

# CASSANDRA

# RUNE

Une série de 30 épisodes de 3 minutes créée par Antoine Rey

## **PITCH**

Un sac voyage dans un univers futuriste et fantaisiste.

Antoine Rey

06 32 65 92 30

[rey.antoine@gmail.com](mailto:rey.antoine@gmail.com)

## SYNOPSIS

Erynë<sup>1</sup> est une lune de la taille de Mars aux formes de vies atypiques, peuplée d'humains et de sidhes<sup>2</sup>. Les mers sont d'une eau douce et chaude où grouillent des créatures gigantesques, les terres sont sans herbes ni fleurs, mais couvertes d'arbres étranges et de formes de vie endémiques.

L'une des plus étonnantes sont les rhurs<sup>3</sup> : des entités placides existant en 4 dimensions. Inoffensif, un rühr peut entrer en symbiose avec un hôte, symbiose qui peut parfois permettre à ce dernier de développer des pouvoirs.

Cassandra Rune est une humaine de 32 ans, en symbiose avec un rhur blanc, un type d'union rarissime puisqu'on en compte que deux actuellement dans le monde d'Erynë. Cassandra n'a en pratique aucun pouvoir, peinant à maîtriser la puissance de son rhur, et résout ses problèmes par la réflexion et par la science.

Cassandra récupère un sac qui la conduira d'aventures en aventures vers ses objectifs : le contrôle de son rühr et trouver des réponses aux mystères de ce monde...

## PRÉSENTATION DU PROJET

L'objectif est de raconter un récit d'aventures, **entre héroïc fantasy et science-fiction**, dans un monde extra-terrestre, riche et réaliste.

Le point de vue du récit est très particulier : l'histoire sera filmée en grande partie de l'intérieur du sac des personnages. La majeure partie de l'action sera donc invisible des spectateurs et ne pourra être suivie que par les dialogues OFF, une ambiance sonore subtile, des détails fugaces visibles (une main avec des tatouages, l'œil d'une créature...) ce qui laissera donc **une grande place à l'imaginaire** et à la force du hors-champ. Le contenu du sac restera visible même lorsque le sac est fermé, et celui-ci évoluera en fonction des actions des personnages. Il sera ponctuellement possible de sortir du sac, lorsque les personnages manipuleront des objets par exemple ou, dans une scène d'action, l'ouverture accidentelle du sac. La mise en scène doit servir ce point de vue.

Le format de 3 minutes permettra une plus grande **facilité et adaptabilité dans la diffusion**, tout en évitant que le point de vue spécifique de ce format ne "lasse" le spectateur. Un effort d'écriture sera fait pour que chaque épisode puisse avoir un intérêt en lui-même, même s'ils sont visualisés dans le désordre.

Pour que l'immersion soit totale, les descriptions doivent être faites par les personnages eux-mêmes (sans voix off) et un travail important doit être effectué sur **la linguistique**. Les mots ou expressions doivent être uniques tout en comprenant le sens rapidement et limpiquement.

En dehors du souci de réalisme, l'objectif est d'avoir **une sensation d'exotisme** afin de **découvrir et comprendre** un monde nouveau et créatif, quel que soit le sujet abordé par les personnages (religion, histoire, géographie, culture...).

# **RÉSUMÉS DES ÉPISODES**

## **Épisode 1**

Sur une lune lointaine, Cassandra (humaine, aventurière) marche dans les rues d'une ville portuaire haute en couleur, au bord d'une mer d'eau douce. La ville est agitée par un "festival". Elle a rendez-vous dans l'équivalent local d'une auberge avec un contact avec qui elle échange quelques informations autour d'un verre. Puis on lui explique le problème, un homme et sa fille se sont enfermés dans une des pièces de l'auberge. Ils semblent avoir peur pour leurs vies.

## **Épisode 2**

Dans une des régions les désertiques de la lune, dans clan "paria", deux jeunes sidhes, Kyan (meneur d'hommes) et Sia (belle et volontaire) font l'amour. Quelques mots sont échangés et l'on apprend ils ont de l'ambition, qu'ils sont gênants pour le pouvoir en place et que Kyan a en lui un pouvoir potentiel immense, mais qu'il refuse d'apprendre à l'utiliser, car c'est un pouvoir que on lui a imposé dans la souffrance. Au loin le bruit d'un cor, un groupe d'éclaireurs est de retour.

## **Épisode 3**

Par la diplomatie Cassandra fait ouvrir la porte, pour voir deux humains, Mr Finé (60 ans, citadin, épuisé), et Néphilia (jeune fille, 14 ans, blessée). La blessure de Néphilia est faite par une arme non commune, rare et chère. Le père est en pleine confusion, mais demande à Cassandra de l'amener jusqu'à la mère de Néphilia, qui pourra la protéger. Une mère plutôt singulière peut être une aventurière ou une mercenaire.

## **Épisode 4**

Kobar (guerrier d'exception) entre dans le village avec son escouade. Il annonce à Riul (chef du clan) que de des forces d'un empire humain sont en approche. Kobar propose une tactique prudente, mais Riul refuse, pour des raisons idéologiques. Puis Riul va voir Kyan et lui ordonne d'aller enquêter sur une requête chez les pêcheurs parlant d'une "créature", une mission à la fois insultante en temps de guerre et probablement un piège à son intention.

## **Épisode 5**

Ash (homme, 30 ans, rôdeur) et Rim (sidhe, talents multiples) entrent en ville. Ils ne sont pas seuls, ils sont accompagnés d'un personnage qui est leur prisonnier. Celui-ci se débat, les insulte de façon créative, insultes auxquelles Rim répond avec flegme et finesse et Ash avec humour noir. Il tente de s'enfuir dans les rues au moment il est remis aux hommes d'armes mais Rim le stoppe. Puis ils se préparent à aller à leur second rendez-vous, avec Cassandra.

## **Épisode 6**

Riul convoque Sia. Avec une langue habile, mais pernicieuse, il alterne menaces et promesses pour la convaincre de rejoindre son camp, et accessoirement son lit. Mais sa tentative est un échec. Sia, en sortant de la pièce accompagnée d'un allié, est victime d'une agression. Ils s'en sortent de justesse et fuient le clan en cherchant à rejoindre Kyan.

## **Épisode 7**

Ash et Rim entrent dans l'auberge et voient Cassandra. Ils l'observent et la décrivent de loin, mais se font vite repérer. Ils vont à sa rencontre, et la conversation entre eux devient vite houleuse, entre ironie, sarcasme et mise à l'épreuve. Mais ce n'est pas sérieux, juste une tradition entre aventuriers pour "tester les caractères" lors d'une première rencontre. Ils acceptent la "quête".

## **Épisode 8**

Sia et son allié sont en pleine nature. Ils savent où aller, mais ce ne sont pas des experts de ce milieu et ont du mal à s'orienter. Ils finissent par attirer l'attention de créatures dangereuses. Ils sont sauvés par Kyan et ses hommes, ce qui les force à se mettre à découvert. Kobar qui traquait Kyan en profite pour les encercler, en position dominante.

## **Épisode 9**

Pour Cassandra et son groupe, la première partie du voyage se passe très bien, à tel point qu'ils pensent que cette histoire n'était qu'un concours de circonstances. Le premier objectif est la maison de Néphilia. L'ambiance change en arrivant et ils craignent un piège, à juste titre, et ils y échappent de justesse. 4 personnes s'approchent ouvertement, des forces spéciales d'un empire humain, suréquipés. Ils demandent des négociations.

## **Épisode 10**

Kyan et ses hommes sont encerclés. Il est accompagné d'un pêcheur censé l'amener à la "créature". Sia et Kyan tentent de négocier avec Kobar, avec des arguments très pertinents. Mais Kobar n'est pas un politicien. À regret, Kyan utilise avec difficulté ses "pouvoirs" pour se sortir de cette situation. Ils s'enfuient, mais sont bloqués par la mer. Ils tentent de prendre la barque du pêcheur, mais celle-ci est trop exposée. Ils sont forcés de plonger dans l'eau, ce qui dans ce monde est synonyme de mort.

## **Épisode 11**

Négociation entre Cassandra et le chef des hommes de l'empire humain. Il avoue avoir essayé de tuer Néphilia, sans dire ses raisons. Il propose une alternative, une "prison dorée" dans leur empire, pour Néphilia et son père. Il semble sincère. Les aventuriers discutent de la proposition. Malgré la menace sérieuse que ces 4 hommes représentent, ils décident de refuser, et de se battre.

## **Épisode 12**

Kyan, Sia et quelques survivants, dont le pêcheur, sortent de l'eau, dans une caverne volcanique sous-marine. Ils ont suivi un câble qui reliant la barque de pêcheur à la créature que le pêcheur dit avoir attrapé. Et ils découvrent que cette créature est un "ancien dieu<sup>8</sup> marin", une créature dont l'on doutait de l'existence. Le pêcheur veut la tuer. Kyan et Sia veulent l'utiliser, et non sans un dilemme moral, décident de mettre "hors jeu" le pêcheur.

## **Épisode 13**

Les aventuriers élaborent un plan, Rim et Ash devront "fixer" l'ennemi, le temps que Cassandra et Néphilia s'enfuient. Le plan fonctionne au début, mais leur chef intercepte Cassandra. Cette dernière utilise une de ses compétences pour que Néphilia s'enfuie. Le chef réagit et utilise son arme sur Néphilia et lui donne un coup mortel. De rage et par surprise, Cassandra attaque et tue le chef.

## **Épisode 14**

Kyan retrouve ses hommes. Ils ont un point de vue sur la bataille qui va avoir lieu entre son peuple et l'armée d'un empire humain, d'une taille supérieure. Avec seulement 25 hommes il doit faire en sorte que son peuple gagne la bataille, avec le moins de morts possible, mais sans que les chefs de son clan en tirent gloire. Mais il a un plan. Sia va l'aider.

## **Épisode 15**

Le groupe recherche Néphilia. Cassandra reste forte, mais est au bord de la crise de larmes. Ash tente de la réconforter, mais sans tact et c'est Rim qui trouve les mots pour ça. Ils trouvent le corps du chef, mais pas celui de Néphilia. Il y a une trace de sang qui s'enfonce dans une grotte et ils pensent à un prédateur. Ils découvrent que Néphilia, bien qu'extrêmement blessée, est inexplicablement en vie.

## **Épisode 16**

Sia arrive ouvertement au camp de l'armée sidhe et elle est immédiatement amenée à son général. Dans un premier temps celui refuse d'écouter les conseils qu'elle lui transmet de Kyan et elle est envoyée en détention. Elle y fait la connaissance d'une érudite humaine. Sur le champ de bataille, les choses changent, et Sia est ramenée auprès du général.

## **Épisode 17**

Cassandra ressort d'une opération pour réduire les blessures de Néphilia. Elle ne sait pas quoi en penser. Ash a trouvé des informations sur le chef. Ils décident de prendre le bateau, malgré le fait que Ash ait peur de la mer, jusqu'à leurs prochaine destination, une région reculée et sauvage et que l'on dit menacée par une créature, le "dieu sous la montagne".

## **Épisode 18**

Le général de l'armée sidhe a accepté de suivre les conseils de Kyan transmis par Sia, mais malgré cela l'armée sidhe finit acculée et se prépare à recevoir une charge mortelle. Quand soudain les humains ordonnent la retraite. Kyan arrive avec son groupe. Ils ont réussi à capturer des otages importants chez les humains, forçant ces derniers à se retirer. Ils sont acclamés chez le sidhes.

## **Épisode 19**

Fin du voyage en bateau. Mais le groupe arrive dans un port fantôme. Une véritable énigme, il y a eu un combat récent, contre des "uruks<sup>4</sup>" et des "hommes sauvages", les habitants semblent avoir gagné, mais ils ont quand même fui, et certains détails sont inexplicables. Et il y a un autre problème, une armée est en approche.

## **Épisode 20**

Kyan gère les conséquences de sa victoire et rallie des troupes Il interroge aussi les hauts-gradés humains qu'il a capturés, mettant en exergue le cynisme de la politique de leur empire. Enfin il prend contact avec l'érudite que Sia lui présente et lui propose un "pacte faustien" : en échange de son aide pour lutter contre son propre peuple, elle sera la première érudite à étudier l'incroyable créature qu'ils ont capturée.

## **Épisode 21**

L'armée qui se rapproche du groupe est "a priori" une armée alliée, mais pouvant tout de même se révéler dangereuse. Cassandra se charge des négociations. L'armée est fatiguée et "sur les nerfs", ce qui la rend brutale, au point où les négociations sont difficiles. Quand une voix volontaire de femme se fait entendre dans l'armée. C'est la mère de Néphilia.

## **Épisode 22**

L'on se trouve dans la caverne avec "l'ancien dieu". L'érudit arrive à maintenir l'entité en vie, et même à récolter une substance qu'elle produit. Cette substance a la particularité de faire fuir tous les animaux marins. Le plan de Kyan, c'est de s'en servir pour couper le ravitaillement à ses opposants. Mais ceux chargés de répandre la substance reviennent, parlent de "lumières étranges sur la mer" et deviennent superstitieux. Pour montrer à ses hommes l'exemple, il ira lui même.

## **Épisode 23**

Un petit moment de calme et de légèreté pour les retrouvailles entre Néphilia et sa mère. Cassandra prend à part la mère de Néphilia et demande des explications sur la "vitalité" d'elle et de sa fille. Une confiance s'instaure et elle révèle qu'elle est la fille d'Azura, une humaine considérée par beaucoup comme une "déesse".

## **Épisode 24**

Kyan, Sia et un petit groupe sont en mer, dans une zone avant inaccessible pour cause de présence d'animaux gigantesques. En suivant les reflets de lumière ils découvrent une île abandonnée de tous et sur cette île les restes d'une embarcation sidhe, très ancienne, leurs ancêtres, perdus lors de l'exile de leur peuple. Ils récupèrent notamment quelques éléments symboliques et une lame d'une exceptionnelle qualité.

## **Épisode 25**

Ash, Rim et Nelphilia sont dans le campement. Un sifflement lointain coupe court aux conversations, car il annonce une attaque d'uruks. Le campement se met en ordre de bataille quand une créature gigantesque sort du sol, "le dieu sous la montagne", et commence à mettre l'armée en déroute.

## **Épisode 26**

Le pouvoir en place du clan lance une offensive pour reprendre le contrôle des "rebelles" menés par Kyan. Malgré ses capacités stratégiques de Kyan, c'est difficile, car les forces en présence sont trop déséquilibrées. Mais ils apprennent que, suite à une mésentente avec Riul, Kobar ne le protège plus. Il dit à ses hommes de tenir, et tente une opération osée d'infiltration.

## **Épisode 27**

Cassandra est coupée de son groupe et se retrouve avec quelques survivants de l'attaque du campement. Elle explique ce qu'elle a compris sur la véritable nature du "dieu sous la montagne" et propose un plan. On lui propose de faire diversion pour qu'elle ait une chance de rallier l'armée principale et mettre en oeuvre le plan. Mais cela se passe mal, elle se retrouve à découvert face au "dieu sous la montagne" et aux uruks.

## **Épisode 28**

L'infiltration donne lieu à un duel entre Kyan et Riul, et le premier gagne par la stratégie plus que par la force. Kobar revient, et après un flottement, il se soumet à la nouvelle autorité. Il annonce ce qu'il compte faire. Pour redonner au clan sa grandeur, il va ressusciter Imrith<sup>5</sup>, chose pourtant impossible.

## **Épisode 29**

Pour Casandra la situation est désespérée, et elle prend le risque d'utiliser ses "pouvoirs". On apprend que comme Kyan, elle a une grande puissance en elle. Elle prépare une attaque. Une bille de lumière aveuglante (plasma) apparaît et grossit non loin d'elle. La chaleur est intense et commence à la brûler. Elle se met à chanter pour focaliser sa pensée. Elle lance son attaque, qui blesse en profondeur le "dieu sous la montagne". Elle s'écroule.

## **Épisode 30**

Cassandra se réveille dans un lit dans le campement. On apprend que le “dieu sous la montagne” a fini par mourir, un résultat inespéré. Tout le monde connaît maintenant la vraie nature de Cassandra et elle fournit amicalement quelques explications. Chacun part de son côté, mais ils sont amenés à se revoir.

# **PRÉSENTATION DU DISPOSITIF WEB ET RÉSEAUX SOCIAUX**

## **Blog de développement**

Création d'un blog de développement (sur Facebook), pour donner l'occasion aux spectateurs, ceux qui ne craignent les "spoilers", de donner leurs avis sur les scripts, le futur de la série, et au minimum de pouvoir observer le processus créatif en action.

Ce blog est déjà en ligne : <https://www.facebook.com/CassandraRuneDevBlog>

## **Valorisation des "fanarts"**

Le format de la série fait en sorte que beaucoup d'éléments de la série, à commencer par les héros, mais aussi des paysages, des créatures ou des objets, seront décrits dans l'histoire, mais ne seront pas directement visibles. La représentation de ces éléments sera donc laissée à l'imagination des spectateurs, mais aussi à celle des artistes. Pour chaque épisode, l'on pourra donc choisir un élément nouveau apparu dans l'épisode, et l'on demandera aux artistes comment ils se représentent cet élément, avec éventuellement une valorisation des meilleurs fanarts.

Il sera aussi possible de demander l'avis des spectateurs sur d'autres éléments plus techniques. Prenons l'exemple d'un "spoöl<sup>6</sup>", un navire en bois qui a la caractéristique de pouvoir se mettre à la verticale. Comment en pratique, et avec le niveau technologique du monde, un tel navire peut fonctionner?

## **Ouverture à d'autres supports**

Le monde qui a été créé pour cette série est extrêmement riche, bien plus que l'on ne pourra en visualiser lors de la série. Déjà plusieurs centaines de pages ont été écrites, décrivant l'histoire, la géographie, la biologie, les métiers et les petites habitudes du quotidien des habitants du monde, allant même jusqu'à leurs relations amoureuses ( voir la documentation en ligne : <http://cassandra-rune.com/docs.php> ).

En ouvrant le monde à la création d'oeuvres sur d'autres supports, comme la bande dessinée, des nouvelles, ou les jeux vidéos, l'on pourra créer une émulation ou chaque oeuvre, en plus de faire leurs propres promotions, fera de la publicité à la série originale.

Un site internet sera créé pour faire la promotion du monde et pour regrouper toutes les oeuvres inspirées par lui.

## **Diffusion Radio / mp3**

Le format, les textes et la réalisation seront optimisés pour que l'histoire reste parfaitement compréhensible et rythmée sans le support de l'image. Ce qui permettra la diffusion via la radio, mais aussi via toutes les plateformes de diffusions mp3 et autres.

## **Doublage dans d'autres langues**

Le fait que l'on ne voit pas le visage des personnages facilitera d'autant le doublage de la série dans d'autres langues. Un doublage en anglais et en allemand par exemple augmentera considérablement le potentiel de visibilité de la série.

## **Doublage en langue "originale" sous-titré**

Les humains de ce monde sont nos lointains descendants, et la langue qu'ils parlent est à l'origine le français, mais un français qui a "dérivé" pendant des milliers d'années sur une autre planète. Quel sera le futur de notre langue? Il y a des règles et des extrapolations sur la transformation des langues, et il serait intéressant de produire quelques épisodes permettant d'écouter "en live" une proposition travaillée sur le français de l'avenir. Une collaboration avec certains linguistes disposant de chaînes populaires sur YouTube est possible.

Un travail similaire pourra être fait sur la langue sidhe. Cette langue est une langue "extraterrestre", sans relation avec la nôtre, et parlée par des êtres n'ayant pas forcément exactement les mêmes capacités vocales que nous. À quoi pourrait ressembler cette langue? Là aussi il serait intéressant d'y répondre.

## **Création d'une sous-série de vulgarisation scientifique**

Bien qu'apparemment "fantastique", le monde décrit par la série obéit aux mêmes lois que le nôtre, avec quelques postulats comme par exemple l'existence d'une quatrième dimension d'espace. Cela pourrait être un support puissant pour faire de la vulgarisation scientifique, en prenant des cas pratiques de ce monde et en y appliquant la méthode scientifique, le tout dans un cadre ludique. Dans cette optique, de nombreux partenariats avec les chaînes de vulgarisation scientifique sur YouTube sont envisageables.

## **Création d'une sous-série humoristique**

En reprenant les mêmes contraintes et concepts de la série principale, il serait aisé de produire une autre série plus légère d'éléments indépendants. Il serait parfaitement possible de faire par exemple une "caméra café" dans le monde de la science fiction. Mais plus généralement ce serait l'occasion de présenter des choses que l'on ne voit pas dans les séries, comme les petites intrigues du quotidien bien loin de la tension de la trame principale, Cassandra qui pousse la chansonnette, ou une discussion humoristique autour d'un campement.

# **DICTIONNAIRE**

## **Erynë (1)**

Erynë est une lune ayant les caractéristiques de Mars mais disposant d'eau liquide et de vie. Elle orbite autour d'une planète géante. La vie tire son énergie d'un volcanisme interne important, et d'une vieille étoile orange, âgée de près de 8 milliards d'années.

## **Sidhes (2)**

Forme humanoïde indigène de la lune, yeux uniformément noirs, peau blanche tachetée et avec une apparence superficielle ressemblant un peu aux elfes de Tolkien.

## **Rhur (3)**

Forme de vie à l'écologie unique, existant en 4 dimensions, et étant attirée par les centres nerveux des êtres vivants, ce qui peut dans certaines conditions provoquer des symbioses.

## **Uruks (4)**

Forme de vie humanoïde semi-intelligente, vivante en tribu, et pouvant être dangereuse.

## **Imrith (5)**

Fondateur du clan sidhe de Kyan, considéré par un dieu par certains sidhes.

## **Spoöl (6)**

Navire en bois et en métal, utilisant le vent comme propulsion, et conçu pour pouvoir naviguer face aux "radjü<sup>7</sup>". Ils ont la particularité, en cas de présence d'animaux menaçants, de pouvoir se mettre à la verticale, ce qui leur permet de ne plus apparaître comme des proies.

## **Radjü (7)**

Immenses animaux marins prédateurs, très présents dans les mers de ce monde.

## **Ancien dieu (8)**

Un ancien dieu est le résultat ultime de la symbiose entre un rhur blanc et un être vivant. Ces êtres rares ne meurent plus par vieillissement, et donc, siècle après siècle, accumulent expériences et pouvoirs. Mais à l'époque de l'histoire, tous les anciens dieux ou presque ont été tués.

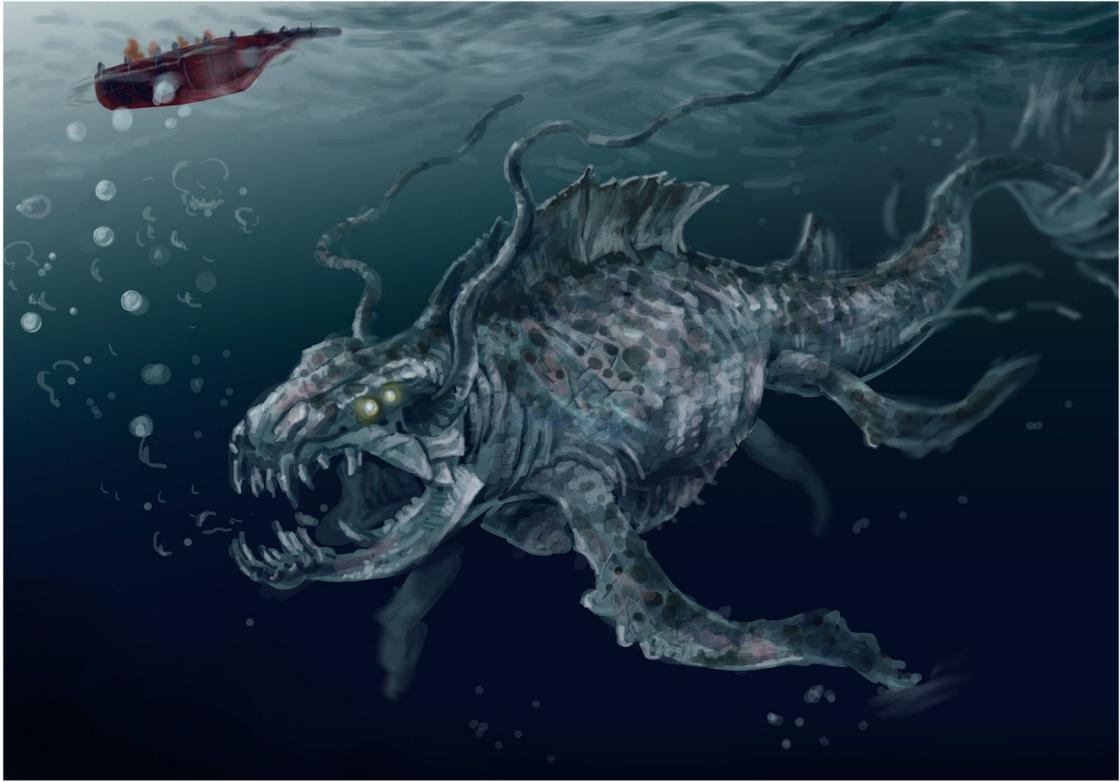
## **ARTWORK**

Voici des dessins pour illustrer le monde décrit dans la série. Ces créatures et paysages pourront être partiellement visibles lors des épisodes, en fonction des choix de réalisation et de production. Plus de travaux artistiques seront disponibles sur :

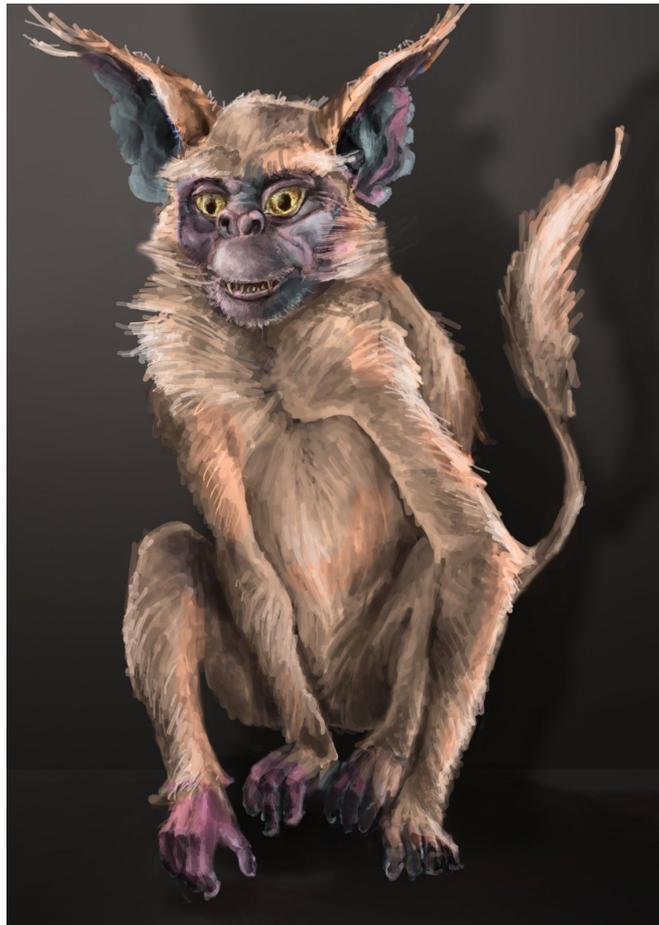
<https://www.facebook.com/CassandraRuneDevBlog>



*Femme sidhe<sup>2</sup> se faisant tresser les aräs*



*Radjū<sup>7</sup> en chasse*



*Misquit dressé pour la chasse aux klats*



*Kitas tourbillonnant*



*Point de vue de la lune d'Erynë<sup>1</sup>, en orbite autour de la planète géante Orin*

## **PRODUCTION**

Ce projet ne dispose pas actuellement de production.

Une estimation du projet a été faite par une administratrice de production, et le projet a été estimé à 296 000 € ( avant imprévus et frais généraux ) pour le total des 30 épisodes de 3 minutes.

Le détail de cette estimation sera présenté dans un feuillet à part.

À noter que le format particulier du projet permettra une grande adaptabilité concernant certains coûts de production. En augmentant ou diminuant le cadre visible par le spectateur, il sera possible à tout moment de la production, en ne changeant rien à l'histoire ou aux dialogues, soit d'offrir une expérience plus immersive au spectateur, soit de réduire les coûts de production.

Mais ce format étant inédit, il rend aussi plus difficile l'estimation certains paramètres, comme par exemple le temps de tournage. Une estimation précise de ces paramètres ne pourra être faite qu'après la réalisation d'un ou de plusieurs pilotes.

## **DOCUMENTATION**

Pour en savoir plus, la documentation du monde est disponible à l'adresse suivante :

<http://cassandra-rune.com/docs.php>

## **CONTACT**

**Antoine Rey**

06 32 65 92 30

16 avenue Grande Bretagne 69006 Lyon

[rey.antoine@gmail.com](mailto:rey.antoine@gmail.com)

**Julien Delacre**

06 18 92 81 86

[juliendelacre@gmail.com](mailto:juliendelacre@gmail.com)