

A l'aube d'une vocation : le projet Aurore



Tiffani CRESPI, Mélisande GRANIER et Clémence RAINTEAU
DDAME - Master 2 Édition Imprimée et Numérique

SOMMAIRE

PARTIE I : LE PROJET ÉDITORIAL PAPIER	9
I- LES FONDATIONS DU PROJET : UNE HISTOIRE DE FEMMES	11
A- Une équipe de choc	11
B- A l'origine une histoire	12
C- La volonté de s'ancrer dans une démarche éditoriale engagée et de qualité	13
D- Des auteurs inscrits dans la démarche éditoriale	18
E- La question du titre	20
II- UNE BANDE DESSINÉE DANS SON ENVIRONNEMENT	21
A- Etude de la concurrence globale	21
B- Etude de la concurrence spécifique	23
III- L'ÉTUDE DE VIABILITÉ DU PROJET	27
A- Planification	27
B- Le budget	31
C- Les aspects juridiques	33
IV- PRODUCTION	35
A- La préparation du scénario	35
B- Le story board	36
C- La maquette	37
D- La maquette finale	42

V- FABRICATION	43
A- Récapitulatif	43
B- Le choix du papier	43
C- Le choix du format	44
D- Le choix des finitions	45
 VI- VENDRE LA BANDE DESSINÉE	 47
A- Stratégie de communication	47
B- Communication numérique	51
C- Créer un événement	54
D- Créer des supports de communication	55
 PARTIE 2 : LE PROJET ÉDITORIAL NUMÉRIQUE	 57
 I- PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE	 59
A- Les éditions du Rouergue	59
B- L'éditeur de jeux : Dear Villagers	59
C- Notre partenaire : Arte	60
D- L'équipe du projet	60
 II- PRÉSENTATION SUCCINCTE DU PROJET	 61
A- Nature du projet	61
B- Génèse du projet	61
C- Motivations	61
D- Projection du projet dans l'avenir	62
 III- LE MARCHÉ	 63
A- Rappel du produit	63
B- L'état du marché et de la demande	63
C- Les principaux concurrents	63

D- Présentation de l'offre globale	65
IV- STRATÉGIE MISE EN ŒUVRE	67
A- Matrice SWOT	67
B - Communication	68
V- LES MOYENS MOBILISÉS	75
A- Les moyens humains	75
B- Les moyens commerciaux	78
C- La gestion du temps	79
VI- L'ASPECT FINANCIER	82
A- Les différentes dépenses engagées	82
B- Trouver des sources de financement	82
C - Assurer un équilibre	84
VII- PRODUCTION	87
A- Arborescence	87
B- Prototype	94
PARTIE 3 : BILAN	105
I - BILAN DU PROJET	106
II - REMERCIEMENTS	107
ANNEXES	109

INTRODUCTION

Trois étudiantes, trois manuscrits et une même volonté : proposer un ouvrage que nous serions heureuses de lire nous-mêmes.

Si nous avons choisi de travailler et remanier le manuscrit *Le Bêche de Falesa*, de Robert Louis Stevenson, plutôt que de nous plonger dans une épopée nordique ou des paroles historiques, c'était pour les opportunités offertes par le texte dès la première lecture. Considérer le particulier avant le général nous parlait à toutes les trois. C'est ainsi que sont nés les prémices de *Et se lèvera l'Aurore*. Nous concentrer sur un personnage féminin dans un contexte historique propice à proposer un contenu engagé. Nous tenions à rester dans un contexte de fiction. Nous ne voulions pas proposer une comparaison entre le texte original et l'historicité, mais plutôt prendre le parti que les histoires nous marquent plus que les documentaires et sont souvent le point de départ de beaucoup de recherches documentaires une fois l'intérêt suscité. Adapter ce projet en bande dessinée nous a également tout de suite parlé car nous pouvions, grâce aux illustrations, donner une tangibilité aux personnages, ce qui est l'essence même de notre démarche.

En échangeant peu à peu sur nos différentes interprétations du texte et nos variations d'idées, *Et se lèvera l'Aurore* est devenu en l'espace de quelques mois un socle commun, un espace de respect et de partage des opinions et connaissances. Une cristallisation d'une amitié née de passions communes et de vocations croisées.

Dans ce dossier, nous vous présenterons comment nous avons, par des sentiments concrets, travaillé pour qu'un projet abstrait puisse, à l'image de son personnage principal, faire entendre sa voix.

PARTIE I : LE PROJET ÉDITORIAL PAPIER

I— LES FONDATIONS DU PROJET : UNE HISTOIRE DE FEMMES

A- Une équipe de choc

Notre aventure a commencé par le rassemblement d'une albigeoise, d'une savoyarde et d'une vendéenne. Trois jeunes femmes attachées à leurs terres mais aussi à la littérature. C'est d'ailleurs l'édition qui nous a réunies. Pour cause, nous nous sommes connues en première année de master à Rennes, avant de nous lancer à la conquête (ou reconquête pour Tiffani) de Toulouse et de son master édition. Il fut dès lors presque évident que nous allions former une alliance pour réaliser ce si beau projet. Mais alors qui sommes-nous ?

Tiffani est ce que l'on peut appeler une lectrice compulsive, lisant plus vite que son ombre. De la littérature blanche, à la fantasy, en passant par les classiques ou encore le *young adult*, son appétit littéraire n'a pas de limites. Adoratrice de Gallimard, elle rêve d'ailleurs secrètement de racheter cette maison d'édition et d'en faire son empire. Mais la passion de Tiffani ne s'arrête pas là. Toujours connectée, elle s'informe, réagit et construit son nid dans l'univers des booktubers et des bookstagrammeurs. Ses compétences dans la communication et la prescription littéraire, ainsi que son engagement féministe nous ont été d'une grande aide dans la réalisation de *Et se lèvera l'Aurore*.

Mélisande est notre dessinatrice en chef. Quand elle n'est pas en train de lire ou de chercher de l'inspiration sur Pinterest ou Instagram, elle dessine. Les illustrations, elle les connaît, les adore et aimerait bien d'ailleurs en faire son métier. Passionnée par la littérature jeunesse, les bandes dessinées ou encore les romans, Mélisande se complaît dans les univers colorés, positifs et dynamiques. Un brin rêveuse, cette jeune femme adore voyager et découvrir de nouveaux paysages qui viennent enrichir son imagination. Pour ce projet, ses grandes aptitudes en graphisme, en mise en page ainsi que son œil critique ont beaucoup apporté à l'univers visuel de la bande dessinée.

Enfin, Clémence, grande enfant touche-à-tout, dont la passion n'a d'égal que l'émerveillement qu'elle éprouve envers les albums pour enfants, a basculé dans la professionnalisation du monde du livre grâce à l'écriture collaborative. Grâce à ses échanges avec des auteurs aussi connectés que travailleurs, est née sa passion pour le travail direct sur les textes, ainsi que son appétence pour les romances et le *young adult*. Son grand sens de l'organisation, ses connaissances du monde de l'édition et en fabrication, mais surtout son investissement sans faille et ses grandes qualités d'entraide et d'écoute ont permis d'aboutir à ce projet.

B- A l'origine une histoire

Notre projet éditorial se fonde sur un texte classique, une nouvelle peu connue de Robert Louis Stevenson, parue en 1892, *Le Bêche de Falesa*. Ce récit raconte l'histoire de John, un jeune colon qui arrive sur l'île de Falesa afin d'y reprendre un commerce. Il se marie rapidement avec une Kanak, et se retrouve être l'objet d'un complot mené par l'un des habitants de l'île, afin de le faire tomber.

Plusieurs éléments sont de véritables forces pour le récit. Le texte est immersif grâce aux descriptions de l'île, les personnages ont des motivations tangibles, et le retournement de situation est très intéressant. Le propos sous-jacent critique, quant à lui, la colonisation.

Toutefois, le récit n'est pas dépourvu de faiblesses. Pour nous, l'une des plus importantes était celle du rythme. L'action semblait venir très lentement. Enfin, un point nous a particulièrement intriguées. Le personnage féminin marié au narrateur, Ouma, était bien trop peu développé. Dans cette histoire, Ouma n'est qu'un moyen à une fin, et ne sert qu'au complot qui concerne les hommes. Elle ne reçoit que peu de considération quant à son point de vue ou à ses sentiments. C'est pour cette raison que nous avons décidé de faire d'elle, le personnage principal de notre projet éditorial et de la mettre en lumière.

Nous avons choisi de réécrire cette histoire du point de vue féminin sous la forme d'une bande dessinée car nous avons pensé que c'était un support intéressant pour retranscrire au mieux l'immersion du récit. En premier lieu, les illustrations permettent de redécouvrir l'île décrite par Stevenson, mais aussi de montrer et non de décrire les sentiments des personnages, en particulier ceux d'Ouma. En effet, nous avons souhaité profiter du talent d'un illustrateur pour représenter les diverses émotions des personnages sur leurs visages, mais aussi donner une portée symbolique et métaphorique à ces émotions via le dessin : par exemple le lever de soleil pour symboliser le renouveau, l'océan pour symboliser la solitude, etc.

Nous voulons, par ce biais, présenter la vie et les sentiments d'un personnage féminin dans un environnement lointain. Nous souhaitons montrer sa force et ses conflits intérieurs, et ce, bien qu'elle soit soumise à la volonté des hommes. Enfin, nous désirons mettre en valeur le contexte historique dans lequel elle se trouve : celui de la colonisation.

C- La volonté de s'ancrer dans une démarche éditoriale engagée et de qualité

Le choix de l'éditeur : les éditions du Rouergue

Ayant décidé de mettre en oeuvre notre adaptation de *Le Bêche de Falesa* sous la forme d'une bande dessinée, nous avons pensé dans un premier temps à nous tourner vers un éditeur spécialisé dans ce domaine. Nous avons ainsi envisagé des éditeurs comme Rue de Sèvres, qui se distingue par des titres originaux et aux messages souvent forts, ou Glénat, qui publie une très grande variété d'ouvrages relevant de formes et de thématiques diverses. Un problème s'est toutefois rapidement posé : nous souhaitions inscrire *Et se lèvera l'Aurore* dans un projet de création d'une nouvelle collection. Or il se trouve qu'aucun des éditeurs de bandes dessinées qui nous avaient séduites au départ ne semblaient être dans la démarche de diviser leur production en collections. Il aurait alors été compliqué de justifier notre volonté de nous inscrire avec une collection dans le catalogue d'éditeurs revendiquant au contraire une grande liberté de création et un panel d'ouvrages souvent très éclectique.

Il nous a donc fallu changer d'approche. Nous avons cherché à identifier ce qui, au-delà du format bande dessinée, ferait l'essence de notre livre. Il est rapidement apparu que nous voulions accorder une grande importance au texte et surtout à l'aspect engagé du récit, ainsi qu'à la collaboration avec des auteurs de talent, pour aboutir à un projet fort à la fois visuellement et narrativement. Nous avons alors fait le choix audacieux de nous tourner vers les éditions du Rouergue. Cette idée peut être perçue au premier abord comme risquée, étant donné que cet éditeur ne publie pas de bandes dessinées, mais nous sommes convaincues qu'elle peut aboutir à une réussite.

Si les éditions du Rouergue ne proposent pas à proprement parler de bandes dessinées, l'aspect graphique y a une place importante, qu'il s'agisse d'albums jeunesse très artistiques, ou de la publication récente de *Thornhill*, livre hybride mêlant roman et roman graphique. Notre volonté de développer un ouvrage centré sur l'illustration, seulement sous une autre forme, pouvait donc faire sens dans l'approche de l'éditeur. Par ailleurs, les éditions du Rouergue ont une politique d'auteurs assez forte, et ont l'habitude de travailler avec des écrivains de talent sur des textes forts, souvent engagés et impactants. Nous avons donc souhaité nous inscrire dans cette démarche avec notre titre, en proposant non seulement un scénario écrit par une autrice engagée et déjà connue du Rouergue, mais aussi une collection au concept fort. Pour en venir à la question de la collection, celle-ci est également centrale aux éditions du Rouergue, reconnues pour des collections comme *épik* ou *doado*, au catalogue dont la variété de titres converge vers une volonté commune de proposer des ouvrages marquants. La déclinaison de ce concept dans une nouvelle collection était donc tout à fait envisageable. Quant à l'ouverture à la forme de la bande dessinée, elle s'inscrit naturellement dans une démarche historique de prise de risque et d'innovation des éditions du Rouergue.

Une collection engagée et développant des univers forts

Nous avons décidé d'inscrire ce projet dans la création d'une collection, *Vox*. Ce nom reflète le projet de sa ligne éditoriale : réécrire des textes classiques du point de vue de personnages négligés dans ces histoires, et donc permettre d'élever leurs voix sous la forme de bandes dessinées. Cette collection est donc envisagée comme le lancement des éditions du Rouergue dans ce secteur éditorial, jusque-là mis de côté. Nous souhaitons également ajouter un sous-titre à ce nom : *classiques revisités*. De cette manière, nous espérons rendre limpide les ambitions de la collection directement sur la maquette extérieure.

Notre démarche originale était de proposer autant de réécritures du point de vue de personnages féminins que masculins. Cependant, il nous est vite apparu que la plupart des personnages négligés dans les textes classiques sont des personnages féminins. Aussi, nous avons décidé de nous concentrer sur les points de vue des personnages féminins qu'il nous semblait intéressant d'approfondir, sans pourtant nous servir de l'argument féministe pour caractériser la collection. De cette manière, nous restons libres d'adapter le point de vue de n'importe quel personnage au fil du temps, et nous évitons de nous cloisonner dans une ligne éditoriale qui ne toucherait qu'un public déjà sensibilisé et essentiellement féminin. Nous pensons que proposer ces points de vue féminins par une approche neutre nous permettra de pouvoir toucher un large public, voire de démontrer ce constat sans avoir besoin de l'expliquer par un argument marketing. Nous préférons laisser nos personnages se défendre et prouver leur valeurs par eux-mêmes.

L'intérêt de cette collection est donc de redécouvrir des textes par le prisme de nouveaux points de vue, d'en approfondir les thèmes, et de creuser les possibilités qu'offre chaque histoire. Pour le premier ouvrage édité, *Et se leva l'Aurore*, Ouma était négligée dans le texte original et elle devient donc l'héroïne de cette bande dessinée. Par ailleurs, ce récit est le premier à être revisité puisque c'est la lecture de ce classique qui a donné lieu à l'idée de cette collection.

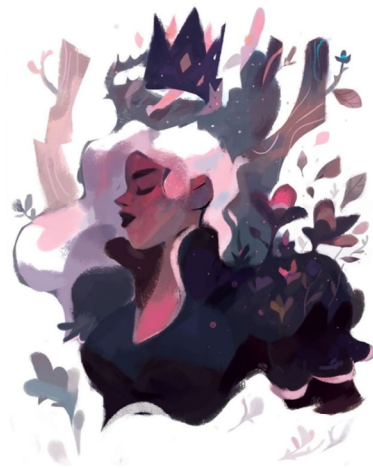
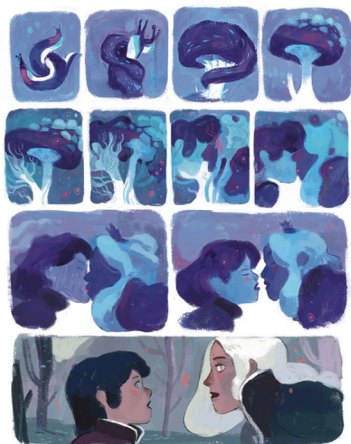
Nous souhaitons développer une collection faisant la part belle à un riche catalogue d'illustrateurs et de scénaristes. Pour chaque ouvrage, nous voulons travailler avec des artistes différents, dont le trait comme l'écriture se marient avec les titres revisités. Nous avons à cœur de mettre en avant, au fil des publications, les styles particuliers d'illustrateurs et de scénaristes de talent, tout en proposant aux lecteurs des univers travaillés et variés. Pour chaque nouveau titre, nous ferons donc appel à un nouveau scénariste et un nouvel illustrateur (ou un auteur/illustrateur) qui pourront enrichir à leur manière le texte original, pour en proposer une version revisitée, utilisant toujours les éléments visuels pour servir des propos engagés.

Prochains titres prévus

Afin d'assurer une bonne continuité à la collection, nous avons tenu à la penser en amont et à commencer le travail concernant les prochains titres à paraître, en parallèle de celui de *Et se lèvera l'Aurore*.

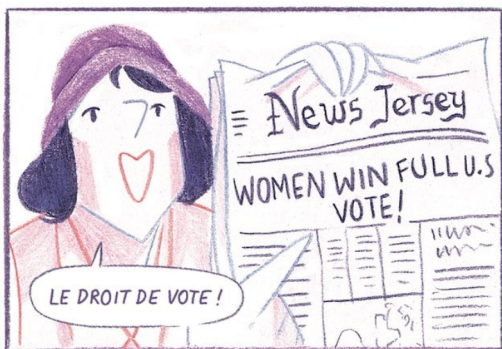
Pour la suite des parutions, nous avons donc pensé à poursuivre avec une réécriture du roman *Peter Pan*, de J.M Barrie, du point de vue de Wendy une fois que celle-ci aurait grandi. Il existe beaucoup de réécritures de *Peter Pan* du point de vue de la Fée Clochette ou du Capitaine Crochet, mais le personnage de Wendy reste souvent secondaire alors qu'il semble pourtant principal à l'histoire. Le titre original du roman était même *Peter Pan et Wendy*, mais Wendy fut au fur et à mesure effacée au profit du personnage principal. Nous souhaitons proposer une réécriture de *Peter Pan* en seconde parution, puisque c'est un texte très apprécié. Son exploitation suscite souvent un grand enthousiasme, et nous voulons profiter de cet enthousiasme pour assurer la pérennité de la collection. Ce second titre s'intitulera donc *Les Monstres aussi croient aux fées*, et se concentrera sur la vie de Wendy Darling une fois grande, quand elle se remémore ses heures passées au pays du Jamais (*Neverland*), synonymes de cauchemar. Ainsi, nous pourrions aborder le thème du stress post-traumatique, des fantômes du passé, et discuter la manière dont Peter considère les personnages féminins dans cet univers en général - qui n'est pas si éloignée de la manière dont les femmes étaient traitées en Angleterre au moment de la narration. Nous restons donc sur une réécriture originale et sur de la création, tout en conservant des thèmes forts.

Nous avons choisi l'illustrateur et scénariste Stéphane Fert, auteur des bandes dessinées *Morgane* et *Peau de Mille Bêtes* (qui sont respectivement l'adaptation d'une légende arthurienne et d'un conte allemand), pour écrire et illustrer ce projet. Cet auteur ayant déjà travaillé sur des ouvrages entiers, et s'étant distingué à la fois au scénario et à l'illustration, nous avons décidé de lui confier la totalité du projet, sans faire appel à un autre scénariste. Son écriture impactante ainsi que sa palette de couleurs, entre le rose et le bleu, et son trait affirmé nous semblent très adaptés pour illustrer un univers aussi sombre qu'enchanteur tel que celui de *Peter Pan*.



Illustrations réalisées par Stéphane Fert, tirées de sa bande dessinée *Peau de Mille Bêtes*

Pour le troisième titre de la collection, nous avons changé encore une fois d'univers pour nous tourner vers *Gatsby le Magnifique*, de F. Scott Fitzgerald. Le roman entrera en effet prochainement dans le domaine public, et nous avons saisi cette opportunité pour revisiter son histoire du point de vue du personnage de Daisy, ancienne amante de Gatsby. Elle représente pour lui l'idéal à atteindre, mais n'est vue qu'à travers les différents regards masculins. Cette parution nous permettrait d'explorer le contexte d'après-guerre américain et le début de la prohibition du point de vue d'un personnage féminin, en l'occurrence Daisy. Tout au long du roman original, elle est considérée comme un objet de désir que veulent s'arracher les hommes. Nous souhaitons plutôt explorer le personnage comme une personne, faite de défauts et de qualités, et non comme un idéal. Nous voudrions montrer sa vie avant et après la mort de Gatsby, son impact, et à terme son émancipation de cet univers de luxe dans lequel elle évolue et qui est déterminant dans sa caractérisation. Ce titre s'intitulera donc *De l'autre côté du phare*, référence à la métaphore de la lumière verte filée tout au long du roman *Gatsby le Magnifique*. Nous avons choisi l'illustratrice Cy, autrice notamment de *Le Vrai Sexe de la vraie vie*, et de *Radium Girls*. Son trait expressif et ses personnages à l'allure souvent androgyne et aux personnalités fortes correspondent en effet à l'ambiance que nous souhaitons installer pour cette prochaine bande dessinée. Pour ce qui est du scénario, nous nous sommes tournées vers Jonathan Garnier. Ce scénariste a, entre autres, scénarisé les trois tomes de *Bergères Guerrières*, ainsi que les deux tomes de *Momo*, deux séries à la fois tendres et porteuses de messages forts. Ces deux auteurs ont montré dans leurs précédents projets une grande sensibilité dans la représentation des personnages féminins et aux sujets féministes que nous trouvons parfaits pour la nature de ce projet.



Illustrations tirées du prochain titre de Cy, *Radium Girls*, se déroulant au début du XXe siècle

Par ces deux prochains titres prévus, nous espérons montrer la raison d'être de la collection. Les recherches menées sur la concurrence nous ont mis face au fait qu'il n'existe pas de collections de bandes dessinées pour adolescents. Il existe des bandes dessinées jeunesse ou adulte, mais pas d'entre-deux dédié équivalent, comme peut l'être le *young adult* pour les romans. Aussi, cette collection se présentera donc comme tout public, adolescent ou adulte. Les ouvrages des éditions du Rouergue sont le fruit d'une grande maturité, et nous pensons que la maturité n'est pas une question d'âge. Nous ne désirons donc pas nous enfermer dans un carcan jeunesse, mais plutôt être accessible à tous.

Par ailleurs, nous avons choisi d'annoncer la sortie de ces deux titres sur une page consacrée au futur de la collection à la fin de la bande dessinée. Nous y annonçons les titres et les auteurs. Puisque les couvertures ne seront pas encore élaborées, nous avons choisi d'insérer deux images que nous pensons illustrer ces deux univers, en guise d'indices, et laisser les premiers lecteurs spéculer sur les prochaines réécritures.

Charte graphique

Autour des planches et du contenu du livre, nous avons choisi de créer pour *Vox* une charte graphique assez épurée, qui laisse la place aux éléments centraux des livres et notamment aux illustrations. La collection se caractérise par plusieurs éléments simples et efficaces.

Nous avons fait le choix de ne pas faire réaliser de logo propre à *Vox*. Au lieu de cela, le titre de la collection est écrit en lettres majuscules, assez allongées, dans une police qui rappelle celles utilisées par le Rouergue pour d'autres collections. Notre travail graphique se concentre plutôt sur les logos titres de chaque bande dessinée de la collection : ils ne seront pas tous écrits dans la même police. Nous choisirons pour chaque ouvrage une police rappelant l'univers du livre, le contexte historique, ou encore le style de l'illustrateur.

Les pages intérieures (autres que les planches) sont assez aérées, avec une police lisible et sobre, permettant aux paginations et autres éléments de paratexte de se faire discrets et efficaces.

Pour ce qui est de l'extérieur, le nom des éditions du Rouergue et le nom de la collection *Vox* figurent sur la première de couverture. On retrouve également sur chaque parution un sous-titre pour la collection : *classiques revisités*, qui permet de rappeler l'essence et la démarche de *Vox*. Le titre ainsi que le nom du ou des auteurs figurent également sur la première de couverture. Sur la quatrième de couverture, on retrouve une courte citation extraite du livre, suivie d'une présentation de l'histoire. Les éléments commerciaux (code-barre, ISBN, prix) sont placés en bas de la page à un emplacement qui dépendra de l'illustration.

Sur le dos du livre, l'appartenance de la bande dessinée aux éditions du Rouergue est rappelée par un aplat de couleur sur toute la surface, fréquent sur d'autres ouvrages de l'éditeur. Ce dos reprend l'une des couleurs dominantes de la couverture. On y retrouve le titre, dans une police plus classique, le nom des auteurs et le logo des éditions du Rouergue.

Pour ce qui est de l'illustration de couverture, nous souhaitons proposer des images impactantes, rappelant à la fois l'univers de la bande dessinée, mais aussi son titre. Cette illustration commence sur la première de couverture et se poursuit sur la quatrième. Il est donc nécessaire de travailler avec l'illustrateur sur une image qui puisse à la fois être lue dans sa globalité (en prenant en compte le dos qui vient en quelque sorte la couper) mais dont les deux moitiés puissent aussi fonctionner indépendamment.

D- Des auteurs inscrits dans la démarche éditoriale

Le choix de l'illustrateur : Arno Monin

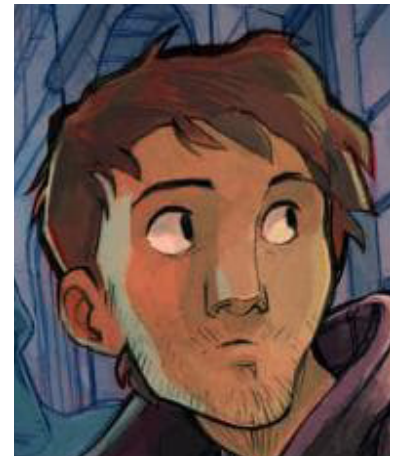
Après avoir décidé d'adapter *Le Bêche de Falesa* en bande dessinée, il est très rapidement apparu que le cœur de notre projet serait visuel. Il nous a donc fallu faire des recherches pour déterminer quel type d'illustrations, quelle ambiance nous souhaitions pour notre livre. Nous nous sommes renseignées sur le travail de différents illustrateurs (Pascal Campion, Jonathan Garnier, Thibault Prugne, et Loïc Dauvillier notamment), et notre choix s'est assez rapidement porté sur Arno Monin. Son univers et son trait correspondent en effet très bien à ce que nous voulons créer dans *Et se lèvera l'Aurore*.

Arno Monin est un dessinateur de bandes dessinées français, qui s'est déjà illustré avec des séries comme *L'Adoption* (avec Zidrou, Bamboo, 2016) ou *L'Envolée sauvage* (avec Laurent Gallandon, Bamboo, 2010.) Il y dessine des histoires fortes aux thèmes engagés.

Le style d'Arno Monin, combinant dessin traditionnel et mise en couleur par ordinateur, permet de donner à ses illustrations un aspect vif et expressif, au service d'univers visuellement riches et détaillés. Le style plutôt réaliste des décors côtoie des personnages qui le sont parfois moins. Sans trop s'éloigner du réel, leurs traits et leurs attitudes sont parlants et expressifs, parfois exacerbés, toujours au service de la narration. C'est cette capacité à créer une galerie de personnages expressifs et touchants qui nous a plu dans le travail d'Arno Monin. Il parvient en effet à les faire communiquer, non seulement par la parole, mais aussi par leurs attitudes, leurs expressions et leurs interactions, ce qui nous a particulièrement intéressées. En effet, sur l'île de Falesa, plusieurs cultures et plusieurs langues se côtoient, faisant souvent face à des difficultés de cohabitation et de communication. La communication non verbale y a donc une place importante.

Nous avons également été séduites par les décors d'Arno Monin. Il parvient à créer dans ses bandes dessinées des univers aux décors riches et réalistes, tout en conservant son style propre. Dans ses précédents ouvrages, il développe en effet des ambiances visuelles tantôt vives tantôt sombres, en mettant notamment l'accent sur des jeux de lumière. Il nous a donc semblé que son trait serait idéal pour illustrer l'île de Falesa, sa jungle luxuriante, ses eaux bleues, ses bâtiments mêlant constructions kanak et influence européenne et son ambiance tout à la fois mystérieuse et sombre.

L'ambiance et l'univers visuel que nous souhaitons voir développés par Arno Monin avec son propre style d'illustration sont détaillés dans le dossier iconographique présenté en annexe à ce dossier.



Les personnages expressifs d'Arno Monin



Les décors détaillés d'Arno Monin

Le choix de la scénariste : Séverine Vidal

Ayant porté notre choix d'illustrateur sur un homme, il nous a semblé important de maintenir une parité en nous tournant vers une femme pour le scénario. Nous souhaitions également travailler sur *Et se lèvera l'Aurore* avec une scénariste qui avait déjà travaillé avec les éditions du Rouergue auparavant. La maison a en effet une politique d'auteurs assez forte, il était donc pertinent de nous inscrire dans cette continuité, plus encore pour la création d'une nouvelle collection et l'arrivée de la bande dessinée au Rouergue.

Séverine Vidal était donc la candidate idéale. Cette scénariste et autrice s'est déjà illustrée avec des titres comme *Pëppo* ou *Des Astres*, et a reçu de nombreux prix au cours de sa carrière. En plus d'avoir déjà collaboré à plusieurs reprises avec les éditions du Rouergue, Séverine Vidal présente également l'avantage d'avoir déjà écrit des scénarii de bandes dessinées (*L'onde Dolto*, *La maison de la plage*, *Les petites marées*), et d'en connaître donc les codes et les spécificités. Par ailleurs, elle s'est aussi distinguée pour des textes parfois engagés, et serait donc à même de s'emparer avec talent des thématiques de notre bande dessinée.

Avec sa participation, le scénario de *Et se lèvera l'Aurore* pourra donc combiner les compétences d'écriture d'une professionnelle de la bande dessinée et le style affirmé et engagé d'une écrivaine primée.

E- La question du titre

Nous avons longuement songé à des titres possibles pour notre bande dessinée. Nous avons cherché à comprendre quel était le cœur de notre histoire, le cœur de notre sujet. L'élément que nous voulions mettre en avant pour résumer notre livre en quelques mots. Le premier titre que nous avons envisagé était *La Machination*. Nous y avons renoncé car l'élément mis en avant aurait alors été le complot.

Or, la volonté première de ce projet est de mettre en lumière le personnage féminin qui se retrouve piégé dans cette machination d'hommes, et c'est donc ce personnage que nous avons décidé d'inclure dans le titre. Après quelques recherches étymologiques, le prénom Ouma s'est rapproché du mot aurore. Aussi, comme la bande dessinée relate la force d'une femme qui se révèle de ses épreuves, le titre *Et se lèvera l'Aurore* fait à la fois référence au prénom du personnage, mais aussi au lever de soleil, symbole d'espoir et de nouveau commencement. Par ailleurs, nous avons remarqué que les titres des éditions du Rouergue sont souvent poétiques et métaphoriques, et nous avons tenté de nous rapprocher de cette esthétique.

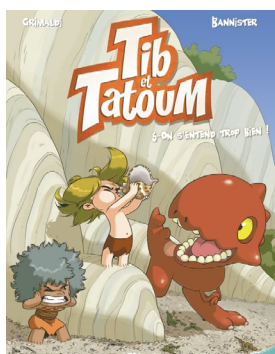
II— UNE BANDE DESSINÉE DANS SON ENVIRONNEMENT

A- Etude de la concurrence globale

Afin de donner le plus de chances à notre bande dessinée en librairie, nous avons tenu à comprendre l'environnement dans lequel elle entrait - et les éditions du Rouergue avec elle - pour tenter de trouver sa place. Nous avons particulièrement observé cinq critères : le prix, le nombre de pages, le format, le façonnage et le papier choisi. En effet, ces éléments liés notamment à la fabrication sont déterminants pour le lecteur lors de son achat. Un prix trop cher par rapport à un format petit ou avec peu de pages pourrait le décourager dans son achat. *A contrario*, un prix trop bas pour un bel objet pourrait éveiller des soupçons et renvoyer l'image d'un livre bas de gamme. Cette étude était donc nécessaire, à la fois pour choisir notre fabrication mais aussi pour nous placer et nous adapter à l'offre éditoriale de la bande dessinée.

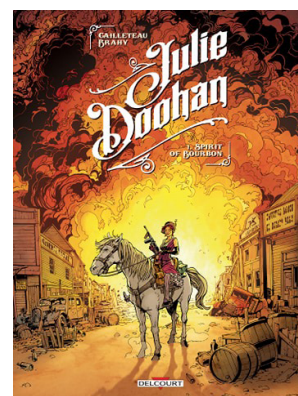
Au fil de nos recherches, nous avons mis en avant deux grands types de bandes dessinées : les albums classiques et les albums tentant de se démarquer des critères classiques, souvent appelés romans graphiques.

Ainsi, les bandes dessinées plus classiques se présentent dans un format se rapprochant du 24x32 cm, font 48 pages, sont en reliure cartonnée avec un papier couché brillant (ou mat) et en quadrichromie, pour un prix oscillant entre 10 et 15€ (en fonction de l'âge du lectorat).

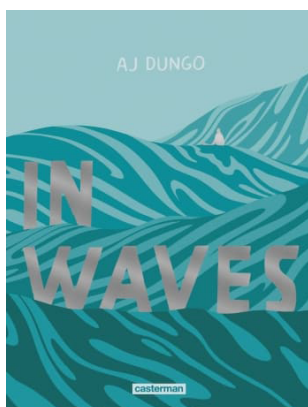


Nous pouvons prendre comme exemple pour la jeunesse, la bande dessinée *Tib et Tatoum Bienvenue au clan ! Tome 05*, de Flora Grimaldi et Bannister, paru en novembre 2019 chez Glénat. Cette bande dessinée fait 48 pages et son format est de 21,5x29,3 cm en reliure cartonnée. Les illustrations sont, quant à elles, en quadrichromie. La bande dessinée coûte 10,95 euros.

Dans l'univers plus adulte, les formats classiques de bandes dessinées existent aussi. Prenons par exemple, *Julie Doohan - Tome 1 : Spirit of bourbon*, de Thierry Cailleteau et Luc Brahy publié aux éditions Delcourt. Cette bande dessinée contient 48 pages, et fait un format de 24x32 cm. Elle est en reliure cartonnée et en quadrichromie. Son prix est de 14,50 euros.



Suivant nos goûts et aspirations, nous avons essayé de nous démarquer de ce genre de bandes dessinées pour créer un objet élaboré, tant sur le fonds que la forme. Nous avons donc prêté particulièrement attention aux bandes dessinées qui tentaient de se démarquer du carcan habituel de la bande dessinée. Ces dernières, en effet, laissent place à la création tant sur le fonds que la forme, élément cher aux éditions du Rouergue et que nous désirons développer dans *Et se lèvera l'Aurore*.



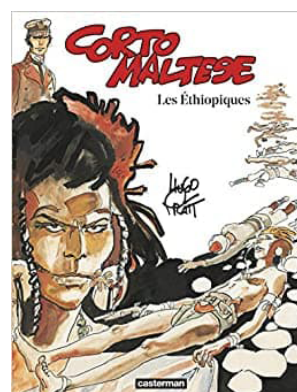
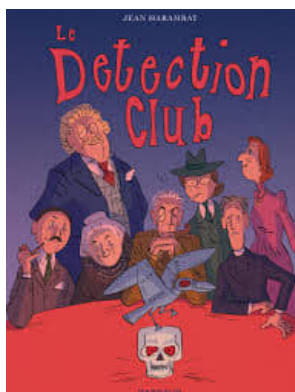
L'une des bandes dessinées qui, pour nous, sortait du lot est *In waves*, de Aj Dungo. Il s'agit d'un roman graphique, de 376 pages, en format 17,2x22 cm, en bi-chromie et format souple. Cette bande dessinée coûte 23 euros. Ce que nous aimons dans ce livre, c'est la part belle laissée aux illustrations. Nous aimons aussi le fait que ces illustrations ne soient pas contraintes aux cases et puissent en sortir, pour mieux servir la narration.

Toutefois, au regard de notre budget et de la taille de la maison d'édition, il nous était impossible de réaliser un tel ouvrage. Nous avons donc choisi de mettre en forme un livre se plaçant entre la bande dessinée et le roman graphique, empruntant ainsi certains codes de la bande dessinée et son aura, tout en laissant une place à l'innovation et à la création.

Dans un deuxième temps, nous avons donc étudié des bandes dessinées avec des formats plus petits et des couvertures cartonnées, alliance de nos envies. Nous aimons en effet l'entre-deux proposé par le format plus petit, une couverture cartonnée (synonyme souvent de qualité et justifiant un prix plus haut), et les finitions. Nous souhaitions donc étudier la concurrence sur ce secteur pour pouvoir une nouvelle fois s'insérer dans le marché au mieux (notamment connaître la gamme de prix pour trouver le prix le plus juste pour notre propre bande dessinée).

Plusieurs livres nous sont apparus, comme *Senso* (Alfred, Delcourt, 20x26 cm, 192 pages, 19,99 euros), *Détection Club* (Jean Harambat, Dargaud, 21 x 28.2 cm, 136 pages, 19,99 euros) ou *Corto Maltese* (Hugo Pratt, Casterman, 23,2 x 30,6 cm, 96 pages, 18 euros)

Ainsi, l'étude de ces divers critères nous a permis de mieux cerner la concurrence et de pouvoir intégrer notre bande dessinée dans cet environnement.



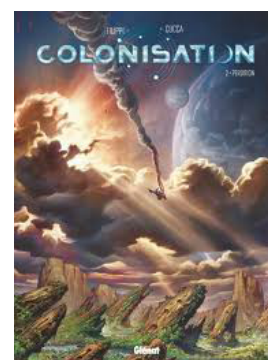
B- Etude de la concurrence spécifique

Nous avons tenu à réaliser une étude de la concurrence la plus complète possible. Ainsi, nous l'avons étudié sous plusieurs aspects : la manière dont le thème de la colonisation était traité, le format, le prix, et les couvertures.

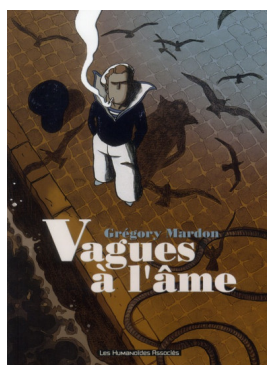
La colonisation

Le thème de la colonisation est abordé, mais souvent sous l'angle de la conquête spatiale :

Colonisation, de Denis Pierre Filippi et Vincenzo Cucca, les éditions Glénat, 2018, 24x32 cm, 13,90 euros, genre : aventure. Cette série est très éloignée de notre centre d'attention et donc n'entre pas en concurrence directe avec *Et se lèvera l'Aurore*.

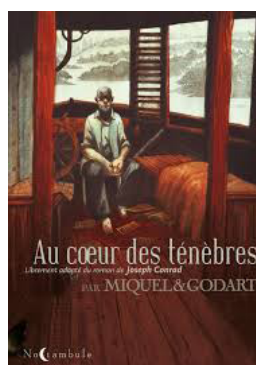


Par ailleurs, la colonisation sur Terre est surtout détaillée d'un point de vue européen sur les pays d'Afrique :



Vagues à l'âme, de Grégory Mardon, éditions Les Humanoïdes associés, 2000, 23,1x16,6 cm, 15 euros, public adulte. Un élément est notamment intéressant dans ce one-shot, c'est la sensibilité donnée aux personnages.

Kongo, de Christian Perrissin et Tom Tirabosco, les éditions Futuropolis, 2013, 22 x 30 cm, 25 euros, public ado-adulte, genre : aventure, one shot. Ce livre apporte une sensibilité certaine au sujet.

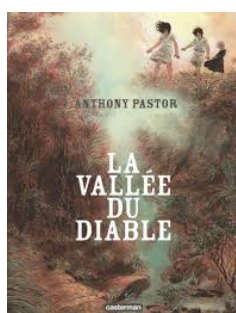


Au cœur des ténèbres, de Stéphane Miquel et Loïc Godart, les éditions Soleil (Noctambule), 2014, 24 x 14 cm, 17,95 euros, public ado-adulte, genre : aventure, one shot (NB : en rupture de stock.)

Madame Livingstone, de Christophe Cassiau-Haurie et Barly Baruti, les éditions Glénat, 2014, 20x26,5 cm, 22,50 euros, genre aventure, public ado-adulte, one-shot. Cette bande dessinée offre une remise en question du colonialisme du point de vue des colons. Le sujet semble très sensibilisé.

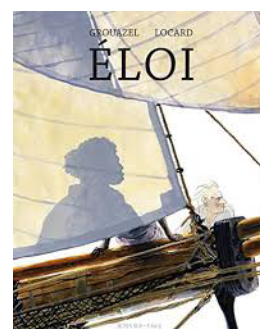


La colonisation des îles

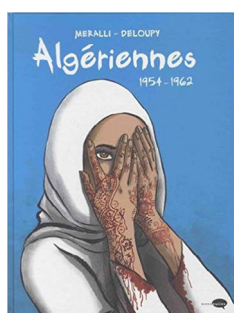


La Vallée du Diable, de Anthony Pastor, les éditions Casterman, 2017, 24,3 x 32 cm, 20 euros, genre : aventure, public ado-adulte one shot. Cet ouvrage est plus proche géographiquement de nos interrogations mais il semble se focaliser sur une histoire à suspense.

Eloi, de Younn Locard et Florent Grouazel, les éditions Actes Sud (l'An 2), 2013, 22,3 x 28 cm, 25 euros, genre : aventure, public adulte, one shot. Cette bande dessinée arbore une sensibilité proche de la nôtre, et une remise en question du colonialisme.

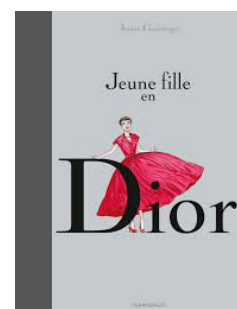


L'histoire du point de vue des femmes

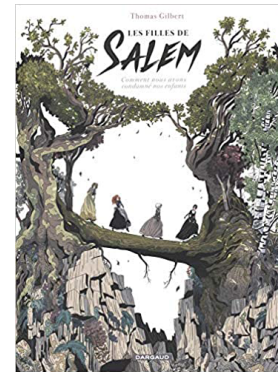


Algériennes, 1954-1962, de Deloupy et Swann Meralli, les éditions Marabulles, 2018, 22,6x29,8 cm, 17,95 euros, public ado-adulte, genre : historique et critique sociale. La démarche éditoriale est proche de la nôtre. En effet, cette bande dessinée aborde la question du colonialisme du point de vue des femmes, et elle forme en soit le projet éditorial le plus proche de nous.

Jeune fille en Dior, de Annie Goetzinger, les éditions Dargaud, 2013, 20,5 x 27 cm, 25 euros, public ado-adulte, genre : historique

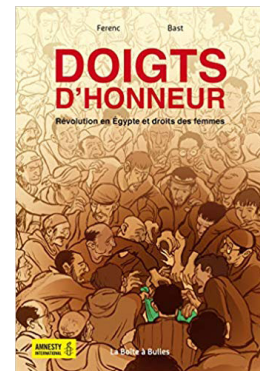


Les Filles de Salem, de Thomas Gilbert, les éditions Dargaud, 2018, 28x21 cm, 22 euros, genre : historique, violence.



Le siècle d'Emma, de Fanny Vaucher et Eric Burnand, les éditions Antipodes (Trajectoires), 2019, 17x24 cm, 24 euros, public ado-adulte, genre : historique, féminisme.

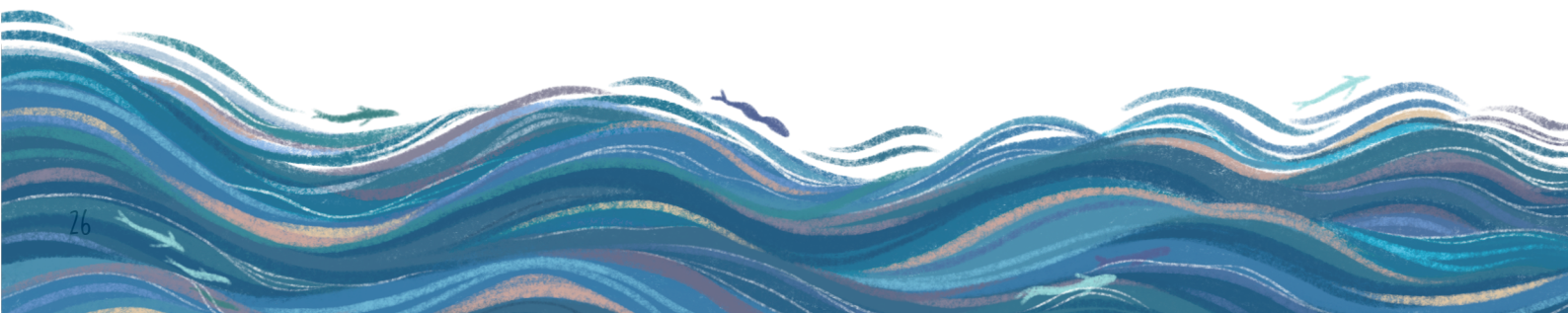
Doigts d'honneur, révolution en Egypte et droits des femmes, de Ferenc et Bast, les éditions Boîte à Bulles, 2016, 16,5 x 24 cm , 16 euros, public ado- adulte, genre : historique, critique sociale. Cette bande dessinée est proche de notre démarche, la question prédominante étant celle des droits des femmes.



Nous avons analysé les choix de narration, mais aussi les formats et les prix. Grâce à ces recherches, nous avons conclu que le sujet de la colonisation avait déjà été largement abordé en soi, tant pour l'aventure que pour la volonté de sensibiliser le public sur le thème de la colonisation. Il ne semble pas y avoir eu de pic dans la production de bandes dessinées sur ce sujet comme c'est parfois le cas avec les phénomènes éditoriaux. Les parutions apparaissent donc comme irrégulières. Toutefois, le point de vue adopté dans ces bandes dessinées semble le plus souvent être du côté colon. Nous avons remarqué qu'il s'agit la plupart du temps d'un personnage plus proche de notre monde occidental et nous découvrons l'histoire et l'univers des colonisés à travers son regard. Il est aussi toujours question de rencontres d'hommes avec d'autres hommes. Les femmes sont présentées comme un sujet secondaire. Il n'y a pas non plus de bandes dessinées concernant la colonisation dans le Pacifique, la plupart se concentre sur les pays africains, à l'exception de la Nouvelle-Calédonie.

Aujourd'hui, beaucoup de biographies sur des personnages féminins majeurs dans l'Histoire sont publiées. On constate une augmentation de cette production mais aussi une évolution de la sensibilité portée sur les problématiques féministes. Néanmoins, bien moins de bandes dessinées retraçant des périodes historiques du point de vue des femmes, et moins encore concernant leur point de vue sur le colonialisme.

Ainsi, notre bande dessinée pourrait à la fois conquérir un public sensible au sujet du colonialisme mais aussi de l'Histoire du point de vue féminin, tout en devenant ainsi un produit culturel unique sur le marché. Pour nous, la bande dessinée a donc ses chances de rencontrer son public.



III— L'ÉTUDE DE VIABILITÉ DU PROJET

A- Planification

Elaborer le cahier des charges

Une des premières étapes du projet a été d'organiser les diverses missions à réaliser. En effet, au début du travail sur le projet, nous n'avions aucune idée de la direction à prendre et des étapes de travail qui nous attendaient. Nous avons donc fait une liste des intervenants à mobiliser. Cette dernière prend la forme du cahier des charges.

CAHIER DES CHARGES	
--------------------	--

<i>Création</i>	
Les auteurs :	
La scénariste	Séverine Vidal
L'illustrateur	Arno Monin
Le Directeur Artistique	une personne

<i>Production</i>	
Le graphiste	la même personne
L'éditeur	une personne
L'assistant d'édition	une personne
Les correcteurs	deux personnes

<i>Diffusion/Distribution</i>	
Chargé de communication/relation libraires-éditeurs	une personne
Le diffuseur/distributeur	en externe

<i>Impression</i>	
Imprimeur	en externe
Façonnage	en externe
Livraison	en externe

Afin de visualiser plus simplement le processus de production, nous l'avons divisé en quatre catégories : la création, la production, la diffusion/distribution et l'impression. Ces dernières forment les divers corps de métiers à mobiliser.

Ainsi, dans la création, nous regroupons le travail du scénariste et de l'illustrateur qui ont pour mission d'imaginer le fonds et la forme du récit. Sans ces deux intervenants, la bande dessinée n'existe pas puisque nous n'avons aucune illustration et histoire à présenter. Il nous a donc paru indispensable de les ajouter aux premiers acteurs du projet. De plus, nous avons inséré le directeur artistique à cette partie création. En effet, ce dernier a la charge d'imaginer la charte graphique de la collection. Grâce à sa maîtrise du graphisme, la collection possède une identité visuelle et il est donc important de ne pas négliger cet acteur.

Puis, nous avons réfléchi aux personnes à mobiliser lors du processus de production. Ce dernier est intrinsèquement lié à la partie création, l'un n'allant pas sans l'autre puisque les deux sont interdépendants et travaillent de façon concomitante. Nous avons compté deux personnes en interne : l'éditeur et l'assistant d'édition qui prennent en charge toutes les missions éditoriales et vérifient la bonne tenue du planning, du budget... Trois autres personnes en freelance sont aussi à mobiliser : le graphiste qui n'est autre que le directeur artistique, mais aussi deux correcteurs. Nous pensons, en effet, qu'il est nécessaire que deux personnes vérifient le texte, la première pouvant laisser passer quelques erreurs.

De plus, il est nécessaire de donner au livre une visibilité conséquente pour lui garantir toutes ses chances. Pour cela, nous avons donc prévu un chargé de communication et relation libraires-éditeurs au sein de l'équipe. Cette personne est à la fois le relais entre le livre et le public, mais aussi le relais entre nous et les libraires. Elle a pour tâche de mettre au point et en action notre plan de communication, pour faire connaître auprès de nos partenaires et du public notre bande dessinée. Puis, pour offrir toutes les chances à notre bande dessinée, nous faisons appel à notre diffuseur Actes Sud diffusion pour vendre le livre auprès des libraires et grandes surfaces, et à notre distributeur UD pour les acheminer aux lieux de vente.

Enfin, pour faire de ce projet une réalité, nous avons besoin d'un imprimeur, d'un façonneur et d'un livreur pour produire et assurer l'acheminement de l'ouvrage.

Ce cahier des charges nous a ainsi permis d'évaluer les besoins en main d'oeuvre et aussi de préparer le planning de travail.

Mettre au point un planning

[illegible]

mars-20	avr.-20	mai-20	juin-20	juil.-20	août-20	sept.-20	oct.-20	nov.-20	déc.-20	janv.-21	févr.-21	mars-21
						4 sept : remise de toutes les illustrations	31 octobre : date limite de dépôts pour subventions CNL					
									1er déc : signature des contrats avec les auteurs			1er mars : date rendu scénario

avr.-21	mai-21	juin-21	juil.-21	août-21	sept.-21	oct.-21	nov.-21	déc.-21	janv.-22	févr.-22	mars-22	avr.-22
		4 juin : remise des fichiers, manuscrits, extraits au diffuseur			8 septembre : impression + transports des livres jusqu'au stock	8 octobre : les livres en stock chez le distributeur	8 novembre : date d'office/de parution			début des retours		
		28 juin : réunion représentants										
12 avril : début du travail sur les illustrations												11 avril : remis des illustrations

févr.-22	mars-22	avr.-22	mai.-22	juin.-22	juil.-22	août.-22	sept.-22	oct.-22	nov.-22
début des retours									
		11 avril : remise des illustrations		6 juin : remise fichiers représentants			9 septembre : impression	7 octobre : Arrivée chez le distributeur	8 novembre : Sortie du livre
				27 juin : Réunion représentants					

	période de travail sur le scénario, réflexions sur la maquette et la charte graphique de la collection				réalisation des illustrations
	travail entre le scénariste et l'illustrateur, l'éditeur sur le découpage et storyboard.				corrections et mise en maquette
	communication + envois SP et livrets libraires				Travail sur le deuxième titre : <i>Les monstres aussi croient aux fées (Peter Pan)</i>

Stratégiquement, nous avons choisi de mettre en vente la bande dessinée le 8 novembre 2021. En effet, la période la plus propice pour vendre les beaux livres se situe en fin d'année. Comme nous souhaitons nous inscrire dans une démarche qualitative et proposer un bel objet, nous pensons que *Et se lèvera l'Aurore* peut être un beau cadeau à offrir ou s'offrir. De plus, un livre en librairie ayant un à deux mois de vie, nous comptons sur le festival d'Angoulême de fin janvier pour redonner une visibilité à la bande dessinée et enclencher de nouvelles ventes en librairie. *Et se lèvera l'Aurore* sera en effet en vente sur le festival même, et les librairies font souvent des tables thématiques autour de la bande dessinée en janvier pour accompagner le festival dans toute la France. *De facto*, par cette stratégie, nous souhaitons offrir à la bande dessinée une espérance de vie plus longue et limiter les retours. Toutefois, c'est aussi une stratégie que bon nombre d'éditeurs choisissent d'adopter, il sera donc nécessaire de nous démarquer de nos concurrents. Pour cela, nous comptons sur les atouts de notre bande dessinée (un produit de qualité, innovante par son thème et la manière de l'aborder, des auteurs talentueux...) mais aussi sur son format plus petit et donc être plus facile à mettre en avant dans une librairie où la place est comptée. Par ailleurs, l'aura de la maison et notre communication s'étendant sur six mois pourront aider le livre dans son chemin vers le public.

De plus, notre planning pour la bande dessinée est lié au planning du *visual novel*. En effet, nous comptons recruter le même illustrateur pour la bande dessinée et le jeu vidéo puisque nous souhaitons développer le même univers et ambiance dans les deux versions. Néanmoins, nous savons qu'un illustrateur a besoin de temps pour réaliser des planches et ensuite pour créer des illustrations pour le jeu. La bande dessinée sortant début novembre et le *visual novel* fin novembre, il nous a donc fallu accorder ces deux plannings de concert en pensant au temps que nécessite la création. Nous avons donc laissé à Arno Monin onze mois pour réaliser les planches, sachant qu'il dispose d'un mois auparavant pour travailler avec Séverine Vidal sur le storyboard, et que pendant que Séverine Vidal crée le scénario il peut imaginer les personnages et les visuels de l'univers. Notre scénariste a à disposition trois mois pour imaginer le scénario dès la signature du contrat. Nous avons donc fait le choix de laisser quinze mois aux créateurs pour imaginer et mettre en forme leurs idées. La création de la collection interviendra en même temps que la création du scénario et storyboard.

En outre, comme nous souhaitons lancer une collection, nous avons déjà réfléchi au deuxième titre. Nous souhaitons publier une bande dessinée inédite par année, pour une nouvelle fois, laisser la possibilité à chaque bande dessinée de la collection d'exister par elle-même. La deuxième bande dessinée de la collection sortirait donc le 8 novembre 2022. Tout comme *Et se lèvera l'Aurore*, nous comptons laisser du temps aux auteurs pour imaginer une histoire des plus originales et bien construites. Nous avons donc déjà prévu de faire signer les contrats aux auteurs en décembre 2020, avant même que la première bande dessinée ne sorte. Par conséquent, le travail sur les illustrations du deuxième titre sera lancé en amont de la sortie de *Et se lèvera l'Aurore*. Nous pourrions donc soutenir la promotion de la collection en parallèle du premier titre, en proposant des visuels des deux titres auprès des représentants et librairies.

B- Le budget

La publication de *Et se lèvera l'Aurore* a impliqué un certain nombre de dépenses pour les différentes étapes de production. Tout au long de l'année, il nous a donc été nécessaire d'évaluer et de prévoir ces coûts, en nous appuyant autant que possible sur des sources et des devis réels.

Les différents postes de dépenses incluent les éléments suivants : rémunération des auteurs, travail éditorial (achat de droits, correction, maquette, charte graphique, développement de la collection, etc.), impression (papier, coûts fixes et variables), frais de structure, promotion, communication, stockage, diffusion et distribution.

Le tableau suivant présente les coûts associés à ces postes de dépenses.

<i>Et se lèvera l'Aurore</i>	
<i>Caractéristiques</i>	
Titre :	<i>Et se lèvera l'Aurore</i>
Auteurs :	Séverine Vidal & Arno Monin
Collection :	VOX
ISBN :	978-2-8126-000-0
Type :	BD
Nombre de pages :	112 p.
Nombre de planches :	100
Nombre de caractères :	73000
Format fini :	23,3x30,6 cm
Format intérieur :	23x30 cm
Façonnage :	reliure cartonnée
Date de sortie :	8/11/2021
Prix de vente : (en €)	19
Tirage	6500

<i>Coûts de création</i>	
A-valoir scénariste	1 500€
-> Pourcentages sur vente	3,50%
A-valoir illustrateur	5 000€
-> Pourcentages sur vente	6,50%
Coûts création collection	3 500€
<i>Sous-total création</i>	<i>10 000€</i>
<i>Coûts de conception</i>	
Maquette	1 500€
Correction	130€
Photogravure	100€
<i>Sous-total fabrication</i>	<i>1 730€</i>
<i>Coûts d'impression</i>	
Impression y compris façonnage et livraison	18 500€
<i>Coûts de communication</i>	
Budget	2 000€
<i>Frais annexes</i>	
Rachat de la traduction	600€
Frais de structures	2 000€
<i>Sous-total frais annexes</i>	<i>2 600€</i>

<i>Total 1</i>	<i>34 830,00 €</i>
<i>Subventions</i>	<i>13 932,00 €</i>
<i>Total 2</i>	<i>20 898,00 €</i>
<i>Coût unitaire</i>	<i>3,22 €</i>
<i>Marge nette du prix</i>	<i>5,70 €</i>
<i>Point mort</i>	<i>3666</i>
<i>Marge nette sur le tirage</i>	<i>15 867,00 €</i>
<i>Point mort de la réimpression</i>	<i>1 052,63 €</i>
<i>Chiffre d'affaires après 3 mois</i>	<i>12 654,00 €</i>

C- Les aspects juridiques

La partie juridique du projet n'est pas à négliger. Nous avons donc réfléchi à la meilleure manière de collaborer avec nos partenaires et protéger les droits de chacun.

Contrats d'édition

Nous avons en premier lieu rédigé deux contrats d'édition, à signer avec la scénariste et l'illustrateur, sur le modèle réalisé par le Conseil Permanent des Écrivains et préconisé par la Société des Gens de Lettres. Ces contrats sont présentés en annexe.

Droits d'exploitation et droits d'adaptation

Nous avons par ailleurs choisi de ne pas rédiger de contrats pour une exploitation numérique de la bande dessinée, comme une adaptation en format epub. Le *visual novel* relève du droit de l'adaptation. Par ce choix, nous laissons libres les auteurs de prendre la mesure de leurs droits en la matière. Nous souhaitons rester cohérentes avec notre choix d'exploiter le numérique seulement pour proposer une expérience plus immersive de l'oeuvre. Par ailleurs, les éditions du Rouergue proposent leurs romans sur support numérique, mais pas leurs différents albums, certainement car les liseuses ne sont pas l'idéal pour lire une image.

Nous n'avons pas conclu d'accord de droit d'adaptation, car le texte original est un texte tombé dans le domaine public. En revanche, bien que notre projet soit un projet de pure création et qu'aucune des phrases du texte ne soit reprise telle quelle dans *Et se lèvera l'Aurore*, nous avons travaillé sur un texte traduit. Nous avons donc conclu un contrat de cessions de droit avec le traducteur afin d'acheter sa traduction. Pour cela, nous avons utilisé un modèle de contrat type de traduction d'un ouvrage, qui nous paraissait plus adapté à notre démarche qu'un contrat type de cession de droits.

Dépôt à la BNF

Par ailleurs, nous avons fait la démarche de déposer *Et se lèvera l'Aurore* auprès de la BNF. Le document suivant est la déclaration de dépôt légal à remplir par l'éditeur.

A

Identification du déposant

téléphone 04 88 65 90 05

courriel info@lerouergue.com

signature
du déposant

à Arles

le 10/10/2021

1 nom (ou raison sociale) et adresse*

Les éditions Rouergue, 47 rue du
Docteur Fanton, BP 90038, 13633 Arles
cedex* La loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés s'applique
aux données nominatives portées sur ce formulaire. Elle garantit un droit d'accès et de rectification
pour ces données auprès de la Bibliothèque nationale de France.Si vous ne souhaitez pas que votre adresse personnelle apparaisse dans les produits
bibliographiques diffusés, en particulier sur le site Internet de la BnF,
veuillez cocher la case ci-contre ☐

B

Descriptif du document déposé. Dépôt obligatoire en un exemplaire.

2 ISBN 978-2-00000-000-0

3 auteur[s]

nom, prénoms

Vidal, Séverine
Monin, Arno

date de naissance

pseudonyme

4 document

titre Et se lèvera l'Aurore

titre
de la collection VOXnuméro
de la collection 1ISSN -

5 édition



nouauté



nouvelle édition



broché



relié

format en cm 23,3 x 30,6

nombre de pages 112

6 nom (ou raison sociale) et adresse de l'imprimeur

nom (ou raison
sociale) et adresse
du dernier façonnier

7 chiffre déclaré du tirage

6500

prix de vente au public 19 euros

date de mise
à disposition du public

08/11/2021

C

Lieu de dépôt

8

Bibliothèque nationale de France
Dépôt légal – Livres
Quai François Mauriac
75706 Paris Cedex 13Téléphone : 01 53 79 43 37
depot.legal.livres@bnf.fr
bnf.fr > pour les professionnels > dépôt légal

IV— PRODUCTION

A- La préparation du scénario

Au fur et à mesure de l'avancée de notre projet, nous nous sommes rendu compte que nous devions faire un véritable effort pour nous projeter dans l'histoire, mais surtout pour imaginer quels seraient les sentiments et les idées d'une femme vivant sur une île du Pacifique en proie à la colonisation mais également avec ses propres conflits personnels. Nous nous sommes alors lentement détachées du récit original, en tâchant de conserver la trame et les éléments essentiels pour que le complot soit mis en place, mais en gardant à l'esprit que le plus important dans notre projet n'a pas été écrit par Stevenson.

Nous avons choisi de travailler sur une partie de *Le Bêche de Falesa*, et notamment le chapitre un du manuscrit original. En effet, l'un des piliers de la narration de *Et se lèvera l'Aurore* réside dans la volonté de mettre en lumière la confrontation entre deux mondes. Ce premier chapitre évoque ainsi l'arrivée de John sur l'île, les premières impressions, les premières rencontres et son mariage rapidement scellé avec Ouma. Nous trouvions intéressant de réécrire cette partie du récit qui présente cette première rencontre entre les deux cultures, d'autant plus que cet extrait permettait de découvrir le point de vue d'une Kanak sur la situation. Par ailleurs, à partir de cette union, le destin de ces deux personnages se joue.

Pour commencer à préparer le scénario, nous nous sommes plongées dans le texte afin de le diviser en grandes parties et le résumer en quelques grandes scènes importantes à conserver pour la cohérence de l'histoire. Nous avons alors rédigé les grandes lignes de l'intrigue originale que nous allions travailler (l'arrivée de John sur l'île, la rencontre entre tous les personnages, la scène du mariage...) mais aussi relevé plusieurs passages que nous souhaitions retenir pour décrire l'univers dans laquelle la bande dessinée s'inscrit. Ce découpage, ainsi que le développement de l'intrigue de notre bande dessinée, sont disponibles en annexe.

Nous avons aussi essayé de nous mettre dans la peau des personnages principaux que nous allions proposer dans notre bande dessinée. Ouma est une jeune femme qui a vécu toute sa vie sur l'île de Falesa, située dans le Pacifique. Elle a très peu de lignes de dialogues dans le texte original et n'est réduite qu'à un moyen servant une fin. Nous avons ici voulu en faire une jeune femme plus secrète que réservée, souvent sous-estimée à cause des barrières de langage, et montrer cette force qui sommeille en elle. Le personnage de John est quant à lui un homme d'une trentaine d'années, qui souhaite réussir dans la voie du commerce, plein de préjugés dus à la peur et à l'incompréhension, qui sont les principaux traits de personnalité que nous souhaitons travailler avec lui. Enfin, Case est l'antagoniste de notre récit. Son passé est trouble, et nous avons choisi de ne pas explicitement montrer ses motivations afin de nous centrer sur le personnage de Ouma. Case est dépeint comme ambitieux et manipulateur, prêt à utiliser les faiblesses des autres personnages pour arriver à ses fins. En l'occurrence, il souhaite empêcher la bonne intégration de John sur Falesa.

Nous avons conservé des descriptions de l'île et de ses habitants, pour aider la scénariste et l'illustrateur à s'immerger dans l'atmosphère et ainsi mieux la retranscrire.

B- Le story board

Le scénario

Afin de mettre au mieux en forme notre bande dessinée, nous avons entamé beaucoup de recherches sur le processus de création, qui est bien différent de celui du roman, qui nécessite d'être pensé bien plus en amont.

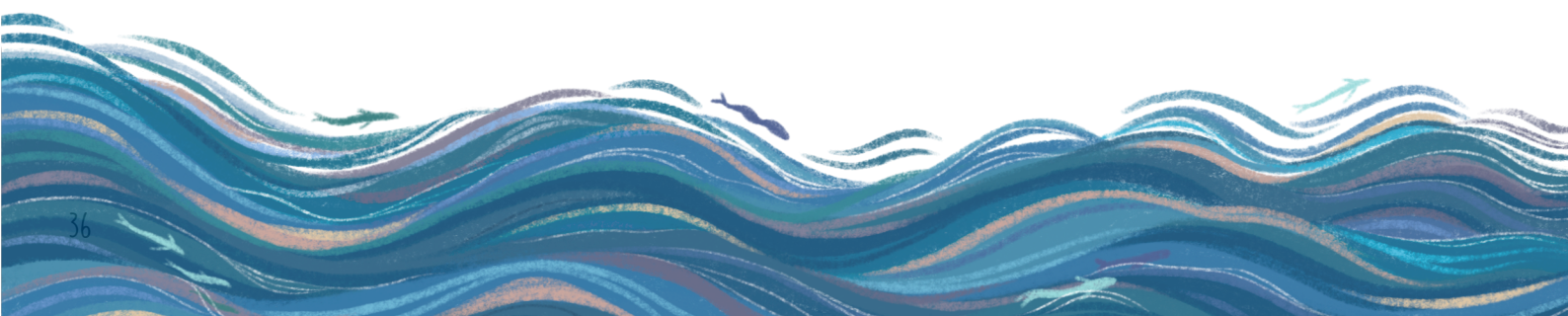
De ce premier travail, nous avons ensuite élaboré un scénario général et global de l'histoire que nous souhaitons raconter. De cette façon, nous avons quelque chose de concret à présenter aux artistes pour qu'ils puissent commencer leur travail, mais cette étape nous a également permis d'évaluer le nombre de pages nécessaires pour raconter cette histoire.

Le scénario de *Et se lèvera l'Aurore* est présenté en annexe.

Le chemin de fer

Grâce à ce travail, nous avons ensuite pu réaliser le chemin de fer de la bande dessinée, pour savoir exactement combien de planches nous allions commander à l'illustrateur et le nombre de signes au scénariste (avec l'aide préalable du calibrage), mais nous avons également pu décider du nombre de pages à ajouter en fonction du paratexte que nous souhaitons insérer à l'intérieur du livre.

Le chemin de fer est disponible en annexe.



C- La maquette

La couverture

Comme expliqué dans la partie dédiée à *Vox*, nous avons souhaité définir l'identité de notre collection avec des couvertures marquantes. Nous avons choisi de penser la couverture de *Et se lèvera l'Aurore* d'une manière globale, avec une illustration s'étendant à la fois sur la première et la quatrième. Cette illustration (qui serait en réalité réalisée par Arno Monin) fonctionne en écho avec le titre et la thématique de notre bande dessinée. On y voit Ouma, de dos, faisant face à la mer. Elle regarde le soleil se lever, ce qui fait à la fois référence à son personnage (son nom signifiant aurore) mais aussi à son histoire racontée entre les pages du livre. Pour cette première de couverture, nous avons souhaité des tons assez chauds, avec le orange et le rouge du soleil, installant une ambiance apaisante.

La mer se poursuit sur la quatrième de couverture et les couleurs s'y assombrissent peu à peu pour montrer une scène nocturne. Sur cette mer plus sombre, on remarque un bateau, c'est celui dans lequel arrive John au début de l'histoire. Nous voulions que cette illustration de couverture soit à la fois visuellement esthétique et attractive, mais aussi porteuse de sens sur l'histoire.

Pour le dos, nous avons choisi un bleu sombre, rappel de la couleur du ciel de nuit. Si l'on peut arguer qu'il vient couper la lecture de l'illustration (lorsque le livre est ouvert), il ne nous semble pas que cela soit pas dérangeant. L'illustration a en effet été pensée pour rester lisible, tout en intégrant ce dos d'une couleur rappelant l'illustration de couverture, caractéristique de la collection.

Pour la police du titre, nous avons choisi "Jane Austin", qui simule une écriture manuscrite. Nous trouvons en effet qu'elle s'intègre bien à l'esthétique de la couverture et à l'ambiance globale de la bande dessinée. Au regard des tons utilisés dans l'illustration, il nous a paru plus cohérent et esthétique d'utiliser une couleur blanche pour les textes de couverture.



Une version en pleine page de cette couverture est disponible en annexe

Le choix de la typographie

Nous avons choisi d'utiliser la police dans les bulles comme un outil pour renforcer la narration et surtout les difficultés de communication entre les Kanaks et les Européens. Nous utilisons ainsi des polices différentes selon si les personnages s'expriment en anglais ou en langue kanak. Ce procédé nous permet de mettre l'accent sur les différences et les problématiques de cohabitation entre les deux cultures. Cela permet également de guider le lecteur. Dans un souci d'esthétique et de lisibilité des planches, nous avons veillé à sélectionner des polices assez différentes pour être distinguées sans pour autant jurer entre elles.

Pour la langue des Européens, nous avons choisi la police *Chillerz*

Pour la langue des Kanaks, nous avons choisi la police *Fennario*

Pour le paratexte, nous avons choisi une police plus classique, *Myriad Pro*

Les premières planches

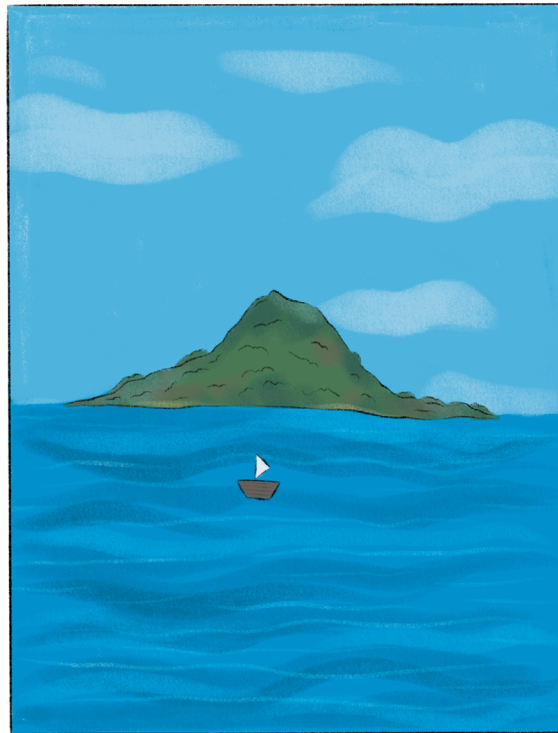
Une fois le scénario préparé, nous avons décidé de commencer à l'illustrer par des croquis, afin de pouvoir travailler sur le découpage, le cadrage et le rythme des différentes planches. Pour transmettre au mieux notre vision du projet et nos attentes pour le résultat final réalisé par Arno Monin, nous avons décidé de travailler plus en profondeur sur certains croquis. Nous avons ainsi sélectionné des planches pour illustrer nos choix en termes de couleur et d'ambiance. Ces croquis de planches sont associés à des images de référence, qui remplissent un double objectif. D'une part, elles nous permettent d'établir l'ambiance et l'univers visuel de la bande dessinée (couleurs, lumière, etc.) D'autre part, ces références viennent compléter nos croquis (parfois peu parlants car limités par nos compétences en dessin) et nous permettent de préciser nos idées sur des éléments spécifiques (posture et apparence des personnages, style des bateaux, végétation, etc.)

Nous avons souhaité poursuivre cette démarche de recherche iconographique pour le reste de la bande dessinée. Notre vision de l'île de Falesa, de son ambiance, de sa végétation, de ses habitants et de leur apparence, de leurs habitations, ou d'autres éléments importants du scénario sont ainsi illustrés par un dossier iconographique présenté en annexe. Ce travail d'iconographie nous permet non seulement de mieux nous représenter le résultat final de *Et se lèvera l'Aurore*, mais aussi de guider notre illustrateur dans son travail.

Pour ce qui concerne l'aspect graphique global de la bande dessinée et des planches, nous souhaitons mêler le style d'Arno Monin avec des éléments plus originaux, rappelant le roman graphique. On a donc d'une part des éléments caractéristiques du dessinateur : personnages expressifs, décors travaillés, jeux de lumière et de couleurs, cases et éléments des illustrations entourés d'une fine ligne noire, etc. D'autre part, nous souhaitons introduire des éléments différents, notamment pour servir la narration. Nous voulons privilégier des planches avec des cases assez grandes, laissant les personnages et les décors prendre de la place, un jeu avec la disposition des cases et des bulles pourrait également venir soutenir l'ambiance particulière de la bande dessinée et les rapports de force entre les personnages.

Nous présentons ci-dessous les croquis des pages 1,2 et 7 de *Et se lèvera l'Aurore*, mis en couleur et enrichis d'images de références.

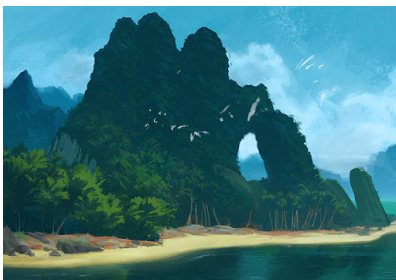
Planche 1



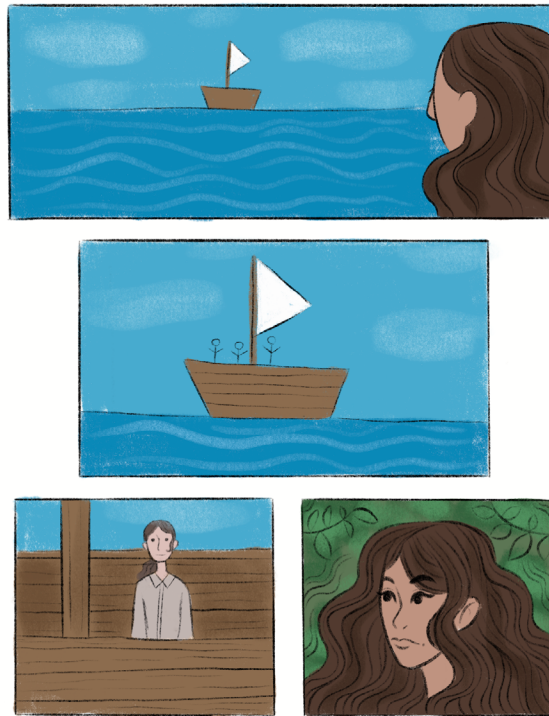
Cette planche se compose d'une seule illustration qui offre au lecteur un premier aperçu de l'île de Falesa et qui lui permet donc de découvrir l'univers d'Arno Monin avant que la narration ne commence réellement. Il nous semblait important de commencer notre bande dessinée par un plan sur Falesa, l'île étant en effet à la fois le théâtre et le coeur de l'intrigue.

Nous avons choisi d'utiliser pour les décors naturels des couleurs sont assez vives, saturées, le vert de l'île tranchant avec le bleu du ciel et de la mer. Falesa est majoritairement couverte de jungle avec une montagne en son centre. Ce décor intrigant, vaste et isolé, à la végétation riche et luxuriante, fait de l'île un endroit idéal pour dissimuler des mystères et des secrets.

On voit également approcher le bateau dans lequel se trouve John Wiltshire, l'un des protagonistes principaux.



Images de référence pour l'île de Falesa



L'ambiance au niveau de la mer et des abords de l'île reste la même que sur la page précédente. Cette planche marque l'apparition des deux protagonistes principaux.

Ouma se trouve sur le rivage de l'île, avec derrière elle la végétation luxuriante de Falesa. Elle observe le bateau qui s'approche au large. John est, quant à lui, sur le bateau et regarde en direction de l'île. Il est dans une position plutôt dynamique (pas comme sur le croquis), qui indique sa détermination à réussir et faire fortune sur Falesa. Le bateau est de taille moyenne. Il s'agit en effet d'un bateau à voiles utilisé pour voyager entre deux îles (et non d'un bateau plus grand pour voyager depuis l'Europe.)



Références pour le bateau

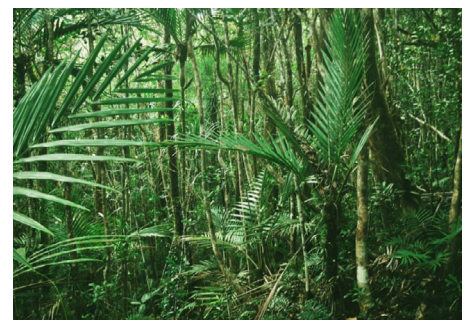


Références pour la pose et le tenue de John



Sur cette planche, John découvre Ouma pour la première fois. Il la désigne à Case et lui pose des questions sur elle. Ouma se tient à l'écart, toujours proche de la végétation, qui semble l'entourer. Elle arbore une expression neutre, et semble comprendre que les deux hommes parlent d'elle sans savoir pourquoi. On remarque également qu'elle porte une robe de mission faite d'un tissu à motifs, utilisée à cette époque dans les îles du Pacifique.

Le fond blanc derrière les deux hommes permet de se concentrer sur leurs expressions et sur leurs paroles. Par opposition, la jungle derrière Ouma montre qu'elle vit sur l'île et donc qu'elle en fait partie intégrante. Cette végétation environnante annonce également un attachement fort à cette île, élément important dans la suite de l'histoire.

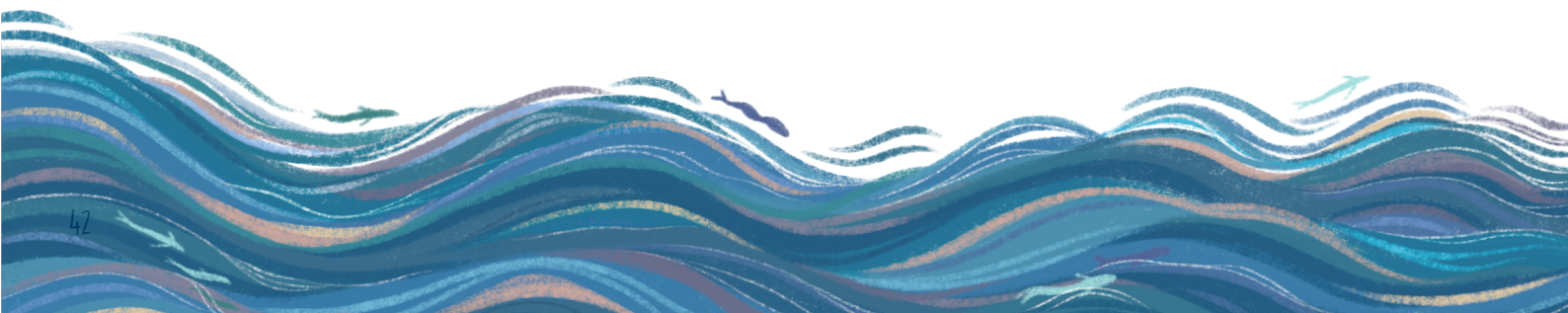


Références pour la jungle et la tenue d'Ouma

D- La maquette finale

Les trois planches présentées précédemment sont un échantillon de ce que nous souhaitons développer à l'intérieur de la bande dessinée. La maquette que nous avons travaillée présente d'autres planches, ainsi que le reste du paratexte (page de titre, note de l'éditeur, présentation et bibliographie sélective des auteurs, annonce des titres à venir dans la collection *Vox*, annonce du visual novel, etc.)

La maquette finale de *Et se lèvera l'Aurore* est présentée en annexe.



V— FABRICATION

A- Récapitulatif

Et se lèvera l'Aurore est un livre qui se veut être un mélange entre une bande dessinée classique et nouvelles propositions. L'ouvrage prend la forme d'une bande dessinée de 112 pages, en quadrichromie avec un papier couché mat bouffant. Son format est de 233 x 306 mm. Toutes les caractéristiques techniques de la bande dessinée sont présentées en annexe.

B- Le choix du papier

Plusieurs éléments ont influencé notre choix du type de papier. Tout d'abord, nous ne souhaitons pas utiliser un papier couché brillant, papier pourtant utilisé régulièrement dans les bandes dessinées. En effet, ce papier renvoyait dans notre imaginaire à des bandes dessinées grand public (comme *Tintin*, *Boule et Bill*, etc.), voire bas de gamme, et nous souhaitons nous éloigner de cette vision *mainstream* de la bande dessinée pour une version plus qualitative.

Par ailleurs, les romans graphiques sont généralement fabriqués avec du papier bouffant. C'est une matière très agréable au toucher et qui donne l'impression d'avoir en main un objet d'une belle qualité. Nous avons donc longtemps hésité à prendre un papier bouffant. Toutefois, ce papier a deux aspects négatifs : il est plus cher que le papier couché, et le rendu des illustrations est moins vif et éclatant (couleurs plus fades, papier trop gorgé en encre...).

Or, le coût de fabrication de la bande dessinée étant déjà important (c.f devis) et les illustrations étant au coeur de notre projet, notre choix s'est alors porté sur un papier couché mat bouffant. Ce dernier allie en effet nos différentes envies : un papier idéal pour sublimer des illustrations à un prix abordable, et un toucher agréable quelque peu naturel. Après différentes recherches, nous avons choisi un papier similaire au papier Artic Volume White qui répond à nos envies. Il est ultra-mat bouffant, en 130 g/m², opaque, avec un toucher naturel, et il est idéal pour les impression en quadrichromie.

La question de la main du papier a été un élément déterminant pour légitimer le prix de notre bande dessinée. En effet, pour justifier un prix assez conséquent (19 euros), nous ne pouvions nous permettre d'avoir un ouvrage qui faisait 7 mm de dos. Augmenter la main de notre bande dessinée nous permettait de justifier un prix plus conséquent, puisque le lecteur a l'impression de payer pour une bande dessinée avec de nombreuses pages.

C- Le choix du format

Encore une fois, le choix du format n'a pas été anodin. Puisque nous avons cherché à nous éloigner de la vision stéréotypée de la bande dessinée, il était presque évident de ne pas jeter notre dévolu sur un format 24x32 cm, qui en est le plus classique. De plus, après étude de la concurrence, et notamment une étude sur les romans graphiques, il a semblé pertinent de réaliser une bande dessinée plus petite, plus compacte, transportable. Pour guider notre choix, nous nous sommes basées sur les travaux qu'avait réalisés notre illustrateur, Arno Monin, au cours de sa carrière. Le format de l'intégrale de sa série *L'Adoption* nous a beaucoup plu. Elle mesure 22,x 29,9x1,5 cm. Il y avait deux avantages à utiliser un tel format : nous nous rapprochions en premier lieu de notre idée d'un livre entre la bande dessinée et le roman graphique, et l'illustrateur avait déjà eu l'occasion de travailler sur un tel format. Toutefois, nous trouvions que l'équilibre entre la largeur et la hauteur de la bande dessinée n'était pas assez établi, nous avons donc statué sur un format de bloc intérieur de 23x30 cm, et ainsi un format fini de 23,3x30,6 cm. Ce compromis nous permettait d'allier nos envies et de faciliter le travail de l'illustrateur. En outre, le choix du format de notre bande dessinée n'a pas été influencé par le calcul de l'imposition de la feuille d'impression puisque nous avons plus de trois tonnes de papier, ce qui implique que les feuilles d'impression sont coupées sur mesure.

Une fois ces différents paramètres choisis, il nous était possible de réaliser les divers calculs pour savoir de combien de feuilles nous allions avoir besoin, ainsi que de réaliser notre pliogramme. Ces deux éléments nous permettent d'évaluer notre coût de fabrication et de les minimiser (les différents devis sont disponibles en annexe, tout comme le pliogramme et la feuille d'impression).



Simulation du livre en version imprimée

D- Le choix des finitions

Pour la couverture, nous souhaitions avoir un rendu agréable au toucher, sans être pour autant brillant. Nous avons donc opté pour une feuille de recouvrement en papier couché brillant afin d'avoir une meilleure imprégnation des couleurs et ainsi un meilleur visuel. Toutefois, souhaitant une nouvelle fois nous éloigner de la vision classique de la bande dessinée, nous avons choisi d'appliquer un pelliculage mat.

De plus, il était important pour nous qu'à l'instant où le lecteur ouvrait le livre, il ait l'impression d'avoir entre ses mains un ouvrage de qualité. Pour pouvoir le faire rentrer dans l'univers de la bande dessinée dès l'ouverture du livre, nous avons décidé d'opter pour des gardes rapportées, présentant un motif qui rappelle la mer. Ces gardes ont plusieurs avantages : elles sont en bi-chromie et sont illustrées, permettant ainsi d'introduire directement l'univers de la bande dessinée. Elles sont, de plus, en papier bouffant, ce qui est plus pratique pour les séances de dédicaces.

Concernant les finitions, deux aspects ont été pris en considération pour les déterminer : le coût des finitions et la couverture. En effet, le but de la finition est de venir sublimer la couverture. Cette finition doit donc se fondre avec l'illustration et l'atmosphère qui s'en dégage. Notre choix s'est donc porté sur un vernis sélectif sur le titre *Et se lèvera l'Aurore*, et quelques éléments du décor (écume sur la mer, le bateau.) L'objectif est ainsi de mettre en lumière l'essence même de la couverture.

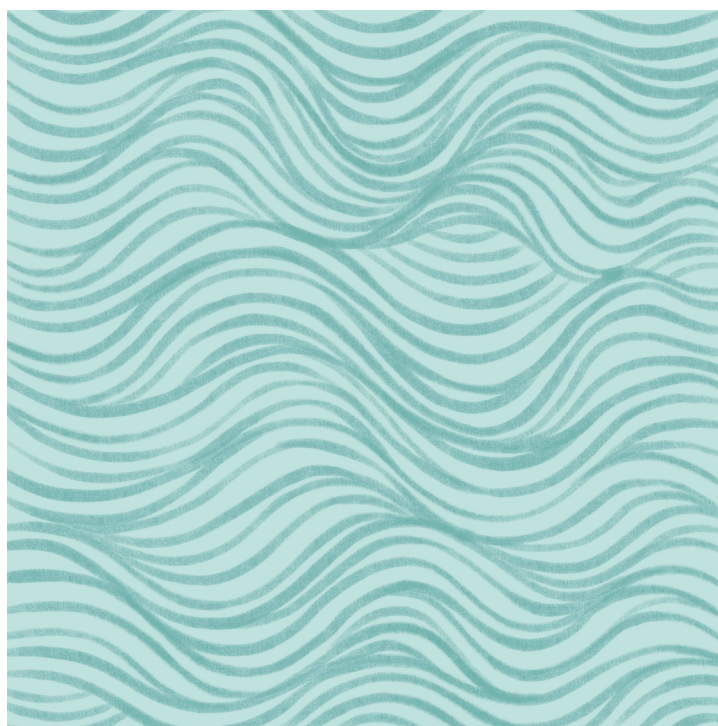


Illustration du motif des gardes

VI— VENDRE LA BANDE DESSINÉE

A- Stratégie de communication

Nous avons fait de la communication un aspect essentiel à la réussite commerciale de notre bande dessinée, notamment puisqu'il s'agit de vendre un ouvrage mais également de lancer une collection.

S'affranchir de l'auteur original

Nous avons tenté d'agir au plus efficace dans une approche qui cadrerait avec les démarches habituelles des éditions du Rouergue. Nous avons cependant pris une grande décision : nous avons fait le choix de ne pas travailler sur une politique de l'auteur original, c'est-à-dire que nous avons choisi de ne pas mentionner Stevenson sur la première de couverture. En effet, comme notre bande dessinée n'adapte pas le texte original tel quel mais réécrit totalement ses personnages, nous ne souhaitons pas prendre le risque de troubler ou de tromper notre public sur le contenu réel du livre. Nous avons décidé de le mentionner et de le présenter dans une note de l'éditeur que nous avons placée directement dans le livre, avant le texte. Nous ne pensons pas que ce projet intéresserait en tant que tel les fans passionnés par l'auteur, puisqu'il s'agit d'un projet de création non d'adaptation, et la nouvelle en soi n'est pas suffisamment connue pour constituer un argument de vente. Nous savons que nous renonçons en revanche aux arguments qui vont de paire avec l'auteur, comme les succès de *L'Île au trésor* ou de *Dr. Jeekyll et Mr. Hyde*, qui auraient eu un impact, notamment rappelés grâce à un bandeau rouge. Nous comptons davantage mettre en valeur les deux auteurs de notre projet. Nous avons choisi de mentionner l'auteur original seulement à l'intérieur, pour indiquer quel classique est ici revisité, ce qui implique donc une lecture attentive de cette dernière. Au fur et à mesure de la collection, nous comptons sur ce choix de ne pas présenter frontalement le classique revisité pour attiser la curiosité et l'intérêt du lecteur qui pourra s'interroger et faire des suppositions.

Les libraires et la presse

En premier lieu, nous avons envisagé une communication classique, basée sur les libraires et la presse. Nous avons donc envisagé la mise en forme et l'impression d'un livret de douze pages présentant le projet de la collection ainsi que son premier ouvrage, avec des extraits des planches du livre. Nous avons choisi de créer ce livret plutôt que des envois de services presses, car l'impression de services presse en bande dessinée paraissait trop coûteuse. Nous n'aurions pu en envoyer que trop peu à des libraires. Nous avons alors décidé de ne pas engager de frais supplémentaires d'impression spéciale de services presses, mais de conserver une cinquantaine d'ouvrages du premier tirage à envoyer à des cibles précises. Nous pensons que les livrets sont une bonne alternative, car ils présentent le projet et la collection efficacement et peuvent être envoyés ou proposés par les représentants à davantage de libraires. Après réception de deux devis de fabrication, le coût de ces livrets nous permet d'en produire suffisamment pour pouvoir les proposer aux librairies spécialisées mais également aux librairies généralistes. Nous en imprimerons cinq cent exemplaires, format A5, ils seront constitués de douze pages en quadrichromie, avec du papier couché brillant. Dans cette démarche, nous incluons pleinement le rôle des libraires dans notre stratégie de communication. La diffusion et le rôle des librairies

Et se lèvera l'Aurore

Une BD qui réunit toutes vos envies d'évasion avec force et conviction !



Scénario : Séverine Vidal

Autrice et scénariste de talent, Séverine Vidal est connue pour ses histoires aux thèmes engagés : *La drôle d'évasion* (Prix jeunesse Quai du polar 2015), *Pèppo* (sélectionné pour les prix Sorcière et Vendredi 2019), *Mona* (Prix à l'ombre du grand arbre 2016.)

Illustrations : Arno Monin

Dessinateur au trait délicat et expressif, Arno Monin s'est déjà essayé aux sujets forts : *L'Adoption*, *L'envolée sauvage* (primée à Angoulême en 2009.)

23,3x30,6 cm

Cartonné - 112 p.

Prix : 19 €

Date de sortie : 08/11/2021

Union Distribution



En résumé

Lorsque Ouma, une jeune Kanak, fait la rencontre de John Wiltshire, elle place en lui l'espoir d'échapper à son lourd passé. Pourtant, à peine mariés, les deux jeunes gens sont confrontés à leurs différences. Entre incompréhensions, secrets et menaces, Ouma réalise que ce mariage qu'elle avait tant attendu n'est peut-être pas la solution à ses problèmes. Il se pourrait même que cette union soit le début de leurs ennuis...

A propos

Vous pensiez connaître vos classiques ? Avec cette réécriture de Stevenson (auteur de *L'île au trésor*), vous allez être étonné.e.s ! Cette BD vous propose de plonger dans *Le Bêche de Falesa*, à travers les yeux d'Ouma. A ses côtés, découvrez une île où les cultures se confrontent. Une île bercée par le colonialisme, les illusions et le danger.

Une nouvelle collection

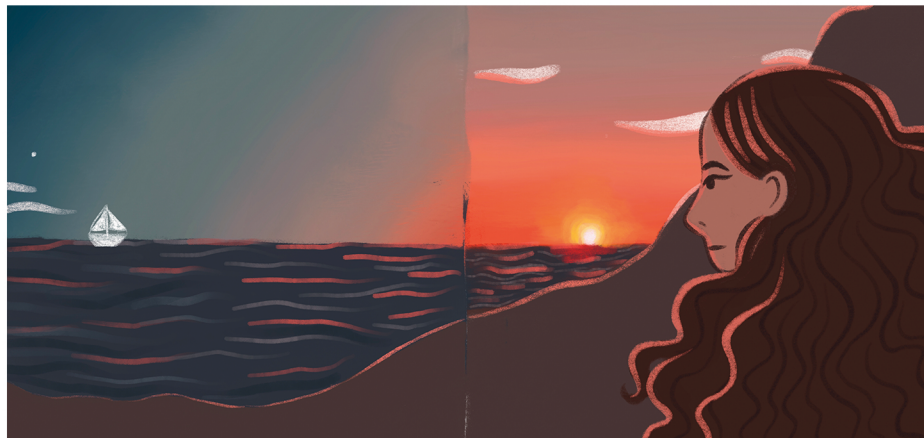
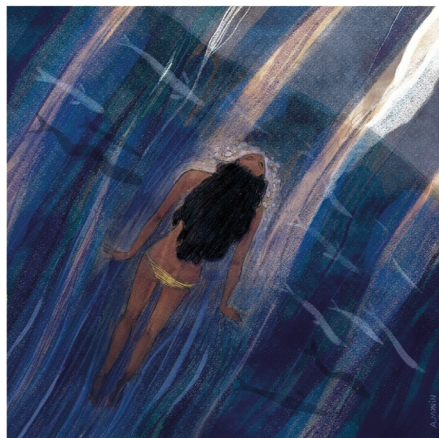
En publiant *Et se lèvera l'Aurore*, le Rouergue se lance dans une nouvelle collection qui tend à redonner la voix aux personnages oubliés. Quoi de mieux pour commencer cette aventure, que de laisser la parole à une indigène, une femme qui plus est !

Points forts

Des illustrations riches et expressives qui abordent le sujet de la colonisation avec justesse.

Un récit plein de finesse, qui laisse pour la première fois la place aux femmes indigènes, longtemps oubliées par l'Histoire et la littérature.

Une collection qui veut donner un nouveau souffle aux classiques en leur apportant un regard neuf.



indépendantes est un levier essentiel que nous avons tenu à ne pas négliger. Ainsi, nous avons pris soin de rédiger un argumentaire.

Nous ne négligeons pas non plus l'influence du réseau de la presse. Nous avons donc choisi d'envoyer notre communiqué de presse à une majorité de journalistes, mais nous souhaitons surtout toucher la presse spécialisée en bande dessinée. Nous savons comme il peut être difficile de s'insérer sur ce marché, c'est pourquoi nous avons décidé que cette partie de la presse et son audience étaient notre cœur de cible. Par ailleurs, nous ne trouvons pas pertinent de placer des encarts publicitaires dans des revues généralistes car nous craignons que le genre bande dessinée soit une raison suffisante pour ne pas intéresser leurs lecteurs. En effet, la bande dessinée reste un genre que beaucoup ont malheureusement encore tendance à considérer comme de la sous-littérature.

Nous souhaitons donc acheter un encart publicitaire dans la revue *Les Cahiers de la BD*, qui est une revue trimestrielle, et *Casemate*, qui est une revue hebdomadaire. Ces deux revues sont présentées dans des styles vraiment différents, nous pensons donc intéresser des lecteurs variés. Grâce au communiqué de presse, nous espérons néanmoins susciter l'intérêt de davantage de revues et magazines, et créer un article spontané. Le mail accompagnant le communiqué proposera aux journalistes l'envoi d'un service presse s'ils s'avèrent être intéressés pour en parler, ainsi qu'une interview avec les auteurs.

Nous avons choisi de ne rédiger qu'un seul communiqué de presse pour présenter à la fois le lancement de la collection et celui de notre premier titre, car nous avons souhaité capter directement l'attention d'un journaliste pour le projet dans son ensemble, et craignons de semer la confusion si nous envoyons deux communiqués de presse, qu'ils soient envoyés simultanément ou à quelques mois d'écart. Pour nous, notre premier ouvrage présente parfaitement les intentions de la collection, et nous avons donc décidé de les présenter collectivement.

Et se lèvera l'Aurore

Les éditions du Rouergue sont fières de vous annoncer le lancement de leur première collection de bandes dessinées, *Vox*, avec comme premier titre *Et se lèvera l'Aurore*. Dans ce livre, nous explorons le thème de la colonisation du point de vue féminin, un regard inédit jusque-là. La bande dessinée porte en elle l'acte d'aller vers l'Autre, de le comprendre. Elle délivre un message de tolérance et d'ouverture d'esprit pour pallier à la violence d'un univers sans pitié envers les femmes.

Ce projet, c'est d'abord une histoire : celle d'éditrices qui découvrirent par hasard *Le Bêche de Falesa* de Stevenson et qui, passionnées par cette histoire, ne s'empêchèrent néanmoins de penser qu'il manquait quelque chose.

Ce quelque chose, nous l'avons donc créé. C'est l'aurore, le réveil d'une femme oubliée, négligée, utilisée. Nous avons voulu lui donner voix. Illustrés par le trait sensible d'Arno Monin se dévoilent les souvenirs de la colonisation, la cohabitation avec un mari qu'elle n'a pas choisi, la froideur de la manipulation.

C'est dans ce cadre que s'inscrit *Vox*. Une fois par an, mettre en lumière des personnages de classiques délaissés de l'histoire dont ils ne sont pas les héros. Nous voulons entendre ce qu'ils n'ont jamais pu nous dire, et nous pensons que vous aussi. Et quel meilleur moyen de raconter de nouvelles histoires qu'à travers le début d'une nouvelle aventure éditoriale, la bande dessinée ?

Aujourd'hui, *Vox* vous propose une histoire que vous n'avez probablement jamais lue. Bientôt, Peter Pan vous fera peut-être rêver à nouveau devant la deuxième étoile à droite et tout droit jusqu'au matin... à moins qu'on n'ait jamais eu toute l'histoire ?

Nous faisons confiance à nos lecteurs pour accueillir ces beaux projets qui nous tiennent à coeur.

A très vite,

Les éditions du Rouergue



Scénario : Séverine Vidal
Illustrations : Arno Monin
Date de sortie : 08/11/2021
19 €
ISBN : 978-2-8126-000-0

rouergue 

VOX

B- Communication numérique

La communication numérique est aujourd'hui à inclure pleinement dans toute stratégie de communication. Les réseaux sociaux et l'utilisation des appareils à écrans sont trop répandus de nos jours pour ne pas profiter de cette diffusion et de ses possibilités publicitaires.

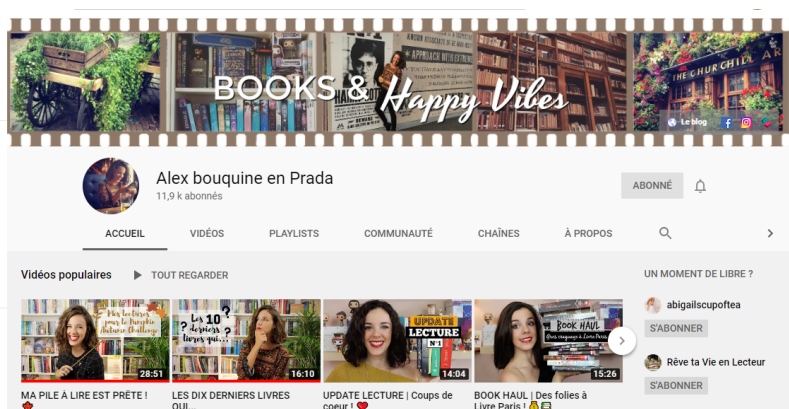
L'alimentation régulière des réseaux sociaux de la maison d'édition est donc impératif. Il est ainsi nécessaire de créer des pages Facebook, Twitter et Instagram dédiées aux actualités de la collection *Vox*.

Partenariats

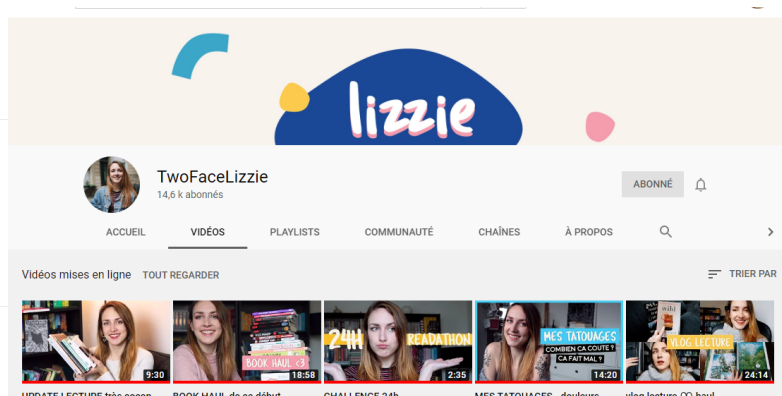
Nous avons choisi de travailler avec des influenceurs intervenant dans les communautés littéraires. Tous sont booktubers sur la plateforme Youtube. Ces influenceurs ont également l'habitude de faire leur propre communication et de mettre à jour quotidiennement leurs réseaux sociaux, en particulier sur Instagram. Notre livre sera donc également présent sur ce réseau-là, grâce à leur communication personnelle.

Les partenaires avec qui nous avons choisi d'interagir ont aussi été sélectionnés avec soin. Nous avons rédigé une courte liste de partenaires, à qui nous enverrons un exemplaire de la bande dessinée, un *tote bag* à l'image du livre, et l'accès au *visual novel*. Ces influenceurs ont été sélectionnés pour faire la promotion de la bande dessinée. Néanmoins, pour plus d'impact et pour proposer un partenariat plus intéressant, nous avons choisi de mêler la promotion de la bande dessinée et celle du *visual novel* qui la prolonge. De même, nous avons choisi d'envoyer la bande dessinée aux youtubeurs sollicités pour faire la promotion du *visual novel*. Nous souhaitons leur envoyer un exemplaire réel de la bande dessinée car il sera leur outil de communication principal à présenter dans leurs vidéos, l'objet en lui-même doit être mis en valeur pour inciter à l'achat.

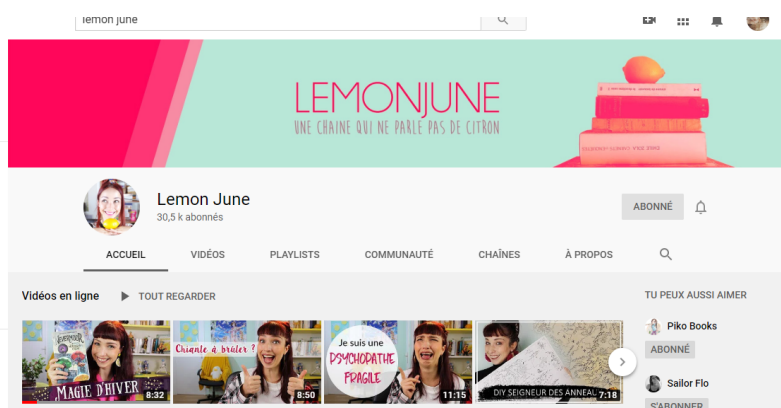
Nous avons choisi en premier lieu de collaborer avec la booktubeuse *Alex bouquine en Prada*. Présente sur la sphère booktube depuis quelques années, elle est très investie, active sur les réseaux sociaux, et publie une vidéo presque chaque semaine, et propose un vocabulaire très varié et érudit pour décrire ses lectures. Les livres qu'elle présente sont très variés, et nous pensons qu'elle serait sensible à notre démarche.



Ensuite, la booktubeuse *Two Face Lizzie* nous semble être un choix pertinent, car son aisance à l'oral et sa spontanéité sont ses points forts, et nous lui faisons donc confiance pour fournir un avis honnête et qui ne semblera pas être formaté.



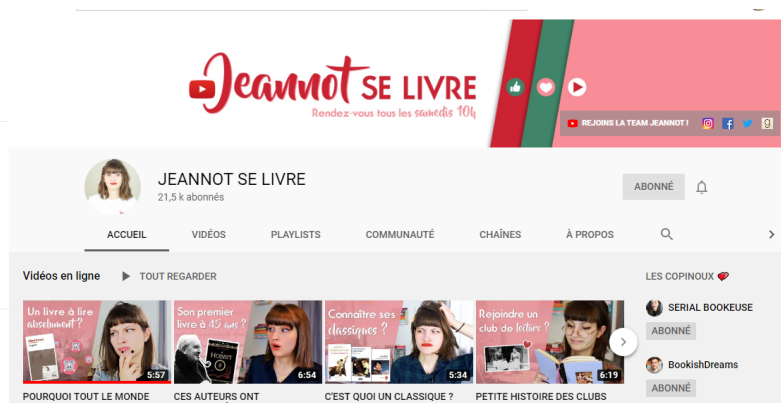
Il en va de même avec la youtubeuse et surtout bookstagrammeuse *Lemon June*, qui est très active sur ses réseaux, lit énormément et varie tout autant ses lectures.



La booktubeuse *Sita tout court* est spécialisée en lecture de bandes dessinées et de mangas. Elle présente peu de livres mais les détaille beaucoup, et est très sensible aux démarches engagées et aux enjeux de la représentation. Une collaboration avec elle nous apparaît pertinent car nous souhaitons mettre en valeur cet engagement auprès de quelqu'un passionné par le genre de la bande dessinée.



Enfin, nous avons sélectionné la youtubeuse *Jeannot se livre*, car celle-ci a un univers très particulier que nous apprécions beaucoup. Étudiante en journalisme, les approches de ses vidéos littéraires sont passionnantes car elle ne publie pas en « *update lectures* », ces courts résumés de toutes ses lectures et de ses ressentis, mais plutôt par thématiques. Un partenariat avec elle pourrait donc donner une approche de notre projet vraiment intéressante. Par ailleurs, elle est également très sensible aux expérimentations littéraires numériques.



A l'exception de cette dernière youtubeuse à qui nous proposerons un partenariat rémunéré car nous souhaitons lui demander une vidéo dédiée à notre projet à la fois papier et numérique, nous enverrons gratuitement nos colis aux autres partenaires. Elles seront alors libres d'en parler en vidéo quand elles le souhaiteront dans le format qu'elles souhaiteront. Nous désirons les laisser libres d'aborder et de présenter la bande dessinée comme elles le préfèrent. Nous les avons choisies car nous leur faisons confiance, c'est à nos yeux ce qui fait la valeur de ces influenceurs. Nous faisons le choix de sélectionner peu d'influenceurs, en comparaison avec d'autres entreprises, car les éditions du Rouergue ont prouvé que leurs collaborations avec eux étaient réalisées avec parcimonie. Nous ne souhaitons pas choisir la stratégie de l'omniprésence en tentant de monopoliser les réseaux sociaux avec notre ouvrage en le proposant en service presse à plusieurs dizaines d'influenceurs comme c'est souvent le cas, car nous souhaitons nous inscrire dans la durée. La qualité des parutions du Rouergue et leur réputation sont les plus grands gages de qualité du livre.

C- Créer un événement

Nous désirons créer une émulation autour de la sortie du livre. Pour cela, nous avons d'abord imaginé profiter du fait que les éditions du Rouergue font partie du groupe éditorial Actes Sud pour organiser une soirée de lancement pour la collection, à l'instar de ce qu'ont fait les éditions Nil pour célébrer la sortie de leurs romans lors de la dernière rentrée littéraire de septembre. Après des recherches, nous avons finalement décidé de conserver l'idée de la soirée de lancement mais dans un cadre qui nous semble plus approprié à notre projet et notre public : organiser une soirée rencontres avec les auteurs et éditeurs au sein de la librairie parisienne indépendante : la librairie Super Héros, spécialisée en bandes dessinées, qui propose autant de titres à grands succès que de labels indépendants. Nous sommes sensibles à l'investissement des libraires, et nous avons tenu à collaborer avec une librairie spécialisée plutôt qu'une librairie généraliste dans l'optique de nous enraciner dans ce milieu de niche.

Les places pour participer à la rencontre seront limitées et sur inscription. Afin de permettre une variété du public, nous avons pensé à inviter directement quelques influenceurs littéraires, notamment ceux à qui nous aurons envoyé les services presse, mais également faire un partenariat avec le réseau social de lecture Babelio, habitué à ce genre d'événements également. La librairie pourra également proposer un nombre limité de places à sa propre clientèle. Ainsi, nous travaillons sur plusieurs fronts pour interpellier un maximum de personnes possibles.

La rencontre aura lieu après fermeture, les libraires pourront interviewer les auteurs et éditeurs sur le travail fourni sur *Et se lèvera l'Aurore*, et les lecteurs présents pourront ensuite poser leurs questions. Un apéritif pourra ensuite avoir lieu dans ce même espace, afin de permettre aux lecteurs d'échanger entre eux mais aussi avec les auteurs et éditeurs dans un contexte moins formel. Cette soirée permettra de créer un véritable lien avec les lecteurs, donnera aussi une très bonne image aux éditions du Rouergue, et présentera la collection *Vox* comme une collection chaleureuse. Le *community manager* pourra partager des images de cet événement sur les réseaux de la collection, tout comme le feront sans aucun doute les participants.

Après une longue réflexion, nous avons décidé de présenter la bande dessinée au salon du livre jeunesse de Montreuil. Nous avons longuement hésité car nous ne souhaitons pas être catégorisées comme de la littérature jeunesse. Pour autant, il nous semble pertinent de profiter du public rassemblé autour de ce salon qui est loin de n'attirer que les enfants et les adolescents, d'autant plus que les éditions du Rouergue sont habituées à s'y rendre pour leurs collections jeunesse. Nous souhaitons prendre ce risque, quitte à insister sur le fait que cette bande dessinée est tout public, plutôt que de ne pas présenter le projet à Montreuil et ainsi lui faire perdre en visibilité.

De plus, il n'est pas encore possible pour la collection d'être présente en tant que stand au salon de la bande dessinée d'Angoulême, car le coût d'un stand ne saurait être rentable alors que la maison d'édition ne dispose encore que d'une seule parution du genre. Angoulême est un objectif à plus long terme. En revanche, nous souhaitons y être représentées par le biais d'un partenaire libraire, et ainsi être aptes à tout de même proposer des rencontres et dédicaces avec

nos auteurs. Nous souhaitons adopter la même démarche pour le festival de la bande dessinée de Colomiers, à Toulouse.

D- Créer des supports de communication

Pour marquer les esprits, nous avons pris en charge la fabrication de deux outils importants. En calculant le format de la page de couverture, nous avons décidé de profiter de l'espace disponible pour imprimer des marques pages à l'effigie de la bande dessinée (nous imprimeront également des marque pages à l'effigie du *visual novel*.) Suivant la même ligne directrice, nous avons décidé de lancer la fabrication de *tote bags* à l'image de la couverture de *Et se lèvera l'Aurore*, que nous pourrions offrir à nos partenaires, journalistes, ou les proposer en salon lors de l'achat de plusieurs livres du Rouergue. Ce seront deux outils promotionnels efficaces pour rappeler l'existence de la bande dessinée voire pour la faire connaître à l'entourage proche de quelqu'un ayant acquis l'un de ces deux objets, en particulier le *tote bag*.



Marque page et *tote bag* à l'effigie de la bande dessinée

PARTIE 2 : LE PROJET ÉDITORIAL NUMÉRIQUE

I— PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE

A- Les éditions du Rouergue

Les éditions du Rouergue sont nées en 1986 et sont associées à Actes Sud depuis 2004. Leur catalogue s'est fondé sur la publication de livres illustrés à caractère régional, liés à la gastronomie et à la nature. Peu à peu, les éditions se sont ouvertes à de nouveaux secteurs. La jeunesse fut lancée autour d'un petit album carré, *Jojo La mache*, et s'est déployée en de multiples collections : des romans ados (comme *epik*), des albums jeunesse, ou pour les plus jeunes lecteurs (*Zig zag*, *Tic tac*, etc.) Tout au long de ces années, l'éditeur a gardé les mêmes ambitions : susciter la curiosité, l'enthousiasme et la création au travers de ses publications.

Au regard de cette histoire, nous avons décidé d'élargir les spectres de création du Rouergue avec le lancement d'une collection de bandes dessinées : *Vox*. Avec cette collection, nous voulons redonner la voix aux personnages oubliés des classiques de la littérature, et proposer des réécritures modernes et graphiques. La maison inaugure ainsi une collection engagée, ambitieuse et innovante, que nous espérons à son image.

Conscientes de combien il peut être difficile de s'insérer sur le marché de la bande dessinée, nous nous sommes longuement interrogées sur comment innover, comment mettre les parutions en valeur. C'est au gré de rencontres que l'idée nous est venue : créer un *visual novel* inspiré de notre première bande dessinée, *Et se lèvera l'Aurore*. Pour assurer la qualité de ce projet qui implique des compétences qui ne sont pas les nôtres, nous nous sommes rapprochées de spécialistes. Nous avons alors décidé de nous tourner vers Dear Villagers, un éditeur de jeux attaché aux valeurs de la création indépendante, de l'innovation et de l'audace.

B- L'éditeur de jeux : Dear Villagers

En 2012, Francis Ingrand, un spécialiste de l'e-commerce, fonde Plug In Digital. Ce dernier devient un distributeur de jeux français dynamique dans la sphère du jeu indépendant. Rapidement, Plug In noue des partenariats avec des développeurs indépendants européens et notamment français. En 2017, Plug In décide de lancer un label, *Playdius*, pour éditer directement ses jeux avec les studios partenaires. En 2019, *Playdius* devient Dear Villagers, un nouveau nom en accord avec son idéologie (fonder un lieu d'émulation créative et innovatrice) et pour faciliter son intégration à l'étranger. Cet éditeur de jeux indépendant s'est fait connaître pour *Edge of Eternity*, *Old School Musical*, *A Normal Lost Phone*, et notamment pour *Enterre-moi mon amour*, un *visual novel* français engagé financé par Arte.

Nous avons retrouvé en Dear Villagers les mêmes engagements concernant l'édition indépendante française que les nôtres, et nous nous sommes retrouvées dans leurs ambitions. C'est pourquoi nous les avons choisis pour mettre au point ce *visual novel* en coédition.

C- Notre partenaire : Arte

Par ailleurs, nous avons également décidé de travailler en collaboration avec la chaîne de production Arte. Très engagée dans la transmission d'un savoir historique et qualitatif, la chaîne collabore régulièrement avec des éditeurs de jeux vidéos pour créer des projets engagés mettant en lumière des aspects politiques et historiques (*Enterre-Moi Mon Amour*, *Alt Frequencies...*). Son apport financier et son prestige nous permettent ainsi d'assurer fermement le sérieux de notre démarche et de notre recherche, pour proposer un projet aussi complet que précis possible sur toute la dimension historique d'*Aurore*.

D- L'équipe du projet

La coédition nous permet d'unir nos forces et de mettre en commun nos différentes compétences. Pour ce projet, que nous souhaitons de qualité, nous avons pensé à mobiliser plusieurs personnes.

Au sein du Rouergue, nous pensons mobiliser une personne en tant que chef de projet. Cette personne fera le relais entre les différents auteurs, la technique et sera amenée à échanger sur le rendu du jeu vidéo. De plus, comme nous souhaitons adapter la bande dessinée papier en un *visual novel*, il nous paraît important d'utiliser le même illustrateur pour que le graphisme et l'atmosphère développés en papier se retrouvent dans cette version numérique. Nous pensons aussi faire appel à un scénariste spécialisé dans les jeux vidéos pour qu'il développe un scénario de qualité. Dans l'idéal, nous souhaiterions plonger le joueur au mieux dans l'ambiance si singulière de la bande dessinée, et par conséquent, nous prévoyons d'engager un *sound designer* pour penser les musiques qui accompagnent le jeu. Le coeur du métier des éditions du Rouergue étant la création, quelle qu'elle soit, nous serons davantage mobilisés sur l'élaboration des matériaux graphiques et textuels.

Les équipes de Dear Villagers sont, quant à elles, spécialisées dans la conception des jeux vidéos, et nous souhaitons donc travailler de concert avec eux. En effet, nous comptons sur elles pour mettre en place la technique et la maintenance du jeu, puisqu'elles sont performantes dans ces domaines. Pour concevoir le jeu, il nous semble indispensable que les intervenants des deux éditeurs travaillent ensemble. Ainsi, par exemple, le *game designer* sera amené à échanger avec le scénariste et l'illustrateur, et vice-versa. Enfin, Dear Villagers étant un label de Plug In Digital, cet éditeur pourra distribuer et diffuser au mieux ce jeu vidéo.

II— PRÉSENTATION SUCCINCTE DU PROJET

A- Nature du projet

Le projet prend la forme d'un *visual novel*, intitulé *Aurore*. Ce genre de jeux vidéos repose sur l'alliance entre les différentes images, animées ou non, sur lesquelles plusieurs textes défilent à l'écran. Au fil de l'intrigue, le lecteur décide de la suite des événements en faisant des choix narratifs, qui influent directement le cours de l'histoire. Un *visual novel* est donc un mélange entre le jeu vidéo et le livre dont vous êtes le héros. En cela, nous retrouvons les fondements mêmes de la bande dessinée. Pour ces raisons, nous souhaitons donc adapter *Et se lèvera l'Aurore*, en un *visual novel* et ainsi utiliser les opportunités que proposent les *visual novel* pour étendre l'univers proposé dans la bande dessinée.

B- Génèse du projet

La bande dessinée *Et se lèvera l'Aurore* est la réécriture d'une nouvelle de Stevenson (*Le Bêche de Falesa*). L'objectif du projet papier est d'apporter une nouvelle vision et force au récit, en axant l'angle de vue sur un personnage féminin, Ouma, fortement négligé dans la nouvelle originale. Nous cherchions un projet numérique permettant de prolonger cette volonté éditoriale, qui est de donner la voix aux personnages oubliés dans les classiques. Le *visual novel* est un outil idéal. Il permet en effet de développer les histoires des autres protagonistes, d'immerger le lecteur une nouvelle fois dans l'histoire et son graphisme, tout en remettant en jeu les problématiques posées par le récit. La force de ce *visual novel* réside également en la capacité à immerger le joueur à l'époque coloniale et lui apporter des connaissances historiques précises émanant d'un spécialiste de la question, tout au long de son jeu.

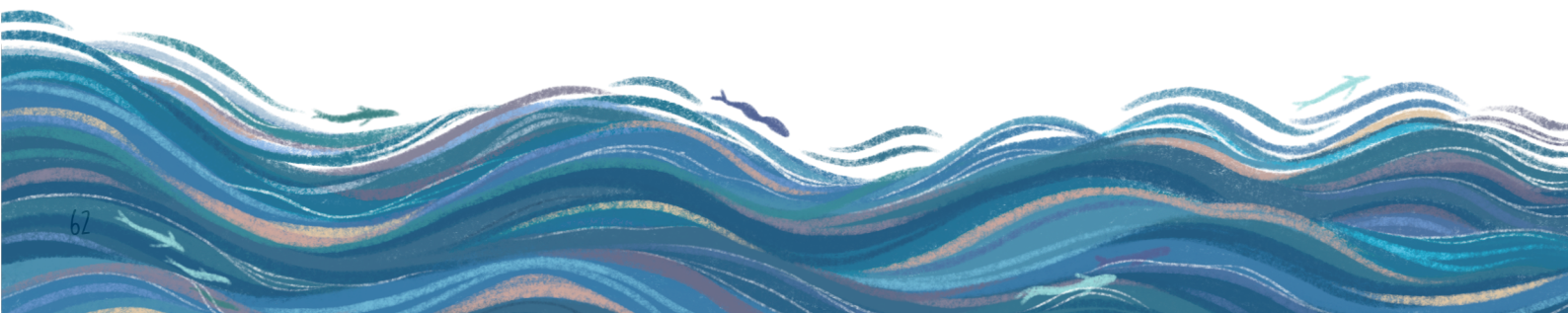
C- Motivations

Le *visual novel* est un secteur en expansion, propice aux nouvelles créations. Par ailleurs, aucun autre éditeur de bandes dessinées ne semble s'être lancé dans un tel projet. En proposant notre *visual novel*, nous avons la possibilité d'élargir nos angles de vues, notre public et faire évoluer l'offre éditoriale des éditions du Rouergue. Enfin, le *visual novel* interroge les modes de lecture. Nous voulions participer à ce questionnement en proposant un jeu de qualité, travaillé, qui puisse être lié à la bande dessinée mais qui puisse également fonctionner de manière totalement indépendante.

Ce projet vise donc à développer une nouvelle technique d'immersion qui reste proche du support de la bande dessinée, et par conséquent offre de nouvelles approches à cette histoire. Par ce format de lecture, nous cherchons à élargir notre public, voire même à intéresser des joueurs à lire la bande dessinée papier.

D- Projection du projet dans l'avenir

En espérant que le *visual novel* trouve son public, nous envisageons de reconduire l'expérience pour les prochains titres de la collection *Vox*. Nous visons également des retombées du jeu à long terme, et espérons donc que celui-ci puisse s'inscrire dans la durée, qu'il puisse, par son sérieux et son sujet, intéresser des joueurs des années après sa sortie.



III— LE MARCHÉ

A- Rappel du produit

Aurore est un *visual novel*, basé sur l'univers de la bande dessinée *Et se lèvera l'Aurore*. Le joueur peut plonger dans l'atmosphère et l'ambiance de la bande dessinée grâce aux illustrations qui la rappellent, et en retrouvant certains personnages, mais surtout en découvrant les vies de personnages originaux créés spécialement pour le jeu. Au fil de sa lecture, il peut changer le cours des événements grâce à ce jeu vidéo interactif, et donc rejouer plusieurs fois afin de débloquer des fins alternatives.

B- L'état du marché et de la demande

Le marché est actuellement dominé par les *visual novels* inspirés des mangas ou du style d'illustrations japonaises. La majorité des *visual novels* sont en langue anglaise et sont principalement portés vers la romance. Toutefois, le marché est en expansion en France, et des tentatives de *visual novels* français commencent à voir le jour.

La majorité des *visual novels* sont composés de contenus adressés aux adultes et de ce fait, s'adressent davantage à un public plus mature. Pour autant, les adolescents ne jouent pas seulement à des jeux qui leur sont adaptés. De plus, de nombreux *visual novels* sont pensés pour un public plus adolescent et pour des jeunes adultes (*The Arcana*, *Enterre-moi mon amour...*). Les *visual novels* s'adressent aux joueurs de jeux vidéos, mais pas uniquement, puisqu'ils se rapprochent de la bande dessinée ou des mangas. Ainsi, le public est à la fois large et jeune.

Les *visual novels* sont des jeux de consommation, dans le sens où ce sont des produits consommés rapidement. Les joueurs changent rapidement de jeux, d'autant plus si le jeu ne leur convient pas entièrement.

C- Les principaux concurrents

Kadokawa

C'est un studio de développement japonais fondé en 2009, concentré dans la conception de jeux, notamment sur consoles. Il fait partie d'un groupe, Co ltd, qui est éditeur de mangas. Il s'est spécialisé dans le jeu vidéo inspiré de cette production grâce à cette filiale. Leurs best sellers sont *Root Letter* et *Fate/Stay Night* des jeux dont les visuels évoquent les animés japonais. Le groupe auquel ils sont rattachés leur offre une capacité de rayonnement très important. Leur catalogue est essentiellement composé de *visual novels* ou de jeux RPG. Leurs jeux, le plus souvent vendus sur consoles, tournent autour des vingt euros. Il est possible de les acheter sur leurs propres sites, sur Amazon, ainsi que d'autres sites d'achats en ligne, notamment sur Steam. Toutefois, malgré leur implantation sur le marché français, ils semblent toucher un public de niche, essentiellement un public japonais.

Ubisoft/1492 Studio

Ubisoft est une entreprise française créée en 1986. C'est le quatrième plus grand éditeur de jeux vidéos au monde et le premier sur le marché français. Le studio 1492 est une branche qui leur permet de produire des *visual novels*, notamment la populaire série *Is it Love*, qui comporte plus d'une dizaine de scénarii de romance. Leur réputation se fonde sur des licences de qualité avec des graphismes travaillés. Leur point faible est sans doute le manque d'innovation dans leur production. En effet, ils semblent souvent décliner les mêmes procédés et les mêmes constructions scénaristiques pour produire régulièrement. Leurs *visual novels* sont gratuits, avec toutefois la possibilité de réaliser des achats intégrés pour avancer plus vite dans le jeu ou débloquent des contenus exclusifs. Ils sont aussi téléchargeables sur toutes les plateformes, notamment sur smartphone. Les temps de jeu sont assez conséquents, et les *visual novels* profitent de publication en chapitres. Leur publicité est concentrée sur leurs réseaux sociaux mais certaines sorties bénéficient également de publicités télévisées.

Foxnet Games

Il s'agit d'un studio lancé en 2017 par une équipe ayant déjà travaillé ensemble pour EA Games. Il semble appartenir au groupe américain Fox Corporation. Leur démarche est de créer des jeux basés sur des licences à succès, tels que les films *Marvel*, *Avatar* ou *Titanic*. Ils profitent ainsi de leurs droits d'exploitation de ces licences pour faire plaisir aux fans en créant des *visual novels* qui les explorent, en se présentant comme fans eux-mêmes. Ils se positionnent comme travaillant la qualité des jeux et leur gratuité, nous supposons donc qu'ils ajoutent des options payantes au cours du jeu. Leurs jeux sont disponibles sur Apple Store et Google Play. Leurs *visual novels* sont immersifs, la narration se fait en chapitres et leur design, sans être exceptionnel, reste correct. Ils ne peuvent pas être confondus avec d'autres produits merchandising issus de ces licences. La richesse de leur narration semble promettre des années de jeu. Foxnet Games est présent sur les réseaux sociaux et profite surtout de publications sponsorisées.

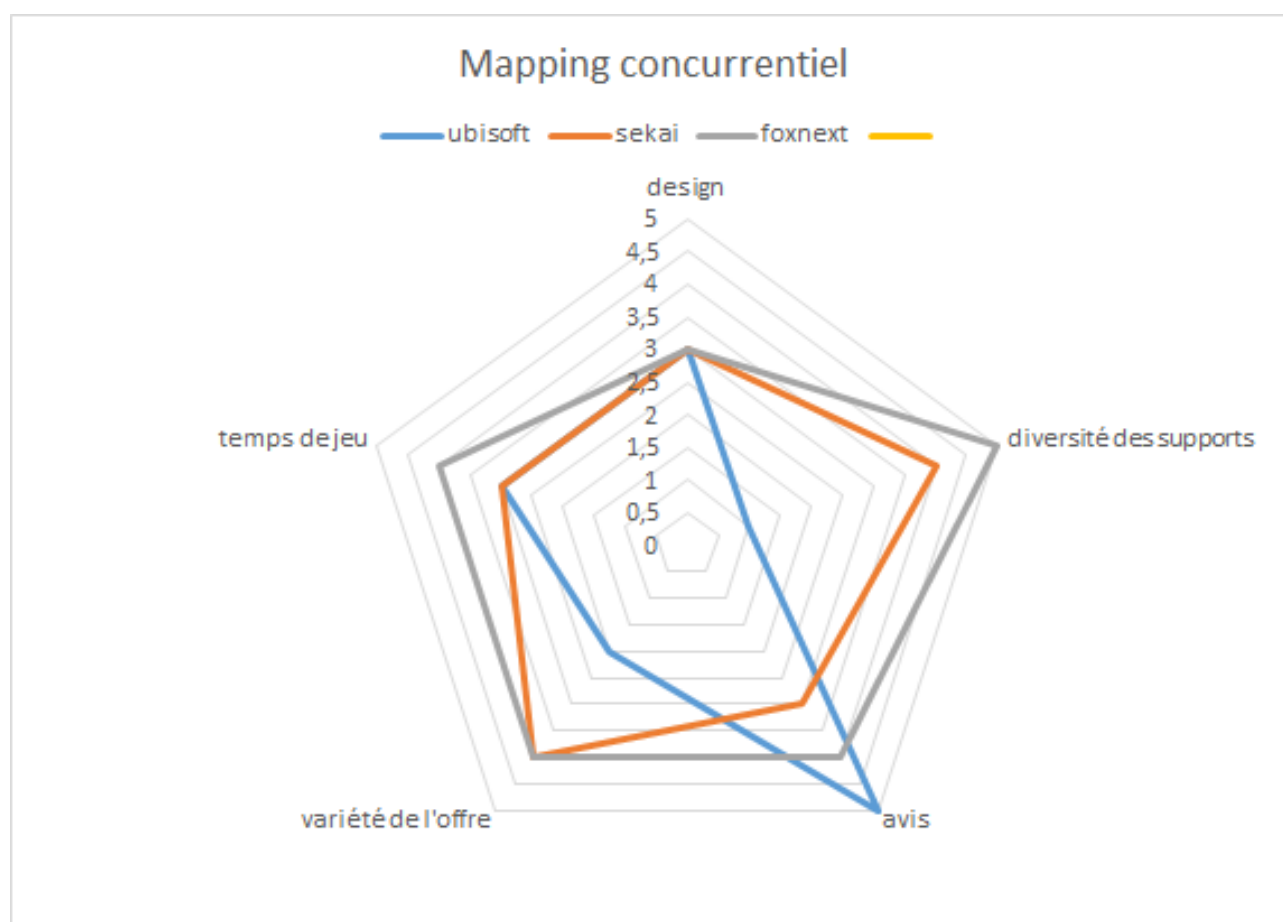
Sekai Project

Ce sont des éditeurs de jeux américains, connus pour traduire des *visual novels* japonais vers l'anglais. Lancés en 2007, ils traduisaient à l'origine le *visual novel School Days* duquel ils étaient fans. Ils ont commencé par se financer à l'aide de campagnes participatives. Parmi leurs meilleures ventes, on note *Nekopora vol.1*, *The Ditzzy Demons Are In Love With Me*, *Clannad*, etc. Ils disposent d'un très large catalogue puisqu'ils dépassent les deux cents jeux disponibles sur Steam. Leurs moyens de distribution sont intéressants : ils sont aussi disponibles sur Humble Bundle, une plateforme qui propose des jeux à prix libres, et dont une partie du don est reversée à des actions de charité. Leurs jeux aux contenus plus adultes sont distribués par leur partenaire Denpasoft, éditeur de *visual novels* pour adultes. Ils sont tous disponibles pour PC, mais certains sont aussi désormais disponibles sur PS4 et en développement pour la console Switch. Certains de leurs jeux sont proposés gratuitement, d'autres ont des prix très variables, allant de six à vingt-trois euros, pour des temps de jeu variant entre 1h30 et 20h. Ils sont très populaires sur les réseaux sociaux, puisqu'ils cumulent sur Twitter 39 000 abonnés et 24 500 abonnés sur Facebook. Ils sont aussi présents sur Instagram et Reddit. Le graphisme est hérité de la tradition des mangas et animés japonais. Leurs limites semblent être la créativité des scénarii qui se ressemblent entre eux. Les éditeurs tentent toutefois de s'affranchir de ces codes en proposant leurs propres jeux en plus de leur grande production de traduction.

D- Présentation de l'offre globale

La plupart des *visual novels* sont donc inspirés de la tradition japonaise, même si la production touchant le public français provient majoritairement d'éditeurs américains et français. Les points forts sont souvent l'importance du catalogue, la régularité dans la mise à jour des contenus proposés, ainsi que le travail apporté au graphisme du jeu. Les histoires sont ce qui plaît évidemment en premier lieu au public... mais elles se révèlent aussi être la plus grande faiblesse des éditeurs qui tombent souvent dans la déclinaison des mêmes structures narratives. La gamme des prix varie au cas par cas, même si nous devinons l'importance de la gratuité ou d'un bas prix pour inciter à l'achat pour une majorité du public, contrairement à des jeux pour consoles dont les prix sont bien plus importants.

Nous notons quelques jeux faisant exception : *Emma*, un jeu où un jeune garçon fait une rencontre bouleversante, produit par Hiver Prod et Plug In, ou *Enterre-moi mon amour*, produit par Plug In et The Pixel Hunt en coédition avec Arte, qui retrace l'itinéraire d'une jeune femme faisant le chemin de la Syrie vers la France pour échapper à la guerre. Ces deux jeux marquent par la puissance de leur histoire, la force de leurs graphismes et leurs ambiances sonores immersives. Ce sont des projets qui détonnent dans le paysage des *visual novels*, à tel point que l'on peinerait presque à les identifier comme tels. C'est dans cette direction que nous espérons nous diriger avec *Aurore*.



IV— STRATÉGIE MISE EN ŒUVRE

A- Matrice SWOT

	Positif	Négatif
Origine Interne	*Image de qualité des éditions du Rouergue *Concept assez nouveau (le fait d'adapter une bande dessinée en <i>visual novel</i>) : immerger réellement le lecteur dans l'histoire et lui permettre de découvrir d'autres facettes de l'univers, et pour le joueur, il peut découvrir l'atmosphère de la bande dessinée à travers le jeu *Un graphisme et un scénario de qualité, qui se distinguent des autres <i>visual novels</i> (type : romances) *Une atmosphère immersive	*Editeur de livres donc les éditions du Rouergue ne sont pas connues dans le monde du jeu vidéo *Le Rouergue n'a pas les moyens de production, les compétences au sein de leur structure pour réaliser le jeu => besoin de sous-traiter *Ce <i>visual novel</i> est en décalage avec ce qui se fait habituellement
Origine Externe	*Intérêt des structures publiques de culture (Arte, CinéTévé...) *Marché en développement et expansion *Emulation autour des <i>visual novels</i> (youtubeurs : Squeezie) *Faire un pont entre le livre et le jeu vidéo => amener de nouveaux lecteurs	*Secteur très concurrentiel, fermé et donc visibilité très restreinte *Public peu habitué à ce type d'histoires *Concurrence des <i>visual novels</i> gratuits

B - Communication

Le marché des *visual novels* étant saturé tout comme l'est notre environnement publicitaire, le plan de communication doit être pensé suffisamment en amont pour avoir une chance de toucher son public.

Notre objectif est de promouvoir un produit tout public, accessible aux adolescents comme aux adultes, même si nous pensons que la tranche d'âge la plus sensible à ce projet serait les 18-30 ans. Nous visons les amateurs de ce type de jeux vidéos, mais également les amateurs de jeux de qualité, intéressés par des projets audacieux. Les succès des jeux tels que *Emma* ou *Enterre-moi mon amour* s'expliquent par le fait qu'ils ont su toucher un public au-delà des passionnés de jeux vidéos, vers des gens seulement intéressés par un produit en particulier. Leurs sujets ont su les rendre attractifs et faire s'intéresser au secteur un public différent.

Pour tenter de nous rapprocher de cet objectif, nous devons, dans nos stratégies, appuyer sur les points forts du projet, mais aussi éviter d'infantiliser les images proposées comme publicité, comme c'est le cas de beaucoup de publicités pour des *visual novels* spécialisés dans la romance. Nous devons mettre en lumière une démarche sérieuse et aboutie, respectueuse de l'engagement des éditions du Rouergue et de l'éditeur Dear Villagers. Nous devons nous éloigner d'une image de jeux pour la jeunesse pour ne pas perdre notre public adulte.

La presse

Pour assurer une étendue la plus large possible au *visual novel*, nous avons décidé d'acheter des petits encarts publicitaires en bas de page droite, dans trois revues, dans les numéros du troisième semestre, pour annoncer le *visual novel* avant sa sortie.

Nous avons en premier lieu choisi *L'Éléphant*, une revue de culture générale trimestrielle qui prend davantage la forme d'un *bookzine*. Elle rassemble des sujets d'informations et de débats autour de la littérature, de l'histoire, de philosophie... Il s'agit d'un support sérieux, documenté et ludique qui semble toucher tant les jeunes adultes que les plus âgés, et qui a réussi à s'intégrer au sein de la presse. Sa ligne éditoriale se rapproche de nos valeurs et nous trouvons pertinent d'y promouvoir notre produit tant pour ses sujets que son audience.

La seconde parution à laquelle nous avons pensé est *Le Point Pop*, une revue trimestrielle liée aux journaux qui s'intéresse à des sujets de pop-culture. Ses numéros en format papier sont intéressants car présentés sous forme de hors-série et se concentrant sur des thèmes chers à la pop-culture, comme *Game of Thrones* ou plus largement les oeuvres de science-fiction ou de fantasy. Les parutions semblent également être semestrielles. Nous pensons pertinent de nous pencher sur des revues spécialisées en pop-culture car nous pensons que l'audience touchée par ces sujets est susceptible d'être sensible à notre projet.

Enfin, pour rester cohérentes avec notre projet qui part d'un public d'amateurs de bandes dessinées, nous avons décidé également d'acheter un petit encart publicitaire dans la revue *Les Cahiers de la BD*, spécialisée en bandes dessinées et dont le nom fait désormais figure d'autorité. Nous l'avons d'ailleurs démarché pour la parution de *Et se lèvera l'Aurore* aux éditions du Rouergue. De cette manière, nous tentons également de rassembler une audience touchée par le premier titre de la collection *Vox*. Par ailleurs, l'une des dernières pages de la bande dessinée est dédiée à la présentation de son prolongement en *visual novel*, afin d'informer les lecteurs de son existence.

Avec ces encarts publicitaires, nous ciblons donc un public que nous pensons potentiellement sensible à notre démarche mais hors des communautés de joueurs, qui n'entendraient peut être parler du visual novel sur un autre support.



Exemple de visuel publicitaire pour Facebook et Instagram

Par ailleurs, nous avons également réalisé un fichier décrivant le jeu et son concept en incluant deux *mock-up* (c.f annexe). Ce fichier pourra être envoyé aux libraires si ces derniers ont des questions par rapport à ce projet numérique mentionné dans *Et se lèvera l'Aurore*, mais également aux rédacteurs de contenus spécialisés dans les jeux vidéos afin de les informer de la sortie de ce jeu : *Game One*, *Jeux Vidéos Magazine*, *Gamer*, *Geeks Line*, etc. Par ces envois et par toute la communication numérique entreprise dès les prémices du projet, nous espérons les intriguer, voire compter sur l'écriture spontanée d'un article concernant le passage d'un éditeur de bandes dessinées au jeu vidéo. Nous comptons sur la réputation et gage de qualité des noms Dear Villagers et Arte à la fois pour laisser le bouche-à-oreille se répandre pour susciter un intérêt spontané chez les professionnels.



Marque page promotionnel pour *Aurore*

Enfin, comme nous veillons à communiquer en simultané sur les deux projets, et toujours dans le but de toucher le public intéressé par *Et se lèvera l'Aurore*, nous prévoyons de réaliser un marque page à l'effigie du jeu *Aurore*. Celui-ci sera distribué en librairie à l'occasion de la sortie de la bande dessinée, ainsi que sur les salons auxquels participera l'éditeur, pour annoncer la sortie du *visual novel*.

Une mise importante sur la communication numérique

L'essentiel de la communication sera numérique. Pour cela, les réseaux sociaux sont indispensables. Nous comptons sur les moyens mis en oeuvre par le coéditeur, par les bénéfices de sa réputation et de la qualité de ses précédents projets. Pour être efficace, il est aussi important d'être présent sur un maximum de plateformes, mais aussi de savoir les utiliser avec lucidité, conscient de l'utilisation qui en est faite par le public. Nous devons parvenir à allier la force du coéditeur qui a fait ses preuves face à l'innovation entreprise par les éditions du Rouergue.

Toute la partie communication sur les réseaux sociaux sera entretenue au fil de la conception du projet. De cette manière, nous tenons au courant le public de l'avancée du projet, nous le sensibilisons, nous nous rapprochons de lui au fur et à mesure et nous lui donnons les moyens de nous soutenir grâce aux partages sur les différents sociaux. C'est aussi une bonne façon de permettre le bouche-à-oreille que de rester dynamique sur ces plateformes. Les posts deviendront au fur et à mesure de plus en plus concrets grâce aux visuels réalisés.

Nous utiliserons la possibilité de sponsoriser des publications afin de toucher un public ciblé, en particulier sur Facebook qui reste le réseau social de référence, et sur Instagram dont les algorithmes sont particulièrement efficaces. Sur ce dernier, nous souhaitons nous rapprocher d'une esthétique de jeu vidéo tout en restant clairs sur le principe du *visual novel*, nous pouvons donc compter sur le partage de très courts extraits vidéos du jeu publiés à la manière de stories. Ces publicités sponsorisées peuvent aller jusqu'à trois *slides* par *story* publicitaires, et détiennent donc plus longtemps l'attention de l'utilisateur, contrairement aux publications apparaissant dans le *feed* qu'il est plus facile et rapide d'ignorer. Dans une démarche d'insister sur le graphisme et sur l'immersion dans jeu, ce format vidéo semble être le plus pertinent. Le graphisme sera l'élément clé pour nous démarquer des autres *visual novels* qui délaissent souvent cet aspect, sans doute par souci de coûts de fabrication (notamment les jeux qui semblent être conçus rapidement pour mettre régulièrement à jour leur contenu).

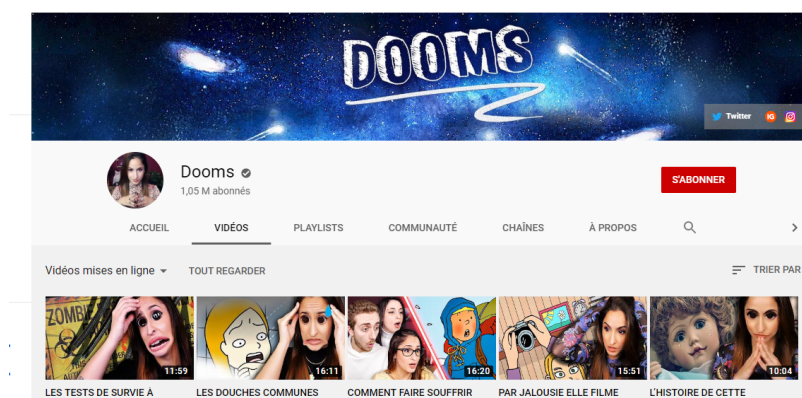
Twitter est une plateforme qui permet de rassembler une communauté solidaire à condition de savoir manier le ton. Ce réseau social permettra de mettre à jour régulièrement l'avancée du projet, re-partager les retours positifs, utiliser avec humour les potentiels retours négatifs comme il est d'usage de le faire sur ce média. Le *community manager* pourra alors s'inspirer de ce qui est fait sur le compte Twitter français de Netflix, qui est un parfait exemple de ce qu'il est possible de faire pour transmettre de l'information efficacement et utiliser avec habileté les retours faits par les internautes.

Partenariats

En ce qui concerne les partenariats pour promouvoir notre produit, nous pensons évidemment aux youtubeurs. Les vidéos *gaming* sont des vidéos particulièrement populaires sur Youtube, et depuis quelques temps le partage de *visual novels* est récurrent et apprécié. Ils sont une bonne source de contenus à discuter pour les vidéastes. Nous devons toutefois prendre garde d'avec qui entreprendre une collaboration, car les *visual novels* peuvent être rapidement moqués pour leurs scénarii parfois trop mièvres ou leurs graphismes peu élaborés. Nous préférons également privilégier des liens particuliers avec peu de partenaires choisis pour leurs contenus plutôt qu'une stratégie d'abondance où l'on verrait notre jeu partout, au risque de lasser et de n'avoir de retombées qu'à très court terme.

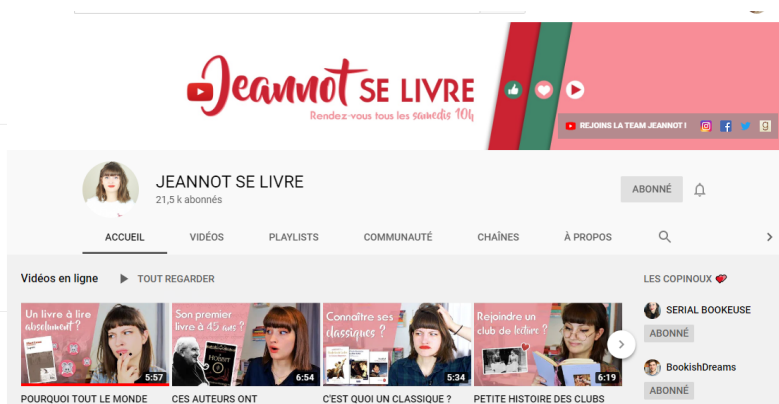
Pour ces partenariats, nous avons prévu d'envoyer aux youtubeurs sélectionnés, tant pour promouvoir ce projet numérique que la bande dessinée papier, un colis contenant : la bande dessinée *Et se lèvera l'Aurore* (qui sera parue quelques semaines avant la sortie du *visual novel*), le *tote bag* à l'image de la bande dessinée, et l'accès au *visual novel* dès validation finale de celui-ci, soit deux semaines avant la sortie officielle du jeu. Il serait ainsi possible que leurs vidéos soient publiées directement à la sortie du jeu à quelques jours ou semaines d'intervalle chacune. Nous préférons que ces vidéos ne soient postées qu'après la sortie du jeu car nous ne sous estimons pas l'attraction de l'achat immédiat d'un jeu directement disponible en téléchargement.

En premier lieu, nous avons sélectionné la youtubeuse *Dooms* puisque c'est une amatrice du genre. Elle a une personnalité attachante qui rassemble une communauté très fidèle. Ses vidéos sont intéressantes car lucides sur les supports qu'elle présente, dont elle sait montrer les défauts comme qualités avec humour. Cette sensibilité nous intéresse pour notre projet. Elle touche cependant un public relativement jeune, essentiellement adolescent, c'est pourquoi il sera nécessaire de rester vigilant concernant les youtubeurs *gaming*, afin de ne pas perdre notre public adulte. Pour la promotion du jeu, nous voudrions qu'elle le présente en vidéo en y jouant en direct. C'est la seule youtubeuse *gaming* que nous avons décidé de solliciter.

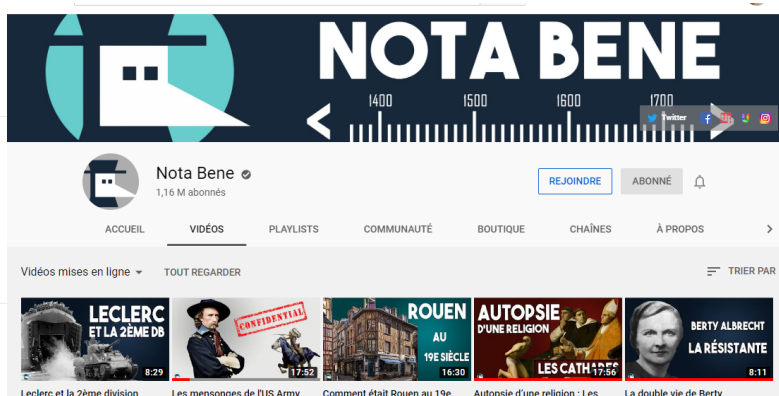


Par ailleurs, la grande ligne directrice dans nos stratégies de communication est d'inscrire le *visual novel* dans la durée, qu'il aille au-delà du simple événement, qu'il soit toujours pertinent et intéressant d'y jouer des années après sa sortie. Pour cela, nous désirons réellement appuyer le sérieux de ce projet.

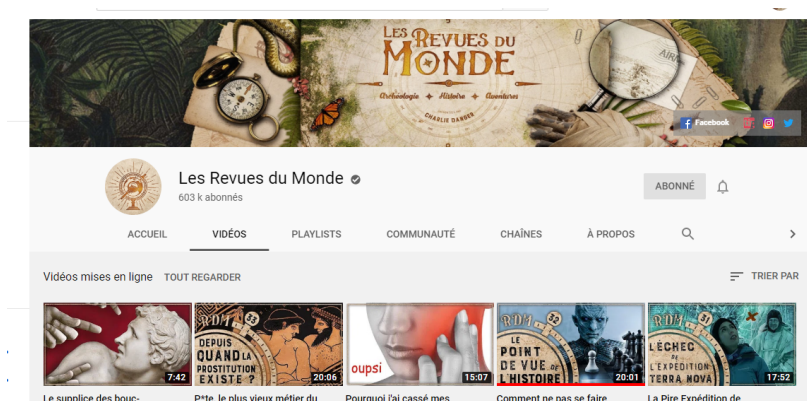
La youtubeuse *Jeannot se livre* est une partenaire pivot car nous souhaitons la solliciter pour une vidéo dédiée tant à la bande dessinée qu'au *visual novel*, afin de les lier et les comparer, de parler des deux supports et de la manière dont les *visual novels* permettent de prolonger l'expérience de lecture. Étudiante en journalisme et passionnée de lecture, elle crée un contenu par thématique, et beaucoup de ses vidéos se concentrent sur des expériences de lectures immersives différentes. Nous la savons donc intéressée et impliquée dans ces initiatives créatives. En d'autres termes, ce partenariat permet de faire un pivot entre support papier et projet numérique que nous espérons intéressant.



Ainsi, nous avons pensé au célèbre youtubeur en histoire *Nota Bene*, fort d'avoir atteint récemment le million d'abonnés, qui a déjà eu l'occasion de collaborer avec le studio de coédition Dear Villagers et Arte pour le projet *Alt Frequencies*. Sa sensibilité aux univers immersifs tout comme aux projets transmédiés nous touche particulièrement, et notre initiative de revivre une histoire via d'autres points de vue pourrait également l'intéresser pour sa chaîne.



Dans la même logique, nous pouvons également proposer un partenariat avec Charlie Danger de la chaîne *Les Revues du monde*, sur la même ligne éditoriale que *Nota Bene*.



Nous attendons plus qu'une simple présentation en direct du jeu pour ces deux derniers partenaires qui sont qualifiés en histoire. Nous voulons plutôt nous présenter à eux comme des *sponsors*, mais nous n'attendons pas qu'ils jouent en direct au *visual novel* dans leurs vidéos. Nous préférons qu'ils écrivent une vidéo thématique autour d'un sujet relatif à *Aurore*, dans laquelle il serait alors pertinent de présenter le jeu (par exemple, nous pouvons suggérer des sujets comme le traitement de l'histoire dans les jeux vidéo, la colonisation dans les îles, etc.)

En mêlant la promotion de la bande dessinée et du *visual novel*, nous collaborons avec un total de huit youtubeurs rigoureusement choisis. Quatre pour *Et se lèvera l'Aurore*, trois pour *Aurore*, et un partenariat pivot entre les deux. Nous tenons à ce que ces deux parties se concentrent sur les projets auxquels nous les avons jugés les plus sensibles, mais leur donner accès au prolongement papier ou numérique des personnages de Falesa leur permettra de faire des ouvertures sur l'un comme sur l'autre au cours de leurs vidéos. Ces partenariats-ci sont les cibles privilégiées concernant le projet *Aurore*, l'avantage étant que la bande dessinée pourra être promue en même temps, et vice-versa pour les partenaires choisis concernant la bande dessinée.

Vidéo « coulisses »

L'ensemble du projet pourra également donner lieu à une vidéo montée en coédition par le service communication afin de montrer et d'expliquer la mise en oeuvre de ce grand projet papier et numérique, comme l'ont fait les éditeurs du jeu *Enterre-moi mon amour*. Celle-ci sortira deux mois après la réception du jeu, afin d'appuyer son importance mais aussi confirmer le sérieux de son application. De plus, par ce biais, nous touchons également le public utilisateur de Youtube au-delà des partenariats avec des youtubeurs. Cette vidéo « coulisses » permettra également de s'inscrire dans la durée comme ressources dans la construction d'un *visual novel*.

Ces vidéos documentaires ont aujourd'hui de plus en plus de succès. Elles peuvent être professionnelles comme sur la chaîne Arte, mais aussi amateurs, à l'image du travail réalisé sur la chaîne Youtube *le Roi des rats* (notamment sur des phénomènes sociaux) ou, dans l'univers littéraire anglophone, par Ariel Bisset.

Rencontre autour d'une table ronde

Dans le but de créer une émulation autour du *visual novel*, nous souhaitons organiser en collaboration avec la Cité des Sciences et de l'Industrie, une table ronde autour du sujet de l'historicité dans les jeux vidéos. Cet espace nous semble pertinent car il a déjà été utilisé pour discuter des enjeux autour des jeux vidéos, mais aussi puisqu'il semble toucher un public plus large, intéressé par le sujet mais aussi par les sciences. En d'autres termes une audience moins élitiste et plus curieuse que ne le serait un public ciblé par une conférence menée à la faculté de la Sorbonne. Cette table ronde sera accessible et gratuite à tous sur inscription car le nombre de places disponibles sera limité.

Le sujet de l'historicité dans le jeu vidéo est une thématique qui nous parle puisque c'est le cœur d'*Aurore*. Cette table ronde permettrait également d'aller plus loin dans le sujet que les vidéos préparées par Charlie Danger et *Nota Bene*. Ces deux youtubeurs participeront à la rencontre, accompagnés d'experts en jeux vidéos ayant mené des études universitaires dans ce domaine. Leurs connaissances sur le sujet seront aussi pertinentes que leur visibilité pour promouvoir l'événement. Il sera possible de filmer la rencontre et la rendre accessible sur le site internet de la Cité des Sciences et de l'Industrie.



Afin d'attirer l'attention du public vers cette conférence, nous créerons et imprimerons des posters à afficher à divers endroits de Paris, comme les universités, les bibliothèques, les panneaux destinés à l'information, etc.

Une version en pleine page de cette affiche est présentée en annexe.

Ce premier projet pourra par ailleurs donner lieu à d'autres *visual novels* s'il trouve son public, tout comme les prochains projets de la collection de bandes dessinées, avec notamment notre prochaine parution, une réécriture de *Peter Pan*. Il pourrait donc être intéressant d'organiser par la suite des événements liés à d'autres thématiques.

V- LES MOYENS MOBILISÉS

A- Les moyens humains

Réaliser un *visual novel* est un travail complexe d'autant plus quand il s'agit de confectonner un jeu vidéo et que notre domaine d'expertise s'avère être l'édition de livres. Il convient donc dans un premier temps de s'informer sur les processus, les moyens et les personnes nécessaires à la réalisation du projet.

Nous avons rapidement été amenées à réaliser un cahier des charges.

CAHIER DES CHARGES	
<i>Création</i>	
Les auteurs :	
La scénariste	une personne
L'illustrateur	Arno Monin
Sound designer	une personne
Game designer	une personne
Level designer	une personne
Directeur artistique	une personne
<i>Production</i>	
Chef de projet	deux personnes (une personne du Rouergue et une personne de Dear Villagers)
Infographiste	minimum deux personnes
Développeur-programmeur	minimum deux personnes
Correcteur	deux personnes
<i>Post-production</i>	
Testeur	minimum deux personnes
Maintenance	une personne
<i>Diffusion-distribution</i>	
Chargé de communication	une personne
Diffuseur-distributeur	une à deux personnes
<i>Impression (éléments marketing)</i>	
Imprimeur	en externe
Livraison	en externe

Ce dernier est utile pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il nous permet de comprendre de quels intervenants nous allons avoir besoin pour élaborer notre projet. De plus, il permet de préciser l'ordre et les champs d'intervention des acteurs. Par ailleurs, ce même cahier des charges est utile pour anticiper le nombre de personnes à recruter pour réaliser le travail.

Dans la phase de création, nous avons besoin de plusieurs intervenants. Nous travaillerons encore en partenariat avec un scénariste et un illustrateur. Le scénariste a pour rôle d'imaginer une trame, une intrigue générale, quand l'illustrateur a lui la mission de dessiner et mettre en forme l'univers visuel du jeu. Dans le but de conserver une continuité entre les univers visuels de nos deux projets, nous souhaitons faire encore une fois appel à Arno Monin pour les illustrations d'*Aurore*. En revanche, nous nous tournerons pour le scénario vers des auteurs différents, spécialistes du domaine du jeu vidéo.

Si les premières fonctions rejoignent le processus de création d'un livre, le travail devient complètement différent pour les aspects plus techniques. Il est nécessaire d'avoir des intervenants compétents et spécialisés pour mettre en place le *gameplay* (ergonomie, facilité du jeu...), l'interface et l'arborescence du jeu. Nous avons donc besoin d'un *game designer*, d'un *level designer* et d'un directeur artistique pour encadrer l'équipe. De plus, nous souhaitons plonger le joueur dans une atmosphère des plus réalistes, qualitatives et immersives possible. Nous avons donc choisi de recruter un *sound designer*, pour créer l'univers sonore du *visual novel*.

Une fois toutes les réflexions et bases du projet bien établies, il faut engager le processus de production. Pour produire le *visual novel*, quatre corps de métiers sont amenés à travailler ensemble : les chefs de projet, les infographistes, les développeurs-programmeurs et les correcteurs. Les infographistes et les développeurs-programmeurs ont pour mission de mettre en code et en forme le *visual novel*. Les correcteurs interviennent, quant à eux, plus en aval pour éliminer toute faute de textes et ainsi apporter un élément qualitatif au jeu. Il faut noter que la création et la production travaillent de façon concomitante, ainsi les équipes échangent sur leurs avancées mutuelles pour continuer leurs propres travaux.

Les deux chefs de projets - chacun représentant un des coéditeurs - sont les personnes pilotes du projet. Elles guident, organisent, vérifient, conseillent et gèrent les différentes équipes et étapes du processus. En somme, elles sont les garantes de la bonne tenue du planning, du budget et de la ligne directrice. Nous trouvons important d'avoir au sein de l'équipe une personne représentant les éditions du Rouergue et une personne travaillant chez Dear Villagers. En effet, il s'agit d'une coédition et chacune des deux parties peut apporter ses compétences et atouts spécifiques au projet. Par ailleurs, il nous semble logique que chacun puisse diriger son équipe, dans la mesure où chacun connaît les forces et les faiblesses de ses propres collaborateurs.

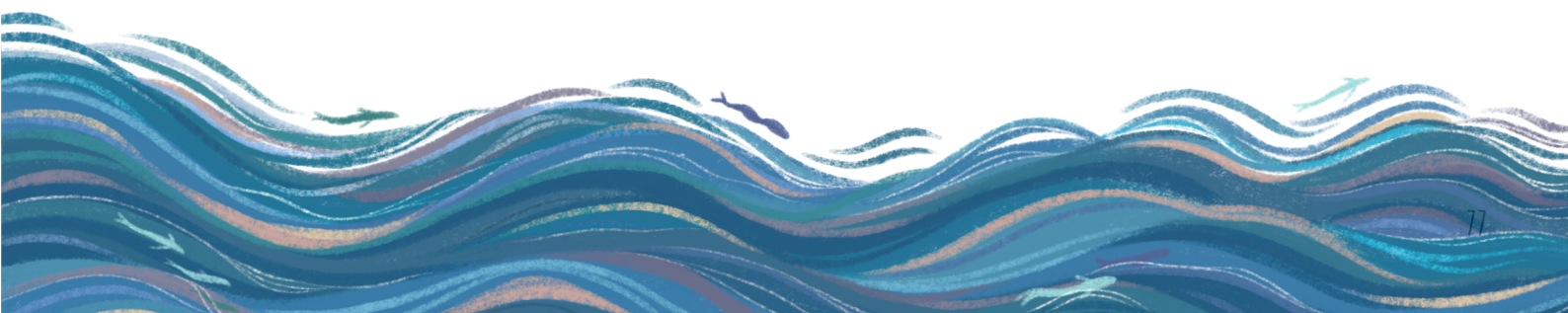
Il est par ailleurs important que le jeu soit fonctionnel. Nous devons donc le faire tester avant sa sortie. Les retours des testeurs nous seront nécessaires pour améliorer le jeu et le rendre d'autant plus attractif et qualitatif.

Des membres de l'équipe de Plug In Digital prendront en charge les tâches de diffusion et distribution, nécessaires pour faire exister le jeu sur les plateformes de vente et de lui donner une visibilité auprès du public.

Par ailleurs, ayant bien conscience des inconvénients que peut avoir un jeu au niveau technique (pannes, *bugs*...), il est important d'avoir des personnes pouvant gérer la maintenance du jeu pour donner une chance au *visual novel* de vivre dans le temps long.

En outre, tout comme un livre, un jeu vidéo ne peut vivre seul. Il lui est donc impossible d'exister sans publicité et émulation autour de lui. Comme nous l'avons présenté précédemment, nous avons mis en place un plan de communication. Pour le mettre en forme, un chargé de communication aura pour mission de réaliser les différentes opérations.

Enfin, nous avons pensé à réaliser des éléments marketing, en même temps que notre bande dessinée, comme des marques-pages. Ainsi, nous avons besoin de les imprimer et les faire venir à nous. Nous avons donc besoin de l'intervention d'un imprimeur et d'un livreur.



B- Les moyens commerciaux

La politique de prix

Deux indicateurs ont influencé la détermination du prix de vente du *visual novel* : l'état du marché et notre positionnement face à ce dernier. En effet, le marché des applications et notamment des jeux mobiles/tablettes tend à favoriser des prix très réduits, voire la gratuité. Or, le modèle de gratuité pouvait remettre en cause le financement global du projet. Pour cause, développer un *visual novel*, surtout de qualité comme nous le souhaitons, coûte cher. Un jeu gratuit nécessitait de trouver l'argent ailleurs, et notamment d'insérer de la publicité ou des options payantes au jeu (possibilité de payer pour débloquer la suite de l'histoire plus rapidement, ou pour obtenir des bonus...). Ce modèle de rémunération ne nous convenait pas et surtout ne correspondait pas à notre ligne éditoriale, qui se veut être qualitative. Nous avons donc éloigné rapidement ce prix.

Après avoir trouvé d'autres sources de financement (coédition, partenariat et subventions) et avoir étudié les prix des concurrents, nous avons convenu du prix de vente de 4 euros. Ce prix nous est apparu comme le plus juste. En effet, un prix trop bas renvoyait l'image d'un produit de piètre qualité, et un prix trop haut pouvait décourager certains acheteurs. Ce prix de 4 euros semble donc correspondre au mieux.

La politique de distribution

A la lumière des recherches menées en amont, les principaux canaux de distribution sont les supports Apple Store/Play Store pour les tablettes et smartphones ainsi que la plateforme Steam pour les jeux sur ordinateur.

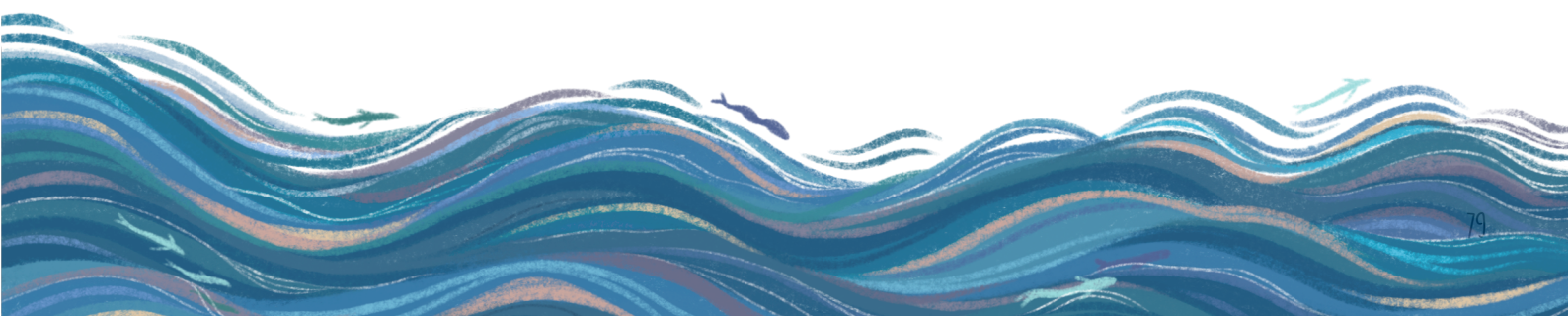
Nous avons fait le choix de rendre *Aurore* disponible seulement sur tablette et smartphone. En effet, c'est sur ces supports que la plupart des *visual novels* actuels se jouent, plutôt que sur ordinateur. Par ailleurs, développer un jeu qui soit également adaptable sur ordinateur impliquait d'autres contraintes et n'aurait pas été réellement pertinent.

Aurore sera mis en vente sur l'Apple Store et le Play Store, pour des téléchargements sur smartphone et tablette. Nous nous appuierons sur la force de frappe et les compétences de Plug In Digital pour réaliser cette tâche. En effet, pour rappel, Dear Villagers n'est autre que le label éditorial de Plug In Digital. Ce dernier est spécialisé dans la diffusion-distribution des jeux vidéos (pc, consoles, ou tablettes/smartphones), et ainsi les équipes de Plug In Digital seront mobilisées pour cette action.

C- La gestion du temps

Une fois le cahier des charges réalisé et le budget prévisionnel établi, nous nous sommes attelées à l'élaboration de notre rétroplanning. Plusieurs éléments ont été pris en compte pour le réaliser. Tout d'abord, nous souhaitions faire appel au même illustrateur pour la bande dessinée et pour le *visual novel*. De plus, le nombre d'intervenants étant conséquent, il nous fallait vérifier en amont les disponibilités de chacun. Enfin, nous souhaitions lancer le jeu quelques semaines seulement après la sortie de *Et se lèvera l'Aurore*, afin de profiter des retombées de la bande-dessinée mais de conserver la distinction entre ces deux projets qui peuvent se consommer indépendamment.

Nous avons ainsi mis en forme le rétroplanning sur le modèle du diagramme de Gantt, présenté sur les pages suivantes. Ce dernier permet de visualiser les différentes tâches, intervenants et d'établir leurs temps de travail.



Détail des tâches	Livrables	Ressources	Responsable	2021	juillet 2021	août 2021	septembre 2021	octobre 2021	novembre 2021	décembre 2021	janvier 2022																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
				2100 - 27006	5907 - 11027	12007 - 30007	20007 - 25007	26007 - 3100	32007 - 370	480 - 1030	1110 - 1710	1810 - 2410	2510 - 3110	3211 - 3711	3811 - 4411	4511 - 5111	5211 - 5811	5912 - 6512	6612 - 7212	7312 - 7912	8012 - 8612	8712 - 9312	9412 - 10012	1011 - 1071	1081 - 1141	1151 - 1211	1221 - 1281	1291 - 1351	1361 - 1421	1431 - 1491	1501 - 1561	1571 - 1631	1641 - 1701	1711 - 1771	1781 - 1841	1851 - 1911	1921 - 1981	1991 - 2051	2061 - 2121	2131 - 2191	2201 - 2261	2271 - 2331	2341 - 2401	2411 - 2471	2481 - 2541	2551 - 2611	2621 - 2681	2691 - 2751	2761 - 2821	2831 - 2891	2901 - 2961	2971 - 3031	3041 - 3101	3111 - 3171	3181 - 3241	3251 - 3311	3321 - 3381	3391 - 3451	3461 - 3521	3531 - 3591	3601 - 3661	3671 - 3731	3741 - 3801	3811 - 3871	3881 - 3941	3951 - 4011	4021 - 4081	4091 - 4151	4161 - 4221	4231 - 4291	4301 - 4361	4371 - 4431	4441 - 4501	4511 - 4571	4581 - 4641	4651 - 4711	4721 - 4781	4791 - 4851	4861 - 4921	4931 - 4991	5001 - 5061	5071 - 5131	5141 - 5201	5211 - 5271	5281 - 5341	5351 - 5411	5421 - 5481	5491 - 5551	5561 - 5621	5631 - 5691	5701 - 5761	5771 - 5831	5841 - 5901	5911 - 5971	5981 - 6041	6051 - 6111	6121 - 6181	6191 - 6251	6261 - 6321	6331 - 6391	6401 - 6461	6471 - 6531	6541 - 6601	6611 - 6671	6681 - 6741	6751 - 6811	6821 - 6881	6891 - 6951	6961 - 7021	7031 - 7091	7101 - 7161	7171 - 7231	7241 - 7301	7311 - 7371	7381 - 7441	7451 - 7511	7521 - 7581	7591 - 7651	7661 - 7721	7731 - 7791	7801 - 7861	7871 - 7931	7941 - 8001	8011 - 8071	8081 - 8141	8151 - 8211	8221 - 8281	8291 - 8351	8361 - 8421	8431 - 8491	8501 - 8561	8571 - 8631	8641 - 8701	8711 - 8771	8781 - 8841	8851 - 8911	8921 - 8981	8991 - 9051	9061 - 9121	9131 - 9191	9201 - 9261	9271 - 9331	9341 - 9401	9411 - 9471	9481 - 9541	9551 - 9611	9621 - 9681	9691 - 9751	9761 - 9821	9831 - 9891	9901 - 9961	9971 - 10031	10041 - 10101	10111 - 10171	10181 - 10241	10251 - 10311	10321 - 10381	10391 - 10451	10461 - 10521	10531 - 10591	10601 - 10661	10671 - 10731	10741 - 10801	10811 - 10871	10881 - 10941	10951 - 11011	11021 - 11081	11091 - 11151	11161 - 11221	11231 - 11291	11301 - 11361	11371 - 11431	11441 - 11501	11511 - 11571	11581 - 11641	11651 - 11711	11721 - 11781	11791 - 11851	11861 - 11921	11931 - 11991	12001 - 12061	12071 - 12131	12141 - 12201	12211 - 12271	12281 - 12341	12351 - 12411	12421 - 12481	12491 - 12551	12561 - 12621	12631 - 12691	12701 - 12761	12771 - 12831	12841 - 12901	12911 - 12971	12981 - 13041	13051 - 13111	13121 - 13181	13191 - 13251	13261 - 13321	13331 - 13391	13401 - 13461	13471 - 13531	13541 - 13601	13611 - 13671	13681 - 13741	13751 - 13811	13821 - 13881	13891 - 13951	13961 - 14021	14031 - 14091	14101 - 14161	14171 - 14231	14241 - 14301	14311 - 14371	14381 - 14441	14451 - 14511	14521 - 14581	14591 - 14651	14661 - 14721	14731 - 14791	14801 - 14861	14871 - 14931	14941 - 15001	15011 - 15071	15081 - 15141	15151 - 15211	15221 - 15281	15291 - 15351	15361 - 15421	15431 - 15491	15501 - 15561	15571 - 15631	15641 - 15701	15711 - 15771	15781 - 15841	15851 - 15911	15921 - 15981	15991 - 16051	16061 - 16121	16131 - 16191	16201 - 16261	16271 - 16331	16341 - 16401	16411 - 16471	16481 - 16541	16551 - 16611	16621 - 16681	16691 - 16751	16761 - 16821	16831 - 16891	16901 - 16961	16971 - 17031	17041 - 17101	17111 - 17171	17181 - 17241	17251 - 17311	17321 - 17381	17391 - 17451	17461 - 17521	17531 - 17591	17601 - 17661	17671 - 17731	17741 - 17801	17811 - 17871	17881 - 17941	17951 - 18011	18021 - 18081	18091 - 18151	18161 - 18221	18231 - 18291	18301 - 18361	18371 - 18431	18441 - 18501	18511 - 18571	18581 - 18641	18651 - 18711	18721 - 18781	18791 - 18851	18861 - 18921	18931 - 18991	19001 - 19061	19071 - 19131	19141 - 19201	19211 - 19271	19281 - 19341	19351 - 19411	19421 - 19481	19491 - 19551	19561 - 19621	19631 - 19691	19701 - 19761	19771 - 19831	19841 - 19901	19911 - 19971	19981 - 20041	20051 - 20111	20121 - 20181	20191 - 20251	20261 - 20321	20331 - 20391	20401 - 20461	20471 - 20531	20541 - 20601	20611 - 20671	20681 - 20741	20751 - 20811	20821 - 20881	20891 - 20951	20961 - 21021	21031 - 21091	21101 - 21161	21171 - 21231	21241 - 21301	21311 - 21371	21381 - 21441	21451 - 21511	21521 - 21581	21591 - 21651	21661 - 21721	21731 - 21791	21801 - 21861	21871 - 21931	21941 - 22001	22011 - 22071	22081 - 22141	22151 - 22211	22221 - 22281	22291 - 22351	22361 - 22421	22431 - 22491	22501 - 22561	22571 - 22631	22641 - 22701	22711 - 22771	22781 - 22841	22851 - 22911	22921 - 22981	22991 - 23051	23061 - 23121	23131 - 23191	23201 - 23261	23271 - 23331	23341 - 23401	23411 - 23471	23481 - 23541	23551 - 23611	23621 - 23681	23691 - 23751	23761 - 23821	23831 - 23891	23901 - 23961	23971 - 24031	24041 - 24101	24111 - 24171	24181 - 24241	24251 - 24311	24321 - 24381	24391 - 24451	24461 - 24521	24531 - 24591	24601 - 24661	24671 - 24731	24741 - 24801	24811 - 24871	24881 - 24941	24951 - 25011	25021 - 25081	25091 - 25151	25161 - 25221	25231 - 25291	25301 - 25361	25371 - 25431	25441 - 25501	25511 - 25571	25581 - 25641	25651 - 25711	25721 - 25781	25791 - 25851	25861 - 25921	25931 - 25991	26001 - 26061	26071 - 26131	26141 - 26201	26211 - 26271	26281 - 26341	26351 - 26411	26421 - 26481	26491 - 26551	26561 - 26621	26631 - 26691	26701 - 26761	26771 - 26831	26841 - 26901	26911 - 26971	26981 - 27041	27051 - 27111	27121 - 27181	27191 - 27251	27261 - 27321	27331 - 27391	27401 - 27461	27471 - 27531	27541 - 27601	27611 - 27671	27681 - 27741	27751 - 27811	27821 - 27881	27891 - 27951	27961 - 28021	28031 - 28091	28101 - 28161	28171 - 28231	28241 - 28301	28311 - 28371	28381 - 28441	28451 - 28511	28521 - 28581	28591 - 28651	28661 - 28721	28731 - 28791	28801 - 28861	28871 - 28931	28941 - 29001	29011 - 29071	29081 - 29141	29151 - 29211	29221 - 29281	29291 - 29351	29361 - 29421	29431 - 29491	29501 - 29561	29571 - 29631	29641 - 29701	29711 - 29771	29781 - 29841	29851 - 29911	29921 - 29981	29991 - 30051	30061 - 30121	30131 - 30191	30201 - 30261	30271 - 30331	30341 - 30401	30411 - 30471	30481 - 30541	30551 - 30611	30621 - 30681	30691 - 30751	30761 - 30821	30831 - 30891	30901 - 30961	30971 - 31031	31041 - 31101	31111 - 31171	31181 - 31241	31251 - 31311	31321 - 31381	31391 - 31451	31461 - 31521	31531 - 31591	31601 - 31661	31671 - 31731	31741 - 31801	31811 - 31871	31881 - 31941	31951 - 32011	32021 - 32081	32091 - 32151	32161 - 32221	32231 - 32291	32301 - 32361	32371 - 32431	32441 - 32501	32511 - 32571	32581 - 32641	32651 - 32711	32721 - 32781	32791 - 32851	32861 - 32921	32931 - 32991	33001 - 33061	33071 - 33131	33141 - 33201	33211 - 33271	33281 - 33341	33351 - 33411	33421 - 33481	33491 - 33551	33561 - 33621	33631 - 33691	33701 - 33761	33771 - 33831	33841 - 33901	33911 - 33971	33981 - 34041	34051 - 34111	34121 - 34181	34191 - 34251	34261 - 34321	34331 - 34391	34401 - 34461	34471 - 34531	34541 - 34601	34611 - 34671	34681 - 34741	34751 - 34811	34821 - 34881	34891 - 34951	34961 - 35021	35031 - 35091	35101 - 35161	35171 - 35231	35241 - 35301	35311 - 35371	35381 - 35441	35451 - 35511	35521 - 35581	35591 - 35651	35661 - 35721	35731 - 35791	35801 - 35861	35871 - 35931	35941 - 36001	36011 - 36071	36081 - 36141	36151 - 36211	36221 - 36281	36291 - 36351	36361 - 36421	36431 - 36491	36501 - 36561	36571 - 36631	36641 - 36701	36711 - 36771	36781 - 36841	36851 - 36911	36921 - 36981	36991 - 37051	37061 - 37121	37131 - 37191	37201 - 37261	37271 - 37331	37341 - 37401	37411 - 37471	37481 - 37541	37551 - 37611	37621 - 37681	37691 - 37751	37761 - 37821	37831 - 37891	37901 - 37961	37971 - 38031	38041 - 38101	38111 - 38171	38181 - 38241	38251 - 38311	38321 - 38381	38391 - 38451	38461 - 38521	38531 - 38591	38601 - 38661	38671 - 38731	38741 - 38801	38811 - 38871	38881 - 38941	38951 - 39011	39021 - 39081	39091 - 39151	39161 - 39221	39231 - 39291	39301 - 39361	39371 - 39431	39441 - 39501	39511 - 39571	39581 - 39641	39651 - 39711	39721 - 39781	39791 - 39851	39861 - 39921	39931 - 39991	40001 - 40061	40071 - 40131	40141 - 40201	40211 - 40271	40281 - 40341	40351 - 40411	40421 - 40481	40491 - 40551	40561 - 40621	40631 - 40691	40701 - 40761	40771 - 40831	40841 - 40901	40911 - 40971	40981 - 41041	41051 - 41111	41121 - 41181	41191 - 41251	41261 - 41321	41331 - 41391	41401 - 41461	41471 - 41531	41541 - 41601	41611 - 41671	41681 - 41741	41751 - 41811	41821 - 41881	41891 - 41951	41961 - 42021	42031 - 42091	42101 - 42161	42171 - 42231	42241 - 42301	42311 - 42371	42381 - 42441	42451 - 42511	42521 - 42581	42591 - 42651	42661 - 42721	42731 - 42791	42801 - 42861	42871 - 42931	42941 - 43001	43011 - 43071	43081 - 43141	43151 - 43211	43221 - 43281	43291 - 43351	43361 - 43421	43431 - 43491	43501 - 43561	43571 - 43631	43641 - 43701	43711 - 43771	43781 - 43841	43851 - 43911	43921 - 43981	43991 - 44051	44061 - 44121	44131 - 44191	44201 - 44261	44271 - 44331	44341 - 44401	44411 - 44471	44481 - 44541	44551 - 44611	44621 - 44681	44691 - 44751	44761 - 44821	44831 - 44891	44901 - 44961	44971 - 45031	45041 - 45101	45111 - 45171	45181 - 45241	45251 - 45311	45321 - 45381	45391 - 45451	45461 - 45521	45531 - 45591	45601 - 45661	45671 - 45731	45741 - 45801	45811 - 45871	45881 - 45941	45951 - 46011	46021 - 46081	46091 - 46151	46161 - 46221	46231 - 46291	46301 - 46361	46371 - 46431	46441 - 46501	46511 - 46571	46581 - 46641	46651 - 46711	46721 - 46781	46791 - 46851	46861 - 46921	46931 - 46991	47001 - 47061	47071 - 47131	47141 - 47201	47211 - 47271	47281 - 47341	47351 - 47411	47421 - 47481	47491 - 47551	47561 - 47621	47631 - 47691	47701 - 47761	47771 - 47831	47841 - 47901	47911 - 47971	47981 - 48041	48051 - 48111	48121 - 48181	48191 - 48251	48261 - 48321	48331 - 48391	48401 - 48461	48471 - 48531	48541 - 48601	48611 - 48671	48681 - 48741	48751 - 48811	48821 - 48881	48891 - 48951	48961 - 49021	49031 - 49091	49101 - 49161	49171 - 49231	49241 - 49301	49311 - 49371	49381 - 49441	49451 - 49511	49521 - 49581	49591 - 49651	49661 - 49721	49731 - 49791	49801 - 49861	49871 - 49931	49941 - 50001	50011 - 50071	50081 - 50141	50151 - 50211	50221 - 50281	50291 - 50351	50361 - 50421	50431 - 50491	50501 - 50561	50571 - 50631	50641 - 50701	50711 - 50771	50781 - 50841	50851 - 50911	50921 - 50981	50991 - 51051	

VI— L'ASPECT FINANCIER

A- Les différentes dépenses engagées

Pour développer *Aurore*, plusieurs postes de dépenses sont à prendre en compte, à la fois pour les éditions du Rouergue et pour l'éditeur Dear Villagers. Ces coûts peuvent se diviser en différentes catégories. Nous avons d'une part des frais liés au fonctionnement des structures (électricité, fournitures, internet, assurances, etc), d'autre part, des coûts liés aux personnes responsables du projet (salaires, déplacements, etc). Viennent ensuite les coûts de production et de développement, il faut en effet rémunérer à la fois les différents intervenants réalisant les contenus intégrés dans le *visual novel* (recherche et documentation, illustrations, musique, scénario, etc), mais aussi les personnes en charge de l'aspect technique du développement (code, etc.). Enfin, il est également nécessaire de prendre en considération les coûts de promotion d'*Aurore*, ainsi que des dépenses liées à sa vie après sa sortie (maintenance, distribution, etc.)

Au regard de ces différents éléments (qui sont détaillés dans le tableau présenté en VI-C) nous avons estimé les dépenses liées à la production d'*Aurore* à environ 250 000 euros TTC. Si les revenus estimés des ventes nous permettront de financer une partie du projet, il faut noter que ces dépenses ne sont en revanche pas couvertes par d'éventuels apports financiers de la part de Dear Villagers ou des éditions du Rouergue. Il nous est donc nécessaire de trouver des sources de financement extérieures.

B- Trouver des sources de financement

Comme expliqué précédemment, le développement d'un *visual novel* demande une grande variété d'intervenants et de moyens, qu'il faut donc rémunérer ou financer. Pour pouvoir lancer la production de ce projet en nous assurant qu'il reste rentable, il nous a donc fallu trouver des sources de financement.

Le secteur du jeu vidéo étant en ce moment populaire, dynamique et riche en projets originaux et innovants, plusieurs organismes, publics ou privés, proposent des solutions de financement : subventions, crédits d'impôt, prêts à taux intéressants, partenariats avec des entreprises de production audiovisuelle, etc. Parmi cette variété d'options, nous avons choisi de nous tourner vers plusieurs d'entre elles dont le système de financement correspondait à nos besoins.

Aides du Centre National du Cinéma et de l'image animée

En partenariat avec le Ministère de l'Economie et des Finances, le Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC) soutient chaque année des projets vidéoludiques innovants via le Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV). Ce programme vise à accompagner et financer en partie les projets dans leur phase de développement ou de production. Plusieurs subventions sont possibles : l'aide à l'écriture, l'aide à la pré-production et l'aide à la création de propriété intellectuelle (les deux dernières n'étant pas cumulables.)

Le projet *Aurore* a pu dans un premier temps bénéficier de l'aide à l'écriture du CNC. Cette subvention d'un montant de 10 000 euros HT vise à accompagner le processus d'écriture du jeu. L'aide est attribuée en deux versements, au début et à la fin du processus d'écriture, sur une durée d'un an maximum. L'accent est mis sur les jeunes créateurs diplômés du milieu du jeu vidéo et sur des projets originaux, ce qui correspond à l'approche et à la philosophie du Rouergue, de Dear Villagers et de leurs partenaires.

Il a également été possible de bénéficier de l'aide à la création de propriété intellectuelle (ou aide à la production) du CNC. Cette subvention s'élève à 50% des dépenses totales pour la production du jeu (dans le cas d'*Aurore* environ 50 000 euros HT de subvention.). Cette aide vise à soutenir la phase de production du jeu, pour permettre notamment une prise de risque et une créativité dans le développement du *game design*, du *gameplay* et de l'univers graphique et sonore. *Aurore* cherchant à développer autant que possible un univers graphiquement et sonorement fort, le *visual novel* s'inscrit dans les attentes du CNC pour l'attribution de cette aide.

Enfin, le CNC propose également une autre forme d'aide en parallèle du FAVJ. Il s'agit d'un dispositif de crédit d'impôt permettant aux entreprises de production éligibles de déduire du montant de leurs impôts les sommes investies dans la production de certains projets de jeux vidéos (si cet investissement est supérieur ou égal à 100 000 euros.) Le crédit d'impôt représente 30% des coûts de production, et peut s'appliquer à certaines dépenses de production telles que la rémunération des auteurs. Pour *Aurore*, le crédit d'impôt a donc pu représenter une somme d'environ 23 000 euros HT.

A noter que deux de ces subventions et avantages fiscaux du CNC sont également conditionnés par d'autres critères tels que la viabilité et le potentiel commercial du projet, ainsi que sa langue de réalisation (français exigé.) *Aurore* a pu accéder à ces aides car elle respectait également ces pré-requis.

Fonds d'aide à la création de jeux vidéos de la région Ile-de-France

Dear Villagers étant une entreprise implantée dans la région Ile-de-France, il a été possible d'obtenir une aide offerte par la région pour soutenir la création de jeux vidéos. L'octroi de cette subvention a été possible car la majorité de la production d'*Aurore* est réalisée en Ile-de-France et que sa production représente un coût supérieur ou égal à 50 000 euros. A noter qu'il est également permis que l'oeuvre financée soit réalisée en coproduction, comme c'est le cas pour notre *visual novel*. Cette subvention, (d'un montant maximum de 200 000 euros) nous a permis d'être soutenus à hauteur de 30 000 euros HT.

Partenariat avec Arte

Les éditions du Rouergue et Dear Villagers ont eu l'opportunité de s'associer avec Arte pour le projet *Aurore*. Ce partenariat a pu être réalisé dans le cadre du programme de financement de productions web de la chaîne. Arte encourage en effet la création sur internet (sous la forme d'applications, de jeux ou d'autres productions audiovisuelles interactives) de contenus innovants résonnant avec des préoccupations à la fois actuelles et universelles. En plus d'avoir participé à la création de plusieurs jeux vidéos ces dernières années, Arte s'est également déjà associé à la production d'un *visual novel*. En effet, le studio The Pixel Hunt a travaillé en 2017 avec la chaîne sur le développement d'*Enterre-moi mon amour*, un *visual novel* engagé invitant le spectateur à suivre l'histoire et le voyage d'une jeune migrante syrienne, sous la forme originale d'une conversation par SMS dans l'interface du jeu. Par son engagement et sa volonté de proposer un contenu mettant à l'honneur à la fois un univers issu de la littérature et une réalité historique, le tout servi par un univers graphique riche et travaillé, *Aurore* s'inscrivait également dans une démarche forte et créative qui a convaincu Arte de s'associer au projet. Dans le cadre de ce partenariat, Arte a donc soutenu financièrement la production de notre *visual novel* à hauteur d'environ 50 000 euros TTC.

C - Assurer un équilibre

Le tableau suivant présente une estimation des différentes dépenses engagées dans la production et la promotion du jeu, ainsi que les différentes subventions et sources de financement. L'objectif de ce tableau est de confronter ces différentes valeurs pour chercher à tendre vers la meilleure rentabilité possible pour *Aurore*.

Dépenses	TTC	HT
<i>I. Coût pour les éditions du Rouergue</i>		
ACHATS		
Eau - Gaz - Electricité	358,8	300
Fournitures de bureau ou d'entretien	299	250
<i>Sous-total</i>	<i>657,8</i>	<i>550</i>
SERVICES EXTERNES		
Droits d'auteurs		
*Scénario	1794,00	1500
*Illustrations	83720,00	70000
*Son	5860,40	4900
Déplacements	574,08	480
Séminaires, salons...	0,00	0
Frais de publicité	2392,00	2000
Frais postaux, de télécommunication	394,68	330
Assurance	478,40	400
Documentation et recherches	1718,65	1437
Frais de communication	3588,00	3000
<i>Sous-total</i>	<i>100520,21</i>	<i>84047</i>
COÛTS SALARIAUX		
Salaire du chef de projet	6099,60	5100
<i>Sous-total coûts pour le Rouergue</i>	<i>107277,61</i>	<i>89697</i>
<i>II. Coût pour l'éditeur de jeux Dear Villagers</i>		
*Coût de production (sous-traitance avec un studio)	119600,00	100000
*Diffusion/Distribution (30%)	17940,00	15000
*Maintenance	8611,20	7200
<i>Sous-total coûts pour Dear Villagers</i>	<i>146151,20</i>	<i>122200</i>
TOTAL	253428,81	211897

Recettes	TTC	HT
REMUNERATION DE SERVICES		
Ventes	59800	50000
SUBVENTION D'EXPLOITATION		
CNC		
-> aide à l'écriture	11960	10000
-> aide à la création de propriétés intellectuelles	59800	50000
-> crédits d'impôt jeux vidéos	27412,32	22920
<i>Sous-total</i>	<i>99172,32</i>	<i>82920</i>
AIDES DE COLLECTIVITES TERRITORIALES		
Régionale		
-> fonds d'aide à la création de jeux vidéos (max 200 000€)	35880	30000
MECENAT ET DONS		
ARTE	59800	50000
TOTAL	254652,32	212920

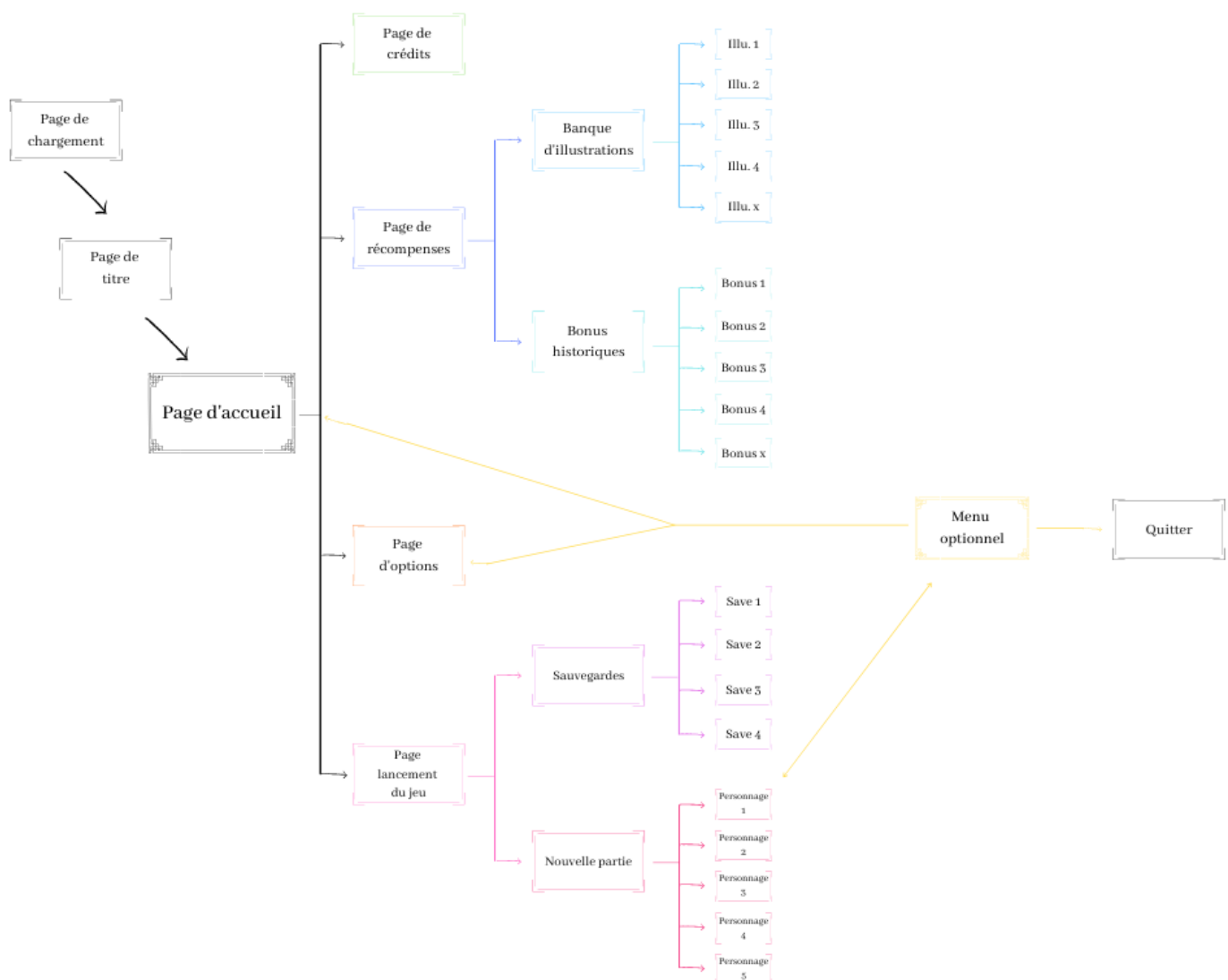
•

VII- PRODUCTION

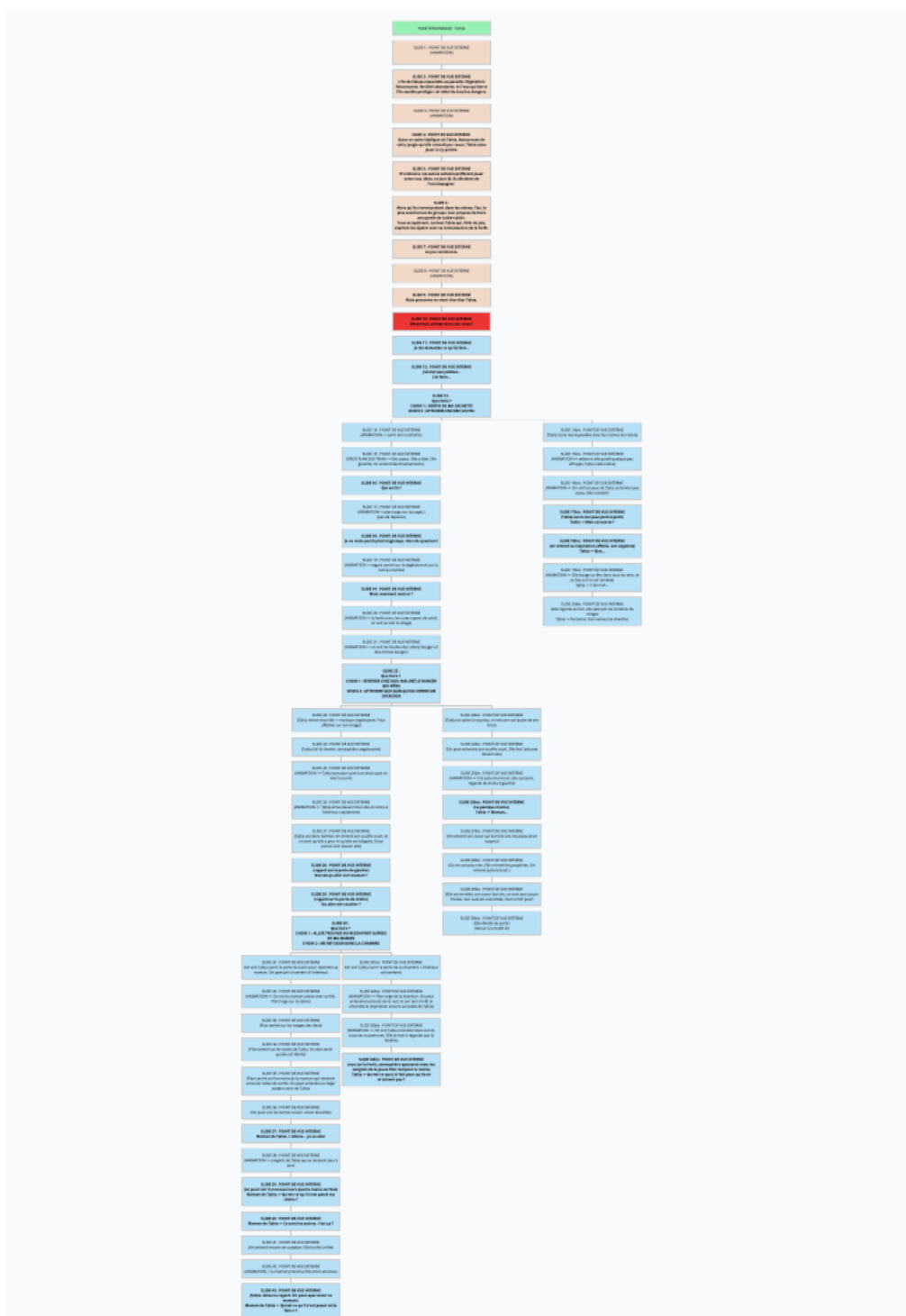
A- Arborescence

Afin de mieux visualiser le rendu final du jeu, nous avons réalisé divers éléments graphiques : des arborescences et un prototype.

Dans un premier temps, nous avons mis en forme une arborescence dite plus technique. Cette dernière a plusieurs intérêts. Tout d'abord, elle nous permet de structurer le jeu vidéo, c'est-à-dire de hiérarchiser les pages et de les catégoriser en parties, sous-parties, sous-sous-parties... Puis, elle peut fonctionner comme un chemin de fer et permet donc par exemple de faire une estimation du nombre d'illustrations et *de facto* d'en déduire des coûts.

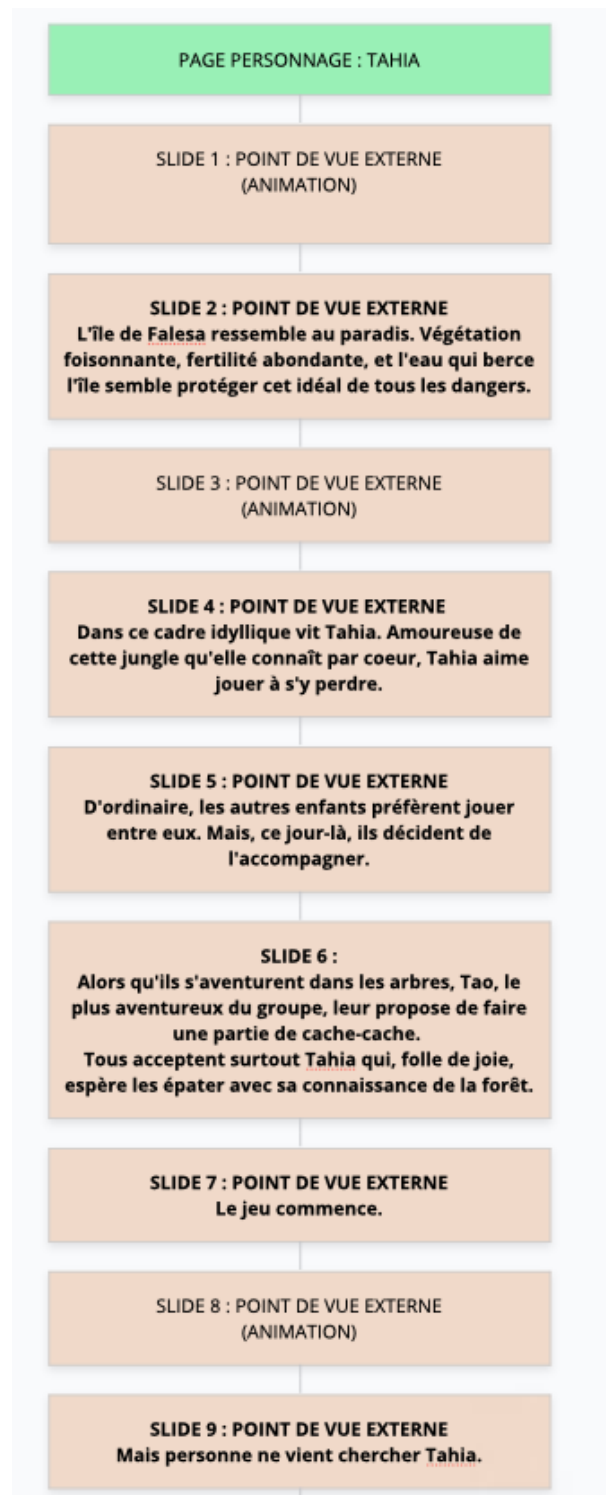


Dans un deuxième temps, nous avons souhaité développer le scénario du *visual novel* afin de se projeter plus facilement dans le jeu. Pour ce faire, nous nous sommes appuyées sur l'arborescence technique pour la poursuivre et l'enrichir. Le tableau ci-dessous présente son aspect global.

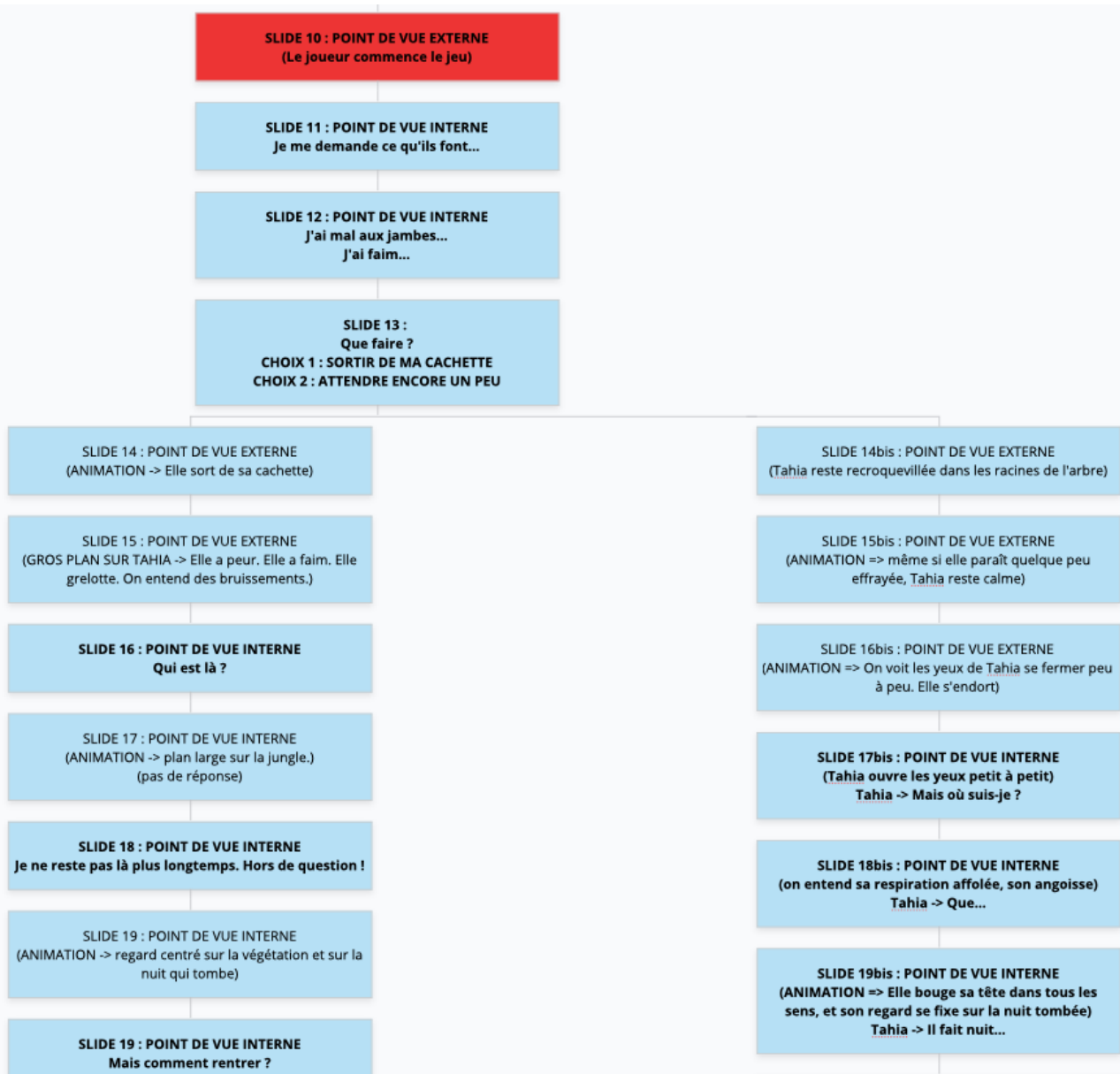


Un *visual novel* étant basé sur une succession de choix, il nous paraissait compliqué de commencer le scénario à partir d'un événement prenant place au milieu de l'histoire. Nous avons donc choisi de commencer cette arborescence-scénario à partir de la page personnage de Tahia. Par ailleurs, il faut noter que chaque *slide* représente un écran.

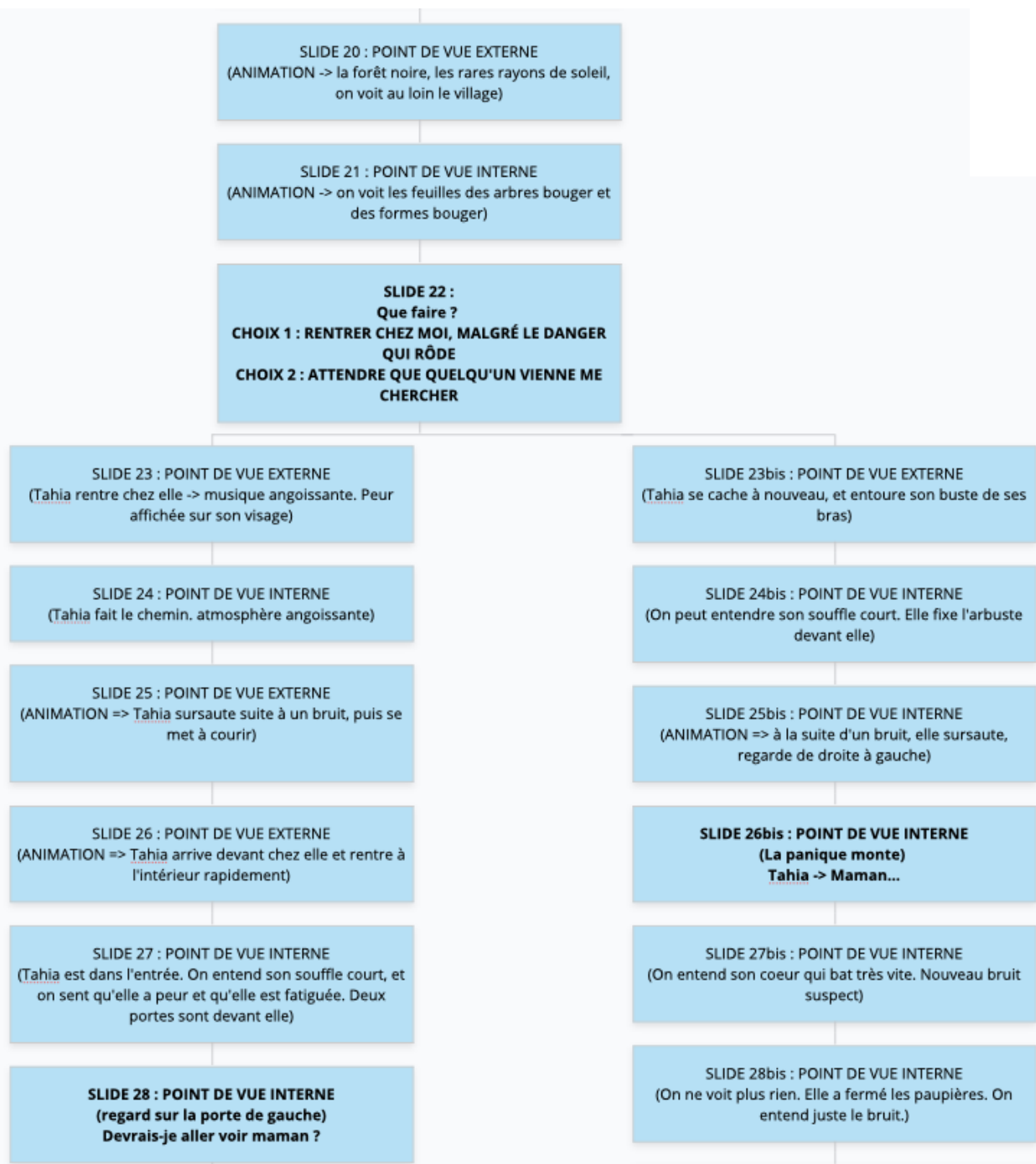
Pour cette première partie (représentée ci-dessous), nous avons décidé d'immerger le joueur dans l'univers de Falesa. Il nous paraissait en effet important qu'il se familiarise avec les décors, les sons et atmosphères des lieux avant de plonger dans le corps et l'esprit d'un personnage. De plus, cette petite introduction aide le lecteur à en savoir davantage sur Tahia, le personnage qu'il incarnera par la suite.



Une fois cette introduction passée, le joueur peut entrer dans le jeu et être mis face à des choix. Toutes ses décisions ont un impact sur la suite des événements.



Le joueur est mis face à un choix dès le début : Sortir de sa cachette ou y rester. Si le joueur choisit l'option deux : Tahia sera amenée à dormir dans la jungle, alors que l'option une amène le personnage à se poser davantage de questions et à faire un nouveau choix, et ainsi de suite.



SLIDE 30 :
Que faire ?
CHOIX 1 : ALLER TROUVER DU RECONFORT AUPRES
DE MAMAN
CHOIX 2 : ME REFUGIER DANS LA CHAMBRE

SLIDE 31 : POINT DE VUE EXTERNE
(On voit Tahia ouvrir la porte du salon pour rejoindre sa maman. On aperçoit la lumière à l'intérieur)

SLIDE 31bis : POINT DE VUE EXTERNE
(On voit Tahia ouvrir la porte de sa chambre. L'intérieur est sombre)

SLIDE 32 : POINT DE VUE EXTERNE
(ANIMATION => On voit la maman assise avec sa fille.
Plan large sur la scène)

SLIDE 32bis : POINT DE VUE EXTERNE
(ANIMATION => Plan large de la chambre. On peut entendre les bruits de la nuit, le son de la forêt et entendre la respiration encore saccadée de Tahia)

SLIDE 33 : POINT DE VUE EXTERNE
(Plan centré sur les visages des deux)

SLIDE 33bis : POINT DE VUE EXTERNE
(ANIMATION => On voit Tahia s'installer dans son lit, sous ses couvertures. Elle se met à regarder par la fenêtre)

SLIDE 34 : POINT DE VUE INTERNE
(Plan centré sur les mains de Tahia. On doit sentir qu'elle est fébrile)

SLIDE 34bis : POINT DE VUE INTERNE
(vue sur la forêt, atmosphère apaisante mais les sanglots de la jeune fille rompent le calme)
Tahia -> Qu'est-ce que j'ai fait pour qu'ils ne m'aient pas ?

SLIDE 35 : POINT DE VUE INTERNE
(Plan centré sur les mains de la maman qui viennent entourer celles de sa fille. On peut entendre un léger sanglot venir de Tahia)

SLIDE 36 : POINT DE VUE INTERNE
(On peut voir les larmes couler. La vision est brouillée)

SLIDE 37 : POINT DE VUE INTERNE
Maman de Tahia -> Allons... ça va aller

SLIDE 38 : POINT DE VUE EXTERNE
(ANIMATION -> sanglots de Tahia qui se tarissent peu à peu)

SLIDE 39 : POINT DE VUE INTERNE
(on peut voir à nouveau leurs quatre mains serrées)
Maman de Tahia -> Qu'est-ce qu'il s'est passé ma chérie ?

SLIDE 40 : POINT DE VUE INTERNE
Maman de Tahia -> Ce sont les autres, c'est ça ?

SLIDE 41 : POINT DE VUE INTERNE
(On entend encore ses sanglots. Elle hoche la tête)

SLIDE 42 : POINT DE VUE EXTERNE
(ANIMATION -> la maman prend sa fille entre ses bras)

SLIDE 43 : POINT DE VUE INTERNE
(Tahia relève le regard. On peut apercevoir sa maman)
Maman de Tahia -> Qu'est-ce qu'il s'est passé cette fois-ci ?

SLIDE 44 : POINT DE VUE INTERNE
(On entend qu'elle hoquète)
Tahia -> Je... On jouait dans la jungle... Et... puis... Tao a voulu faire un cache-cache... J'avais trouvé la cachette parfaite !

SLIDE 43 : POINT DE VUE INTERNE
Tahia -> Tu sais, celle derrière le gros palmier, dans les racines !

SLIDE 44 : POINT DE VUE INTERNE
Tahia -> J'ai attendu... attendu... Ils sont pas venus !

SLIDE 45 : POINT DE VUE INTERNE
(sanglots)
Maman de Tahia -> Chut... c'est fini... ça va aller...

SLIDE 46 : POINT DE VUE INTERNE
Tahia -> Mais qu'est-ce que j'ai fait pour qu'ils ne m'aiment pas ?

SLIDE 47 : POINT DE VUE EXTERNE
(mettre en avant les différences entre la maman Kanak, et Tahia qui est de peau blanche)

Les réactions et ressentis de Tahia sont donc influencés par ce qu'elle vit, ce qu'elle entend et par les actions qu'elle effectue. Ainsi, bien que tous les scénarii proposent des étapes et passages identiques, la manière de les vivre ne sera pas la même d'un joueur à l'autre, ou même d'une partie à une autre.

B- Prototype

La structure du jeu

Une fois que ces éléments ont été élaborés, nous savions dans quelle direction le projet tendait et nous avons donc pu mettre au point le prototype. N'ayant aucune compétences dans le codage ou la programmation, nous ne nous voyions pas réaliser une telle entreprise.

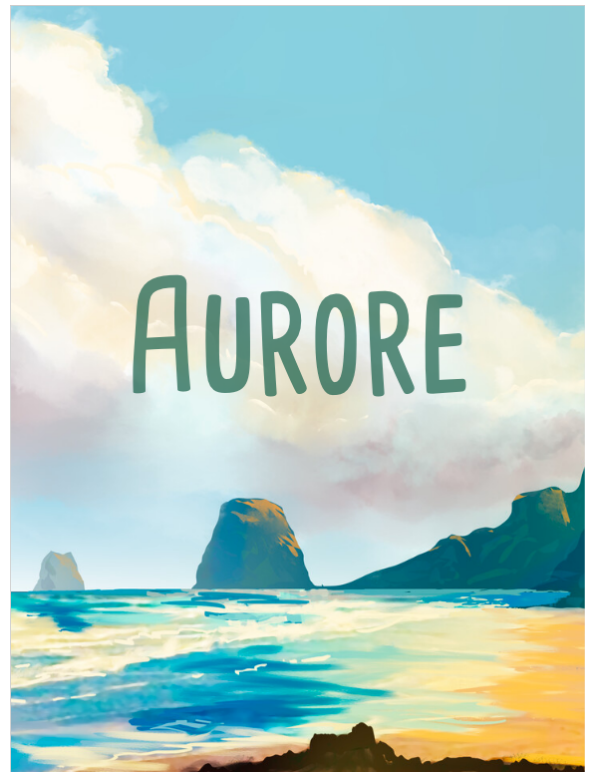
Ainsi, nous avons cherché à réaliser un prototype qui permettait d'illustrer le résultat que nous cherchions à obtenir, sans pour autant avoir à programmer. Nous avons ainsi utilisé le logiciel Adobe XD.

La démarche a été la même que celle pour créer l'arborescence. Dans un premier temps, nous avons construit la structure du jeu, comme les premières pages, le sommaire, les pages d'options, la page de sauvegarde...



Pour la page de chargement, nous avons décidé de rappeler les initiateurs et soutiens du projet.

Pour la page d'accueil, nous avons choisi une illustration très colorée, simple et élégante. Cette dernière est aussi utilisée dans la couverture du *visual novel*, ce qui permet de faire un rappel. De plus, cette illustration correspond à l'univers d'Arno Monin, l'illustrateur de la bande dessinée et du *visual novel*. Nous aimions à la fois sa simplicité, son énergie et ce qu'elle dégageait.



Pour le sommaire, nous avons décidé de choisir une illustration qui se mariait avec celle de la page d'accueil. Depuis cette page, le lecteur peut avoir accès à la page de crédits, d'options, et de jeu. La page récompenses est, quant à elle, bloquée. En fonction des choix que le joueur prendra au cours de son jeu, il pourra débloquent à la fois des bonus historiques comme des illustrations inédites d'Arno Monin (c.f l'arborescence technique).

NB : Toutes les illustrations du jeu seraient en réalité réalisées par Arno Monin. Les illustrations présentées ne seraient donc pas réellement utilisées dans *Aurore*, mais pourraient servir d'inspiration à l'illustrateur. Nous faisons toutefois le choix de prétendre ici que les illustrations sont d'Arno Monin.



Le scénario et les personnages

Une fois cette structure montée, il était possible de créer le fond du jeu : son scénario, son univers graphique, etc. Précisons que le *visual novel* a pour objectif de plonger le joueur dans l'univers de la bande dessinée et de prolonger ainsi cette immersion d'une nouvelle manière. Ainsi, les événements du *visual novel* prennent place sur l'île de Falesa et se déroulent vingt à trente ans avant l'histoire racontée dans la bande dessinée. De cette façon, *visual novel* et bande dessinée peuvent à la fois être complémentaires tout en restant indépendants.

Nous souhaitons offrir la possibilité au joueur de choisir parmi cinq personnages celui qu'il souhaiterait incarner pendant le jeu. Dans un premier temps, il nous fallait donc trouver cinq histoires à développer, avec un panel de profils variés et se complétant entre eux. L'apport historique est plus présent dans ce jeu que dans la bande dessinée, avec une volonté de présenter différents aspects de la colonisation et de la vie dans les îles du Pacifique.

Toujours dans notre démarche de laisser la voix aux personnages négligés dans les classiques, nous avons choisi de mettre en jeu trois protagonistes déjà présents dans la version originale de Stevenson : Fa'avao la mère d'Ouma, Case l'antagoniste principal, et Maea, l'un des chefs kanaks. L'histoire de Maea permet au joueur d'en apprendre plus sur la situation géopolitique des îles du Pacifique à l'époque de la colonisation et de s'immerger dans les relations entre les différentes tribus kanaks. Celle de Case nous permet de plonger dans la jeunesse de l'antagoniste de la bande dessinée, et de peut-être mieux comprendre ses motivations. Pour ce qui est de Fa'avao, nous avons choisi d'ancrer son personnage et son histoire dans les traditions et la spiritualité kanak et leurs problématiques.

Par ailleurs, nous avons choisi d'imaginer deux nouveaux personnages : Vai, une vahiné et Tahia, une jeune européenne élevée parmi les Kanaks. Vai permet au joueur de découvrir le quotidien et les réalités parfois sombres de la vie des vahinés. Tahia révèle quant à elle le quotidien des Kanaks, leur coutumes et habitudes de vie tout en présentant les conséquences de la différence sous un nouvel angle.

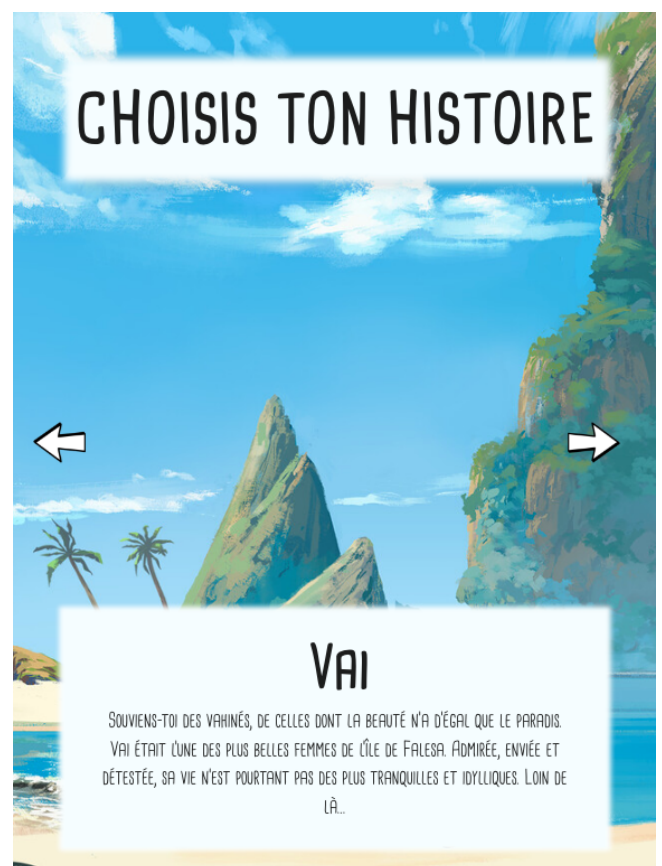
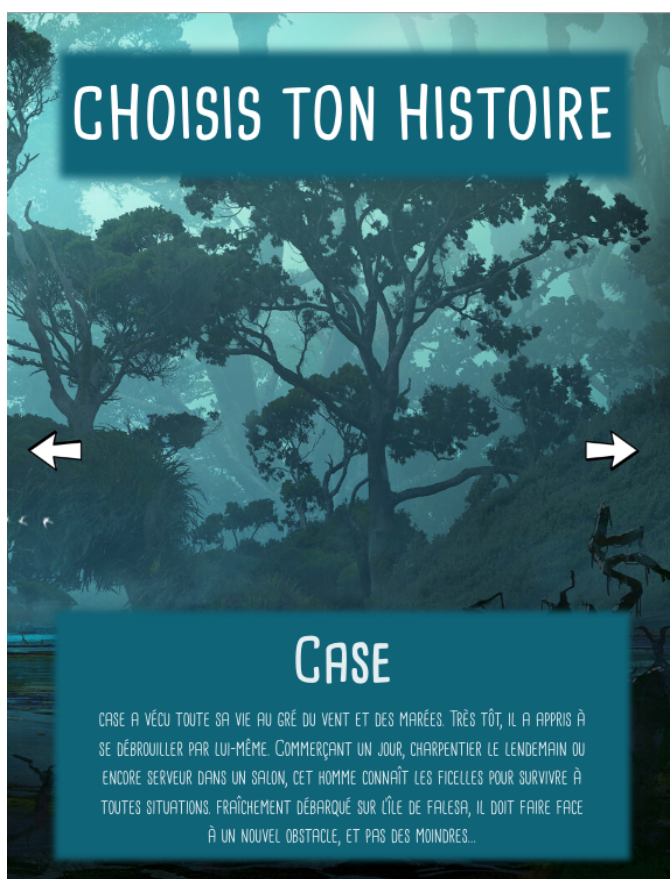
Immerger le joueur dans la vie des personnages

Nous souhaitons pour *Aurore* une ambiance qui soit la plus immersive possible. Au cours de l'histoire, le joueur découvrira des décors, mais aussi et surtout des personnages. A l'instar de ce qui se fait généralement dans les *visual novels*, les personnages avec lesquels on interagit seront visibles pendant les dialogues. Chacun d'entre eux disposera d'un panel de cinq à dix expressions adaptées aux dialogues, aux émotions, et aux situations.

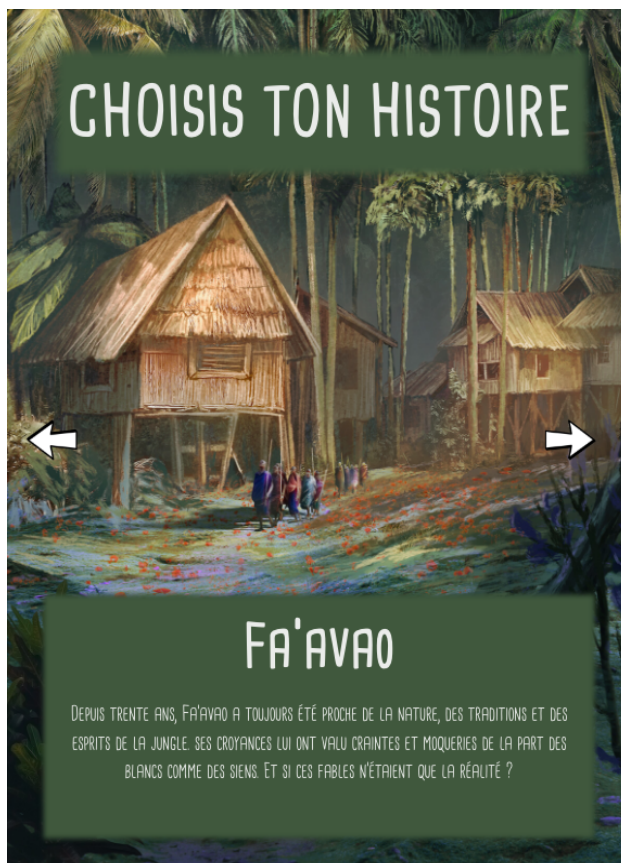
Si le joueur pourra voir les personnages auxquels il s'adresse, il ne sera en revanche pas possible de voir le personnage que l'on incarne pendant les phases de jeu. En effet, toujours dans le but de mettre l'accent sur l'immersion et pour permettre au joueur de réellement incarner le personnage, le jeu se fera d'un point de vue interne. Le personnage incarné pourra tout de même être vu dans sa fiche personnage, dans des illustrations marquant des étapes importantes du récit, dans des phases de point de vue omniscient, ou dans des illustrations « bonus. »

Les images présentées dans le prototype permettent d'avoir une première idée de l'ambiance et du style des illustrations. Par ailleurs, ces images peuvent être complétées par le dossier iconographique de la bande dessinée disponible en annexe. Nous souhaitons en effet développer des ambiances visuelles assez similaires dans les deux projets, et les faire se différencier par leur fond. Nous rappelons également que toutes les illustrations d'*Aurore* seront réalisées par Arno Monin.

Ayant à coeur de présenter un prototype abouti et esthétiquement cohérent, nous avons fait le choix de ne pas y intégrer les personnages comme ce serait en réalité le cas dans le *visual novel*. Il nous semblait en effet que des croquis approximatifs ou des images de personnages dans un style différent auraient nui à l'ambiance globale de notre prototype.



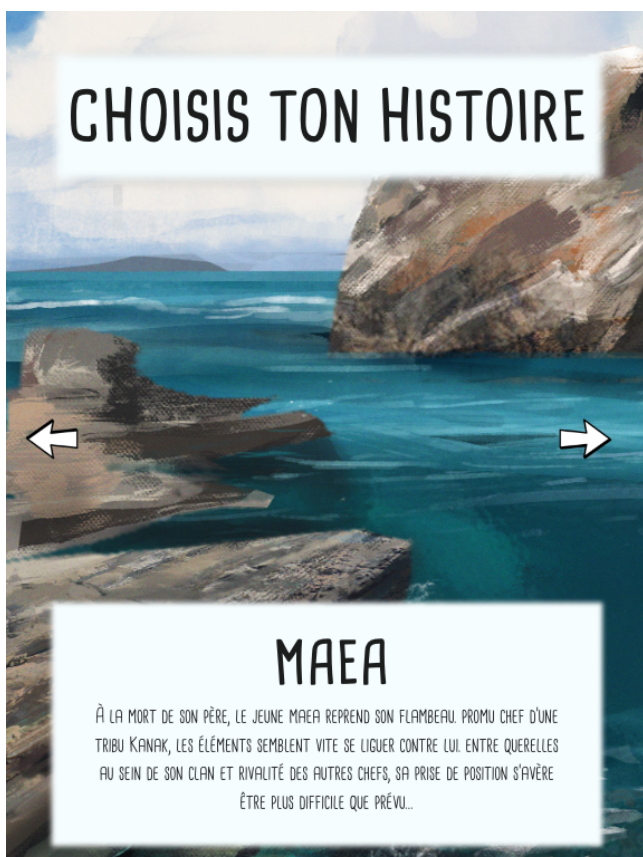
CHOISIS TON HISTOIRE



FA'AVAO

DEPUIS TRENTE ANS, FA'AVAO A TOUJOURS ÉTÉ PROCHE DE LA NATURE, DES TRADITIONS ET DES ESPRITS DE LA JUNGLE. SES CROYANCES LUI ONT VALU CRAINTES ET MOQUERIES DE LA PART DES BLANCS COMME DES SIENS. ET SI CES FABLES N'ÉTAIENT QUE LA RÉPÉTITION ?

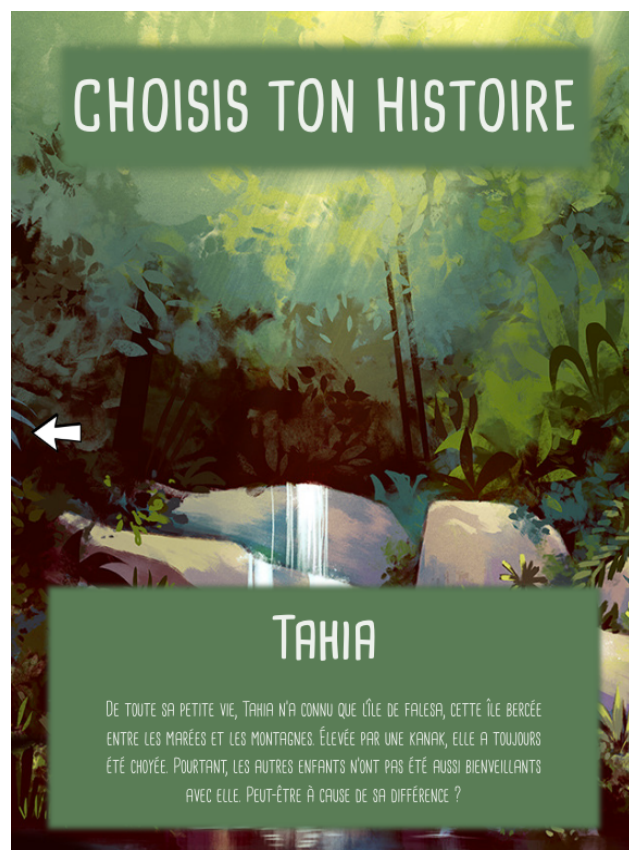
CHOISIS TON HISTOIRE



MAEA

À LA MORT DE SON PÈRE, LE JEUNE MAEA REPREND SON FLAMBEAU. PROMU CHEF D'UNE TRIBU KANAK, LES ÉLÉMENTS SEMBLANT VITE SE LIGUER CONTRE LUI. ENTRE QUERELLES AU SEIN DE SON CLAN ET RIVALITÉ DES AUTRES CHEFS, SA PRISE DE POSITION S'AVÈRE ÊTRE PLUS DIFFICILE QUE PRÉVU...

CHOISIS TON HISTOIRE



TAHIA

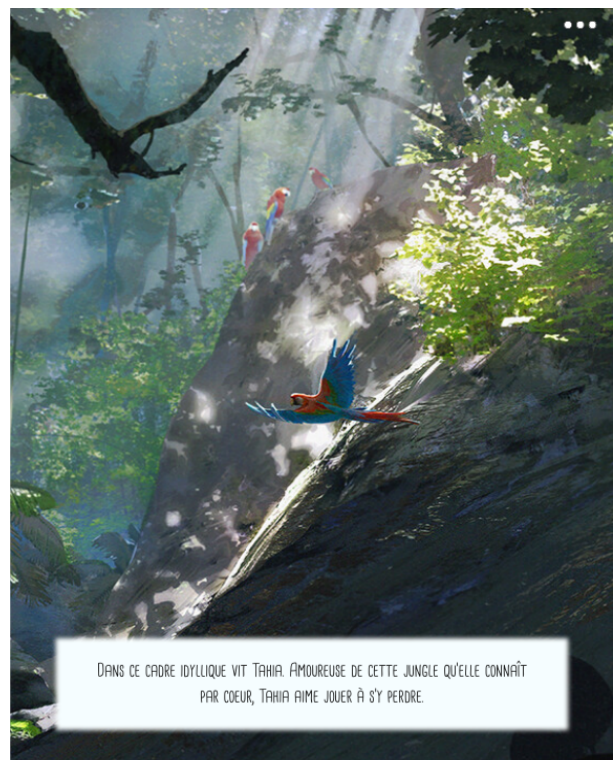
DE TOUTE SA PETITE VIE, TAHIA N'A CONNU QUE ÎLE DE FALESA, CETTE ÎLE BERÇÉE ENTRE LES MARÉES ET LES MONTAGNES. ÉLEVÉE PAR UNE KANAK, ELLE A TOUJOURS ÉTÉ CHOYÉE. POURTANT, LES AUTRES ENFANTS N'ONT PAS ÉTÉ AUSSI BIENVEILLANTS AVEC ELLE. PEUT-ÊTRE À CAUSE DE SA DIFFÉRENCE ?

Développement sur un personnage : Tahia

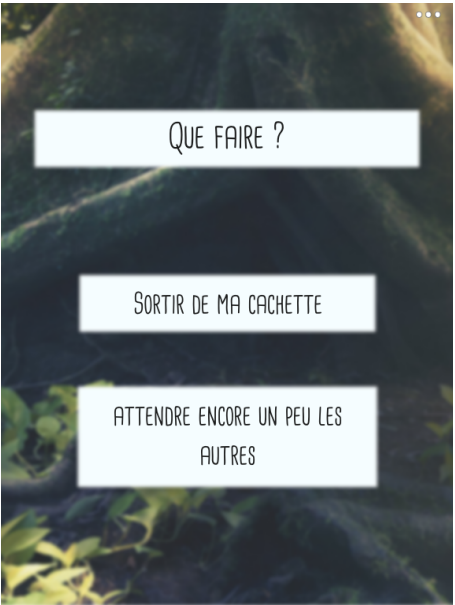
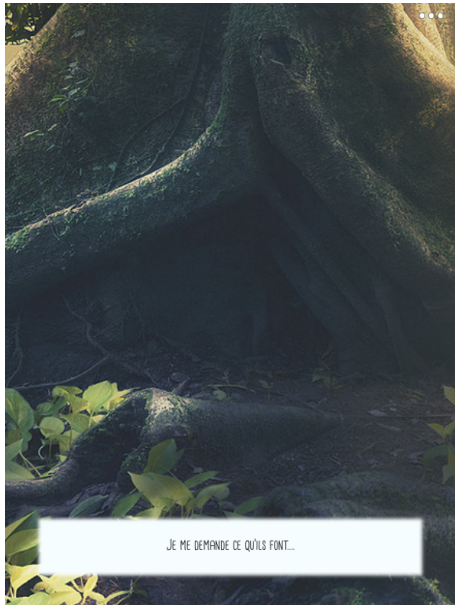
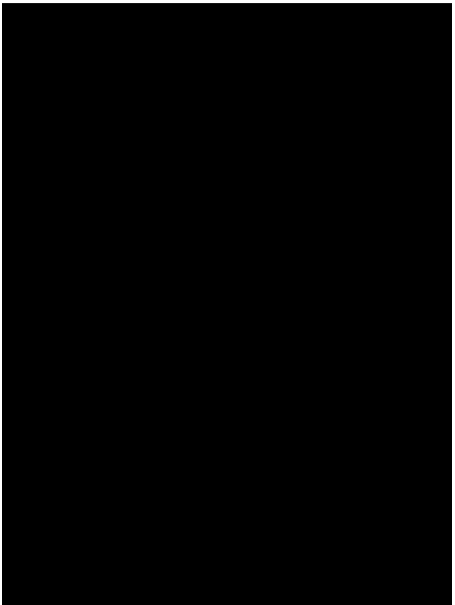
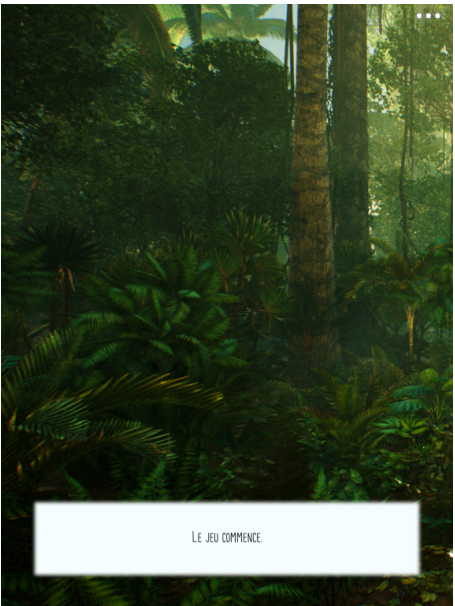
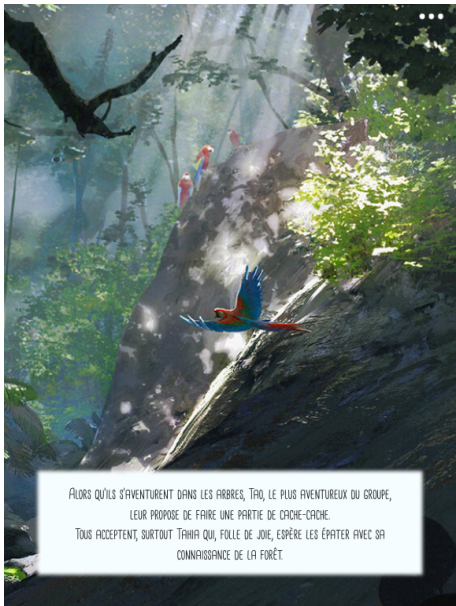
Pour ce prototype, nous nous sommes attardées sur le récit de Tahia. Cette dernière est de peau blanche mais a été recueillie très jeune par les Kanaks à la suite du naufrage de ses parents européens. Il nous semblait très intéressant de vivre la différence avec un nouveau point de vue et c'est donc pourquoi nous avons décidé de développer son histoire. Le scénario de base est le suivant :

De toute sa petite vie, Tahia n'a connu que l'île de Falesa, cette île bercée entre les marées et les montagnes. Élevée par une Kanak, elle a toujours été choyée. Pourtant, les autres enfants n'ont pas été aussi bienveillants avec elle. Peut-être à cause de sa différence ?

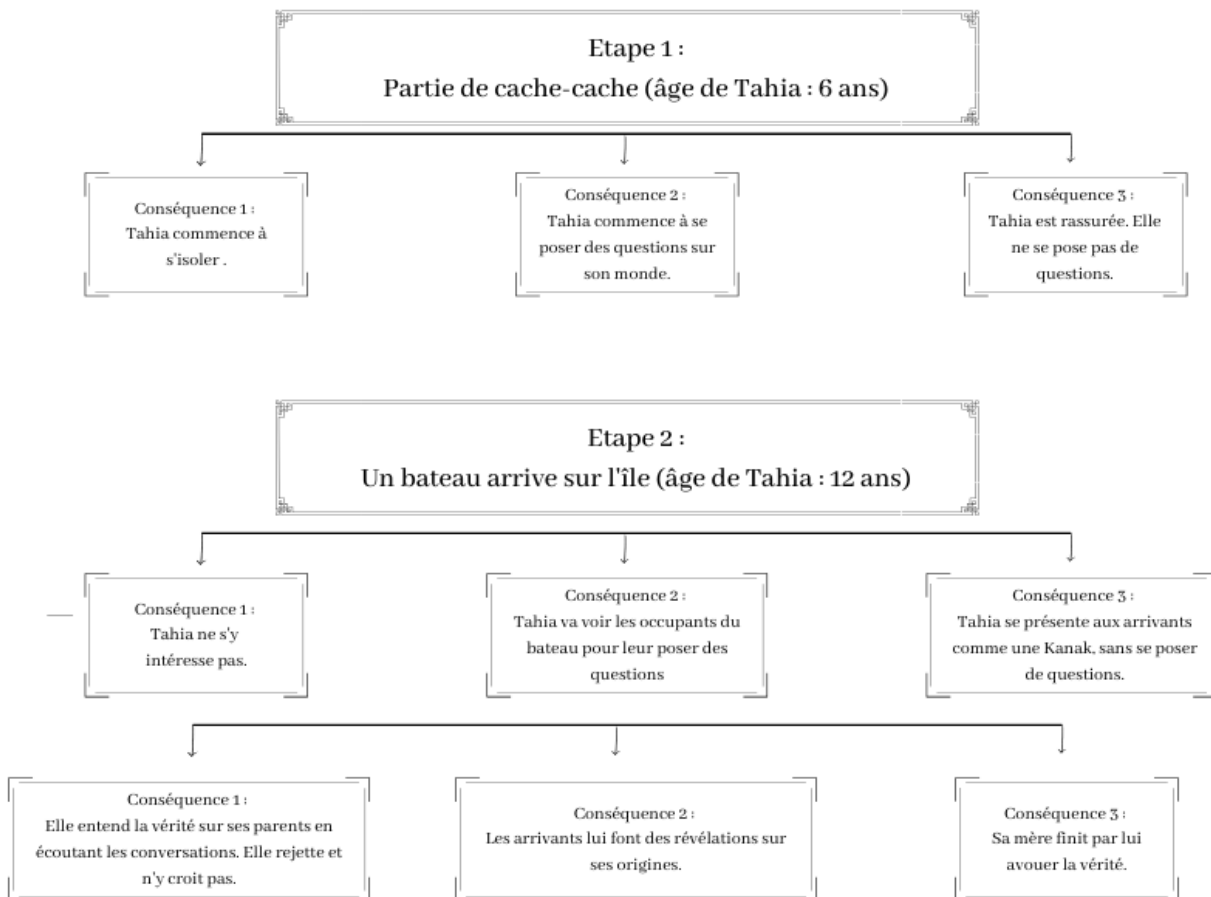
Une fois que le joueur a choisi de faire son chemin avec Tahia, il découvre l'univers de Falesa grâce à quelques *slides*, comme nous le présentons plus haut avec l'arborescence.



Après cette introduction, le joueur doit alors prendre des décisions sur les actions de Tahia (c.f arborescence).



Nous avons réfléchi à plusieurs grandes étapes de ce récit. Chacune de ces étapes amène à trois grandes vagues de conséquences. Le tout est résumé ci-dessous. Au total, nous proposons cinq fins possibles pour ce récit.

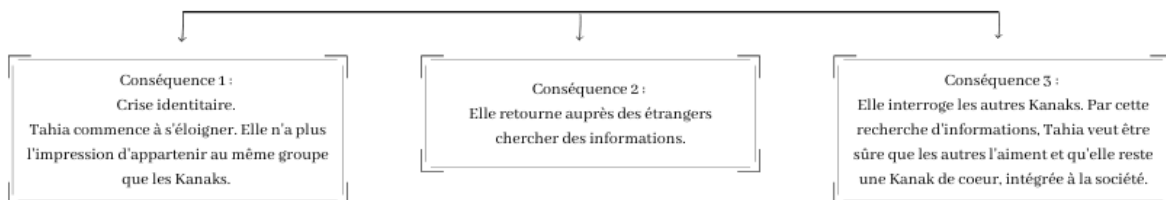


Crédits pour les illustrations du *visual novel*, dans leur ordre d'apparition :

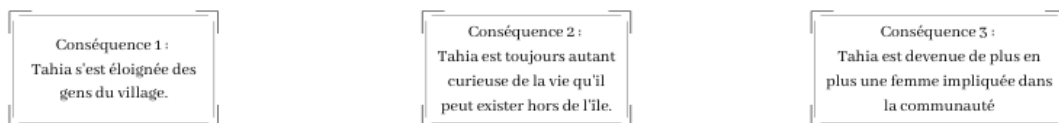
« Island », de Sylvain Romiguier ; « Tropical Island », de Romain Cauquil ; « Island », de Sylvain Romiguier ; « Swamp », de Jakup Skop ; « Tropical Island », de Romain Cauquil ; « Jungle Village », de Klaudia Bezak ; « Let's go for a swim », de Samson Castelino ; Thibaut Denise ; « May sketch a day. Part 04 », d'Anna Kuladovskaya ; « Jungle Rays », de Travis M Couch ; « UE4 Tropical Jungle », de Paolo Boissel ; « Little Girl », de M.S Photoshop ; « Tarzan », de Mehdi Mostefai.

Sources : Artstation et Tumblr

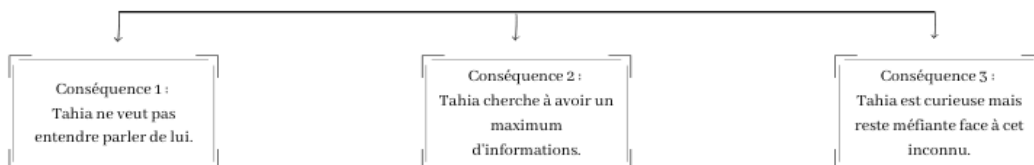
Etape 3 :
Tahia découvre l'épave du bateau de ses parents. Elle trouve alors un bijou. Elle apprend alors de nouvelles données sur son passé.
Flash-back de son arrivée sur l'île. (âge de Tahia : 12 ans)

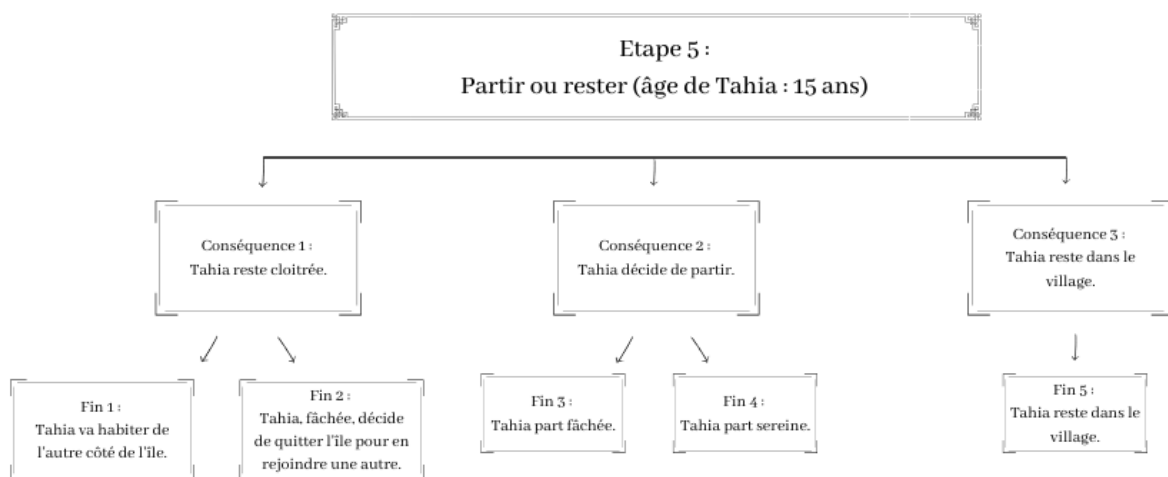


Ellipse de 3 ans



Etape 4 :
L'oncle de Tahia, qui est anglais, débarque sur Falesa après avoir entendu parler que sa nièce était vivante sur cette île. (âge de Tahia : 15 ans)





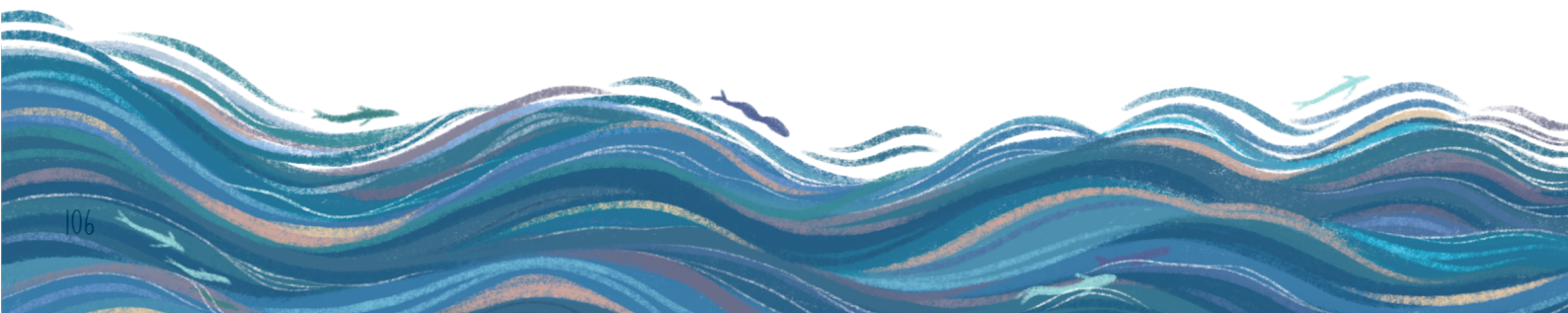
PARTIE 3 : BILAN

I – BILAN DU PROJET

Après de nombreux mois à travailler sur ce projet, il est temps de poser les derniers mots de cette histoire. Et quelle aventure ! C'est avec plaisir que nous tournons cette page au cours de laquelle nous avons beaucoup appris. Mettre en place un tel projet a été une grande opportunité, tant au niveau personnel, professionnel que relationnel. Face à l'ampleur du projet, nous avons développé des compétences dans plusieurs domaines : en communication, fabrication, relecture, logistique, etc. Les apports personnels ont également été importants. En effet, *Et se lèvera l'Aurore* est aussi l'histoire d'une équipe et de ses membres. Il a fallu nous accorder pour trouver un rythme de travail et décider des divers éléments de la bande dessinée. Nous avons donc beaucoup appris sur les autres, sur nous-mêmes, sur nos méthodes de travail, nos capacités... Enfin, mises face à la réalité du métier, nous avons pu nous rendre compte des différentes étapes et problèmes à surmonter pour mener à bien une bande dessinée.

Il n'a pas toujours été facile d'élaborer sur ce projet. Plusieurs points extérieurs nous ont parfois empêchées d'avancer à notre guise : un manuscrit choisi trop rapidement, un projet qui nous apparaissait comme nébuleux dans les premiers temps, etc. Puis, au sein même de notre équipe, le travail n'a pas toujours été évident à amorcer. Les échanges ont parfois été difficiles, et il a fallu faire des concessions. La répartition du travail n'a pas été aussi équilibrée que nous l'aurions souhaitée au début. Le manque de connaissances sur le processus d'élaboration d'une bande dessinée nous a souvent ralenties.

Cette expérience a été très formatrice et nous espérons que grâce à elle nous serons plus à même, dans quelques mois, de réaliser de tels projets dans un contexte professionnel.



II – REMERCIEMENTS

Enfin, avant de refermer définitivement ce projet, comment ne pas exprimer notre gratitude envers celles et ceux qui nous ont permis de toujours faire de notre mieux et de penser plus loin. Nous tenions à remercier les enseignant.e.s et intervenant.e.s de la formation, sans qui nous n'aurions jamais pu mettre en oeuvre ce projet. Un merci particulier à Mme. Clarisse Barthe-Gay, M. Joël Faucilhon, Mme. Sophie Amen, Mme. Clarisse Canivet-Dutour, M. Frantz Olivié et M. Tim Bastian. Vos conseils, votre savoir-faire, mais également votre investissement au cœur de cette formation, nous ont permis d'évoluer en tant que professionnelles, mais aussi en tant que membres d'une équipe. Merci.

Un grand merci également aux personnes extérieures à la formation qui nous ont été d'une grande aide. Merci aux imprimeurs qui ont bien voulu nous fournir des devis, à Pauline et Cecil pour avoir répondu avec chaleur à nos questions, à Camille pour sa gentillesse, ses conseils avisés et son professionnalisme. Merci à Youssef pour nous avoir éclairées dans le lancement d'un jeu vidéo, secteur qui nous semblait jusqu'alors obscur. Merci à Sarah et Céline, bookstagrammeuses de talent dont l'expérience nous a été précieuse pour appréhender la communication avec les partenaires. Merci également à Florent Maurin de The Pixel Hunt, et à Francis Ingrad, directeur de Plug In Digital, pour nous avoir tous deux apporté leurs regards professionnels et nous avoir permis d'enrichir notre projet. Merci.

Enfin, nous souhaitons remercier nos camarades de cette promo de M2 édition, pour tous ces moments de partage et d'entraide, pour avoir été parfois les seul.e.s à comprendre nos problèmes et nos inquiétudes, et surtout pour leur soutien tout au long de cette année. Merci.

ANNEXES

SOMMAIRE

I- DOSSIER ICONOGRAPHIQUE	111
II- COUVERTURE	121
III- CONTENU DE LA BANDE DESSINÉE	124
A- Découpage pour la réécriture	124
B- Scénario	132
C- Scénario détaillé	138
D- Chemin de fer	142
E- Maquette intérieure	145
IV - FABRICATION	167
A- Récapitulatif	167
B- Pliogramme	168
C- Schéma d'imposition	169
V- DEVIS	170
A- Devis imprimeur	170
B- Devis conception maquette et collection	172
VI- SUPPORTS DE COMMUNICATION	173
A- Affiche table ronde	173
B- Présentation du jeu pour les libraires	174
VII- CONTRATS	175
A- Contrat d'édition illustrateur	175
B- Contrat d'édition scénariste	186
C- Contrat de coédition (projet numérique)	191
D- Convention de mécénat (projet numérique)	196

I- DOSSIER ICONOGRAPHIQUE

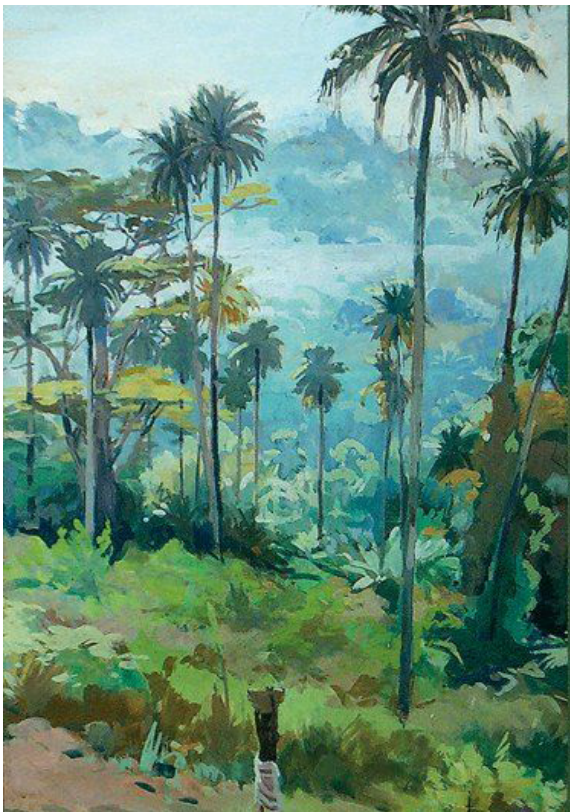
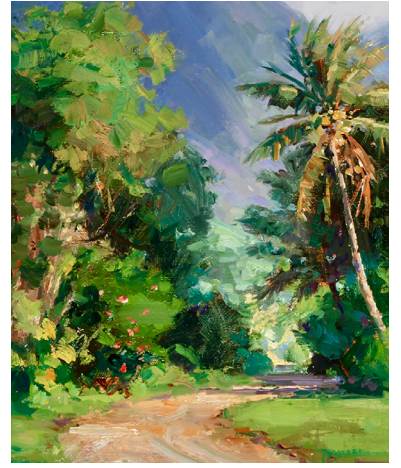
La mise en oeuvre d'un projet de bande dessinée a dès le départ impliqué une très grande importance accordée à l'aspect visuel. En effet, il ne suffisait pas d'avoir développé un scénario et d'avoir choisi un illustrateur, il fallait également (et ce malgré l'absence de vrais croquis d'Arno Monin) donner vie à notre univers. C'est ici qu'entre en jeu l'iconographie. Elle remplit pour nous deux fonctions. En premier lieu, elle nous permet de mettre en images notre univers, notre vision de Falesa, de son ambiance et de ses habitantes et de fournir à notre illustrateur un maximum de données pour orienter et inspirer ses dessins. D'autre part, ces images de référence ont également une fonction plus documentaire, plus pratique : elle permettent tantôt d'illustrer ce à quoi ressemblerait tel ou tel élément (bateaux, vêtements de l'époque, etc), tantôt de préciser nos croquis et nos idées (apparence des personnages, postures, cadrages, etc.)

Ce dossier, non exhaustif, vise donc à proposer des références pour nourrir l'ambiance globale de notre bande dessinée, et reprend également les images utilisées pour préparer les croquis des trois planches présentées dans le dossier.

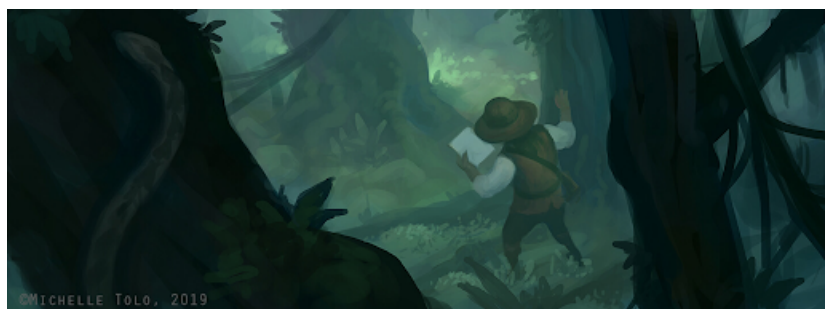
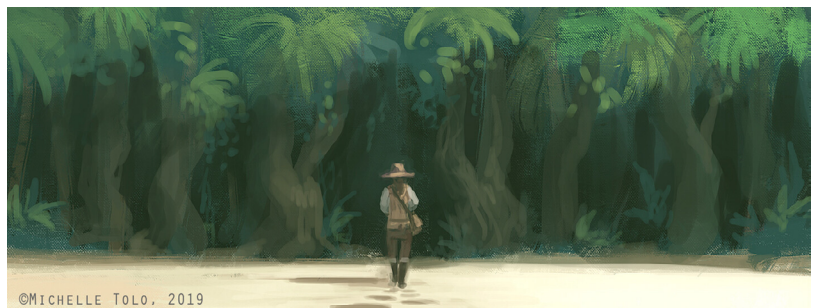
Sources iconographiques principales : artstation, réunion des musées nationaux, sites internet dédiées à la culture kanak et aux cultures des îles du Pacifique, photographes et artistes indépendants.

L'ambiance globale et les décors

Comme nous l'avons expliqué précédemment, notre bande dessinée se déroule sur Falesa, une île du Pacifique. Étant donné que l'histoire est un drame, et tourne autour de machinations et de rapports humains compliqués, nous souhaitons que cette ambiance plutôt sombre se retrouve entre les pages de la bande dessinée. Nous ne voulions pas nous inscrire dans un décor de carte postale, aux eaux turquoise et aux plages de sable blanc. Si au premier abord et dans les premières scènes Falesa ressemble à toute île paradisiaque, à l'instar de ses habitants, elle révèle rapidement des côtés plus sombres. Les décors se composent souvent d'une nature luxuriante et un brin oppressante, pouvant cacher secrets et dangers dans chacun de ses recoins : lianes, herbes hautes, arbres aux troncs tortueux, feuillages denses, etc. Si les couleurs restent vives, l'ambiance générale est assez pesante, tant il y a de détails. On trouve également souvent au milieu de la végétation des icônes et des statues ou des constructions kanaks.



Peintures par Nathalie Prince (6 premières images), *Africaine au panier* par Henri Pontoy, photos par Clémantine Marange (2 dernières photos)



Photos par Albert Videt (1 et 2), illustration par Charlène Fleming, photo par Thomas Jenssen, photo par QT Luong, illustrations par Michelle Tolo (3 dernières)



Illustration par Sylvain Romiguier, illustration par Can Sanalan

Les habitations

Pour ce qui est des habitations, celles-ci sont en général assez petites, et dégagent une impression assez oppressante : maisons de colons à l'intérieur sombre et foisonnant de détails et d'objets en tous genres, cases kanaks d'apparence plus dépouillée mais contenant des objets traditionnels. Qu'il s'agisse des maisons des colons ou des cases kanaks, elles sont assez petites, et semblent plus ou moins envahies par la nature, faisant partie intégrante du décor de l'île.

La maison de John et Ouma n'est pas très grande, elle est dans le style des maisons coloniales de l'époque, de couleur plutôt claire, elle présente à l'avant une terrasse ou un porche. Ses murs ont été un peu investis par la végétation envahissante.

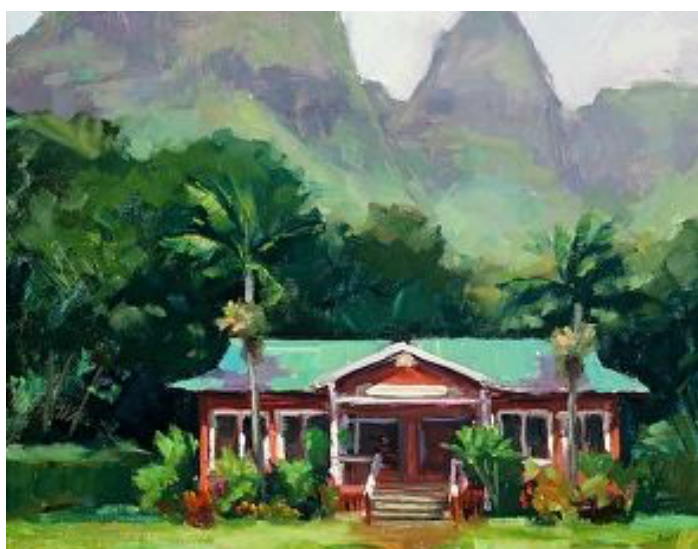


Illustration par Jenifer Prince, photo par Albert Videt

Les bateaux

On distingue deux types d'embarcations : les petits bateaux utilisés par les Kanaks (c'est dans un bateau comme celui-ci que Case vient chercher John au début de l'histoire), et les plus grands bateaux à voile utilisés par les Européens pour voyager entre les différentes îles.



Photos par Lucien Gauthier, 2 photos d'archives à l'auteur inconnu,
illustration par Yaroslav Chyzhevskiy



Images de référence pour la posture de John sur le bateau à son arrivée sur l'île : illustration
par Nathalie Bernard, image tirée de la série *Black Sails* et illustration par Allen Douglas

Les Kanaks

Pour l'apparence des Kanaks, nous avons souhaité rester aussi fidèles que possible à une réalité historique. Pour cette raison, nous avons enrichi ce dossier d'images d'archives montrant des Kanaks dans leurs tenues d'époque, tantôt traditionnelles, tantôt influencées par les colons (robes de mission par exemple), tantôt issues de leurs coutumes. Si les photos en noir et blanc n'en rendent pas compte, il semble que ces tenues, notamment chez les femmes, se déclinent dans des couleurs souvent vives, que l'on retrouve encore de nos jours dans le folklore de certaines îles du Pacifique. Par ailleurs, les kanaks ont majoritairement la peau, les cheveux et les yeux sombres.

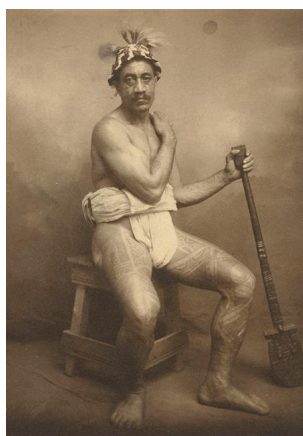


Photo issue de la photothèque du musée de l'homme, photo par G. Spitz, photo à l'auteur inconnu (2 et 3), photo par Gauthier Lucien, photo issue du blog « Maya en Nouvelle-Calédonie »

Les colons européens

Pour ce qui est des colons européens, leur apparence est assez similaire à celle souvent représentée dans l'art ou le cinéma. Ils portent des vêtements représentatifs de l'époque, tout en étant adaptés au climat du Pacifique.

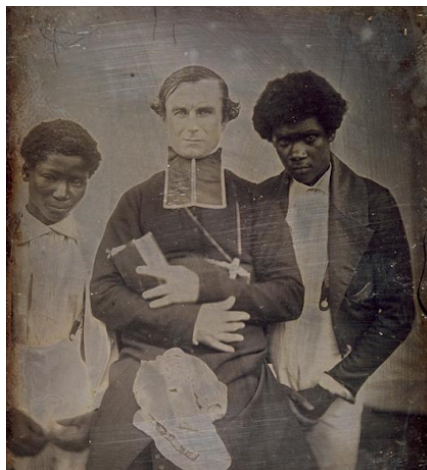


Photo par André Chapuy, photo à l'auteur inconnu

Ouma

Ouma est l'héroïne de notre bande dessinée. C'est une jeune femme kanak d'une vingtaine d'années. Elle a la peau mate, les yeux sombres et de longs et épais cheveux bruns. Elle porte habituellement une tenue traditionnelle kanak ou une robe de mission. C'est une femme plutôt jolie. Son visage est souvent mélancolique et calme. Au premier abord, elle peut sembler en retrait dans les conversations et les événements mais elle prend de plus en plus sa place au fil du livre, ce qui se ressent dans ses postures et ses expressions, plus affirmées. Nous souhaitons par ailleurs laisser Arno Monin s'appropriier ces éléments pour définir l'apparence d'Ouma de la meilleure manière possible.



Photo par Gauthier Lucien, Peinture par Jenifer Prince, illustration par Jacques Boullaire et photo par Clémentine Marengo

John

John est un colon européen fraîchement débarqué à Falesa depuis une autre île du Pacifique. Il a entre 25 et 30 ans. Il a une apparence plutôt agréable (ce qui peut contibuer à la sympathie d'Ouma pour lui) et a des cheveux mi-longs. Il s'habille également à la mode européenne, d'une manière adaptée au Pacifique. Malgré ses préjugés sur les Kanaks, il est assez avenant et semble curieux de découvrir l'île. Il nous paraît pertinent de donner des éléments d'inspiration pour orienter le travail d'Arno Monin sans pour autant donner des indications très précises. Nous souhaitons qu'il puisse définir lui-même les détails de l'apparence du personnage.



Image tirée du film *Pirates des Caraïbes*, image tirée de la série *Black Sails*, partie du tableau *The Sailor's Return* par Francis Wheatley

Case

Case est l'antagoniste principal de l'histoire. C'est un colon européen d'une quarantaine d'années. Il est présent sur Falesa depuis plusieurs années. Il porte des tenues plutôt européennes et son apparence montre qu'il vit dans les îles depuis longtemps. Il est difficile d'analyser ses intentions et il a souvent des expressions qui laissent à penser qu'il prépare quelque chose. Pour le reste de son apparence, nous choisissons de laisser Arno Monin décider de la façon dont il souhaite le développer. A noter qu'il pourrait être intéressant que certaines de ses caractéristiques, (expressions, traits, postures, etc.) permettent de renforcer visuellement sa position d'antagoniste de l'histoire.



Illustration par Grafit studio, illustration par Yuriy Mazurkin, *Capitaine Alatrisme*

II- COUVERTURE



VOX

Et se lèvera l'Aurore

SEVERINE VIDAL ARNO MONIN

ROUERQUE

Classiques revisités

“Et les flammes qui dansent au loin
me rappellent l’aurore”

Sur une île isolée du Pacifique, Ouma fait la connaissance de John, jeune Anglais fraîchement débarqué. Tous deux semblent partager le désir d’un nouveau.

Pourtant, Ouma ne trouve pas en ce mariage l’aube promise, le cœur de son mari étant plus proche de ses désirs marchands que de la volonté de fonder ensemble une famille.

Confrontée à une réalité bien différente de ses espoirs, Ouma doit trouver sa place dans cette union qui semble être au cœur de machinations nébuleuses. Choisira-t-elle d’accorder sa confiance à son mari, ou de devenir l’instrument de sa chute ?

19 €

978-2-8126-0000-0



III- CONTENU DE LA BANDE DESSINÉE

A- Découpage pour la réécriture

Légende :

orange : dialogues à garder/réécrire

vert : extraits à conserver pour décrire ce à quoi ressembleront les illustrations

souligné : garder les actions, éléments importants dans le fil du récit

rose : éléments qui seront utiles plus tard dans le récit

ce qui reste en noir : à éliminer

CHAPITRE I

Un mariage dans les mers du sud

Première scène : Présentation de l'île et arrivée du bateau

Lorsque je vis cette île pour la première fois, il ne faisait ni jour ni nuit. La lune, qui se couchait à l'ouest, était encore grosse et brillante. À l'est, au beau milieu d'une aube toute rose, l'étoile du matin étincelait comme un diamant. Une brise de terre soufflait sur nos visages, puissant parfum de citron sauvage et de vanille – d'autres aussi, mais ces deux-là étaient les plus flagrants –, et sa fraîcheur me fit éternuer. Je dois dire que je venais de passer quelques années sur un atoll près de la ligne d'équateur, dont la plus grande part à vivre en solitaire parmi les indigènes. Cette fois, l'expérience était nouvelle : la langue elle-même me serait étrangère ; la vue de ces forêts et de ces montagnes, et leur odeur si particulière, me rajeunirent le sang.

Le capitaine souffla la flamme de la lanterne qui éclairait le compas.

— Là ! dit-il. Un peu de fumée qui s'échappe, monsieur Wiltshire, derrière la brèche dans le récif. C'est Falesa, c'est là qu'il est, votre comptoir. Le dernier village à l'est. À partir de là, au vent, c'est inhabité – je sais pas pourquoi. Prenez ma lunette, vous devriez distinguer les maisons.

Je la pris, et la côte bondit vers moi. Je vis les troncs enchevêtrés et les vagues qui se brisaient, les toits marron et les intérieurs sombres des maisons qui m'épiaient entre les arbres.

— Vous apercevez la petite tache blanche à l'est ? poursuivit le capitaine. C'est votre maison. Bâtie en blocs de corail, elle domine, et on peut marcher à trois de front sur la véranda. Le meilleur comptoir du Pacifique. Quand le vieux Adams l'a vue, il m'a donné une bonne poignée de mains. « J'suis tombé sur un truc douillet ! » qu'il m'a dit. « On dirait bien que oui... et il était temps ! » que j'ai dit. Pauvre Johnny ! Je l'ai plus jamais revu sauf une fois, et à ce moment-là, il chantait plus la même chanson : il s'entendait pas avec les indigènes, ou avec les Blancs, ou autre chose... Quand on est venus la fois d'après, il était mort et enterré. Je lui ai fabriqué une stèle avec deux bouts de bois : « John Adams, décédé en 1868. Va, toi, et fais de même. » Il m'a manqué. Il n'y avait pas beaucoup de malice dans cet homme-là.

— Et il est mort de quoi ?

— D'une sorte de maladie. Il paraît que ça l'a pris subitement. Qu'il s'est levé en pleine nuit et s'est gavé de potions et du remède de Kennedy. En vain : Kennedy ou pas, son destin était écrit. Ensuite, il a tenté d'ouvrir une caisse de gin. Encore en vain : pas la force. Alors, il a dû se retourner, cavalier vers la véranda, puis tomber la tête la première par-dessus la rambarde. Le lendemain, quand ils l'ont

trouvé, il avait perdu la boule – il déblatérait sans arrêt à propos de quelqu'un qui mettait de l'eau dans son copra. Pauvre John !

— Est-ce qu'on a pensé que c'était l'île ?

— Eh bien... On a pensé que c'était l'île, ou les ennuis, ou autre chose. Mais j'ai toujours entendu dire que l'endroit était plutôt sain. Notre dernier gars, Vigours, un type qui restait de marbre en toutes circonstances. Il est parti à cause du bêche[1] : il disait qu'il avait peur de Blackjack et de Case et de Jimmie le Siffleur, qui était encore en vie à l'époque, mais qui s'est noyé peu après, un jour qu'il était saoul. Quant au vieux capitaine Randall, il est dans le coin depuis les années quarante, ou quarante-cinq. J'ai jamais vu beaucoup de malice en Billy, pas de grand changement non plus. On dirait qu'il va vivre aussi longtemps que le vieux Kafoozleum[2]. Non, je crois qu'elle est saine, l'île.

— Un navire ! m'exclamai-je. Il franchit la passe. C'est un seize pied, on dirait... Un baleinier... Deux Blancs se tiennent sur les bouts, à la poupe.

— C'est le bateau qui a noyé Jimmie le Siffleur ! s'écria le capitaine. Passez-moi la lunette... Oui, c'est Case, c'est sûr ! Avec le bronzé. Ces deux-là sont des gibiers de potence, à ce qu'on dit, mais vous savez à quel point les ragots vont bon train au bêche. D'après moi, question ennuis, ce Jimmie le Siffleur était le pire. Et il est parti vers un monde meilleur, vous voyez. Qu'est-ce que vous pariez qu'ils sont venus chercher du gin ? Cinq contre deux qu'ils en prennent six caisses.

Lorsque les deux trafiquants montèrent à bord, leur aspect me plut d'emblée, ou plutôt, l'aspect des deux et le discours de l'un. J'avais désespérément besoin de voisins Blancs après quatre ans d'équateur, que j'ai toujours considérés comme des années de prison ; être mis tabou, puis aller au parloir des Anciens pour tenter de voir si je pouvais le faire sauter ; acheter du gin et en prendre une sévère, puis se repentir ; rester assis chez soi la nuit avec une lampe pour toute compagnie ; ou marcher sur la plage et me traiter d'imbécile d'en être arrivé là. Il n'y avait aucun autre Blanc sur mon île, et quand je faisais voile vers la plus proche, je n'y trouvais pour toute société que des clients plutôt rustres. Alors, voir ces deux Blancs monter à bord était un plaisir. Certes, l'un d'eux était un négro, mais tous deux portaient d'élégants pantalons rayés et des chapeaux de paille, et Case n'aurait pas déparé en ville. Il était jaune, petit, avec un nez en bec de faucon, des yeux pâles et une barbe taillée au ciseau. Personne ne savait de quel pays il venait, si ce n'est qu'on y parlait anglais, mais à l'évidence, il était de bonne extraction et très bien élevé. Il avait du talent aussi : c'était un accordéoniste de premier ordre, et si vous lui donniez un bout de ficelle, un bouchon ou un jeu de cartes, il pouvait vous faire des tours dignes d'un professionnel. Quand il voulait bien, il savait parler comme dans les salons, et quand il en avait envie, blasphémer comme le pire maître d'équipage yankee, ou baragouiner à en rendre malade un Kanak. Case choisissait toujours l'option la plus rentable à court terme, et chaque fois, ça lui venait naturellement, comme s'il avait fait ça toute sa vie. Il était courageux comme un lion et futé comme un rat, et s'il n'est pas en enfer aujourd'hui, l'enfer n'existe pas. Je ne lui connais qu'une seule qualité : il aimait bien sa femme, et il était bon avec elle. C'était une Samoane, elle se teignait les cheveux en rouge, à la mode des Samoans. Quand il finit par mourir (j'y reviendrai), on découvrit une chose étrange : il avait fait un testament, en bon chrétien, et c'est sa veuve qui empocha le pactole. Tout ce qu'il avait, d'après ce qu'on a dit, avec tout ce qui avait appartenu à Blackjack et la plus grande partie de l'héritage de Billy Randall en rab, parce que c'était Case qui tenait les livres de comptes. Alors, elle repartit chez elle sur une goélette, la Manu'a, et depuis, elle joue les grandes dames dans sa propre maison.

Mais de tout cela, ce premier matin, j'en savais autant qu'une mouche. Case me traita en gentleman et en ami, m'accueillit à Falesa et se mit à ma disposition, ce qui me fut des plus utiles étant donné que j'ignorais tout des indigènes. Pendant le plus gros de la matinée, nous fîmes connaissance autour d'un verre, dans la cabine, et je n'avais jamais entendu un homme parler avec autant d'à-propos. C'était le trafiquant le plus intelligent et le plus madré de l'archipel. Je me dis que Falesa semblait être un endroit fait pour moi, et plus je buvais, plus j'avais le cœur léger. Notre dernier agent avait décampé en ne nous prévenant qu'une demi-heure avant, saisissant l'occasion d'embarquer sur

un bateau de bois d'ébène qui venait du nord-ouest. Quand le capitaine était arrivé, il avait trouvé le comptoir fermé. Les clés étaient chez le pasteur indigène, avec une lettre du fuyard où il confessait qu'il craignait pour sa vie. Depuis, plus personne ne représentait la compagnie, et bien sûr, il n'y avait plus de marchandises. Comme le vent était favorable, le capitaine espérait pouvoir rallier l'île suivante à l'aube, pour peu que la marée soit bonne, aussi le transfert de mes marchandises à terre fut-il promptement mené. Nul besoin que je perde mon temps avec ça, disait Case : personne ne toucherait à mes affaires, à Falesa, tout le monde était honnête, à part un petit poulet par-ci, un couteau par-là, ou un peu de tabac. Ce que je pouvais faire de mieux, c'était de rester tranquillement assis jusqu'au départ du navire, puis aller directement chez Case voir le vieux capitaine Randall, le patriarche du bêche, manger à la fortune du pot et rentrer chez moi me coucher une fois la nuit tombée. Il était midi pile, et la goélette avait déjà repris la mer avant que je pose pied sur la rive de Falesa.

Deuxième scène : Le débarquement

À bord, j'avais bu un ou deux verres. Je débarquais d'une longue croisière, et le sol tanguait sous mes pieds comme le pont d'un bateau. Le monde semblait fraîchement repeint. Mon pied battait la mesure ; Falesa aurait tout aussi bien pu être Fiddler's Green, le paradis des marins, si un tel endroit existe, et tant pis s'il n'existe pas ! Il était bon de fouler l'herbe, de lever les yeux vers les montagnes verdoyantes, de voir les hommes avec leurs couronnes vertes et les femmes dans leurs robes chatoyantes, rouges et bleues. Nous avons progressé sous le soleil puissant et à l'ombre fraîche, appréciant les deux ; tous les enfants du village trottaient derrière nous. Le crâne rasé, le corps brun, ils lâchaient des cris de joie fluets dans notre sillage en caquetant comme de la volaille.

— À propos, dit Case. Il faut qu'on vous trouve une femme.

— C'est vrai. J'avais oublié.

Nous étions entourés par une foule de jeunes filles, alors je me redressai et promenai mon regard sur elles comme un Pacha. Elles s'étaient toutes endimanchées à l'occasion de l'arrivée du bateau, et les femmes de Falesa forment un joli petit lot à regarder. Leur seul défaut, peut-être, ça serait d'être un peu larges au niveau du barrot, et c'est ce à quoi je songeais quand Case me prit par le bras.

— C'est joli, ça, dit-il.

J'en vis une qui arrivait de l'autre côté, toute seule. Elle revenait de la pêche, vêtue d'une simple chemise, mouillée de surcroît. Jeune, très élancée pour une fille des îles, elle avait un visage allongé, un grand front et un regard timide, étrange, un peu voilé, moitié félin moitié enfantin.

— Qui c'est ? demandai-je. Elle ferait l'affaire.

— C'est Ouma.

Il l'appela et lui parla dans la langue indigène. Je ne savais pas ce qu'il disait, mais tandis qu'il causait, elle me lança un bref regard apeuré, comme un enfant qui cherche à esquiver un coup, puis baissa aussitôt les yeux et sourit. Elle avait une grande bouche, des lèvres et un menton sculptés comme ceux d'une statue. Le sourire demeura un instant, puis disparut. Elle resta là, tête baissée, à écouter Case jusqu'au bout, puis s'adressa à lui dans la belle langue polynésienne en le regardant droit dans les yeux, l'écouta de nouveau lui répondre et après une courbette, s'éloigna. Je n'eus droit qu'à un bout de révérence, mais pas à un autre coup d'œil, et de sourire il ne fut plus question.

— Je crois que c'est bon, dit Case. Je pense que vous l'aurez. Je réglerai les détails avec sa mère. En échange d'une chique, on peut choisir celle qu'on veut dans le lot, ajouta-t-il en ricanant.

Je pense que c'était à cause du sourire, resté gravé dans ma mémoire, que je m'exclamai sèchement :

— Elle n'a pas l'air d'être ce genre de fille !

— Pas à ma connaissance, répondit Case. Je la crois aussi intègre que les services postaux. Réservee, pas du genre à traîner avec toute la bande, quoi... Mais ne vous méprenez pas : Ouma est honnête...

Il s'exprimait avec ferveur, chose qui me surprit et me plut.

— Vraiment ! poursuivit-il. J'ai tort de sembler si certain de l'obtenir, mais j'ai bien vu qu'elle était sensible à vos charmes. Tout ce qu'il vous faut, c'est rester dans l'ombre et me laisser travailler la mère à ma façon. Je ramènerai la fille chez le capitaine pour le mariage.

Le mariage était un mot qui ne me plaisait pas, et je le lui dis.

— Oh, il n'y aura pas de tracasseries avec ce mariage-là ! C'est Blackjack l'aumônier.

Troisième scène : La préparation du mariage (vécue du point de vue d'Ouma)

Ajouter des éléments :

-> Ouma se prépare pour le mariage.

-> Un passage où sa mère lui dit qu'elle est allée chez Case accepter ce mariage. Elle doit insister aussi sur le fait que ce mariage est une porte de sortie pour Ouma.

Entre-temps nous étions arrivés en vue de la maison de ces trois Blancs ; parce qu'un nègre compte pour un Blanc, et un Chinois aussi ! Une idée bizarre, mais courante dans les îles. C'était une maison en bois avec une étroite véranda branlante. Le magasin était côté façade. Un comptoir, des balances et un assortiment de marchandises des plus pauvres : une ou deux caisses de viandes en conserve, une barrique de biscuits et quelques rames de toile de coton qu'on serait bien en mal de comparer au mien. Les seuls produits en abondance provenaient de la contrebande : armes à feu et alcools. « Si ce sont mes seuls concurrents, me dis-je, je devrais bien m'en sortir à Falesa. » En effet, ils ne pouvaient rivaliser avec moi que d'une seule façon, par les armes et la boisson.

Dans l'arrière-salle, le vieux capitaine Randall était assis par terre à la mode indigène ; gros et pâle, torse nu, gris comme un blaireau, les yeux chargés d'alcool. Son corps était recouvert d'une pilosité grise où grouillaient les mouches. Il en avait une au coin de l'œil – il n'en tenait aucun compte. Les moustiques yrombissaient autour de lui comme des abeilles. Tout homme sain d'esprit aurait aussitôt fait sortir cette créature et l'aurait enterrée ; le voir, songer qu'il avait soixante-dix ans et se rappeler qu'autrefois il avait commandé un navire, qu'il était venu à terre avec ses belles tenues, qu'il avait plastronné dans les bars et dans les consulats, qu'il s'était assis sous des vérandas dans des clubs, me donna la nausée et me dégrisa.

Il essaya de se lever à mon entrée, mais c'était sans espoir. Alors, il me tendit la main et bafouilla une sorte de salut.

— Papa est bien plein, ce matin, observa Case. On a eu une épidémie dans le coin, et le capitaine Randall prend le gin pour un prophylactique... Hein, Papa ?

— J'ai jamais pris un truc comme ça de toute ma vie ! cria le capitaine, indigné. Je bois du gin pour le bien de ma santé, monsieur quelque-soit-vot'-nom... Par mesure de précaution.

— Tout va bien, Papa, dit Case. Mais il faut que tu te reprennes. Il va y avoir un mariage. M. Wiltshire que voici va se mettre à la colle.

Le vieil homme demanda avec qui.

— Ouma, dit Case.

— Ouma ! s'exclama le capitaine. Qu'est-ce qu'y veut faire avec Ouma ? L'est venu ici pour sa santé, non ? Qu'est-ce que diable y veut faire avec Ouma ?

— Mets-la en veilleuse, Papa. C'est pas toi qui vas te marier. Et t'es ni son parrain ni sa marraine, que je sache. M'est avis que M. Wilshire fera bien ce qu'il voudra.

Là-dessus, il s'excusa en prétextant les préparatifs nécessaires au mariage et m'abandonna avec la pauvre épave qui lui tenait lieu d'associé et (à vrai dire) de bouffon. Les murs et les marchandises appartenaient à Randall ; Case et le Noir étaient des parasites ; ils rampaient sur lui et s'en nourrissaient comme de la vermine, à son insu. En fait, je n'ai aucun reproche à faire à Billy Randall, à part qu'il me soulevait le cœur et que le temps que je passais en sa compagnie me fit l'effet d'un cauchemar.

La chaleur était étouffante et la pièce pleine de mouches. La maison, sale et basse et petite, était construite au mauvais endroit, derrière le village, à la lisière de la forêt, et à l'abri du *trade*[3]. Les lits des trois hommes étaient à même le sol, au milieu d'un fatras de casseroles et d'assiettes. Il n'y avait pas un meuble debout : Randall, quand il devenait violent, les réduisait en morceaux. C'est là que je m'assis et que je pris un repas servi par la femme de Case ; c'est là que je fus reçu toute la journée par ce qu'il restait de cet homme dont la langue trébuchait sur de vieilles blagues graveleuses et de vieilles histoires interminables, son rire sifflant toujours à l'affût, sans qu'il prenne jamais conscience de mon accablement. Tout ce temps, il sirotait du gin. Parfois, il s'assoupissait, puis se réveillait en geignant, tout tremblant, et de temps à autre il me demandait pourquoi je voulais épouser Ouma. « Mon ami, me répétais-je tout au long de la journée, il ne faut pas que tu finisses comme ce vieux gentleman. »

Il était quatre heures de l'après-midi, peut-être, lorsque la porte de derrière s'ouvrit lentement et qu'une vieille indigène bizarre entra en rampant sur le ventre, ou presque. Elle était enveloppée jusqu'aux talons dans du tissu noir, ses cheveux grisonnaient par endroits, son visage était tatoué – contrairement à l'usage sur cette île –, ses yeux étaient grands, brillants et fous. Elle les fixa sur moi avec une expression ravie dont je vis qu'elle la jouait en partie. Elle ne disait rien de précis, mais claquait les lèvres, marmonnait, chantonnait à voix haute comme un enfant devant son pudding de Noël. Elle traversa la pièce en venant droit sur moi et dès qu'elle me rejoignit, elle me prit la main en fredonnant et en ronronnant comme un gros chat. Puis elle dériva vers une espèce de chanson.

— Qui diable est-ce donc ? m'écriai-je, car tout cela m'avait secoué.

— C'est Fa'avao, dit Randall.

Je vis qu'il avait clopiné jusqu'au coin le plus éloigné.

— Vous n'avez peur d'elle, quand même ?

— Moi ? Peur ? cria-t-il. Moi je lui tiens tête, mon ami ! Je la laisse pas mettre les pieds ici, sauf que je suppose qu'aujourd'hui c'est différent, avec le mariage. C'est la mère d'Ouma.

— Eh bien, si vous le dites... De quoi parle-t-elle ?

J'étais plus irrité, peut-être plus effrayé que je ne voulais bien le montrer. Le capitaine me répondit qu'elle inventait une flopée de poésies à ma louange parce que j'allais épouser Ouma.

— Très bien, matrone, dis-je avec un rire forcé. Tout ce qui vous fera plaisir. Mais quand vous en aurez fini avec ma main, vous me le direz.

Elle agit comme si elle avait compris : la chanson s'amplifia jusqu'à devenir un cri, puis cessa. La femme sortit en rampant, comme elle était entrée, et dut aussitôt plonger dans la forêt, parce que lorsque j'atteignis à mon tour la porte, elle avait déjà disparu.

— Étranges manières, dis-je.

— C'est toute la bande qu'est étrange, répondit le capitaine.

À ma surprise, il fit un signe de croix sur sa poitrine nue.

— Ça alors ! m'exclamai-je. Vous êtes papiste ?

Il rejeta l'idée avec mépris.

— Baptiste pur et dur. Mais, mon ami, les papistes aussi ont de bonnes idées. Et ça, c'en est une. Suivez mon conseil, et si jamais vous croisez Ouma ou Fa'avao ou Vigours, ou n'importe lequel de la bande, vous prenez exemple sur les prêtres, et vous faites comme moi. Pigé ? demanda-t-il après un nouveau signe de croix, en clignant un oeil éteint.

— Non, monsieur ! reprit-il. Pas de papistes, ici !

Puis il m'entretint pendant un long moment de ses convictions religieuses.

Ouma avait dû me plaire dès le début, sinon, je me serais sûrement enfui de cette maison pour regagner un air plus pur, la mer toute propre, ou une rivière proche – même si je m'étais engagé auprès de Case. En outre, je n'aurais jamais pu garder la tête haute sur cette île si j'avais plaqué une fille pendant ma nuit de noces.

Quatrième scène : Le mariage

Le soleil était bas sur l'horizon, le ciel totalement embrasé, et la lampe était allumée depuis un certain temps lorsque Case revint accompagné d'Ouma et du nègre. Elle était bien habillée et parfumée ; son pagne en fapa, aux plis plus riches que n'importe quelle soie, sa poitrine, couleur de miel foncé, simplement couverte d'une demi-douzaine de colliers de cosses et de fleurs, et derrière ses oreilles, dans ses cheveux, des fleurs d'hibiscus écarlates. Sérieuse et calme, elle affichait la meilleure attitude concevable pour une future mariée, et je ressentais de la honte à me trouver ainsi avec elle dans cette maison minable, devant le sourire de ce nègre. De la honte, dis-je, car le charlatan s'était affublé d'un grand col en papier, le livre qu'il prétendait lire n'était qu'un quelconque roman et les mots qu'il prononça ne sont même pas dignes d'être répétés. Ma conscience fut ébranlée quand nos mains se joignirent et, lorsqu'elle reçut son certificat, je fus tenté de jeter le marché aux orties et de tout confesser. Voici ce document. C'est Case qui le rédigea, signature comprise, sur une page tirée du registre des ventes :

Ceci certifie qu'Ouma fille de Fa'avao de l'île de Falesa dans les —, est illégalement mariée à M. John Wiltshire pour une nuit, et que M. John Wiltshire à toute liberté pour l'envoyer au diable dès le lendemain matin.

John Blackamoor

Aumônier des épaves

Extrait du registre par William T. Randall, maître marin.

Joli bout de papier à mettre entre les mains d'une jeune fille, pour la voir le cacher comme si c'était de l'or. On pourrait facilement se sentir minable pour moins que ça. Mais c'était l'usage dans ces contrées, et – comme je m'en fis la réflexion –, pas le moins du monde notre faute, à nous les Blancs, mais bien celle des missionnaires. S'ils avaient laissé tranquilles les indigènes, je n'aurais jamais eu besoin de cette ruse, j'aurais pris toutes les femmes que je voulais et je les aurais quittées quand bon me semblait, la conscience en repos.

Plus j'avais honte, plus j'étais pressé de partir, et comme en cela nos désirs suivaient la même route, je ne remarquai pas le changement d'attitude des trafiquants. Case avait tout fait pour me retenir ; à présent, comme s'il avait atteint son but, il semblait tout faire pour que je m'en aille. Ouma, déclara-t-il, pouvait me conduire chez moi, et les trois nous dirent au revoir sans nous raccompagner.

Cinquième scène : Le chemin jusqu'à la maison

La nuit était presque tombée ; le village sentait les arbres et les fleurs et la mer et le fruit de l'arbre à pain qu'on faisait cuire ; on entendait le joli bruit du ressac en provenance de la côte, et au loin, montant des bois et des maisons, les sons charmants des hommes et des enfants. Cela me fit du bien de respirer l'air frais ; cela me fit du bien d'en avoir fini avec le capitaine et de voir à sa place la

créature à mes côtés. Avec une fille du bon vieux pays, je n'aurais pas ressenti autre chose et, m'oubliant l'espace d'un instant, je lui pris la main. Ses doigts se nichèrent dans les miens, son souffle s'accéléra, et soudain, elle pressa ma main contre son visage.

— Tu bon ! s'écria-t-elle.

Elle s'élança devant moi, s'arrêta, se retourna pour me regarder en souriant et s'élança de nouveau, me conduisant ainsi à travers la forêt par un chemin tranquille jusqu'à ma maison.

À la vérité, Case lui avait fait la cour pour moi dans les formes – il lui avait dit que j'étais fou d'elle, que je la voulais et que je me moquais des conséquences ; et la pauvre âme, sachant ce que j'ignorais encore, avait cru chacun de ces mots et s'était empli la tête d'orgueil et de gratitude. Sur le moment, je n'avais pas la moindre idée de tout ça ; j'étais parmi les plus hostiles à toutes ces billevesées avec les femmes indigènes, ayant vu trop de Blancs se faire manger tous crus par la famille de leur femme et passer pour des imbéciles par la même occasion. Je me dis qu'il fallait immédiatement mettre les choses au clair, et qu'elle reprenne ses esprits. Mais elle avait l'air si belle et si charmante, à courir devant moi et à m'attendre, elle ressemblait tellement à un enfant ou à un bon chien, que je ne pus faire mieux que la suivre partout, écouter le son de ses pieds nus qui foulaient le sol et tenter de discerner son corps brillant dans la pénombre. Une autre pensée me vint à l'esprit. Maintenant que nous étions seuls, elle jouait les petites chattes avec moi, mais dans la maison, elle avait eu le port d'une comtesse, fière et humble. Et sa robe – pour réduite qu'elle fût, et typiquement indigène –, et son fin tapa, et son parfum délicat, et ses fleurs rouges et ses plantes, brillantes comme des bijoux, mais plus grandes : Jeus l'impression qu'elle était vraiment une sorte de comtesse habillée pour aller au concert entendre de grands chanteurs, et non pas la compagne d'un pauvre négociant comme moi.

Sixième scène : La découverte de la maison

Elle entra dans la maison avant moi ; de l'extérieur, je vis la lueur d'une allumette et la lumière de la lampe par les fenêtres. Le comptoir était une demeure merveilleuse, bâtie en corail, avec une large véranda et une vaste pièce principale, haute de plafond. Mes coffres et mes valises avaient été empilés en assez grand désordre ; là, au beau milieu de ce fatras, Ouma m'attendait à côté de la table. Son ombre s'étendait derrière elle jusqu'au renforcement sous le toit métallique ; elle se découpait, debout dans la lumière de la lampe que sa peau reflétait. Je m'arrêtai sur le seuil, et elle me dévisagea sans parler, avec des yeux impatients et néanmoins timides. Alors, elle posa la main sur sa poitrine.

— Je... ta femme, dit-elle.

Je n'avais jamais ressenti ça auparavant, mais le désir pour elle me prit et me secoua de part en part, comme une voile qui faseye au vent.

Je n'aurais pu parler si je l'avais voulu, et même si j'avais pu, je ne l'aurais pas fait. J'avais honte d'être tellement ému par une indigène, honte du mariage aussi, et du certificat qu'elle avait enfoui comme un trésor dans son pagne. Je me détournai et fis semblant de farfouiller dans mes bagages. La première chose sur laquelle je posai les yeux fut une caisse de gin, la seule que j'avais apportée ; et, en partie pour le bien de la jeune femme, en partie à cause de l'horreur que m'inspirait le souvenir du vieux Randall, je pris une résolution soudaine. Je fis sauter le couvercle. Une par une, j'ouvris les bouteilles avec un tire-bouchon de poche, et j'envoyai Ouma les vider du haut de la véranda.

Elle revint quand elle eut fini et me regarda, l'air interloqué.

— Pas bon, dis-je, car j'étais à présent un peu plus maître de ma langue. Homme il boit, il pas bon.

Elle était d'accord avec ça, mais elle poursuivit sa réflexion.

— Pourquoi tu apportes lui ? Suppose tu veux pas boire, tu pas apportes lui, je pense.

— C'est vrai, dis-je. Autrefois je veux boire trop ; maintenant je veux pas. Tu vois, je pas savoir que j'aurais une petite femme. Suppose que je boire gin, ma petite femme, elle a peur.

Lui parler gentiment était presque au-dessus de mes forces ; j'avais fait vœu de ne jamais afficher de faiblesse devant un indigène, et je n'avais d'autre choix que cesser.

Elle baissa gravement les yeux vers l'endroit où je m'étais assis, à côté de la caisse grande ouverte.

— Je pense tu homme bon, dit-elle.
Subitement, elle se jeta à mes pieds.
— Je appartiens tu ! s'écria-t-elle. Tout comme cochon !

Septième scène : appréhension de l'autre et premier contact

Scène à rajouter

B- Scénario

Première scène

p.1

Point de vue omniscient pour décrire l'arrivée du bateau.

p.2-3

Différentes cases :

- Vue plus globale de la scène
- Ouma en premier plan et le bateau en arrière plan
- John en plus gros plan
- Vue sur le débarquement du bateau avec plein de Kanaks qui le regarde arriver

Intrigue pour ces planches : Ouma voit un petit bateau s'approcher du gros bateau. Elle aperçoit John en descendre, monter dans l'autre bateau avec Case et l'autre étranger. Elle les voit accoster.

p.4-5

Intrigue : Echange de regards entre Ouma et les autres Kanaks suite à l'arrivée d'un nouveau blanc. L'atmosphère, la tension et l'hostilité peuvent se mettre en place.

NB :

- Ouma pense plus qu'elle ne parle, elle est davantage dans l'observation.
- Toujours dessiner Ouma et John dans des cases séparés tant qu'ils ne sont pas mariés.

Deuxième scène

p.6

Le débarquement

NB : Montrer subtilement que c'est le point de vue d'Ouma et qu'elle les regarde. Elle peut apercevoir Case et John marcher qui sont suivis par un cortège d'enfants.

p.7-9

Premier vrai dialogue => A propos, il faut qu'on vous trouve une femme (Case).

Ouma réapparaît alors.

NB :

- Mettre l'accent sur la façon dont John la regarde, dont Case l'observe et lui parle. Ouma dit peu de choses.
- Observer Case, son comportement, sa posture. Montrer des signes avant-coureur que c'est lui le danger.

Troisième scène

p.10-13

Préparation du mariage

Intrigue :

Scènes : - Ouma s'habille, se prépare. Présenter ce qu'elle pense du mariage.

- Le retour de sa mère qui est allée régler les affaires du mariage. Peut-être réaliser une scène "bande dessinée dans la bande dessinée" (épisode flashback quand la mère d'Ouma touche John et qu'il a un mouvement de recul) pour montrer un premier rapprochement et point de contact entre les deux mondes :

NB : Montrer que, pour Ouma, ce mariage devient sa planche de salut.

Quatrième scène

p.14-15

Le mariage

NB :

- Pour montrer une accélération du rythme, enchaîner plein de petites cases.

- Montrer que le lecteur est aussi aveuglé qu'Ouma. Il ne doit pas savoir que c'est un mariage bidon. Ouma et le lecteur ne découvrent la réalité que lorsque John raconte la vérité sur ce mariage.

- Montrer le malaise sur les visages : la honte de John et l'espoir d'Ouma.

- Montrer que Ouma se raccroche à la feuille de papier, même si elle n'arrive pas à lire. Quand elle a le papier en main, montrer qu'elle s'enthousiasme alors que le mari est honteux et Case, jubilatoire.

Cinquième scène

p.16-17

Empressement de Case et chemin du retour

NB : sur le bas de la page 17, vue d'ensemble sur la maison.

Sixième scène

p.18-19

Intrigue : Premiers mots échangés entre les deux époux. On comprend que les deux ont été manipulés. Par exemple, Ouma, on lui a dit que John était fou d'elle.

NB :

- Montrer qu'ils se comprennent pas, qu'ils n'arrivent pas à communiquer.

- Montrer la découverte de la maison.

p.20-21

Intrigue : John vide le gin dans l'évier, l'idée "tu es un homme bon", et Ouma qui se jette à ses pieds.

NB : Comprendre les pensées d'Ouma : "mon salut est là !"

Septième scène

p.22-23

Appréhension de l'autre

NB :

- Montrer le premier vrai contact physique, les appréhensions, comment l'un appréhende l'autre.
- Montrer qu'ils ne savent pas comment se comporter.

Ellipse

p.24-27

Point de vue omniscient pour la scène où les Kanaks sont tous autour de la maison.

Intrigue => Avec le soleil levant, on voit les silhouettes, John qui se réveille, Ouma qui le regarde de l'intérieur de la maison. Elle voit le malaise et l'incompréhension de John. Par conséquent, elle se sent mal car elle croit que c'est sa faute.

Quand John revient, retour sur le point de vue d'Ouma. Elle voit John revenir et lui dire que les Kanaks sont bêtes.

NB : Mettre en avant la façon dont elle se sent par rapport aux paroles de son mari.

Huitième scène

p.28-29

Intrigue : Montrer leur solitude, et l'installation du comptoir.

p.30-31

Intrigue : Ouma commence à entendre des rumeurs. Quand elle va chercher à manger, elle voit les gens qui la regardent bizarrement et qui chuchotent quand elle passe.

NB : Mettre l'accent sur comment elle le prend.

p.32-33

Intrigue : Conversation avec son mari qui parle de ses craintes et de son incompréhension car il n'a pas de client, et elle qui se sent mal car elle se sent coupable mais elle ne sait pas comment le lui dire.

p.34-35

Intrigue => Dispute. Ouma remarque les regards de son mari face à son manque de connaissances sur sa culture.

=> Elle va à la messe et John refuse. Les messes basses et les regards dans le coin continuent. L'apogée : son mari passe à côté de l'église lors de la messe, et tout le monde se retourne sur John.

Neuvième scène

p.36

Soupçon de mise à tabou

Intrigue : John est seul dans son comptoir, personne ne vient. On voit le temps passer.

p.37-40

Intrigue : Case et John parlent dans la cuisine. John explique ses craintes de mise à tabou et ils conviennent de voir les chefs. Ouma est alors dans la cuisine en train de cuisiner. On voit John partir avec Case, voir les chefs. Ouma reste à la maison.

Ellipse

p.41-44

Intrigue : Ouma voit John revenir.

Discussion entre John et Ouma. Elle lui explique son passé.

NB : Faire attention à ce que John ait un visage grave.

p.45-55

Flash back sur le passé d'Ouma

NB : Changement de couleur : sepia ou noir et blanc.

Dixième scène

p.56

NB : Temps de pause dans le récit pour digérer la conversation houleuse.

p.57

Arrivée du missionnaire

p.58

Intrigue : John parle avec Ouma. Elle le voit partir. Au loin, un bateau s'approche.

p.59

Intrigue : Ouma voit Case et John parler, voir se disputer. John en vient aux mains avec Case.

p.60-63

Intrigue : Ouma voit John et le missionnaire revenir. Le missionnaire se présente : on lui demande de présenter le papier du mariage. Le papier du mariage est déchiré.

NB : Montrer la réaction de Ouma qui est dévastée.

Intrigue : John explique à Ouma la machination. Pendant qu'il lui explique, elle essaie de recomposer les papiers du premier certificat de mariage et on peut enfin lire ce qui était écrit dessus :

"Ceci certifie qu'Ouma fille de Fa'avao de l'île de Falesa dans les —, est illégalement mariée à M. John Wiltshire pour une nuit, et que M. John Wiltshire à toute liberté pour l'envoyer au diable

dès le lendemain matin.

John Blackamoor
Aumônier des épaves

Extrait du registre par William T. Randall, maître marin.”

p.64-65

Le deuxième mariage

Onzième scène

p.66-67

Intrigue : Après le mariage, Ouma et John découvrent les conseils/avis du missionnaire, notamment ils apprennent les rumeurs selon lesquelles Case aurait tué les prédécesseurs de John.

p.68-71

Intrigue : John découvre la forêt et la machination. Ouma attend sur la plage.

NB :

- Alternance des points de vue (Ouma/John) : mettre en avant les esprits qu'Ouma croit voir, en contraste de ce que John aperçoit.
- Montrer l'anxiété d'Ouma, sa peur.

Douzième scène

p.72-75

Intrigue : Le chef Kanak vient à la maison.

NB : Cette scène permet de voir la façon dont Ouma s'intègre chez les Kanaks, dont elle les voit, les perçoit. De plus, cette rencontre doit permettre de dévoiler la position de John par rapport aux Kanaks, a-t-elle changé ou non ?

p.76-77

Intrigue : Elaboration du plan. Ouma peut y participer et donner des idées.

Treizième scène

p.78

Intrigue : John lui demande de rester à l'abri pendant qu'il installe les explosifs.

p.79

Intrigue : Description de la peur d'Ouma, de la tension ambiante, et de son espoir que tout se finira bien.

p.80-81

Intrigue : Ouma aperçoit Case qui se rapproche. Elle va voir John pour le prévenir.

p.82

Intrigue : Explosion

p.83

Intrigue : Ouma se prend une balle dans l'épaule et tombe.

p.84-85

Intrigue : Black out. Ouma ne voit plus rien mais elle entend des gens se battre, ce qui renforce son inquiétude.

p.86-87

Intrigue : Quand Ouma reprend conscience, elle voit son mari en train de poignarder Case à de nombreuses reprises. Son mari la rejoint ensuite.

p.88

Intrigue : Les deux mariés restent assis et contemplent la forêt brûler.

p.89

Intrigue : John voit le chef Kanak arriver. D'autres Kanaks s'approchent au loin.

p.90-93

Intrigue : Une enquête se met en place pour mettre au jour le complot de Case. John rachète les affaires de Case. John est soigné.

Quatorzième scène

p.94-99

NB : montrer des cases qui présente le temps qui passe : la naissance des enfants, montrer que John commence à s'adapter...

p.100

Scène finale en pleine page.

Les deux parents (Ouma et John) en bas de l'image. Ils regardent leurs filles. Les filles sont au milieu. A droite se trouve le missionnaire, à gauche des Kanaks. Peut-être rajouter les pensées des parents. On peut voir grâce aux habits de John qu'il s'est adapté aux traditions de l'île. Toutefois, avec ses paroles, on comprend qu'il a conservé des pensées racistes et qu'il commet encore les mêmes erreurs de jugements.

C- Scénario détaillé

En premier lieu, nous avons noté quelques indications à destination de la scénariste et de l'illustrateur :

NB : ne pas montrer Ouma et John dans la même case, jusqu'au mariage

NB : les cases sont numérotées de gauche à droite, de haut en bas.

Scénario

Page 7 (première planche)

Vue d'ensemble de l'île, en pleine page.

Page 8-9

p.8

case 1 - Ouma se trouve de dos et regarde la mer. Elle aperçoit un bateau à l'approche.

case 2 - Zoom sur le bateau.

case 3 - A nouveau un zoom sur le bateau et surtout sur John.

case 4 - Zoom sur le visage d'Ouma qui regarde ces étrangers de loin.

p.9

case 1 - Vue d'ensemble. Une petite embarcation s'approche du grand bateau.

case 2 - John descend du grand bateau pour rejoindre la barque.

case 3 - Première rencontre entre Case et John. Ils parlent entre eux mais le dialogue est impossible à lire/entendre.

case 4 - Case et John se trouvent de dos sur le bateau. Ils sont prêts à accoster. Les Kanaks les regardent depuis la côte.

Page 10-11

p.10

case 1, 2, 3, 5, 6 - Zoom sur les visages de différents Kanak (dont Ouma à la case 2). Jeu de regards entre les divers protagonistes. Ils se regardent tous les uns les autres.

case 4 (au centre de la page) - Vue d'ensemble. Case aide John à descendre du bateau, les Kanaks sont de dos sur la rive. Ils semblent les entourer.

p.11

case 1 - Zoom sur le pied de John qui foule pour la première fois la terre kanak.

case 2 - Zoom sur les valises posées sur le ponton.

case 3 - John et Case sont encerclés par de jeunes Kanaks. Bien montrer le contraste entre les habits entre Blancs et Kanaks. De plus, il faut bien montrer que Case guide John.

Page 12-13

p.12

case 1 - John et Case sont représentés de face (plan jusqu'à la taille).

Case : « À propos, »

case 2 - Vue sur Ouma (plan jusqu'à la taille).

Case : « Il faut qu'on vous trouve une femme »

p.13

case 1 - Zoom sur la tête de John.

case 2 - Zoom sur la tête de Case.

case 3 - Vue d'ensemble sur Ouma. Ouma est représentée de pied, en net. Le décor autour d'elle est, quant à lui, flou. On voit Case s'approcher lentement d'elle. Toutefois, seul un léger bout de son dos est visible.

Deux bulles de dialogue apparaissent sur la planche

John : « Qui êtes-vous ? »

Case : « C'est Ouma »

Page p.14-15

p.14

En haut à gauche de la planche, se trouve Case (plan buste/ceinture). En bas à droite de la planche, est représentée Ouma (plan buste/ceinture). NB : Faire en sorte que Case ait beaucoup d'espace entre lui et les bulles, et a contrario, montrer qu'Ouma est écrasée par les bulles (donc peu d'espace entre elle et les bulles). De plus, la parole d'Ouma est limitée : petites bulles et phrases courtes. Case, lui, prend plus de place et de temps de paroles.

Case : « Bonjour ma jolie. Tu es vraiment le soleil de cette île. »

Case : « Vois-tu mon ami là-bas ? C'est John, un riche anglais venu ici pour reprendre le commerce. Regarde comme il est beau et fort ! Qu'est-ce que tu en penses ? »

Ouma : « Hmm oui... »

Case : « Il te trouve magnifique. En un instant, il est tombé sous le charme de tes beaux yeux. Il m'a dit qu'il n'avait jamais vu de femme aussi élégante et ravissante que toi. »

Case : « Tu es encore plus jolie quand tu rougis. Je suis certain que John est d'accord avec moi. Une si belle femme ne devrait pas être seule. As-tu déjà pensé à te marier ? »

Ouma : « Je... »

Case : « Cet homme-là derrière moi serait le meilleur parti pour toi. Il est riche et intelligent. Pense à toutes les choses qu'il pourrait t'offrir. A ses côtés, tu pourrais prendre un nouveau départ. »

Case : « Si tu es d'accord, il voudrait se marier avec toi. »

Case : « À ta place, je n'hésiterai pas. Une telle opportunité avec un homme si bon et fou de toi, cela n'arrivera pas deux fois... »

p.15

case 1 - Focus sur Ouma et Case. Tous les deux sont de profils, comme s'ils scellaient un pacte.

Ouma : « Oui. D'accord. »

case 2 - Zoom sur John qui est éloigné des deux. Son visage est marqué, signe qu'il ne comprend pas ce qu'il se passe et ce qu'ils disent.

Pour marquer une petite ellipse du temps, mettre un blanc plus important entre les deux cases.

case 3 - Case et John sont de dos et s'en vont.

Case : « Si vous la voulez, c'est arrangé. »

John : « D'accord. »

case 4 - Ouma est de vue de taille. Toutefois, l'angle de vue est assez large pour renforcer l'impression qu'elle est un peu perdue.

Pensée d'Ouma : « J'espère que ce mariage est une bonne idée. »

Pages 16-17

p.16

case 1 - vue d'ensemble sur la maison d'Ouma, avec la jungle autour et derrière.

case 2 - On voit par la fenêtre de la maison Ouma assise debout devant son miroir. Elle est de dos. A côté du miroir, on peut voir du tissu, du maquillage... tout pour s'apprêter. On sent que c'est sa chambre, son univers personnel.

p.17

case 1 - pleine page. A nouveau, Ouma de dos, devant son miroir. Dans la glace, on voit son reflet, expression préoccupée. Autour d'elle flotte les bulles de ses pensées.

Pensée d'Ouma :

« J'espère que c'est un homme bon. »

« Ce mariage est ma seule chance. »

« Est-ce que je devrais me boucler les cheveux ? »

« À quoi ressemblent les mariées anglaises ? »

« Et s'il voulait rentrer chez lui ? »

« Essaie de sourire, les hommes n'aiment pas les femmes tristes. »

« Vais-je devoir changer de maison ? »

« Et s'il ne venait pas ? »

« Et s'il apprenait la vérité ? »

Pages 18-19

p.18

case 1 - Ouma se coiffe les cheveux.

case 2 - Gros plan sur les mains d'Ouma qui prennent de l'eau dans un seau. Dans le reflet de l'eau, on peut voir le visage d'Ouma (son inquiétude, ses peurs, sa joie... mixte de plusieurs émotions).

case 3 - Ouma fabrique un collier de fleur.

case 4 - Ouma tient sa robe.

case 5 - Ouma enfle sa robe.

case 6 - Ouma est prête et se regarde à nouveau dans le miroir.

mère d'Ouma : « Ouma ? »

p.19

case 1 - Ouma est de dos et se retourne (juste sa tête) en direction de sa maman qui l'a appelée.

case 2 - Focus sur la tête d'Ouma. Dans ses yeux on voit sa fierté.

mère d'Ouma : « Que tu es belle ! Tu n'as pas à te faire, tout est réglé pour le mariage. »

case 3 - Ouma et sa mère sont face-à-face.

case 3bis - Plongée dans le passé : flash-back de la rencontre entre John et la maman d'Ouma. Dans ce flash-back, on peut voir la maison de Case et la maman d'Ouma parler à John.
maman d'Ouma : « J'ai rencontré ton futur mari. Il est très charmant.
Il est l'heure, tu devrais y aller. »

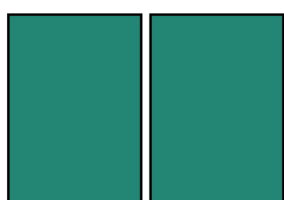
Pages 20-21

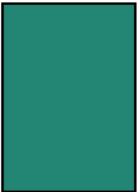
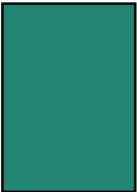
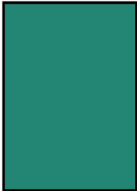
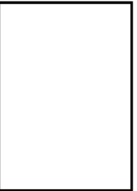
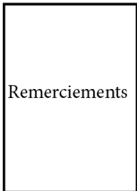
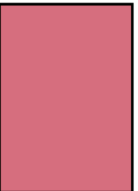
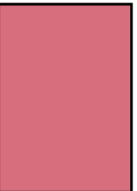
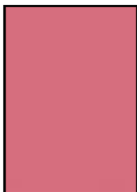
p.20

case 1 - Zoom sur le visage d'Ouma. On doit sentir qu'elle se force à sourire et être heureuse.
case 2 - Zoom sur John. On peut voir qu'il observe avec attention sa future femme.
case 3 - Zoom sur l'aumônier. On doit apercevoir son regard fourbe.
case 4 - Zoom sur Case. On doit sentir qu'il jubile et qu'il manigance.
case 5 - L'aumônier et Case rédigent les papiers du mariage. Ils échangent des regards complices. En arrière-plan, on peut voir la maison de Case.

p.21

case 1 - Zoom sur visage d'Ouma, plusieurs émotions traversent son visage : délivrance, soulagement, joie, mais avec une tension sous-jacente.
case 2 - Zoom sur visage de John, sa gêne doit ressortir.
case 3 - Zoom sur le papier du mariage. Tout comme Ouma, on n'arrive pas à lire le document. On peut voir le papier tenu par les mains d'Ouma.
case 4 - Vue d'ensemble sur les deux mariés. Ils se tiennent la main et se regardent. Regard plein d'espoir pour Ouma, et un peu de gêne pour John. C'est la première fois que les deux personnages sont réunis dans une même case.

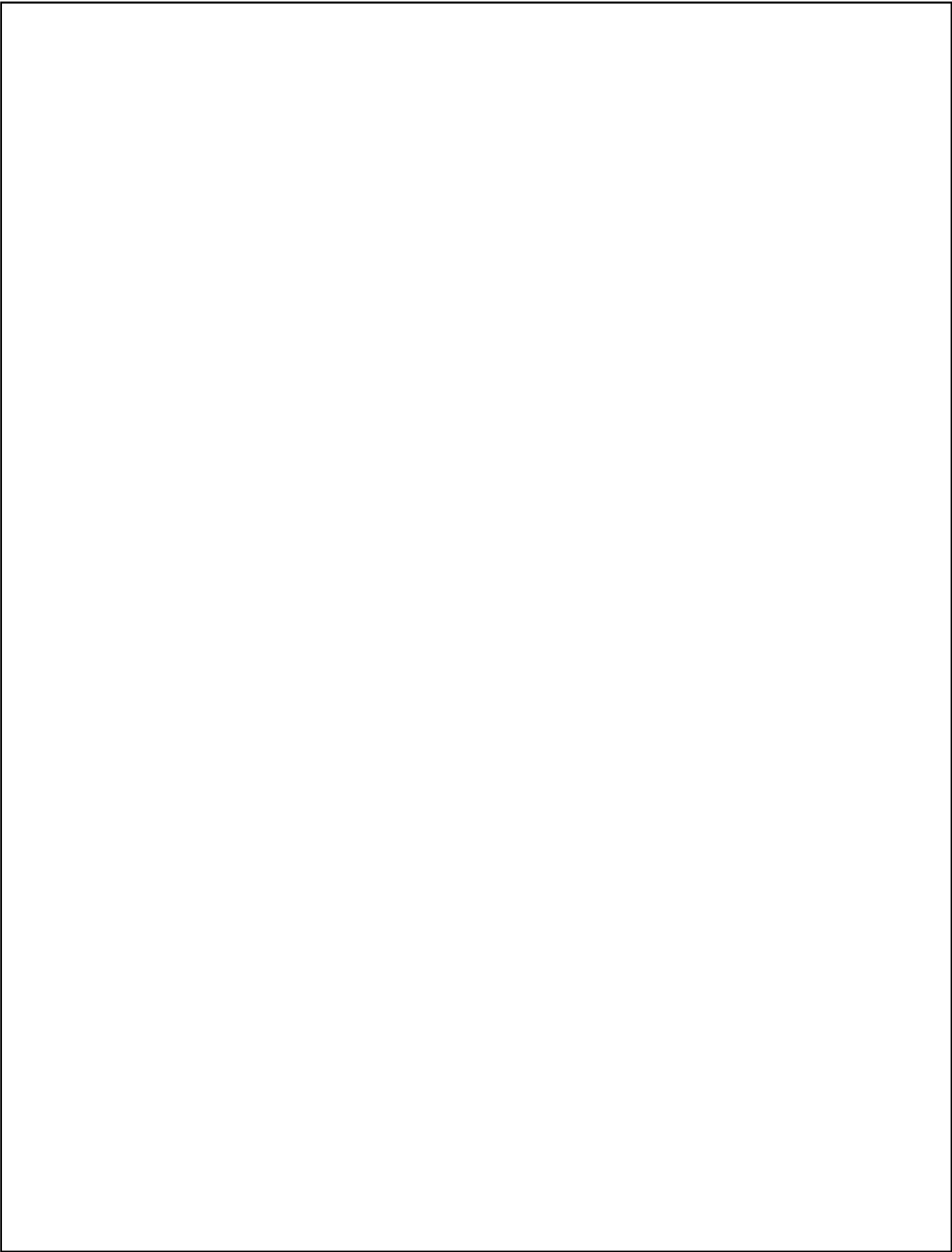


							
92	93	94	95	96	97	98	99
							
100	101	102	103	104	105	106	107
							
108	109	110	111	112			
							

Et se lèvera l'Aurore

SÉVERINE VIDAL

ARNO MONIN



Note de l'éditeur

Aux éditions du Rouergue, nous n'avons toujours eu qu'une ambition, celle de proposer des histoires que nous aurions voulu trouver dans nos bibliothèques.

C'est ainsi qu'est né *Et se lèvera l'Aurore*, qui met en lumière Ouma, personnage délaissé dans *Le Bêche de Falesa* de Robert Louis Stevenson, publié en 1892.

En tant que passionnés de littérature, nous sommes cruellement attachés au patrimoine littéraire. Lire des classiques, c'est tisser des liens avec le passé. C'est replonger dans des époques lointaines. C'est se remémorer. Mais toujours avec un œil critique et un certain recul pour reconnaître les marques du temps. Les mœurs d'hier ne sont plus ceux d'aujourd'hui, et il convient d'en être conscient. Néanmoins, l'œil critique est toujours nécessaire, tout comme il est nécessaire de reconnaître la marque du temps. Aussi, par cette bande dessinée, nous souhaitons faire revivre la colonisation pour pouvoir la dénoncer et mettre en exergue son racisme sous-jacent.

Nos convictions nous poussent à tendre vers l'Autre, et dès lors le projet de la collection *Vox* est né. Donner la voix à des personnages négligés dans l'œuvre dont ils sont issus. Imaginer leur vie, entendre leurs sentiments, mettre en lumière des facettes qui ont échappé aux écrivains de l'époque afin qu'ils éclairent une fois de plus notre chemin.

Nous espérons que vous apprécierez cet engagement éthique et littéraire qui caractérise - nous l'espérons - chacune de nos parutions.

Bonne lecture !

Les éditions du Rouergue

rouergue 

Pour XXX,
Séverine Vidal

Pour XXX,
Arno Monin

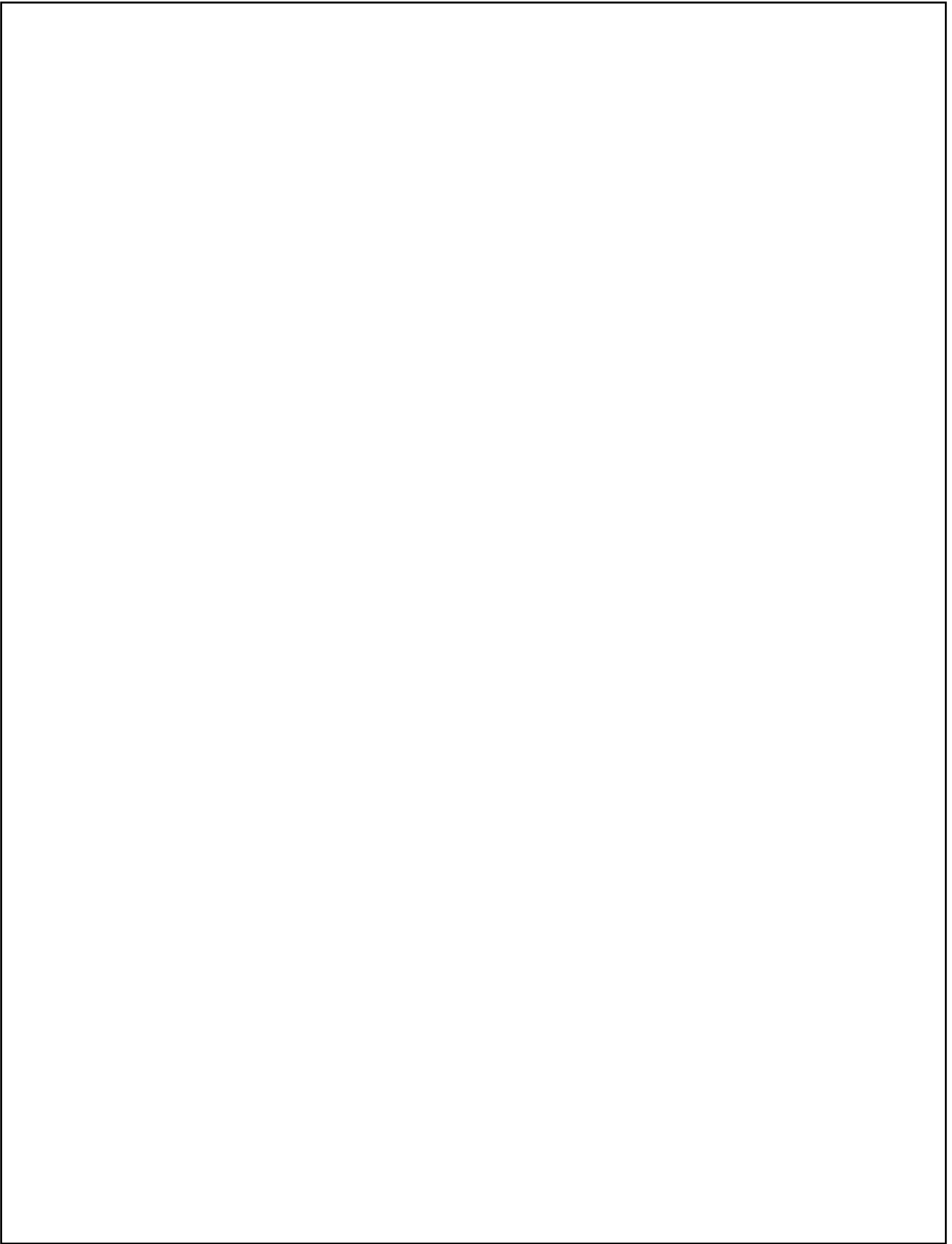
Et se lèvera l'Aurore

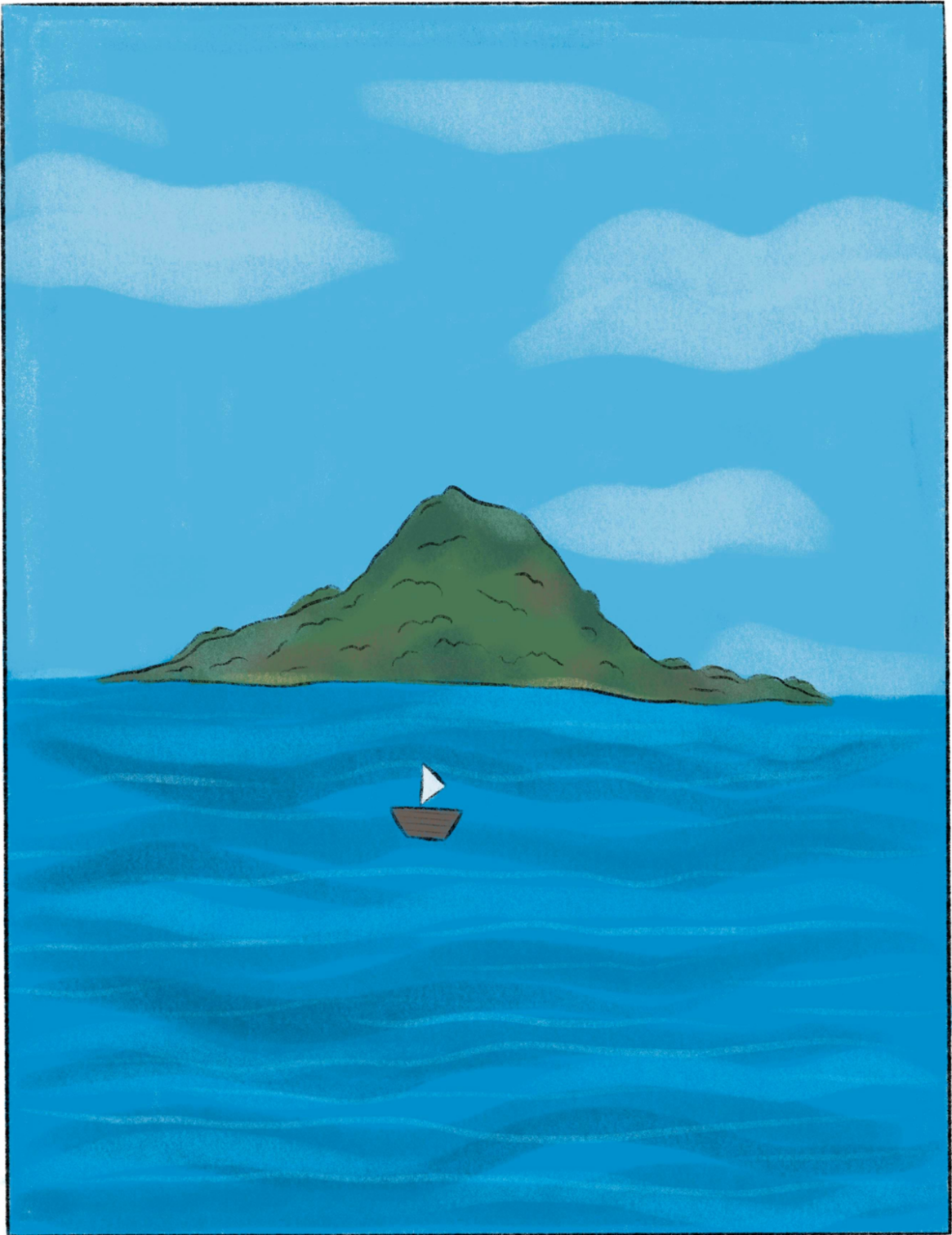
SÉVERINE VIDAL

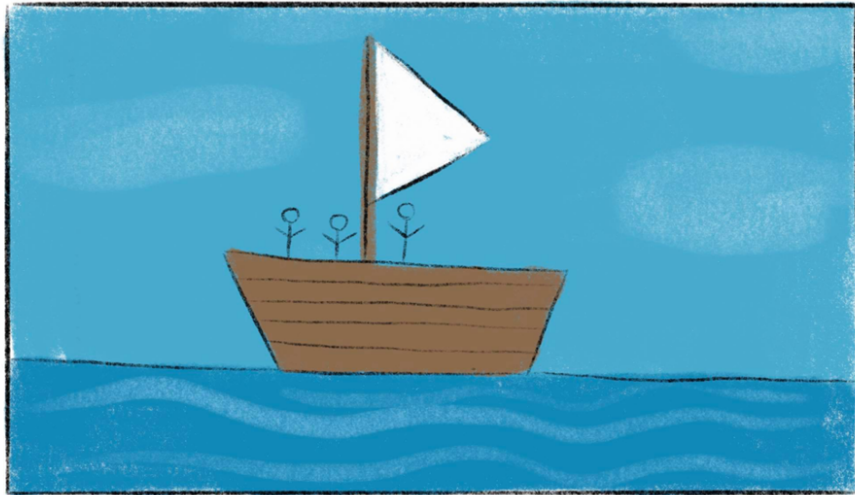
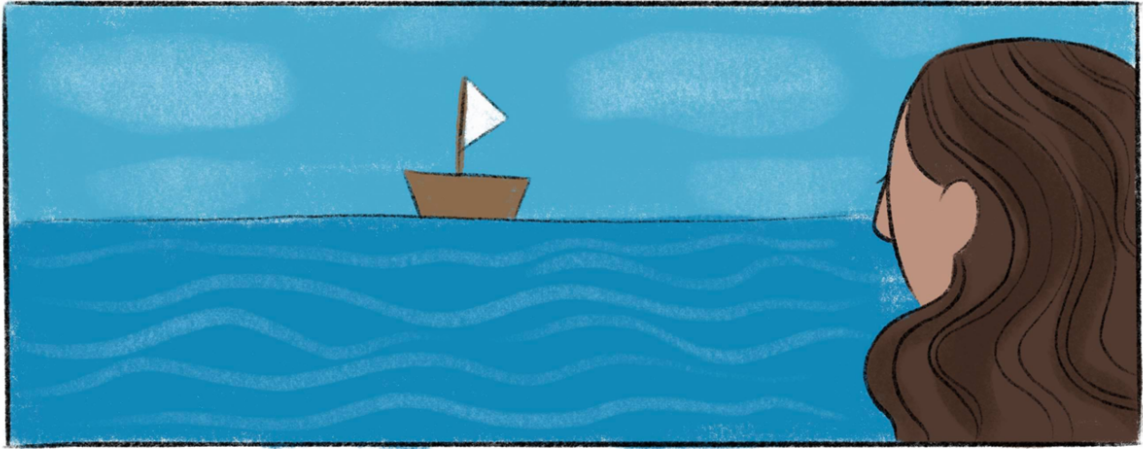
ARNO MONIN

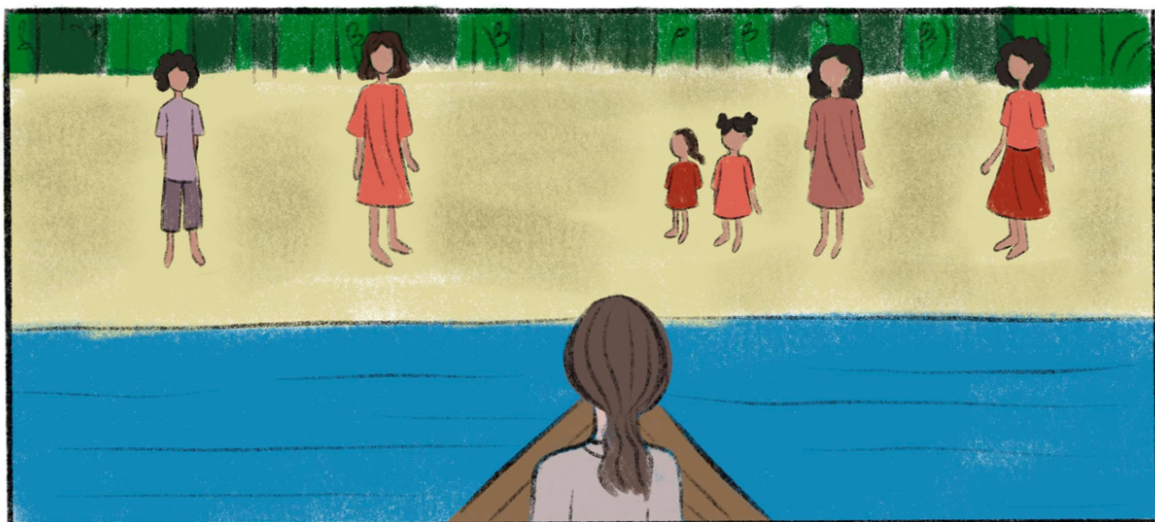
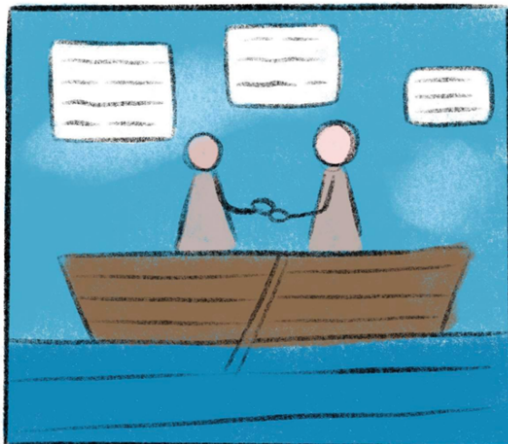
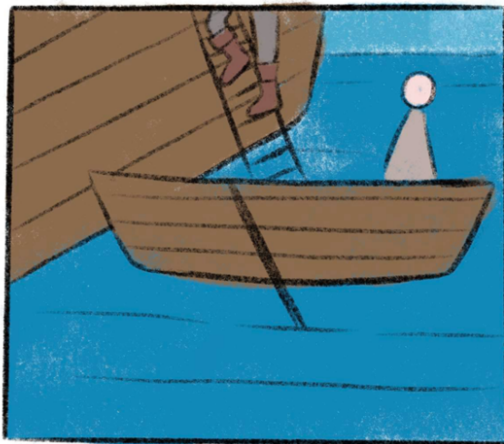
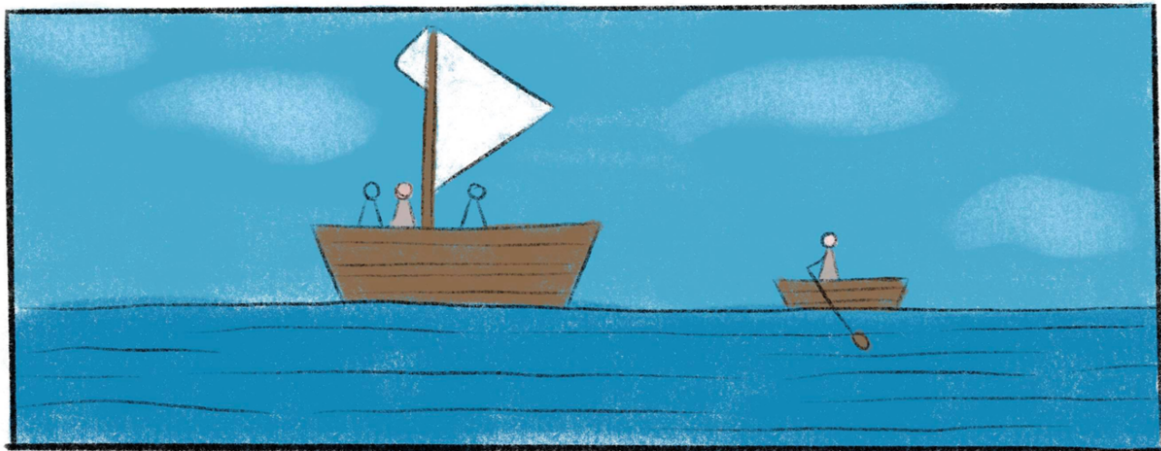
Adapté du *Bêche de Falesa*,
de Robert Louis Stevenson

ROUERGUE

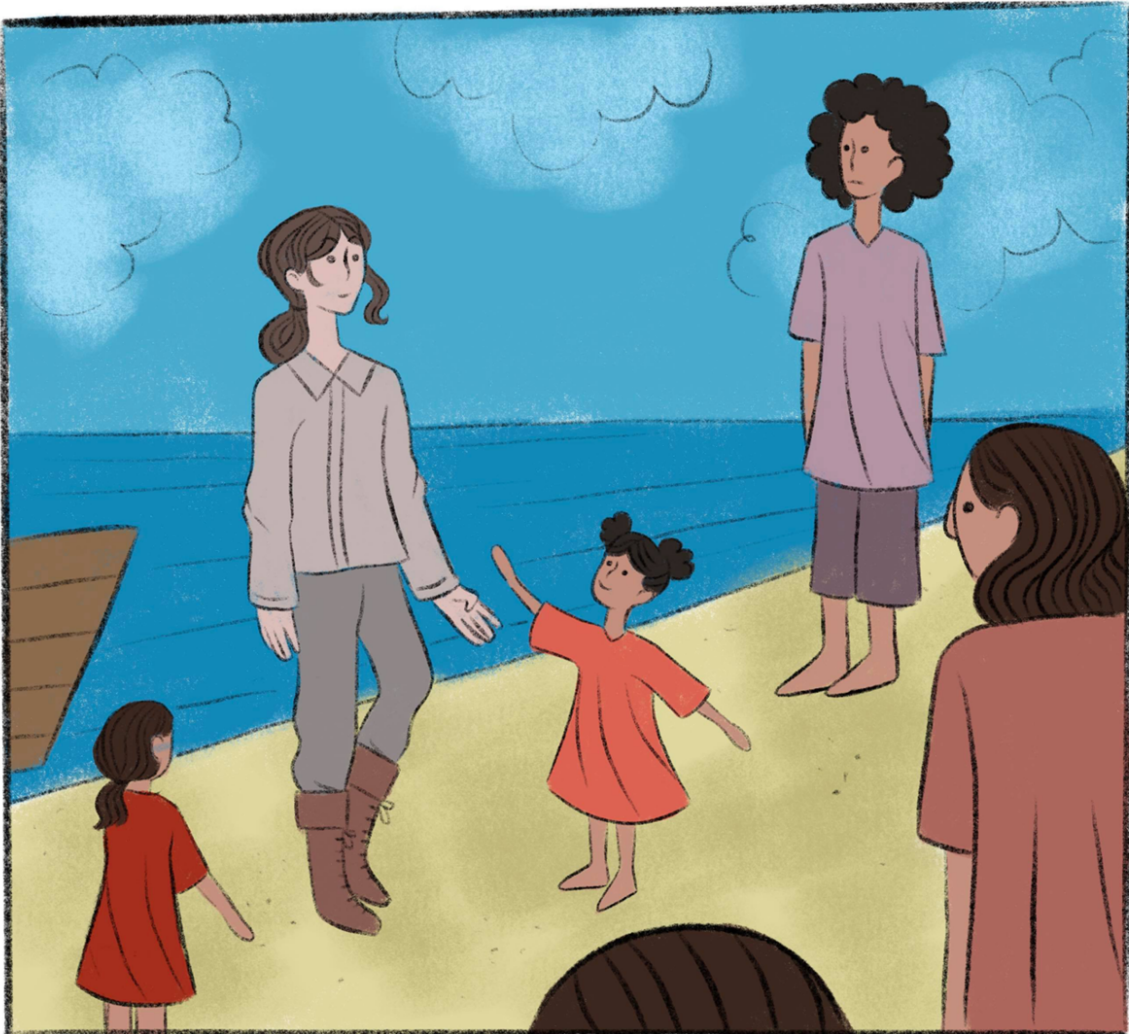


















BONJOUR MA JOLIE. TU ES VRAIMENT
LE SOLEIL DE CETTE ÎLE.

VOIS-TU MON AMI LÀ-BAS ? C'EST JOHN, UN
RICHE ANGLAIS VENU ICI POUR REPRENDRE LE
COMMERCE. REGARDE COMME IL EST BEAU ET
FORT ! QU'EST-CE QUE TU EN PENSES ?

IL TE TROUVE MAGNIFIQUE. EN UN INSTANT, IL EST
TOMBÉ SOUS LE CHARME DE TES BEAUX YEUX. IL M'A
DIT QU'IL N'AVAIT JAMAIS VU DE FEMME AUSSI ÉLÉ-
GANTE ET RAVISSANTE QUE TOI.

TU ES ENCORE PLUS JOLIE QUAND TU ROUGIS.

JE SUIS CERTAIN QUE JOHN EST D'ACCORD AVEC
MOI. UNE SI BELLE FEMME NE DEVRAIT PAS ÊTRE
SEULE. AS-TU DÉJÀ PENSÉ À TE MARIER ?

CET HOMME-LÀ DERRIÈRE MOI SERAIT LE MEIL-
LEUR PARTI POUR TOI. IL EST RICHE ET INTEL-
LIGENT. PENSE À TOUTES LES CHOSSES QU'IL
POURRAIT T'OFFRIR. À SES CÔTÉS, TU POURRAIS
PRENDRE UN NOUVEAU DÉPART.

SI TU ES D'ACCORD, IL VOUDRAIT SE MARIER
AVEC TOI.

À TA PLACE, JE N'HÉSITERAIS PAS. UNE TELLE
OPPORTUNITÉ AVEC UN HOMME SI BON ET
FOU DE TOI, CELA N'ARRIVERA PAS DEUX FOIS...

HMM OUI

...

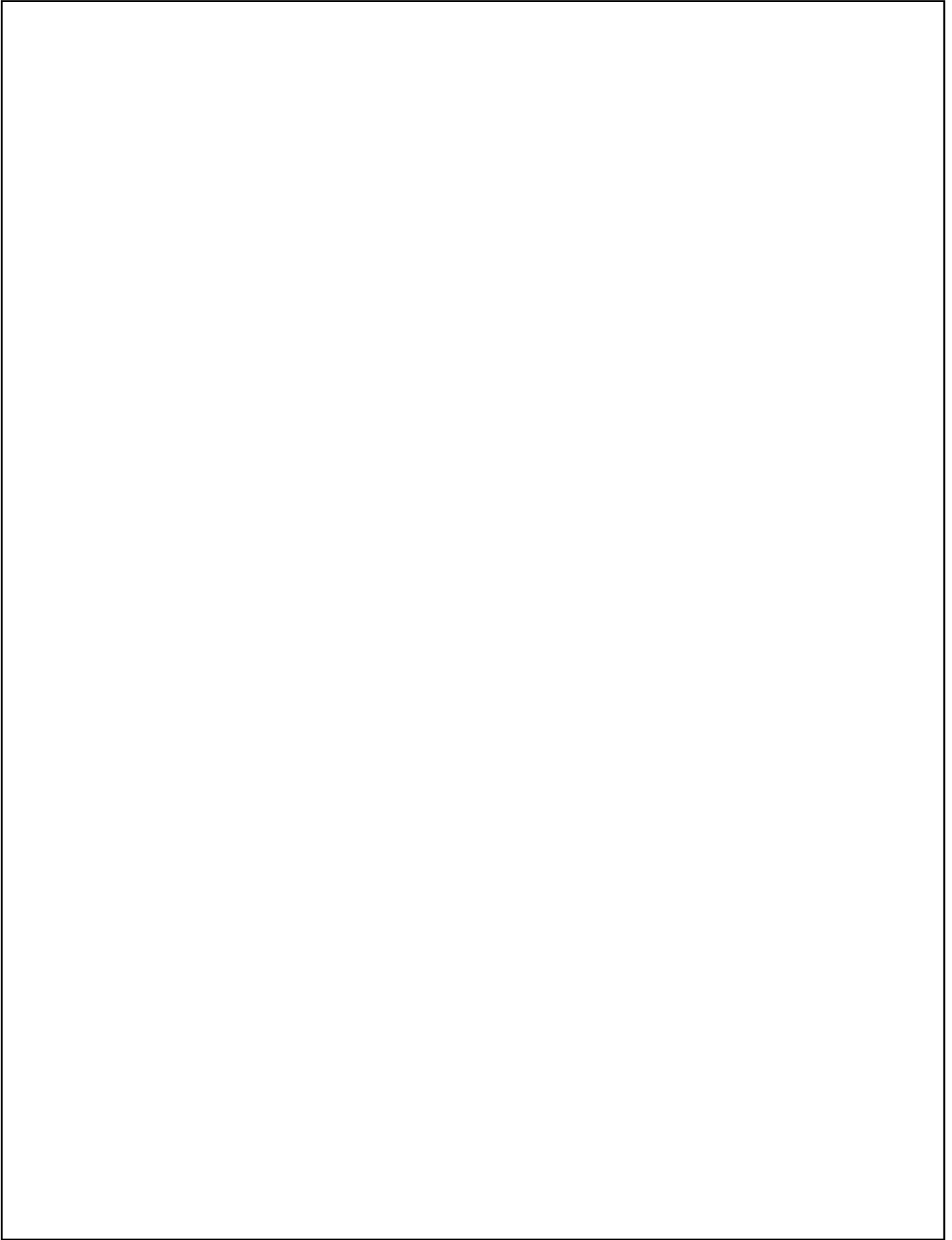
...

JE...



reste des planches

dernière planche



Scénario : Séverine Vidal
Illustrations : Arno Monin

© Éditions du Rouergue, 2021
www.lerouergue.com

Adaptation de *Le Bêche de Falesa*, initialement publié
aux éditions Anacharsis

Achevé d'imprimer en septembre 2021 sur les presses
de SEPEC & SEPEC NUMÉRIQUE, Imprimeur & relieur,
ZA « les Bruyères », 01960 Péronnas

dépôt légal : octobre 2021
isbn : 978-2-8126-000-0

Des mêmes auteurs

Séverine Vidal

Albums déjà parus aux éditions du Rouergue

- ***La meilleure nuit de tous les temps***, 2012
- ***Comment j'ai connu papa***, 2010

Bandes dessinées

- ***L'Onde Dolto***, dessins d'Alicia Jaraba, éditions Delcourt/Soleil, 2019
- ***La maison de la plage***, dessins de Victor L. Pinel, éditions Marabulles, 2019
- ***La Belle absente***, coscénariste Constance Joly-Girard et dessins de Barroux, éditions Les enfants rouges, 2016



Arno Monin

Bandes dessinées parues aux éditions Bamboo



- ***Monsieur Jules***, scénario d'Aurélien Ducoudray, 2019
 - ***L'Adoption T2***, scénario de Zidrou, 2017
 - ***L'Adoption T1***, scénario de Zidrou, 2017
 - ***Merci***, scénario de Zidrou, 2014
- ***L'Enfant maudit T2***, scénario de Laurent Galandon, 2012
- ***L'Enfant maudit T1***, scénario de Laurent Galandon, 2009
- ***L'Envolée sauvage T2***, scénario de Laurent Galandon, 2007
- ***L'Envolée sauvage T1***, scénario de Laurent Galandon, 2006

Bientôt dans la collection VOX

Les Monstres aussi croient aux fées
Stéphane Fert
À paraître en 2022



De l'autre côté du phare
Jonathan Garnier et Cy
À paraître en 2023

Aurore, le visual novel inspiré de l'univers de la Bande dessinée



L'île de Falesa et ses habitants vous ont plu ?
Poursuivez votre découverte avec le jeu *Aurore*, disponible
dans tous les stores dès le 29 novembre !



IV - FABRICATION

A- Récapitulatif

<i>Informations générales</i>	
Titre	<i>Et se lèvera l'Aurore</i>
Tirage	6500
Pagination	112
Format fini	233x306 mm
Format bloc intérieur	230x300 mm
Dos (en mm)	13,104
Rabat	-

<i>Caractéristiques papier (intérieur)</i>	
Qualité	Artic Volume White
Grammage	0,130
Couleur	Blanc
Main	1,80
Impression	quadri (recto/verso)
Type	couché mat bouffant

<i>Caractéristiques papier (couverture)</i>	
Qualité	
Grammage	0,150
Couleur	blanc
Main	1
Impression	quadri (recto)
Type	couché brillant (une face)

<i>Finitions (intérieur)</i>	
Vernis	-
Pelliculage	-
Marquage à chaud	-
Gaufrage	-
Autre	-
Gardes	rapportées, en bi-couleur

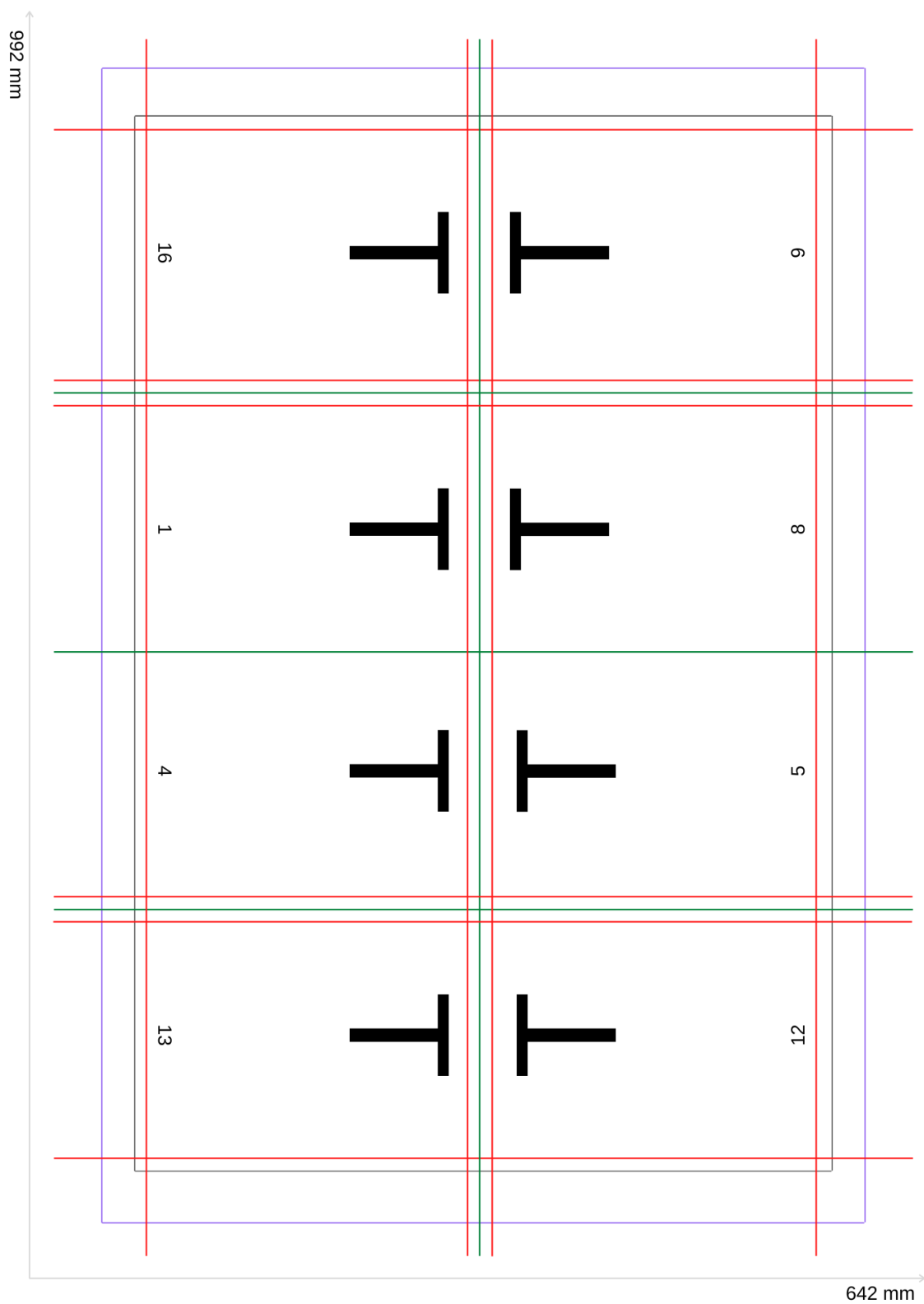
<i>Finitions (couverture)</i>	
Vernis	verniss brillant, sur des éléments du décor et le titre
Pelliculage	mat
Marquage à chaud	-
Gaufrage	-
Autre	-

<i>Façonnage</i>	
Dos cousu	X
Dos grecqué	-
Couverture souple	-
Couverture rigide	X
Tranche file + signet	-
Autre	-

<i>Conditionnement</i>	
Mise sous film par paquet de 5	
Cartons de 20	

<i>Livraison</i>	
Point de livraison 1	50 exe => Éditions du Rouergue 47, rue du Docteur Fanton BP 90038 13633 Arles cedex
Point de livraison 2	6450 exe => UD-UNION DISTRIBUTION, 106 rue Petit Leroy, 94550 CHEVILLY-LARUE

B- Pligramme



C- Schéma d'imposition

Schéma d'imposition

	Recto		Verso	
<i>Pertes</i>		<i>Tirages</i>		<i>Pertes</i>
400	C1	6500	C1	400
400	C2	6500	C2	400
400	C3	6500	C3	400
400	C4	6500	C4	400
400	C5	6500	C5	400
400	C6	6500	C6	400
400	C7	6500	C7	400

Hors passe : 45 500 feuilles
Pertes imprimeurs : 1365 feuilles
Pertes façonnage : 1820 feuilles
Total de feuilles à utiliser : 54 285 feuilles

V- DEVIS

A - Devis imprimeur



*Créateur de solutions sur mesure
pour tous vos projets d'impression*

DEVIS ref I-4711 Aurore

Date: 21.01.2020

Société :
Contact : Clémence Rainteau

Et se lèvera l'Aurore

Format intérieur : 233 mm x 306 mm

Pagination : 108 + 8 (pages de garde) + 4 (couverture)

Papier couverture : couché 130 g contrecollé sur carton 2,4 mm

Impression couverture : 4+0 R° seul + pelliculage brillant

Papier intérieur : couché mat 130 gr

Impression intérieur : 4+4 quadri R°/V°

Papier pages de gardes : couché mat 150 gr, sans impression

Façonnage : dos carré cousu collé

Tirage : 6 500 ex

Livraison : 1 point - France, Chevilly-Larue, 94550

Prix HT (livraison comprise)
19 335 EUR



Bureau Commercial : 97 Boulevard Arago 75 014 PARIS
Usine : Z.A des Bruyères 01 960 PERONNAS
SAS au capital de 1 000 000 euros
Péronnas le : 03/03/2020

Tél : 33 (0)1 45 35 92 39
Tél : 33 (0)4 74 21 93 78

M2 édition (projet étudiant)

A l'attention de : Clémence Rainteau
Campus Mirail 5, allée Antonio Machado
31058 Toulouse cedex 9
Tel :

Devis n° 000041410252 réalisé par Alexandre DAHAN
Portable : 0660712909 E-mail : adahan@sepec.com

Nous vous remercions de votre demande de prix et vous prions de bien vouloir trouver ci-dessous notre meilleure proposition pour la réalisation éventuelle de :

0000414102525

Descriptif technique :

FORMAT FERME : 230 mm * 300 mm **FORMAT OUVERT :** 472 mm * 300 mm soit un Format à la française

QUANTITE : 6500 exemplaires

INTERIEUR : 112 pages Impression quadrichromie
Couché Mat 135 gr

GARDES : Rapportées sur Popset Bleuét - impression : 1 couleur

COUVERTURE : 4 Pages impression 4 + 0
Couché brillant - 150 gr
Pelliculage Mat R°

FACONNAGE : RELIURE CARTONNEE COUSUE
Carton 20 ème/10 avec Dos Carré

BAT : BAT PAR MAIL 24h maxi **OPTIONS BAT PAPIER :** 64 euros HT

OPTIONS :

CONDITIONNEMENT : par 5 ex + Caisses SEPEC 15kg maxi

POIDS d'un exemplaire : 716 grammes

LIVRAISON : Standard 1pt + justifs

Notre Offre valable 1 mois :

Quantité :	Coût Total HT	Coût unitaire	Coût du mille +	Epaisseur dos en mm
6500 ex :	18 251,00 €	2,81 €	2 054,95 €	12,00

- *Sauf ordre contraire écrit fixant un nombre maximum à fabriquer, SEPEC facture la totalité au prix coût mille +, les unités supplémentaire dans la limite de + ou - 10%.
 - CTP d'après fichiers PDF 1.3, polices et images (CMJN 300 dpi- superposition maximum des 4 couleurs 280%), selon notre cahier des charges accompagnées de sorties référencées
 - Les corrections apportées sur le BAT seront facturées au taux horaire de 50 euros avec un minimum de 50 euros.
 - le coût d'un traceur supplémentaire est de : 20 euros en sus des heures de corrections.
 - Les livraisons correspondent au standard du transport (camion porteur 19 tonnes). Les livraisons par petits camion et/ou livraison à l'étage engendrent des suppléments très importants à la charge du client. Ils sont compris entre 150 et 500 euros HT. Il est conseillé de vérifier l'accessibilité de votre lieu de livraison.
 - Ce bon de commande entérine tous les éléments de fabrication, tout changement (quantité, format, pagination) fera l'objet d'un nouveau bon de commande signé de votre part. A défaut, c'est ce bon de commande qui fait office de référence.
- CONDITIONS DE PAIEMENT : à définir* à la commande selon la loi LME soit 45 jours fin de mois ou 60 jours date de facture.

Espérant avoir la faveur de vos ordres, à l'exécution desquels nous apporterons tous nos soins, nous vous prions d'agréer, l'assurance de nos sentiments les meilleurs.

LE SERVICE DEVIS

SIGNATURE

BON POUR ACCORD



B- Devis conception maquette et collection

HELLO I'M SOOPA MEOW

BUT YOU CAN CALL ME
CAMILLE

Camille Aubry
DIRECTION ARTISTIQUE
CONCEPTION GRAPHIQUE

NO SIRET : 49362631100010
NO MDA : A832993
NO TVA : FR24493626311

Port. : 06 32 57 89 84
soopa@soopameow.com
www.soopameow.com

Devis VOX
11/03/2020

Client : Éditions VOX

DESCRIPTIF DES TRAVAUX

CRÉATION GRAPHIQUE pour un album BD / 112 pages

COUVERTURE

- proposition (3 pistes) et création d'un logo pour la couverture 700,00

MAQUETTE INTÉRIEURE

- mise en page intérieur 400,00

- retouche chromie des planches 400,00

SOUS-TOTAL 1500,00

Création pour la Charte Graphique de la collection VOX

Création graphique pour un logo (proposition de 3 pistes) 3000,00

Réalisation et présentation d'une proposition décliner sur plusieurs couvertures
Retouches et modifications de la piste retenue **

Livraison des fichiers pour application de la charte (eps, psd, jpg, pdf) 500,00

Corrections**

** Modifications supplémentaires et ne faisant pas parti du brief initial.

Les corrections seront facturées à hauteur de 170 euros par demi-journée passée.

Total HT 5000,00 €
TVA à 20% 1000,00 €
Total TTC 6000,00 €

Ce devis est à titre indicatif.

Vous souhaitant bonne réception, je reste à votre disposition pour toute information complémentaire.
Dans un souci de transparence et soucieuse de la qualité de mes services, je vous remercie de me retourner
ce devis signé par mail.

VI- SUPPORTS DE COMMUNICATION

A- Affiche table ronde

CONFERENCE

HISTORICITÉ DANS LES JEUX VIDÉOS

NOTA BENE & CHARLIE DANGER

SAMEDI 1ER DÉCEMBRE 2021 À 18H

30 Avenue Corentin Cariou, 75019 Paris
www.cite-sciences.fr

 **cité**
sciences
et industrie

 **DEAR
VILLAGERS**

 **arte**

B- Présentation du jeu pour les libraires

AURORE, *le visual novel*

Les éditions du Rouergue et Dear Villagers, en partenariat avec Arte production, sont heureux de vous présenter leur nouvelle production : Aurore, le *visual novel*.

Ce jeu, aux frontières de la BD, du jeu vidéo et des livres dont vous êtes le héros, vous propose une expérience unique.

Découvrez ou redécouvrez l'univers d'Arno Monin et de son île de Falesa. Voyagez à travers le temps et prenez vie à l'époque coloniale !

Et pour ce faire, rien de plus simple !

Téléchargez l'appli, choisissez un personnage et il ne vous reste plus qu'à vous laisser porter par sa voix !



Disponible dans tous les stores
à partir du 29 novembre 2021 !



Compatible sur tablette et
smartphone (IOS et Android)



Prix : 4€

VII- CONTRATS

A- Contrat d'édition illustrateur

CONTRAT D'EDITION

Entre les soussignés :

Arno Monin

Ci-après dénommé « l'Auteur »

D'une part

Et

Alzira Martins, directrice des éditions du Rouergue

Ci-après dénommé « l'Editeur »

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 « Et se lèvera l'Aurore », ciaprès 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.

Le présent contrat est conforme aux dispositions du Code de la propriété intellectuelle (Article L 1321 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.

PARTIE 1 – DISPOSITIONS RELATIVES A L'EXPLOITATION DE L'OEUVRE SOUS FORME IMPRIMÉE, AUX DROITS SECONDS ET DÉRIVÉS

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 4 septembre 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 : 15 000 euros.

ARTICLE 3 – OBLIGATIONS DE L'ÉDITEUR

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 cocontractant 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 6 janvier.

Les relevés de comptes sont adressés, ou sont rendus disponibles par un procédé de communication électronique dans un format archivable, le 30 janvier 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 janvier 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 contrac-

tuelles 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'acquéreur 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.

ARTICLE 7 – ETENDUE DE LA CESSION

1/ Durée

La présente cession est consentie pour toute la durée de vie de l'œuvre.

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

2/ Territoire

La présente cession prendra effet en tous lieux sur le territoire européen incluant le Royaume-Uni.

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 4 semaines, 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 cidessus, 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 ;
- 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 6500 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 8 novembre 2022.

Si l'ouvrage n'est pas publié dans un délai de 26 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 5000 € 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 ;
- 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.

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 :

- 6,5 % de 1 à 6500 exemplaires
- 7,5% de 6501 à 8000 exemplaires
- 8,5% au-delà de 8001 exemplaires

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.
- Les 20 exemplaires remis gratuitement aux auteurs.

Dans tous les cas, l'éditeur doit être en mesure de justifier à l'auteur du nombre d'ouvrages sans droit. A 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 35 % 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.

Fait le 06/05/2019 En deux exemplaires

L'auteur :
Arno Monin

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Arno Monin', written in a cursive style.

L'éditeur :
Alzira Martins

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Alzira Martins', written in a cursive style.

B- Contrat d'édition scénariste

NB : Les deux contrats d'édition étant similaires, nous avons fait le choix de ne présenter pour le contrat de la scénariste que certains articles, contenant notamment des informations chiffrées (dates, droits d'auteur, etc)

CONTRAT D'ÉDITION

Entre les soussignés :

Séverine Vidal

Ci-après dénommée « l'Auteur »

D'une part

Et

Alzira Martins, directrice des éditions du Rouergue

Ci-après dénommé « l'Editeur »

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 « Et se lèvera l'Aurore », 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.

Le présent contrat est conforme aux dispositions du Code de la propriété intellectuelle (Article L 1321 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.

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 toute la durée de vie de l'œuvre.

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

2/ Territoire

La présente cession prendra effet en tous lieux sur le territoire européen incluant le Royaume-Unis.

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 8 semaines, 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 cidessus, 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 ;
- 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 6500 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 8 novembre 2022.

Si l'ouvrage n'est pas publié dans un délai de 26 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 – RÉMUNÉRATION 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 1500 € 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 ;
- 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 :

- 3,5% de 1 à 6500 exemplaires
- 4,5% de 6501 à 8000 exemplaires
- 5,5 % au-delà de 8001 exemplaires

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.
- Les 20 exemplaires remis gratuitement aux auteurs.

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

Fait le 06/05/2019 En deux exemplaires

L'auteur :
Séverine Vidal

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Séverine' followed by a stylized flourish.

L'éditeur :
Alzira Martins

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Alzira' followed by a stylized flourish.

C- Contrat de coédition (projet numérique)

CONTRAT DE COPRODUCTION

1. Parties
2. Objet
3. Durée
4. Responsabilité de la production
5. Budget et financement de la production
6. Répartition des recettes d'exploitation
7. Livraison des masters
8. Exclusivité de diffusion
9. Commercialisation
10. Propriété
11. Intervention éventuelle d'un tiers
12. Cession et nantissement
13. Dispositions diverses

Clause 1. Parties

ENTRE :

La SOCIÉTÉ Les éditions du Rouergue, ayant son siège social à 47, rue du Docteur Fanton
BP 90038, 13633 Arles cedex, mail : info@lerouergue.com et Représentée par Alzira Martins,
directrice.

Ci-après dénommée l' « Éditeur 1 »

D'une part,

ET :

La SOCIÉTÉ Dear Villagers ayant son siège social à 1348 avenue Raymond Dugrand
MARCHE DU LEZ les Jardins du Lez, 34000 Montpellier, FRANCE, mail : francis@plugindigital.
com et Représentée par Francis Ingrand, CEO.

Ci-après dénommé l' « Éditeur 2 »

D'autre part,

ÉTANT PRÉALABLEMENT RAPPELÉ : L'Éditeur 1 est reconnu par les parties comme Producteur-délégué. L'Éditeur 2 est reconnu par les parties comme coproducteur et diffuseur. L'Éditeur 1 et l'Éditeur 2 s'engagent à produire ensemble aux conditions définies par les présentes une œuvre audiovisuelle qui consiste en un visual novel intitulé Aurore ci-après dénommés « l'Œuvre ».

EN CONSÉQUENCE, IL A ÉTÉ CONVENU CE QUI SUIT :

Clause 2. Objet

Les caractéristiques de l'Œuvre sont les suivantes :

Titre : Aurore

Réalisation : Editions du Rouergue & Dear Villagers

Genre : Visual novel

Durée prévisionnelle : 10 heures

La présente convention a pour objet exclusif :

- toute opération se rapportant à la préparation, à la production et à l'exploitation de l'Œuvre ;
- l'exploitation des droits de l'Œuvre dans le monde entier en toutes versions et de tous formats, sur tous supports et par tous procédés existants ou à venir ;
- le financement de l'Œuvre ;

Clause 3. Durée

Le présent contrat prendra effet le 2 septembre 2019 pour se poursuivre aussi longtemps que l'Œuvre pourra être exploitée pour le compte commun des parties, dans l'une quelconque de ses présentations ou versions et, en tout état de cause, pour la durée des droits d'auteurs acquis ou à acquérir, y compris toute prorogation légale ou conventionnelle.

Clause 4. Responsabilité de la production

4.1 Les parties conviennent expressément que le présent accord ne pourra en aucun cas être considéré comme une société en nom collectif. En conséquence, il est expressément convenu que la responsabilité de chacune des parties est limitée aux engagements pris dans le présent accord.

4.2 Les fonctions de Producteur-délégué sont confiées à l'Éditeur 1. À ce titre, il assume la coresponsabilité ainsi que la cogestion de la production au mieux des intérêts communs. Il garantit la bonne fin de celle-ci, dans le cadre du devis accepté et est seul responsable des éventuels dépassements de devis.

4.3 Le Producteur-délégué fera son affaire des contrats nécessaires à la bonne exécution des présentes, notamment le contrat des auteurs, et restera garant de l'exécution de ces contrats.

4.4 L'ensemble des contrats conclus par le Producteur-délégué devra prévoir la cession de tous les droits de reproduction permettant les exploitations prévues par la présente convention en ce compris les droits iconographiques, graphiques et musicaux.

4.5 Il est d'ores et déjà convenu que tout matériel informatif ou publicitaire, comportera la mention des coproducteurs signataires de la présente sous la même forme et dans les mêmes caractères.

Clause 5. Budget et financement de la production

5.1 L'Éditeur 1 et l'Éditeur 2 fixent le budget global de la production à la somme de 253 428,83 (deux cents cinquante trois mille quatre cents vingt huit euros et quatre vingt trois centimes) euros H.T.V.A., conformément aux devis détaillés reçus et approuvés par les parties.

5.2 La part de l'Éditeur 1 s'élève à 107 277, 67 (cent sept mille deux cents soixante dix sept euros et soixante sept centimes) euros. La part de l'Éditeur 2 s'élève à 146151,20 (cent quarante six mille cent cinquante et un euros et vingt centimes) euros. Les différents financements négociés en amont auprès des intervenants seront majoritairement payés une fois que le travail sur le visual novel sera amorcé.

Clause 6. Répartition des recettes d'exploitation

6.1 L'Éditeur 1 percevra 45 % des Recettes Nettes Part Producteur provenant de l'exploitation de l'Œuvre dans tous les pays, en toutes langues et sur tous supports, en ce compris les supports vidéographiques, ainsi que de l'exploitation des droits dérivés. L'Éditeur 2 percevra 55 % des Recettes Nettes Part Producteur provenant de l'exploitation de l'Œuvre dans tous les pays, en toutes langues et sur tous supports, en ce compris les supports vidéographiques, ainsi que de l'exploitation des droits dérivés

6.2 D'une manière générale, l'expression « Recettes Nettes Part Producteur » (RNPP) s'entend de l'ensemble de toutes les recettes hors taxes au premier euro, et au premier rang, réellement encaissées par le Producteur, quelles qu'en soient la nature et la provenance, réalisées en raison de l'exploitation de l'Œuvre ou de tout ou partie de ces éléments dans le monde entier, dans toutes ses versions, en tous formats, en toutes langues, sous tous titres, par tout procédé connu ou à découvrir, y compris par la cession de droits dérivés, sous déduction, pour chaque exploitation, des frais d'exploitation ci-après énumérés et mis à la charge des Éditeurs pour autant que ces frais ne figurent pas au coût de l'Œuvre.

6.3 L'expression « Recettes Nettes Part Producteur » (RNPP) s'entend également de l'apport de tout nouveau coproducteur dans la mesure où cet apport n'a pas été mentionné au plan de financement de l'Œuvre annexé aux présentes.

6.4 Peuvent être déduits des Recettes Nettes Part Producteur les pourcentages à revenir aux auteurs, conformément à l'application de la loi sur le droit d'auteur, et les pourcentages à revenir à des tiers, pour autant qu'ils ne figurent pas dans l'apport de l'Éditeur 1, qu'ils aient été préalablement déclarés et acceptés par l'Éditeur 2.

6.5 Les Recettes Nettes Part Producteur sont constituées par les montants hors taxes encaissés par l'Éditeur 1 et l'Éditeur 2 et/ou toute personne ou Société négociant en lieu et place des Éditeurs 1 et 2, déduction faite :

- a) de la commission de l'intermédiaire sur les ventes à l'étranger au taux effectivement appliqué par le mandataire qui ne pourra dépasser vingt-cinq pour cent dans le cas où le mandat est assuré par l'Éditeur 1 et l'Éditeur 2 ;
- b) des frais techniques liés à l'opération de vente (tels que fourniture de copie, transport, taxes, doublage ou sous-titrage) à la condition expresse que le contrat de vente stipule que ces frais doivent être avancés par la partie vendeuse. Dans ce dernier cas, sur simple demande, la partie vendeuse fournira, avec son décompte, copie du contrat de vente à titre de justificatif, ainsi que copie des factures afférentes à ces frais, dûment acquittées. Pour que ces frais puissent être pris en compte par l'autre partie, l'accord préalable de cette dernière est impératif. On entend par frais techniques tous travaux liés à la conservation de l'original (y compris l'assurance) ainsi que ceux liés à une vente directe effectuée par le Producteur. Pour l'ensemble des points ci-dessus, les frais d'avocats, de justice et de contentieux pourront être déduits à condition de se référer directement à l'exploitation de l'Œuvre. Il est entendu que les ristournes, rabais, avoirs et autres avantages financiers accordés par les instances officielles, les fournisseurs ou autres prestataires de services, notamment afférents aux frais d'édition devront profiter à l'ensemble de la coproduction sous la responsabilité du Producteur.

Clause 7. Livraison

L'Éditeur 2 fournira une copie de l'Œuvre à l'Éditeur 1. La responsabilité et le coût de la livraison de celle-ci appartiennent à L'Éditeur 2. Date de livraison : 15/11/2021

L'Éditeur 1 sera réputé avoir accepté sans réserve la qualité technique de l'Œuvre s'il ne notifie

pas son refus ou ses observations par pli recommandé à la poste avec accusé de réception à l'Éditeur 2 endéans les trente jours calendaires suivant la réception du matériel. De plus, l'Éditeur 1 et l'Éditeur 2 s'engageront dans les meilleurs délais le matériel promotionnel nécessaire (texte et images) ainsi que la liste des musiques au moment de la livraison de la copie antenne.

Clause 8. Exclusivité de diffusion

8.1. En contrepartie de son apport, l'Éditeur 1 bénéficie dès la remise du jeu par l'Éditeur 2 des droits de diffusion de l'Œuvre tout au long de la vie de l'Œuvre sur le territoire francophone, droits qui s'entendent en toute exclusivité.

8.2 Les parties s'accordent mutuellement un droit de négociation préférentiel jusqu'au 1er janvier concernant la coproduction de l'Œuvre dans le cadre d'une convention identique à la présente.

8.3 Dans l'hypothèse où, au terme de la négociation préférentielle visée à l'article 7.2, un tiers à la présente convention adresse à l'Éditeur 1 une offre sérieuse, ferme, irrévocable et écrite de coproduction de nouveaux épisodes de l'Œuvre, celui-ci informera immédiatement l'Éditeur 2 du contenu et des modalités de cette offre. Dans un délai de 30 jours à dater de cette information, l'Éditeur pourra formuler la même offre, et celle-ci sera définitivement préférée à celle du tiers, sous réserve de modifications ou adaptations accessoires.

8.4 L'Éditeur 2 bénéficie également du droit de tirer des copies d'extraits et d'en user librement, soit à des fins de promotion, soit dans les limites des citations d'usage à des fins d'information.

Clause 9. Commercialisation

Les parties conviennent de désigner l'Éditeur 2 comme seul mandataire pour la distribution et la vente de l'Œuvre, et ce tant pour l'exploitation audiovisuelle que sur tous supports. Il adressera semestriellement à l'Éditeur 1 tous contrats ou accords relatifs aux exploitations concédées à des tiers, ainsi que les comptes d'exploitation accompagnés du règlement correspondant. La présentation de l'Œuvre à des prix, concours, festivals pourra être effectuée par l'une ou l'autre des parties, à la seule condition que ces présentations ne viennent pas en concurrence avec l'exploitation commerciale de l'Œuvre. Les récompenses éventuelles constitueront des recettes à partager conformément à la répartition mentionnée à la clause 6, alinéa 1er.

Clause 10. Propriété

Par l'effet des présentes, l'Éditeur 2 et l'Éditeur 1 sont copropriétaires de l'Œuvre en proportion de leur apport. Les parties conviennent que l'Éditeur 1 sera dépositaire des éléments originaux, des rushes ainsi que des éléments intermédiaires image et son.

Clause 11. Intervention éventuelle d'un tiers

Il est entendu que chaque partie pourra s'adjoindre, dans le cadre de sa propre participation, tout coproducteur de son choix en restant garant et solidaire de la bonne exécution du présent accord. Chacune devra obtenir au préalable l'accord écrit de l'autre cosignataire de la présente convention. Dans ce cas, la partie concernée conclut seule les contrats relatifs à la participation de ces coproducteurs et est seule responsable des engagements qu'elle aura pris vis-à-vis de ceux-ci. De plus, elle fournit à l'autre partie copie des contrats conclus avec les autres coproducteurs.

Clause 12. Cession

Aucune des parties ne pourra se substituer un tiers dans le bénéfice et les charges de la présente convention sans l'accord écrit préalable de l'autre partie, et en tout état de cause, en demeurant garante de sa bonne exécution vis-à-vis des tiers. Les parties s'interdisent d'accorder à tout tiers un droit de gage ou de nantissement sur l'Œuvre et ses éléments constitutifs sans l'accord écrit préalable de l'autre partie.

Clause 13. Dispositions diverses

Les parties déclarent leur intention de recourir à la procédure de médiation commerciale à l'occasion de toute difficulté qui pourrait surgir à propos de l'application ou de l'interprétation du contrat. Toutes les contestations qui pourraient survenir entre les parties, concernant notamment la validité, l'exécution et/ou l'interprétation des présentes, seront du ressort des Tribunaux de la défenderesse.

Fait à Montpellier, le 2 septembre 2019

en 2 exemplaires originaux, chacune des parties ayant retiré le sien.

Pour l'Éditeur 1,

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized capital 'A' followed by a horizontal stroke.

Pour l'Éditeur 2,

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized capital 'M' followed by a horizontal stroke.

D- Convention de mécénat (projet numérique)

CONVENTION DE MÉCÉNAT N°4564

Entre les soussignés

Groupe ARTE, France Télévision, Issy-les-Moulineaux, France

Représenté par Madame Véronique Cayla, en sa qualité de présidente , dûment habilité(e),

Ci-après dénommé « Mécène »

D'une part,

Et,

Les éditions Rouergue, 47, rue du Docteur Fanton, BP 90038, 13633 Arles cedex

Représentée par Madame Alzira Martins en sa qualité de directrice,

Ci-après dénommée « Éditeur »

D'autre part,

Vu l'avis émis par la sous-direction des affaires économiques et financières du service des affaires financières et générales le 10 janvier 2020,

PRÉAMBULE

Le Mécène et l'Éditeur ont pour objectif commun de proposer un visual novel permettant l'immersion du joueur dans une île du Pacifique pendant la colonisation, afin de sensibiliser le public à cette période historique.

DANS CE CADRE, ENTRE LES PARTIES, IL A ÉTÉ CONVENU ET ARRÊTÉ CE QUI SUIT

Article 1 – Objet

La présente convention (ci-après la « convention ») a pour objet de définir :

- les modalités du soutien apporté par le Mécène à l'Éditeur pour parvenir à mettre en œuvre le projet décrit ci-dessus ;
- les modalités de valorisation du soutien apporté par l'Éditeur au Mécène.

Article 2 – Engagements du Mécène

Le Mécène s'engage à contribuer au financement du projet décrit ci-dessus en versant la somme de 50 000 euros HT (cinquante mille euros) à l'Éditeur. Il mobilise les moyens suivants :

Article 3 – Engagements du Mécène

3-1 Soutien financier

L'Éditeur s'engage à utiliser l'intégralité de la contribution apportée par le Mécène pour financer le projet décrit ci-dessus.

À réception du don, l'Éditeur établira et adressera un reçu fiscal au Mécène.

3-2 Communication

Pendant toute la durée de la présente convention, l'Éditeur s'engage à faire mention du parte-

nariat avec le Mécène sur tous les supports de communication liés à l'opération et, notamment à reproduire le logo du Mécène sur tous les documents écrits relatifs au projet (sous réserve de la bonne réception par le Mécène des éléments – logotypes, mentions dans les délais et formats requis) : invitations, affiches, tracts, bannières, dossiers de presse, site Internet et réseaux sociaux de l'Éditeur.

L'Éditeur s'engage à soumettre au Mécène lesdits documents avant impression, afin qu'il puisse notamment vérifier l'utilisation de son logotype au regard de sa charte graphique.

L'Éditeur autorise le Mécène à évoquer son action de soutien dans sa propre communication institutionnelle et communication interne, sur tous supports, sous réserve que les différentes mentions relatives à ce soutien lui soient soumises pour accord.

Le Mécène peut utiliser, sans s'acquitter de droits supplémentaires, les photographies communiquées par l'Éditeur et liées au projet pour tout usage non commercial, dans le monde entier et pour la durée des droits de propriété intellectuelle attachés à ces photographies dans le cadre de la communication du projet.

A cet égard, l'Éditeur déclare au Mécène qu'il est en droit de concéder de telles autorisations et garantit au Mécène toute réclamation ou revendication des photographes et/ou des auteurs du projet, dans le cadre des droits accordés à l'occasion du projet.

Pour ces utilisations, l'entreprise s'engage à :

- préciser les crédits d'images
- opposer à proximité de chaque visuel utilisé une mention explicitant le lien entre le dit visuel et le soutien du Mécène avec le projet.

3-3 Contreparties

En contrepartie de son soutien, l'Éditeur accorde au Mécène les avantages suivants : Promouvoir sa contribution au projet, utiliser ce projet comme support à des projets télévisuels ou documentaires personnels.

La valorisation des contreparties accordées y compris en matière de communication mentionnée au 3-2, dans la limite d'un plafond de l'apport du Mécène. Lorsque le Mécène en fait la demande, l'Éditeur lui fait parvenir un état des contreparties consommées et de celles qui restent à consommer.

Les contreparties suivantes peuvent être consenties au Mécène pendant une durée n'excédant pas la date du 29/11/2031.

3-3-1 Accès au projet

L'Éditeur propose au Mécène la possibilité d'inviter 10 (dix) personnes pendant la durée d'ouverture au public du projet. A cet effet, 10 (dix) laissez-passer valables pour deux personnes seront fournis au Mécène un mois avant l'ouverture au public du projet.

Article 4 - Modalités de règlement de la contribution financière

4-1 Modalités de versement du don

Les versements sont effectués sous forme de 3 virements de 20 000 (vingt mille) euros, 20 000 (vingt mille) euros et 19 800 (dix neuf mille huit cents) euros, net de taxe, dus respectivement aux dates suivantes : 3 février 2020, 31 août 2020, 2 novembre 2020.

Le versement est adressé à :
Editions du Rouergue
47, rue du Docteur Fanton
BP 90038
13633 Arles cedex

Le virement est effectué sur le compte Banque de France de l'Éditeur dont les coordonnées sont indiquées ci-dessous :

Titulaire : EDITIONS DU ROUERQUE

Identification nationale (RIB)			
Code Banque	Code Guichet	N° Compte	Clé RIB
12345	12345	<u>1234567891A</u>	12

4-2 Déductibilité fiscale dans le cas d'une opération de mécénat

Un reçu fiscal au titre des dons est adressé par l'Éditeur suivant le modèle fourni par l'administration fiscale (modèle CERFA 11580*03 disponible sur le site impot.gouv.fr), au Mécène dès que les fonds sont versés par ce dernier.

Ce reçu permet au Mécène de bénéficier d'une réduction d'impôt dans les conditions fixées aux articles 200, 238 bis et 978 du code général des impôts.

4-3 Obligation déclarative

En application de la loi de finances pour 2019, les versements mentionnés au 4-1 ouvrant droit à la réduction d'impôt ainsi que la valeur des biens et services reçus en contrepartie mentionnées au 3-3 et récapitulée en annexe de la présente convention feront l'objet d'une déclaration à l'administration fiscale par le Mécène, associés à l'identité du Mécène.

Article 5 – Relations avec le Mécène et exclusivité

En vue de trouver des financements complémentaires, nécessaires à la réalisation du projet, l'Éditeur est éventuellement amené à contracter d'autres entreprises.

L'Éditeur informe le Mécène de toute reconduction et de tout nouveau partenariat avec une autre entreprise, et s'engage à ne conclure ou reconduire d'accord de partenariat avec une entreprise que le Mécène considère être du même secteur d'activité ou d'un secteur d'activité dont l'image pourrait aller à l'encontre de celle du Mécène, qu'après accord préalable exprès de celui-ci.

L'Éditeur remet au Mécène un exemplaire de la Charte du Mécénat culturel qui rappelle les principes que doivent poursuivre les deux parties dans le cadre de leur partenariat.

Article 6 - Suivi

Pour assurer le suivi de la présente convention, les Parties désignent les interlocuteurs suivants :

Pour L'Éditeur : Aliza Martins, Directrice des éditions du Rouergue

Pour le Mécène: Véronique Cayla, Présidente de Arte.

Article 7 – Obligations des parties

Les parties s'engagent mutuellement à accomplir leurs obligations telles qu'elles sont définies dans la présente convention et à respecter les principes édictés par la Charte du Mécénat.

Article 8 – Propriété intellectuelle

Il est expressément précisé que l'Éditeur demeure le seul propriétaire du projet. Le concept ne doit pas être utilisé par le Mécène pour d'autres fins que celle d'assurer les prestations liées à la convention. Le Mécène s'engage à ne pas porter atteinte aux droits de propriété de l'Éditeur sur le projet quelle qu'en soit la forme ou la nature.

Dans le cas d'inexécution du projet de la part de l'Éditeur celui-ci restitue au Mécène les sommes qui lui ont déjà été versées, une fois déduites les sommes correspondant aux contreparties éventuellement déjà utilisées par le Mécène.

En cas de résiliation, l'Éditeur ne peut plus faire usage d'une manière directe ou indirecte du nom et de l'image du Mécène et du projet, en liaison avec tout ou partie de celui-ci et réciproquement.

Article 9 – Modifications

La présente convention ne peut être modifiée que par un document écrit et signé par les deux parties.

Article 10 – Subrogation

Aucune substitution de partie ne peut intervenir sans accord préalable écrit, signé des deux parties ayant conclu la présente convention.

Article 11 – Résiliation

En cas de manquement de l'une des parties aux obligations souscrites au terme de la présente convention et aux principes édictés par la Charte du Mécénat, l'autre partie peut se prévaloir de la résiliation de la présente à la charge de la partie défaillante après une mise en demeure de faire cesser la cause de la défaillance demeurée infructueuse plus de 15 jours après la réception de la lettre recommandée comportant mise en demeure, et ce sans préjudice des dommages et intérêts, pénalités pouvant être dues en application des présentes et, en réparation de préjudices pouvant résulter de la défaillance à l'origine de la rupture.

Article 12 – Responsabilité du Mécène

Aucune responsabilité ne peut être recherchée par l'Éditeur auprès du Mécène du fait de sa contribution, quant à l'organisation, la mise en œuvre et la réalisation du projet.

Article 13 – Force majeure

En cas d'événement de force majeure faisant obstacle à l'exécution par l'une des parties de ses obligations telles qu'elles découlent de la présente convention, la partie défaillante en informe immédiatement l'autre de la survenance d'un tel événement. La partie défaillante est exonérée de toute responsabilité du fait de son inexécution qui ne peut être considérée comme une violation de la convention.

Il faut entendre par événements de force majeure, des événements imprévisibles, irrésistibles et de nature à rendre impossible l'exécution des obligations aux conditions stipulées dans la présente convention.

Article 14 – Attribution des compétences

Tout différend portant sur la formation, l'interprétation ou l'exécution de la présente relève, faute d'être résolu à l'amiable entre les parties, de la compétence exclusive des tribunaux de Paris.

Article 15 – Durée de la convention

Les présentes conditions sont convenues et acceptées par les parties à compter de la signature de la présente convention et prennent fin automatiquement et sans formalité préalable au terme du projet [29/11/21], [à l'exception des droits photographiques et d'utilisation du nom du projet qui restent en vigueur jusqu'au (29/11/31)].

Fait à Paris, le 20/01/20 en deux exemplaires originaux

Pour les éditions du Rouergue Alzira Martins Lu et approuvé	Pour Arte Véronique Cayla Lu et approuvé
---	--



