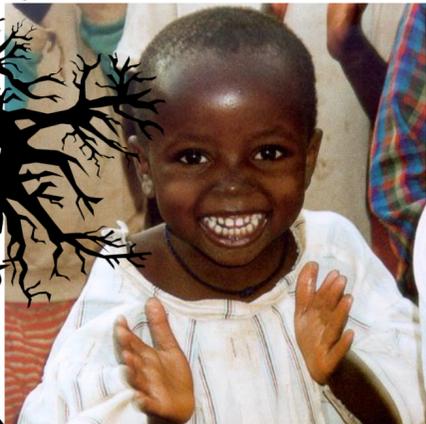




# LES ENFANTS DU CAMEROUN

COUPE D'AFRIQUE DES NATIONS 2019

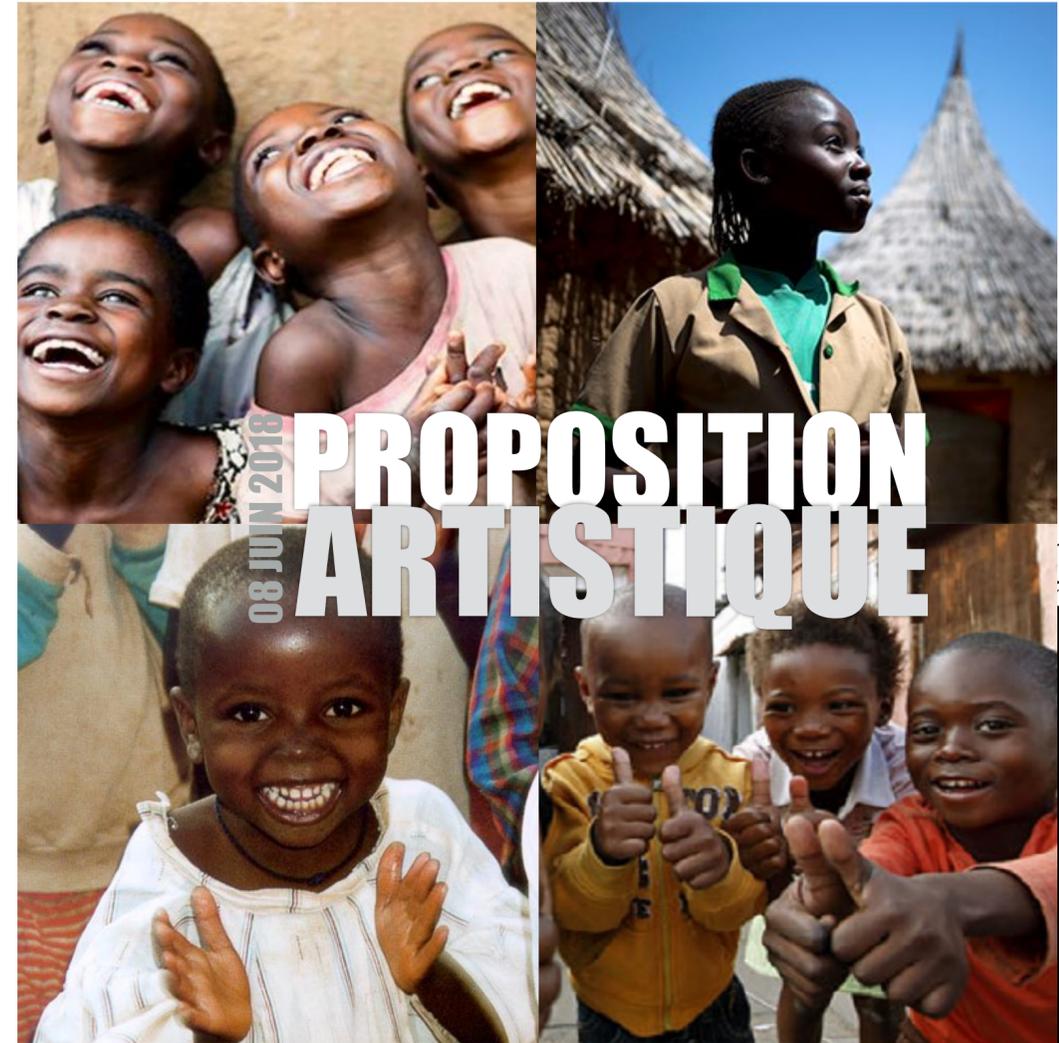


BY  
R  
RODOLPH  
NASILLSKI



# LES ENFANTS DU CAMEROUN

COUPE D'AFRIQUE DES NATIONS 2019







### 1 intention

- . Idée originale
- . Pitch
- . Intention éditoriale
- . Intention artistique
- . Message(s)



### 2 concept

- . Le spectacle en 3 images
- . Synopsis
- . Multimédia
- . Spectacle vivant



### 3 réalisation

- . Storyboard
- . Scénographie
- . Réalité augmentée
- . Performers de Feu
- . Feu d'artifices de jour





**1 intention**

**. Idée originale**

**. Pitch**

**. Intention éditoriale**

**. Intention artistique**

**Message(s)**

Les **Enfants du Cameroun** nous racontent des histoires. Ils nous dessinent aujourd'hui l'Afrique de demain. Réunis au pied d'un Arbre à Images majestueux, leurs dessins prennent vie à la lumière du **Flambeau de la Nation**. Ils délivrent au monde un message camerounais sous la forme d'un conte virtuel bien réel.

Les **Enfants du Cameroun** est un grand spectacle joué avant le premier match des stades de Bafoussam, Douala, Garoua et Limbé.

Il s'agit d'un spectacle mêlant **artistes en live** (acteurs, chanteurs, danseurs, performers aériens, grandes personnages) et **technologies multimédia d'avant-garde** (grandes images vidéos, interactivité et réalité virtuelle).

Ce spectacle racontera la même histoire en deux versions possibles (20 et 30mn).

Il parle de l'Afrique, du Cameroun, de leurs habitants et de football bien sûr pour être un élément important de cette grande fête du football africain.

Des enfants entrent sur le terrain se passant un ballon et profitent de l'attente pour un match entre eux avant que les stars du football africain entrent en scène.

A l'apparition de l'Arbre à Images, ils abandonnent leur jeu pour dessiner sur ses grandes feuilles écrans, Arbre à Images qui donne vie aux dessins des enfants, des dessins réels pour un conte virtuel qui parle du Cameroun, de l'Afrique et des rêves des **Enfants du Cameroun**.

Peu à peu une foule s'amasse au pied de l'arbre, des enfants, des jeunes, des adultes, des vieux, des femmes et des hommes... l'Arbre réunit tout le monde, autant de Camerounais réunis et unis pour construire toujours et encore le pays et lancer un message au monde.

**Celui qui sait réunir sait unir**

En réunissant 16 pays africains dans un climat de paix, de sécurité et de ferveur collective populaire, le Cameroun démontre sa capacité à unir, tant sur son territoire national que sur le continent africain.

**Un spectacle ambassadeur du pays**

Par un spectacle hautement **technologique**, le Cameroun montre sa maîtrise de ces technologies et s'affirme comme pays **avant-gardiste**

**Savoir d'où on vient pour savoir où on va**

En réalisant un conte traditionnel d'une façon moderne, nous exprimons la démarche du Cameroun, une terre de modernité forgée sur des traditions riches qui permet de forger aujourd'hui la société de demain sur les bases d'hier.

### Installation multimédia de haute technologie

Les **Enfants du Cameroun** est un spectacle basé sur une installation mécanique multimédia.

La mécanique est basée sur un système rappelant la robotique avec les branches de l'arbre dont les mouvements empruntent aux bras robotiques industriels.

Le multimédia est la forme contemporaine privilégiée qu'use chacun pour se divertir, s'informer ou apprendre. L'image est désormais présente partout, que ce soit dans les salons avec des écrans à haute définition ou dans les poches avec les smartphones. En utilisant des techniques multimédia on utilise le média préféré du public, ajoutant ainsi une valeur forte de séduction.

### Spectacle véritablement vivant

Si le multimédia est une voix et un corps, il lui faut une âme. Le spectacle vivant donnera cette âme que ce soit avec des performeurs camerounais et internationaux dont le talent est reconnu sur les scènes du monde entier qu'avec des figurants issus de la population de chaque ville.

Nous réaliserons ainsi un spectacle aux standards internationaux, avec une forte identité camerounaise.

### Spectacle interactif et connecté

Le premier spectacle où on ne vous demande pas d'éteindre votre smartphone mais de l'allumer. Les photos ne sont pas interdites, elles sont encouragées.

Suivez le spectacle grâce à une app. dédiée, regardez les oeuvres autrement au travers de l'écran de votre smartphone, envoyez vos selfies directement sur les réseaux sociaux et taggez nos supports digitaux.

L'utilisation des smartphones permettra de voir le spectacle différemment. Les personnages et le décor se transformeront et le public sera plongé au coeur du spectacle.

**Un message au Pays**

Le Cameroun a son avenir qui se construit par la continuité de la réconciliation nationale.

**Un message à l'Afrique**

Le Cameroun comme acteur majeur du continent africain

**Un message au Monde**

Le Cameroun est un pays avant-gardiste qui maîtrise et utilise les innovations technologiques de pointe et l'ère numérique de demain.



**2 concept**

- . **Le spectacle en 3 images**
- . **Synopsis**
- . **Multimédia**
- . **Spectacle vivant**



*Les Enfants du Cameroun découvrent l'Arbre à Images.*



*L'Arbre à Images se réveille et se déploie.*



*La Grande Fête du Football Africain est désormais ouverte !*

L'ambiance du stade devient de plus en plus frénétique. Les supporters attendent avec impatience leurs équipes. Il s'agit aujourd'hui du premier match, peut-être le plus important.

Au centre du terrain, une grande caisse en bois est posée. Il s'agit d'une caisse de transport réservée aux objets volumineux. Sur ses flancs, la majeure partie des étiquettes témoignent de son passage au travers de l'ensemble du continent africain, elle a visiblement parcouru chacun des pays rassemblés lors de cette Coupe d'Afrique des Nations. Certaines étiquettes témoignent également de son passage dans les ports de tout le globe. A elles seules elles montrent que le monde entier se tourne vers le Cameroun pour l'occasion.

Des enfants entrent sur le terrain se passant un ballon de football. Ils se sont faufiletés pour profiter de l'attente pour un match entre eux avant que les stars du football africain entrent en scène.

Lorsqu'ils aperçoivent la caisse, leur jeu s'interrompt. Ils s'en approchent avec curiosité et commencent à dessiner sur les parois des paysages, des personnages, des animaux... des dessins d'enfants qui expriment leurs rêves.

La caisse semble être habitée, ils se sentent observés... jusqu'au moment où les parois de la bougent, la caisse s'ouvre. Les enfants s'enfuient, seul reste Atem qui regarde avec curiosité.

Maintenant entièrement ouverte, la caisse a dévoilé le tronc d'un arbre métallique. Ses branches se déploient, des images aux extrémités, ce sont les dessins des enfants qui s'animent, les personnages apparaissant tant dans les écrans que sur le terrain. L'arbre donne vie aux dessins des enfants, des dessins réels pour des contes virtuels qui parle du Cameroun, de l'Afrique, des rêves des **Enfants du Cameroun**.

Conte après conte, les enfants reviennent et se rapprochent de l'arbre accompagnés par d'autres personnes, des jeunes, des adultes, des vieux, des femmes et des hommes... l'arbre réunit tout le monde. Ces hommes, ces femmes et ces enfants sont autant de portraits que l'arbre mémorise, autant de portraits dont il se servira pour créer celui du **Président du Cameroun** qui réunit tous les Camerounais.

### Réalité Augmentée

Elle consiste en la superposition de la réalité et d'éléments tels que des sons, des images 2D ou 3D, des vidéos ou des animations en temps réel.

Cette superposition est visible grâce à l'utilisation des écrans équipant les différents stades.

Elle est basée sur deux modes :

#### *Apparition de contenus*

Sur les écrans, les spectateurs pourront voir l'image prise en direct avec en plus des contenus tels que des personnages invisibles à l'oeil nu.

#### *Incrustation dans l'image*

Les Pixels et l'Arbre à Images filment les spectateurs. Ces images seront diffusées en les intégrant à des décors différents avec des personnages jouant en interaction virtuelle avec le public.

### Interactivité et Connectivité

Dans un souci de créer un spectacle moderne et d'avant-garde, la participation du public dans le spectacle est une part importante de sa mise en scène. Cette participation se fera par la mise en place d'une interactivité multimédia tant passive qu'active (avec le travail de réalité augmentée) et une connectivité via réseaux sociaux pour d'une part renforcer l'impact du spectacle au-delà du site et d'autre part inclure les spectateurs hors site.

### Bonus VIP

Nous allons créer une app. dédiée pour renforcer l'expérience du spectateur VIP. Elle permettra d'avoir des contenus exclusifs durant le spectacle mais également avant et après le spectacle (recevoir sur son smartphone aussi bien des photos et vidéos que des skins officiels pour le partage sur les réseaux sociaux). Cette app. pourra être mise à disposition du grand public équipé de matériel compatible.



### Arts Traditionnels

Les Arts vivants traditionnels seront présents.

La musique sera jouée en direct par un orchestre mixte camerounais / international.

Danseurs, Circassiens et Pantomimes seront les acteurs qui raconteront l'histoire.

Les figurants créeront de grandes chorégraphies de masse.

### Arts Modernes

Les Performers aériens évolueront librement suspendus à des sphères gonflées à l'hélium pour

Les Grands Personnages du spectacle sont de grandes marionnettes manipulées par des performers. Ces personnages donneront de l'ampleur au spectacle et apporteront une touche de magie en compagnie des performers vivants.

### Arts Inédits

Nous allons créer les "Pixels", échassiers inédits portant un costume composé d'un écran led vidéo plein jour sur le torse et dans le dos et un masque avec une petite caméra au niveau des yeux. Ces personnages permettront une interactivité avec le public, captant les spectateurs et les intégrant dans les contenus vidéos du spectacle.

Nous mettrons en scène des Performers de Feu, performers exclusifs qui évolueront en portant des effets pyrotechniques sur eux pour créer un grand final original.

### Le Porteur de Flambeau

*Une conte comme allégorie à l'Unité Nationale*

A Yaoundé, il existe un monument célébrant et symbolisant la Réunification du Cameroun. Il présente notamment une sculpture mettant en scène un vieillard accompagné de cinq enfants. Ce vieil homme brandit le flambeau national, éclairant le chemin de la tradition vers la modernité, transmettant la sagesse de la tradition ancestrale aux nouvelles générations.

L'arbre s'embrase. Un vieil homme apparaît dans ces flammes, porteur du Flambeau de la Nation il vient éclairer les Hommes d'aujourd'hui. Des images de souvenir et d'avenir surgissent de ses songes, révélant une terre camerounaise respectueuse de la volonté de son peuple, véritable identité de paix et de vie.

Il y a près de 60 ans, le Cameroun divisé se réunifiait et fondait un Cameroun moderne plein d'avenir, d'énergie et d'harmonie. Une histoire africaine pour raconter une réalité camerounaise.

### La Nouvelle Liberté

*Un conte d'avenir*

La Nouvelle Liberté, icône de la ville de Douala et monument national, est une œuvre qui rend hommage à une pratique contemporaine de la ville : la culture du recyclage, du démontage et du ré-assemblage des objets, de la capacité des citoyens à faire face à de nombreuses situations complexes.

L'Arbre devient une fontaine source de vie au coeur de laquelle des esprits de la nature surgissent. Dans un voyage au travers du Cameroun, ils donnent à voir le pays au travers de son patrimoine naturel et de scènes de vie quotidienne. Un portrait du pays et de ceux qui le vivent.



### Les Danseurs de Sable

*Un conte local personnalisé à chaque ville*

Un conte strictement visuel où des danseurs racontent la ville et la région dans lesquelles le spectacle se déroule en dessinant son portrait et ses scènes de vie dans le sable par les mouvements de leurs corps et les empreintes de leurs pas.

Le sable est numérique, les dessins se créant par interactivité sur les parois leds intérieures de la caisse.



### Une Histoire Camerounaise

*Une conte d'amour sous fond de réunification*

Une romance interdite entre un homme et une femme venant l'un des Basses Terres et l'autre des Hauts Plateaux. Leurs familles leur jettent un sort pour qu'ils ne puissent pas se retrouver mais grâce à la magie d'un enfant qui dessine, ils se retrouvent et les familles opposées hier se réunissent aujourd'hui.

### L'histoire d'Atem

*Le Conte d'un enfant camerounais*

Atem, notre enfant courageux qui seul reste près de la caisse lorsque celle-ci s'ouvre dessine son rêve et grâce à l'arbre va découvrir que son rêve est son destin, celui d'un futur grand Lion Indomptable jouant pour la victoire de son pays.

### 3 réalisation

- . Storyboard
- . Scénographie
- . Réalité augmentée
- . Performers de Feu
- . Feu d'artifices de jour





**S.01 - Découverte de l'Arbre à Images**

- Action** Des enfants entrent sur le terrain, se passant un ballon pour un match de football improvisé.  
Ils découvrent l'Arbre à Images qui diffuse l'image du public comme un miroir.
- Multimédia** L'Ecran Circulaire (Arbres à Images) est d'abord en veille avec le logo de la CAN 2019.  
Puis il diffuse l'image du public à 360°.
- Artistes** Une trentaine d'enfants jouant au football (démonstration acrobatique) en différents endroits.  
Puis ils s'approchent de l'Arbre et jouent avec (chorégraphie)
- Autres** - - -

**S.02 - Réveil de l'Arbre à Images**

- Action** Un Enfant s'est approché de l'Arbre. Quand il le touche, son empreinte reste. Il s'amuse alors à dessiner sur l'écran. Il dessine le Cameroun.  
Les contours du Cameroun se découpent dans l'écran qui s'embrace du Feu de chaque Camerounais pour le pays.  
L'Arbre à Images se réveille et se déploie.
- Multimédia** Vidéo interactive (l'image réagit aux actions de l'Enfant)
- Artistes** I Enfant (rôle principal) / Pantomime en interaction avec l'image.  
Les autres enfants s'écartent de l'Arbre à Images et restent à distance (chorégraphie)
- Autres** Effets spéciaux et pyrotechnie d'étincelles sur l'Arbre à Images et de flammes sur l'ensemble du terrain.





## S.03 - Le Porteur de la Flamme de la Nation

**Action** Durant le déploiement de l'Arbre à Images, l'Enfant a disparu, il est entré dans l'image, transporté 50 ans plus tôt. Il a recueilli le feu qu'il porte grâce à un flambeau, il s'agit de la Flamme de la Nation camerounaise. On le suit marchant au fur et à mesure que le Cameroun se développe et qu'il vieillit. Arrivé en 2019, il s'arrête, fait signe aux Enfants et leurs transmet la Flamme de la Nation (référence au Monument de la Réunification).

**Multimédia** Séquence cinématographique.

**Artistes** Alors que l'image évolue, le peuple camerounais entre en scène et se regroupe au pied de l'Arbre à Images (chorégraphie et pantomime). Il est accompagné de grands personnages recréant des scènes de vie quotidienne (tradition et humour). A la fin de la séquence les Enfants recueillent la Flamme de la Nation avec des Flambeaux Numériques. A leur tour ils construisent le Cameroun à sa lueur.

**Autres** - - -

## S.04 - Les Pixels

**Action** De la pointe de leurs Flambeaux Numériques, les Enfants du Cameroun dessinent sur l'Arbre à Images. Ils dessinent leur avenir, construisant la société camerounaise de demain. Les Grands Personnages Traditionnels sont remplacés par les Pixels, des personnages dont le corps est une image et les yeux une caméra. Ils filment le public les transportant dans d'autres décors.

**Multimédia** Interactivité (flambeaux numériques)  
Réalité virtuelle (intégration des spectateurs dans d'autres décors)

**Artistes** Les Pixels sont des échassiers évoluant en déambulation.  
Les Enfants qui dessinent évoluent dans une grande pantomime.  
Le Peuple Camerounais est constitué par des danseurs qui évoluent dans une chorégraphie moderne.  
Grands Personnages Modernes (Dundu)

**Autres** Effets spéciaux sur l'Arbre à Images (mist et fumée)





**S.05 - La Fête du Football**

- Action** L'un des Enfants se dessine en joueur de football. Le dessin prend vie, l'Enfant dessiné grandit et devient un Lion Indomptable. Une galerie de portraits des plus grandes stars du football africain se déroule.
- Multimédia** Animation (le dessin qui prend vie) et hommage (portrait de grands joueurs africains).  
Interactivité (Pixels)
- Artistes** Performer aériens suspendus à des sphères à hélium de grandes dimensions.  
Pantomime et chorégraphie de masse (foule camerounaise).
- Autres** Effets de bulles et effets de flammes sur l'Arbre.

**S.06 - Grand Final**

- Action** Tous les personnages prennent le terrain pour un grand final. Les portraits pris par les Pixels sont diffusés par l'Arbre à Images. De plus en plus nombreux ces portraits deviennent de plus en plus petits, jusqu'à prendre la taille du pixel d'une image numérique. Cette transformation révèle le portrait du Président du Cameroun.
- Multimédia** Interactivité (flambeaux numériques)  
Animation créant le portrait du Président du Cameroun
- Artistes** Danseurs et performeurs circassiens au sol et dans les airs.  
Grands Personnages traditionnels et Modernes.  
Echassiers multimedia.  
Performers de Feu.
- Autres** Final de flammes et feu d'artifices de jour



### Le(s) Podium(s)

Le Podium est une scène recouverte d'un plancher led vidéo pour la diffusion d'images. Interactif, il permettra une évolution des interprètes synchronisée avec l'image.

Cette scène centrale est un carré d'une dimension de 18m x 18m.

Elle est accompagnée aux angles du terrain de 4 autres podiums couverts également d'un plancher led vidéo interactif afin de créer des points d'évolution scénique proches des spectateurs.

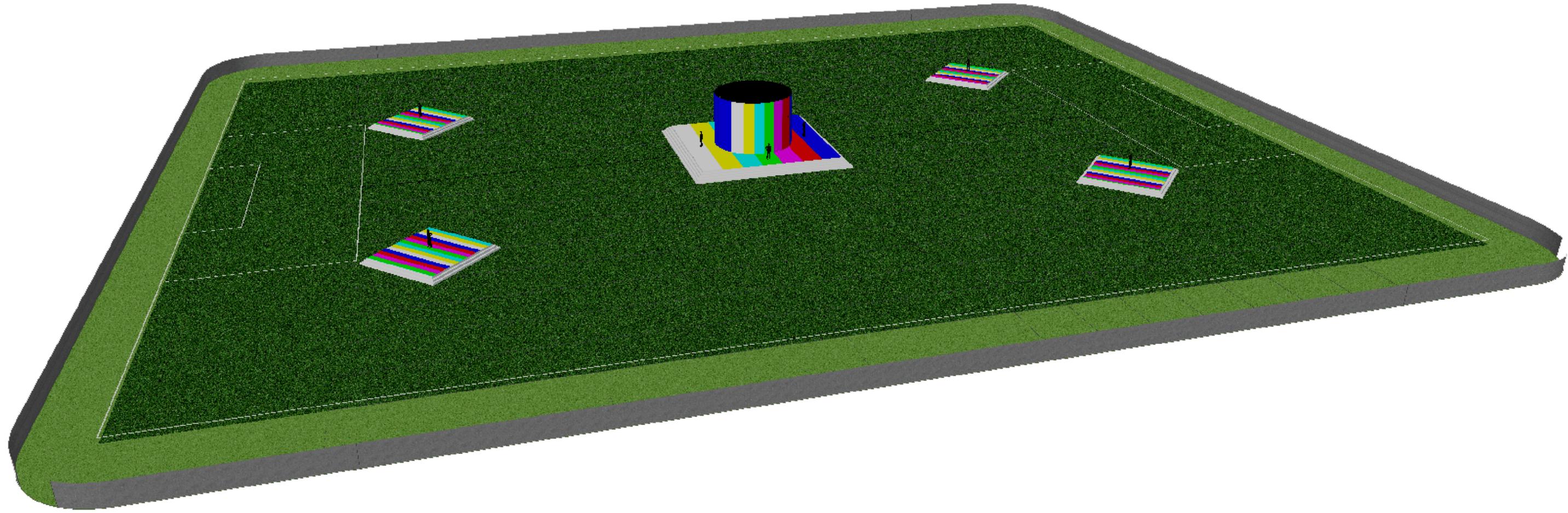
La scène centrale a en son centre un écran led circulaire qui formera l'Arbre à Images

### L'Arbre à Images

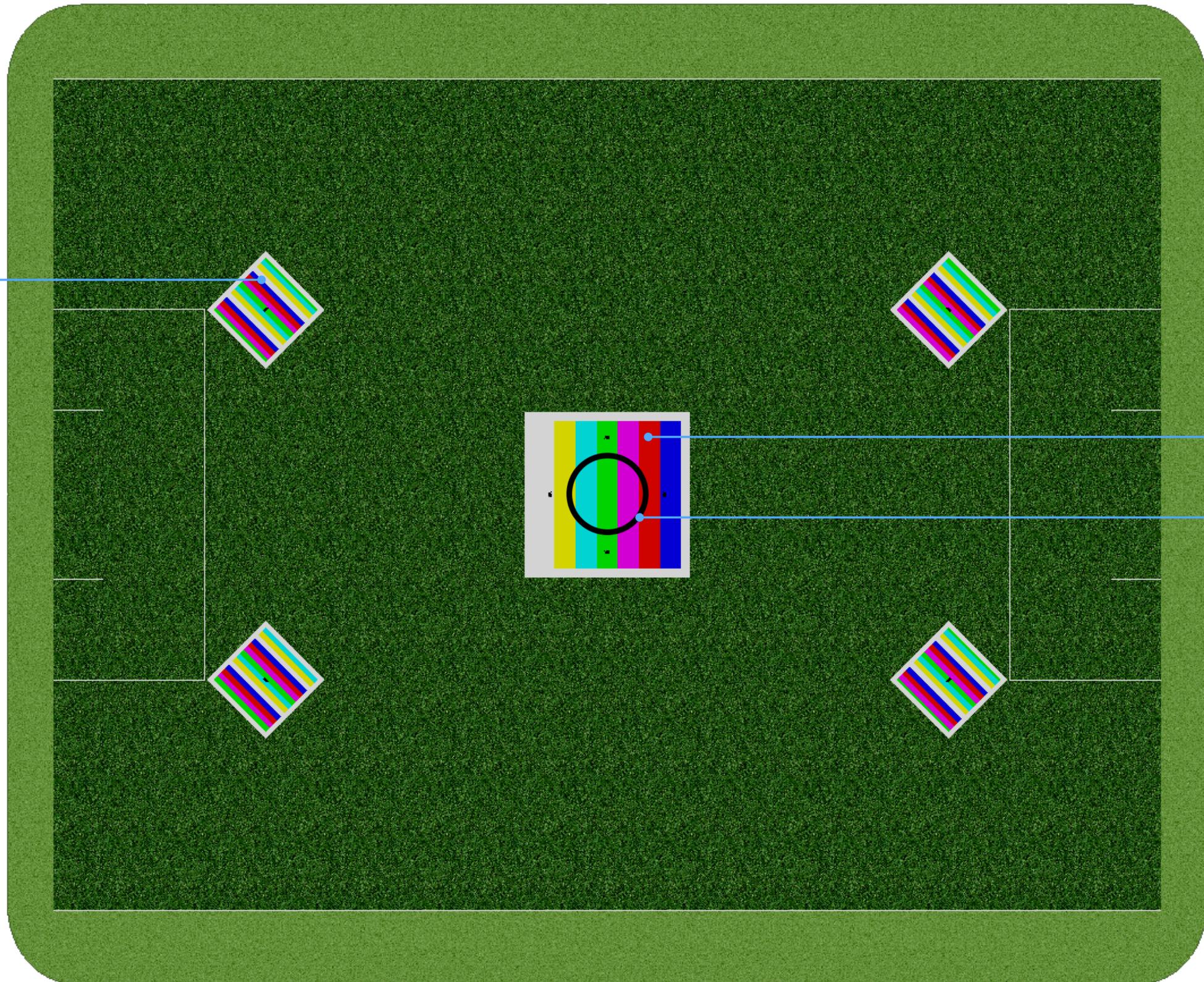
L'Arbre est un écran circulaire composé de panneaux leds vidéos. Certains de ces panneaux sont fixés sur des nacelles ciseaux électriques, d'autres sur des tournettes manuelles.

La levée des nacelles et la rotation des tournettes permettront à l'écran circulaire de se transformer pour créer l'Arbre à Images, un Arbre contemporain.





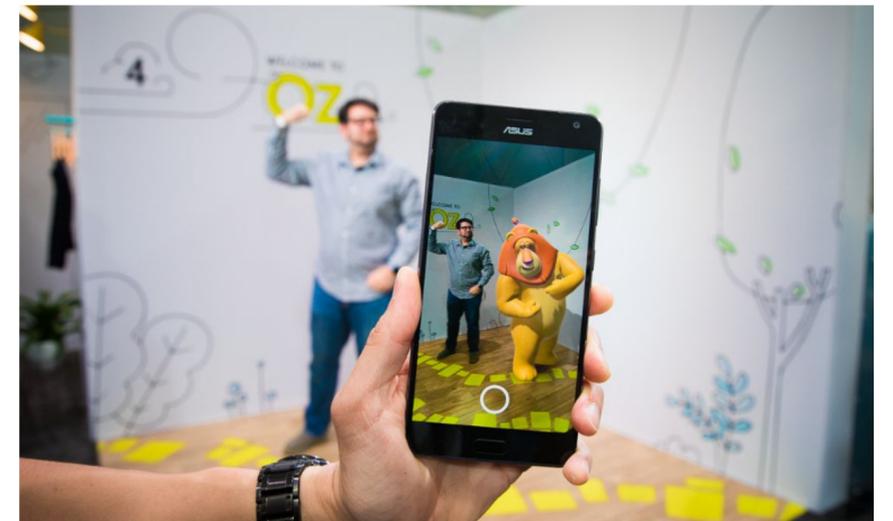
Scène annexe  
9x9x0,6m - Led Floor



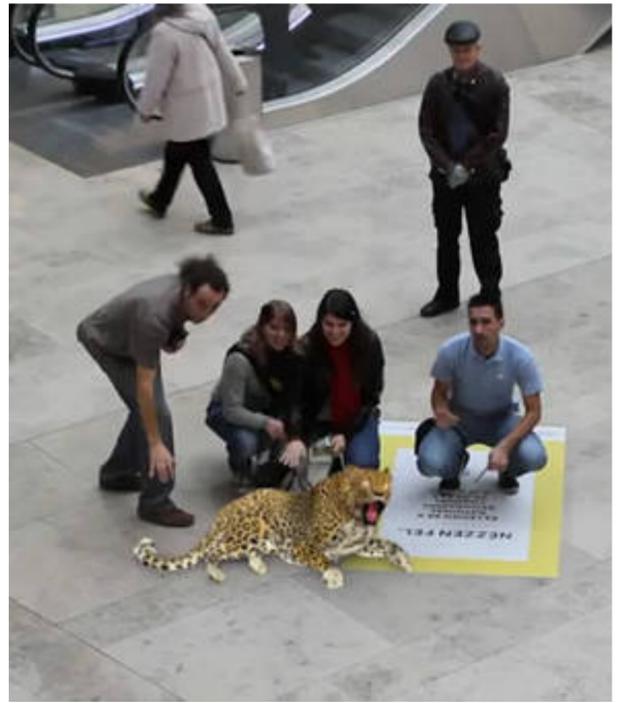
Scène Centrale  
18x18x1m - Led Floor

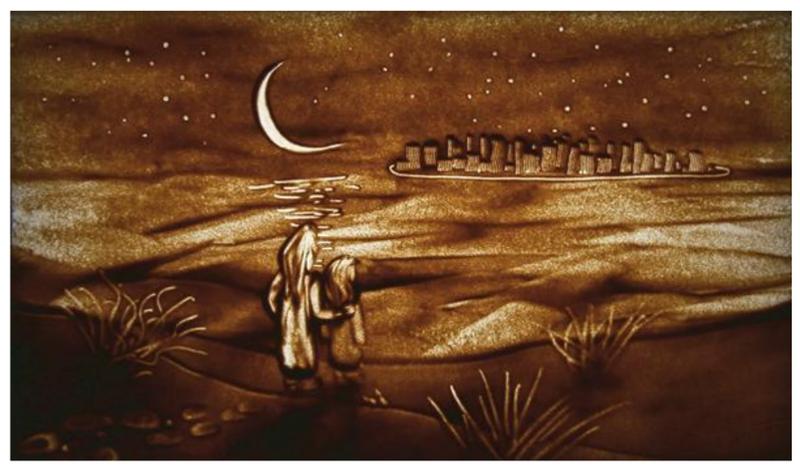
Ecran circulaire  
Diam : 9m - Ht : 6m

Apparition de personnages et d'éléments de décor lorsque le spectateur regarde le spectacle via son smartphone.



Incrustation du public dans des décors virtuels avec interaction avec des personnages et objets animés.





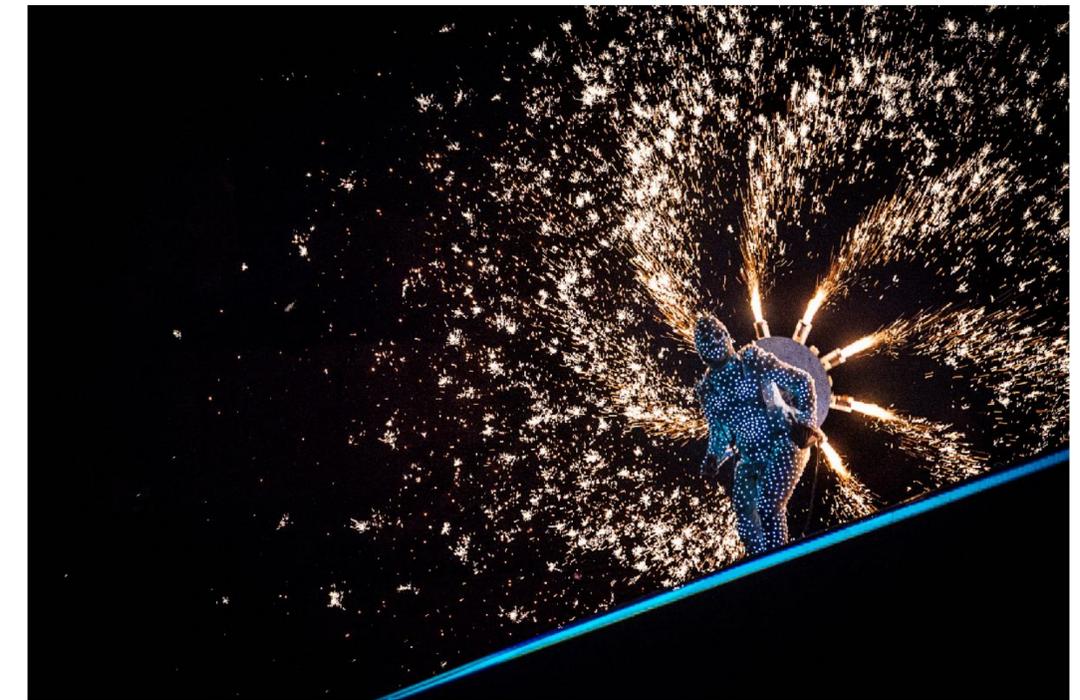
Les performers pyrotechniques sont équipés d'une combinaison anti-feu en cuir.

Ils portent différentes structures sur lesquelles sont fixés des produits pyrotechniques, principalement des jets or et/ou argent de durées différentes (de 1 à 30s).

Les structures peuvent être mobiles ou fixes.

Les performers se déplacent avec ces structures fixées sur eux pour créer une chorégraphie mobile.

Ces produits ne nécessitent pas de distances de sécurité trop importantes afin de garder une dimension confortable pour le spectateur.

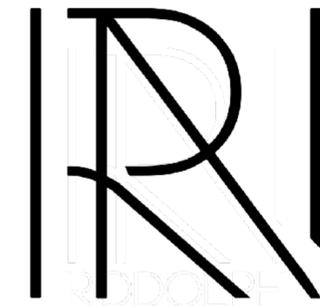


Photos avec l'aimable autorisation de Groupe F

Feu d'artifices de jour en final du spectacle composé de produits spécifiques sur base de dispersion de fumée colorée



Photos avec l'aimable autorisation de Groupe F et DR



RODOLPH  
NASILLSKI  
RODOLPH NASILLSKI  
+33 6 87 74 34 94  
rn@rodolphnasillski.com



This document contains material in which we and our other acknowledged clients / groups / agencies hold copyright and all intellectual property rights. The document is for illustration purposes only and no license to use our work is given to you. You must not reproduce this document or any information, designs or concepts contained within it in any way. This document contains material which is used for concept and visual/illustrative purposes only. It may contain work in which rights are held by third parties. You warrant you will not make any of the information, designs or concepts in this document in any manner without our express permission in writing and if you agree to indemnify us against any loss, damages, costs or expenses arising from any claim that you have breached this warranty. Please note that Rodolph Nasillski needs to keep its own intellectual property. With the approval of this proposal the client agrees to appoint Rodolph Nasillski as the general contractor for the proposed event and show-elements. The copy right of these designs remain property of Rodolph Nasillski. Documents are for the clients use solely in connection with the Project. It is mutually agreed that the documents will not be used by the Client, the Project, or others, in whole or in part, for any other project. If the client uses any of the above mentioned items and/or ideas without the written permission of Rodolph Nasillski this action will lead to a copyright fee of 85% of the complete proposal. These terms and conditions are in effect upon receipt of this proposal. All Rights Reserved ©Rodolph Nasillski 2018