saint-Exupéry. Son style de dessin, rond et coloré, dégage une atmosphère douce et enfantine que nous trouvons en accord avec texte et les message portés par le *Petit Prince*. Pour apprécier au mieux le projet en construction de Soleil Éditions, nous avons porté à votre attention un échantillon des premières de couvertures envisagées mais aussi deux chapitres de la maquette intérieure de l'ouvrage.





# Le Petit Prince Antoine de Saint-Exupéry



Métamorphose



# Chapitre deux Une rencontre



J'ai ainsi vécu seul, sans personne avec qui parler véritablement, jusqu'à une panne dans le désert du Sahara, il y a six ans. Quelque chose s'était cassé dans mon moteur. Et comme je n'avais avec moi ni mécanicien, ni passagers, je me préparai à essayer de réussir, tout seul, une réparation difficile. C'était pour moi une question de vie ou de mort. J'avais à peine de l'eau à boire pour huit jours.

Le premier soir je me suis donc endormi sur le sable à mille milles de toute terre habitée. J'étais bien plus isolé qu'un nau- fragé sur un radeau au milieu de l'Océan. Alors vous imaginez ma surprise, au lever du jour, quand une drôle de petite voix m'a réveillé. Elle disait :

- S'il vous plaît... dessine-moi un mouton!
- Hein!
- Dessine-moi un mouton...

J'ai sauté sur mes pieds comme si j'avais été frappé par la foudre. J'ai bien frotté mes yeux. J'ai bien regardé. Et j'ai vu un petit bonhomme tout à fait extraordinaire qui me considérait gravement. Voilà le meilleur portrait que, plus tard, j'ai réussi à faire de lui. Mais mon dessin, bien sûr, est beaucoup moins ravissant que le modèle. Ce n'est pas ma faute. J'avais été découragé dans ma carrière de peintre par les grandes personnes, à l'âge de six ans, et je n'avais rien appris à dessiner, sauf les boas fermés et les boas ouverts.

Je regardai donc cette apparition avec des yeux tout ronds d'étonnement. N'oubliez pas que je me trouvais à mille milles de toute région habitée. Or mon petit bonhomme ne me semblait ni égaré, ni mort de fatigue, ni mort de faim, ni mort de soif, ni mort de peur. Il n'avait en rien l'apparence d'un enfant perdu au milieu du désert, à mille milles de toute région habitée. Quand je réussis enfin à parler, je lui dis :

- Mais... qu'est-ce que tu fais là?

Et il me répéta alors, tout doucement, comme une chose très sérieuse :

- S'il vous plaît... dessine-moi un mouton...

Quand le mystère est trop impressionnant, on n'ose pas désobéir. Aussi absurde que cela me semblât à mille milles de tous les endroits habités et en danger de mort, je sortis de ma poche une feuille de papier et un stylographe. Mais je me rappelai alors que j'avais surtout étudié la géographie, l'histoire, le calcul et la grammaire et je dis au petit bonhomme (avec un peu de mauvaise humeur) que je ne savais pas dessiner. Il me répondit :

- Ça ne fait rien. Dessine-moi un mouton.

Comme je n'avais jamais dessiné un mouton je refis, pour lui, l'un des deux seuls dessins dont j'étais capable. Celui du boa fermé. Et je fus stupéfait d'entendre le petit bonhomme me répondre :

- Non! Non! Je ne veux pas d'un éléphant dans un boa. Un boa c'est très dangereux, et un éléphant c'est très encombrant. Chez moi c'est tout petit. J'ai besoin d'un mouton. Dessine-moi un mouton.

Alors j'ai dessiné.

Il regarda attentivement, puis:

- Non! Celui-là est déjà très malade. Fais-en un autre. Je dessinai :

Mon ami sourit gentiment, avec indulgence:

- Tu vois bien... ce n'est pas un mouton, c'est un bélier. Il a des cornes...

Je refis donc encore mon dessin:

Mais il fut refusé, comme les précédents :

– Celui-là est trop vieux. Je veux un mouton qui vive long- temps.

Alors, faute de patience, comme j'avais hâte de commencer le démontage de mon moteur, je griffonnai ce dessin-ci. Et je lançai:

- Ça c'est la caisse. Le mouton que tu veux est dedans.

Mais je fus bien surpris de voir s'illuminer le visage de mon jeune juge :

- C'est tout à fait comme ça que je le voulais! Crois-tu qu'il faille beaucoup d'herbe à ce mouton?
- Pourquoi?
- Parce que chez moi c'est tout petit...
- Ça suffira sûrement. Je t'ai donné un tout petit mouton. Il pencha la tête vers le dessin :
- Pas si petit que ça... Tiens! Il s'est endormi...

Et c'est ainsi que je fis la connaissance du petit prince.







# Chapitre onze. Un renard

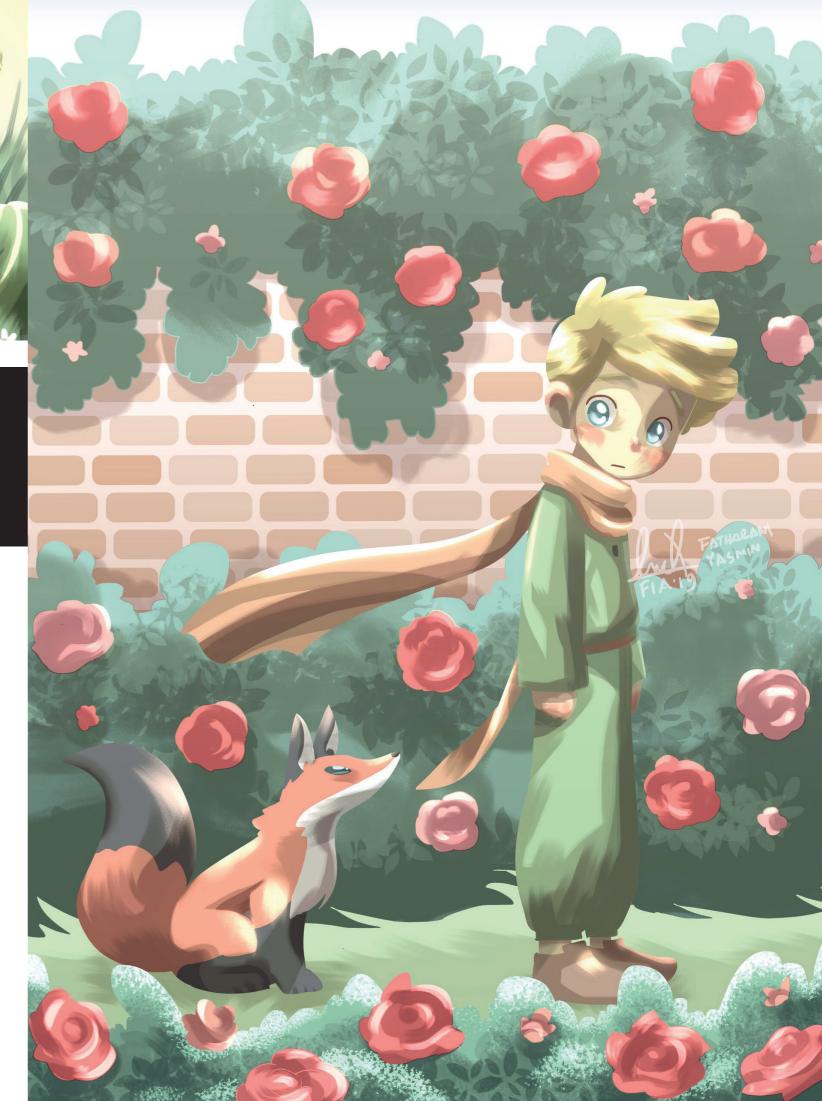


C'est alors qu'apparut le renard.

- Bonjour, dit le renard.
- Bonjour, répondit poliment le petit prince, qui se retourna mais ne vit rien.
- Je suis là, dit la voix, sous le pommier.
- Qui es-tu? dit le petit prince. Tu es bien joli...
- Je suis un renard, dit le renard.
- Viens jouer avec moi, lui proposa le petit prince. Je suis tellement triste...
- Je ne puis pas jouer avec toi, dit le renard. Je ne suis pas apprivoisé.
- Ah! pardon, fit le petit prince.

Mais, après réflexion, il ajouta :

- Qu'est-ce que signifie « apprivoiser » ?
- Tu n'es pas d'ici, dit le renard, que cherches-tu?
- Je cherche les hommes, dit le petit prince. Qu'est-ce que signifie « apprivoiser » ?
- Les hommes, dit le renard, ils ont des fusils et ils chassent. C'est bien gênant! Ils élèvent aussi des poules. C'est leur seul intérêt. Tu cherches des poules?
- Non, dit le petit prince. Je cherche des amis. Qu'est-ce que signifie « apprivoiser » ?
- C'est une chose trop oubliée, dit le renard. Ça signifie « créer des liens... »
- Créer des liens ?
- Bien sûr, dit le renard. Tu n'es encore pour moi qu'un petit garçon tout semblable à cent mille petits garçons. Et je n'ai pas besoin de toi. Et tu n'as pas besoin de moi non plus. Je ne suis pour toi qu'un renard semblable à cent mille renards. Mais, si tu m'apprivoises, nous aurons besoin l'un de l'autre. Tu seras pour moi unique au monde. Je serai pour toi unique au monde...



- Je commence à comprendre, dit le petit prince. Il y a une fleur... je crois qu'elle m'a apprivoisé...
- C'est possible, dit le renard. On voit sur la Terre toutes sortes de choses...
- Oh! ce n'est pas sur la Terre, dit le petit prince.

Le renard parut très intrigué:

- Sur une autre planète ?
- Oui.
- Il y a des chasseurs, sur cette planète-là?
- Non.
- Ça, c'est intéressant! Et des poules?
- Non.
- Rien n'est parfait, soupira le renard.

Mais le renard revint à son idée :

– Ma vie est monotone. Je chasse les poules, les hommes me chassent. Toutes les poules se ressemblent, et tous les hommes se ressemblent. Je m'ennuie donc un peu. Mais, si tu m'apprivoises, ma vie sera comme ensoleillée. Je connaîtrai un bruit de pas qui sera différent de tous les autres. Les autres pas me font rentrer sous terre. Le tien m'appellera hors du terrier, comme une musique. Et puis regarde! Tu vois, là-bas, les champs de blé? Je ne mange pas de pain. Le blé pour moi est inutile. Les champs de blé ne me rappellent rien. Et ça, c'est triste! Mais tu as des cheveux couleur d'or. Alors ce sera merveilleux quand tu m'auras apprivoisé! Le blé, qui est doré, me fera souvenir de toi. Et j'aimerai le bruit du vent dans le blé...

Le renard se tut et regarda longtemps le petit prince :

- S'il te plaît... apprivoise-moi! dit-il.
- Je veux bien, répondit le petit prince, mais je n'ai pas beaucoup de temps. J'ai des amis à découvrir et beaucoup de choses à connaître.
- On ne connaît que les choses que l'on apprivoise, dit le renard. Les hommes n'ont plus le temps de rien connaître. Ils achètent des choses toutes faites chez les marchands. Mais comme il n'existe point de marchands d'amis, les hommes n'ont plus d'amis. Si tu veux un ami, apprivoise-moi!
- Que faut-il faire ? dit le petit prince.
- Il faut être très patient, répondit le renard. Tu t'assoiras d'abord un peu loin de moi, comme ça, dans l'herbe.
   Je te re- garderai du coin de l'œil et tu ne diras rien. Le langage est source de malentendus. Mais, chaque jour, tu pourras t'asseoir un peu plus près...

Le lendemain revint le petit prince.

- Il eût mieux valu revenir à la même heure, dit le renard. Si tu viens, par exemple, à quatre heures de l'après-midi, dès trois heures je commencerai d'être heureux. Plus l'heure avancera, plus je me sentirai heureux. À quatre heures, déjà, je m'agiterai et m'inquiéterai ; je découvrirai le prix du bonheur! Mais si tu viens n'importe quand, je ne saurai jamais à quelle heure m'habiller le cœur... Il faut des rites.
- Qu'est-ce qu'un rite ? dit le petit prince.
- C'est aussi quelque chose de trop oublié, dit le renard. C'est ce qui fait qu'un jour est différent des autres jours, une heure, des autres heures. Il y a un rite, par exemple, chez mes chasseurs. Ils dansent le jeudi avec les filles du village. Alors le jeudi est jour merveilleux! Je vais me promener jusqu'à la vigne. Si les chasseurs dansaient n'importe quand, les jours se ressembleraient tous, et je n'aurais point de vacances.

Ainsi le petit prince apprivoisa le renard. Et quand l'heure du départ fut proche :

- Ah! dit le renard... Je pleurerai.
- C'est ta faute, dit le petit prince, je ne te souhaitais point de mal, mais tu as voulu que je t'apprivoise...
- Bien sûr, dit le renard.
- Mais tu vas pleurer! dit le petit prince.
- Bien sûr, dit le renard.
- Alors tu n'y gagnes rien!
- J'y gagne, dit le renard, à cause de la couleur du blé. Puis il ajouta :
- Va revoir les roses. Tu comprendras que la tienne est unique au monde. Tu reviendras me dire adieu, et je te ferai cadeau d'un secret.

Le petit prince s'en fut revoir les roses.

- Vous n'êtes pas du tout semblables à ma rose, vous n'êtes rien encore, leur dit-il. Personne ne vous a apprivoisées et vous n'avez apprivoisé personne. Vous êtes comme était mon renard. Ce n'était qu'un renard semblable à cent mille autres. Mais j'en ai fait mon ami, et il est maintenant unique au monde.
  Et les roses étaient bien gênées.
- Vous êtes belles, mais vous êtes vides, leur dit-il encore. On ne peut pas mourir pour vous. Bien sûr, ma rose à moi, un passant ordinaire croirait qu'elle vous ressemble. Mais à elle seule elle est plus importante que vous toutes, puisque c'est elle que j'ai arrosée. Puisque c'est elle que j'ai mise sous globe. Puisque c'est elle que j'ai abritée par le paravent. Puisque c'est elle dont j'ai tué les chenilles (sauf les deux ou trois pour les pa- pillons). Puisque c'est elle que j'ai écoutée se plaindre, ou se vanter, ou même quelquefois se taire. Puisque c'est ma rose. Et il revint vers le renard :
- Adieu, dit-il...
- Adieu, dit le renard. Voici mon secret. Il est très simple : on ne voit bien qu'avec le cœur. L'essentiel est invisible pour les yeux.
- L'essentiel est invisible pour les yeux, répéta le petit prince, afin de se souvenir.
- C'est le temps que tu as perdu pour ta rose qui fait ta rose si importante.
- C'est le temps que j'ai perdu pour ma rose... fit le petit prince, afin de se souvenir.
- Les hommes ont oublié cette vérité, dit le renard. Mais tu ne dois pas l'oublier. Tu deviens responsable pour toujours de ce que tu as apprivoisé. Tu es responsable de ta rose...
- Je suis responsable de ma rose... répéta le petit prince, afin de se souvenir.





# ROKILOU STUDIOS PRÉSENTENT LE PETIT PRINCE

Ayant déjà collaboré avec les éditions Soleil lors de l'achat des droits d'adaptation pour leur ouvrage Oddr aux Flèches, nous avions envie de réitérer l'expérience et de mener auprès d'eux un partenariat autour d'un même ouvrage. C'est comme cela que nous nous sommes retrouvés à adapter l'histoire iconique du Petit Prince.

« Figure de la recherche de soi et de la découverte du monde, incarnez le légendaire Petit Prince, personnage iconique dont la simple mention fait briller les yeux et vous fait rêver. Arriverez-vous à apprivoiser le renard et à prendre soin de votre rose? »

Écrit par le très poétique Antoine de Saint-Exupéry, la renommée du Petit Prince n'est désormais plus à prouver. D'une qualité littéraire exemplaire et d'une douceur inégalée, Le Petit Prince se voit adapté pour ravir petits et grands et nous reconnecter à notre enfant intérieur. Et depuis nous cotôyons les étoiles.



# LE PETIT PRINCE : ÉBAUCHE DE COMMUNICATION

Pour communiquer autour de notre aventure, nous avons décidé d'utiliser les mêmes stratégies de communication utilisées précédemment avec nos quatre premières aventures. Néanmoins, pour attirer un

ROKILOU\_STUDIOS Rokilou Studios© Mais où peut bien être ce petit bonhon ne aventure tout en douceur pour les enfants, petits et gran puvelle histoire Rokilou© disponible en mai 2021.

Le Petit Prince

maximum de réactions positives et de curiosité du joueur, et par extension du lecteur de part notre partenariat avec la maison Soleil, nous avons écrit une phrase d'accroche révélatrice de l'œuvre adaptée : « Mais où peut bien être ce petit bonhomme? » faisant référence à la planète sur laquelle se trouve le Petit Prince au début du récit.

Toujours dans une volonté de cohérence affichée avec l'éditeur Soleil, nous avons gardé la même illustratrice que celle du beau livre édité dans la collection Métamorphose.

# LE PETIT PRINCE : ÉCHANTILLON DE L'AVENTURE

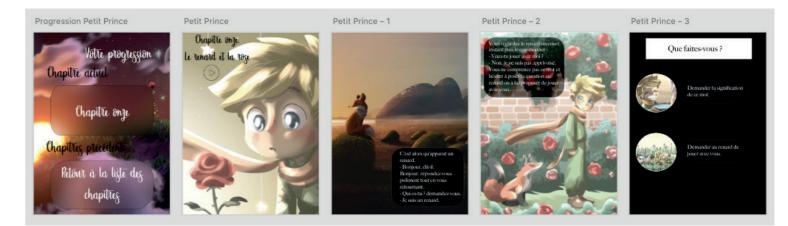
Ci-dessous quelques captures d'écran de notre l'aventure adaptée du Petit Prince sur notre App dont vous êtes le héros. Nous avons gardé les illustrations proposées par Soleil dans leur beau livre, et nous avons majoritairement opéré un travail sur le texte : modifier la narration et densifier l'histoire en créant des nœuds.



Page d'accueil



Progression dans l'aventure



Un des nœuds de l'aventure





# Narration



Exemple de choix



# Narration



# Et pour terminer en beauté...

Vous êtes arrivés au bout de ce dossier éditorial qui nous a demandé sept mois de travail, de réflexion, de patience, de souffrance à certains moments. Néanmoins, au bout du compte nous n'en retiendrons que le meilleur : sept mois de joie à travailler ensemble sur un manuscrit et voir au fil des semaines notre « bébé » prendre forme.

Nous espérons que vous avez pris autant de plaisir à nous lire que nous en avons eu à vous écrire.

MERCI.

