

TALBUR

TALBUR

talbur.webserie@gmail.com

0629772625



Talbur est une série-web qui a pour ambition de partager ses valeurs éthiques en permettant au public de s'identifier aux personnages par le biais de thématiques fortes. En outre, le projet et ses créateurs se plaisent à défendre leur territoire en promouvant son patrimoine à l'échelle nationale, en favorisant un investissement associatif, dans une dynamique artisanale locale et en renforçant la collaboration entre les différents acteurs de la région.

Le Pitch de la série ? *“Quatre amis se plongent pour la première fois dans l'univers fantastique de Talbur, un jeu de rôle dans lequel ils incarnent des aventuriers burlesques. Ce monde renferme néanmoins des problématiques dont les conséquences leur semblent bien réelles.”*

Que raconte Talbur, et qu'est-ce que c'est ? Tandis que l'univers fictif de Talbur se concentre plutôt sur une dénonciation dystopique de notre société moderne en abordant des thématiques environnementales (par exemple en lien avec l'essor industriel de la contrée et la destruction de sa biodiversité), ou encore politiques (par la critique d'un équilibre instable entre liberté et sécurité), l'univers réel en dehors du jeu est quant à lui sujet à des problématiques sociales (par une déstigmatisation de l'autisme, une approche philosophique de la conscience et de l'estime de soi, ou encore l'acceptation du deuil). En parallèle de ses intentions artistiques, le processus de production se plaît à s'inscrire dans son territoire en mobilisant des collaborateurs néo-aquitains (artisans, techniciens, artistes, ...) dans une dynamique locale et éco responsable (par exemple par le recyclage de matériaux pour la fabrication des décors, des costumes, etc).

Talbur, c'est qui et pour qui ? Plusieurs dizaines de personnes collaborent au projet (auteurs, techniciens, comédiens, artisans, artistes, ...). Ceux-ci sont généralement issus de formations audiovisuelles (BTS du LISA, IUT, ...), d'écoles artistiques (EESI, Human Académy, l'Atelier...), ou de l'artisanat local (PME, étudiants). Dans sa finalité, le projet accueille également des influenceurs YouTube qui ont des millions d'abonnés et qui permettront au projet de s'assurer une audience large, ainsi que des comédiens issus du cinéma. Selon nos réseaux sociaux et les échanges avec les internautes ayant soutenu le projet par le biais de notre financement participatif, le projet semble réunir pour l'instant une majorité de jeunes entre 16 et 25 ans, mais il s'adresse autant à des enfants qu'à un public plus âgé.

Comment l'auteur et la production se plaisent-ils à valoriser le patrimoine ? Sensible à l'histoire de son département, l'auteur a mené des recherches historiques et géologiques sur le territoire charentais. L'ensemble des villes et du folklore local ont été étudiés et caricaturés dans l'univers fictif et humoristique de Talbur, dont les références se devinent toutefois aisément dans son lore. La cité talburienne d'*Angolesme* a par exemple été très fortement inspirée de la ville d'Angoulême au terme de l'étude de son histoire, de ses activités, mais également de ses architectures.



ANGOLESME

ANGOLESME est la cité capitale du royaume de Talbur. Dominant la contrée depuis l'éminence de sa colline, elle abrite notamment le palais royal dans lequel réside le Roi Khonsi. Ayant longtemps été une place forte convoitée en raison de sa position stratégique et de ses voies de communications importantes, la ville fortifiée a subi de nombreux sièges par le passé.

Cité commerciale autrefois réputée pour ses festivals d'arts graphiques et ses monumentales représentations théâtrales avant la répression de l'Ordre Royal menée par le Régent Folcid et ses partisans désormais à la tête du pouvoir, la capitale est aujourd'hui connue pour ses luxueuses courses de carriages autour de ses remparts.

La ville est également dotée de l'Institut des Sciences Electro-Psychiques, un prestigieux centre universitaire fondé par l'Archimage Jean-Saurien et dirigé désormais par le Coryphée Liséoh.

Extrait de l'Encyclopédie Talburienne.

Quels intérêts pour les partenaires ? Nous recherchons continuellement des partenaires publics ou privés qui nous accompagnent dans la mise en valeur de la Région et de sa richesse culturelle. Le soutien financier, logistique ou parfois simplement moral de certaines communes ou par exemple de centres permanents d'initiatives pour l'environnement sont des piliers sur lesquels nous nous plaisons à bâtir l'ensemble de notre projet. Il nous permet en parallèle d'impliquer les habitants par le biais d'ateliers d'éducation populaire et de découverte des métiers de l'audiovisuel, mais aussi de proposer des débats-rencontres avec chacun d'entre eux ou même de participer à la figuration du tournage. A terme, la création d'un événement culturel est envisagée avec une projection de la série en présence de l'équipe du film. Nous avons aussi l'envie de promouvoir le soutien des partenaires privés et la valeur de leurs actions auprès de nos équipes et de notre public à l'échelle nationale, que ce soit par le biais de la série, de nos supports de communication et nos réseaux sociaux.

Envie d'en savoir un peu plus sur les personnages ? Quatre amis sont invités par leur professeur et Maître de Jeu Gaspar à incarner des aventuriers au sein de son jeu de rôle "Talbur". Leurs relations interpersonnelles viennent toutefois interférer régulièrement avec le bon fonctionnement de l'univers conté par Gaspar.

CALLIOPÉE incarne la sorcière **OCUNIDÉE**

Calliopée est une jeune femme de 20 ans, fille unique et notamment en souffrance du deuil de son père Jean décédé près de trois ans auparavant. Au point d'être marquée par quelques troubles dépressifs suite à ce tragique évènement, elle recherche inconsciemment une nouvelle figure sur laquelle s'appuyer. N'étant pas du genre à s'épancher, Calliopée est une jeune femme intelligente et déterminée qui cache également une sensibilité derrière un certain cynisme.



Calliope



Ocnidée est une jeune sorcière livrée à elle-même depuis la mystérieuse disparition de ses parents. Vraisemblablement héritière des facultés magiques de son père Jean-Saurien, Ocnidée est une adepte très douée des sciences électro-psychiques. A l'image de sa joueuse, elle est un brin manipulatrice et se révèle bien souvent être la stratège du groupe.



Babas

BABAS incarne le palefrenier **KALTORM**

Babas est âgé de 25 ans, fils aîné de parents divorcés, ayant des rapports compliqués et hostiles avec sa famille ; il privilégie désormais les rapports sociaux fondés sur des amitiés solides et fidèles. Il est plutôt admiratif de Gaspar ainsi que de la richesse de l'univers qu'il a créé, et est probablement le joueur le plus "roleplay".

Kaltorm est un palefrenier anthropien qui aime se présenter sous le terme de "chevalier errant"... sauf qu'il n'a pas de cheval. Autrefois destiné à devenir guérisseur pour le compte de l'Ordre Royal, Kaltorm décide finalement de fuir un avenir obéissant sous le joug de l'autorité royale, en quête de gloire et de richesses.



CYRILLIEN incarne l'alchimiste **CYRION**

Cyrillien est un orphelin de 22 ans qui entretient de bons rapports avec ses parents adoptifs. En pleine construction identitaire, Cyrillien est un jeune homme engagé. Poète solitaire à ses heures perdues, il apprécie l'entourage des livres et des instruments de musique. C'est aussi un adepte de cinéma qui a l'habitude de scander avec ferveur ses propos. Cyrillien décide de se créer un personnage semi-elfe, Cyrion, afin de se dissocier des personnages de ses amis, en gardant néanmoins une moitié anthropienne pour veiller à ne pas se marginaliser complètement.



Cyrion est un semi-elfe devenu alchimiste après avoir été élevé par un cénacle d'elfes sylvestres au coeur de la forêt de Bois-Clair. Véritable encyclopédie faite de chair et d'os, et également producteur de potions au don incomparable, il s'avère être un allié de soutien considérable pour ses compagnons. Il respecte cependant avec piété ses valeurs pacifistes, et préfère éviter le combat avec diplomatie lorsqu'il ne le fuit pas...

PIERRE-EUGÈNE incarne le barbare **PIERRE-EUGÈNE**

Pierre-Eugène est âgé de 24 ans. Iel est très proche de son oncle Gaspar, qui l'incite notamment à rejoindre trois de ses élèves dans une partie de Jeu de Rôle quotidienne. Jeune individu perspicace, iel se doute dès lors qu'il s'agit d'une tentative assez maladroite de son oncle afin de l'aider à se sociabiliser, mais iel décide finalement d'accepter sa proposition afin d'essayer de surmonter ce qu'iel nomme couramment son "inaptitude sociale".



Pierre Eugène

Barbare à la douceur déconcertante, Pierre-Eugène a décidé d'oublier son passé douloureux et de vivre à l'heure présente. Pisteur au don incomparable, iel reste néanmoins un individu non violent et évite de ce fait de combattre. Cette appréhension pour les affrontements, liée de plus à l'extrême pacifisme de Cyrion, n'avantage pas le groupe dans sa tentative de survie et dans leur fuite de l'Ordre Royal.



Quelles sont les intentions de l'auteur à travers cette oeuvre ? Le concept original de Talbur a été autrefois imaginé en tant que pièce de théâtre comique par un groupe d'amis au cœur d'Angoulême, mais qui a rapidement été avortée. Idée pourtant prometteuse, j'ai décidé de la développer sous le format d'une web-série. Oeuvre se destinant à une visée principalement humoristique, il est néanmoins important pour moi d'articuler un univers autour de thématiques sociales et politiques fortes.

Ce background scénaristique est présenté dans la web-série par le « Maître de Jeu », dont le rôle est de décrire l'univers et de mettre en scène la partie de jeu de rôle. Ce dernier mène donc les quatre personnages principaux dans leur aventure fabuleuse, et représente un axe fondamental entre la partie de jeu fictive et les situations réelles auxquelles les personnages sont confrontés, ces derniers étant sujets à une constante évolution personnelle et relationnelle liée à leur avancée dans la partie. Les personnages ont par ailleurs un rapport complexe entre leur identité propre et celle qu'ils se sont créés dans l'univers du jeu, notamment dans les relations qu'ils entretiennent tout au long de l'intrigue. Ces derniers incarnent donc quatre aventuriers aux personnalités et aux compétences particulièrement divergentes, se plongeant dans une fantastique épopée narrée par le Maître de Jeu, dans laquelle ils doivent faire face à un gouvernement répressif prohibant la liberté, l'art et la culture au profit d'une politique pacifiste malsaine.

Principalement influencé par des oeuvres telles que Kaamelott pour son humour caractéristique, ou bien la saga audio Reflets d'Acide pour la qualité de ses belles-lettres, mais également la web-série Le Visiteur du Futur dans son développement artistique, j'ai donc pour ambition de créer un univers absurde et comique dans une dimension pourtant dramatique et engagée. Fiction riche en références, un réel travail d'introspection a été nécessaire afin de rendre crédible l'univers et les personnages, en m'inspirant par ailleurs de mes passions, de mes valeurs, mais également d'oeuvres qui m'ont bouleversé (telles que The Truman Show ou Idiocracy dans leur dynamique satirique de la société, ou bien encore Tous Les Matins du Monde dans son rejet dénonciateur du pouvoir et de son approche du deuil qui est au coeur de ma fiction). L'univers de Talbur est de plus fondé sur plusieurs époques (de la Grande Guerre Talburienne à la décevante réussite d'une paix malsaine, de la scientification de certains phénomènes occultes tels que la magie, du déclin d'un empire à l'apogée d'un royaume, etc) et se projette avec profondeur dans l'histoire qui y est liée (cette dernière inspirée de l'histoire du département dans lequel je vis, la Charente).

Cela permet d'introduire plusieurs générations de personnages et de développer des arcs narratifs beaucoup plus intéressants et pertinents au regard du passé de chacun d'entre eux.

Outre la partie de Jeu de Rôle, qui se révèle progressivement aux yeux des joueurs comme un outil thérapeutique maladroît mis en place par leur Maître de Jeu au profit de Calliopée, de véritables enjeux se dévoilent également en dehors de la partie fictive. Le Jeu de Rôle apparaît de ce fait comme un médium permettant aux joueurs de s'éveiller, de s'épanouir et de créer des liens sociaux inattendus, notamment dans le cas de Pierre-Eugène qui est atteint du syndrome d'Asperger. Le rapport à la mort est de plus omniprésent au sein de la narration, abordé au cours du jeu de rôle, et se fonde essentiellement sur les étapes du deuil théorisées par la psychiatre Elisabeth Kübler-Ross. Par ailleurs, je suis étudiant en sciences infirmières (en report de formation dans le cadre de la réalisation de ce projet) et mes travaux et études en psychologie, en anthropologie et en processus psychopathologiques sont des outils auxquels je me suis grandement référé afin de développer au mieux les personnages. En effet, l'œuvre de Talbur a pour ambition de permettre au jeune spectateur en difficulté sociale de s'y identifier, et par ailleurs d'aborder des sujets par le biais de la subtilité de l'humour auxquels les adolescents ne sont pas nécessairement réceptifs, tout en favorisant une réflexion éthique.

Ce projet nous a par ailleurs permis de réunir dans nos processus de développement et de production des professionnels, étudiants et forces bénévoles déterminés à valoriser l'éducation populaire à travers les domaines de l'image et de l'audiovisuel. De plus, nous avons l'ambition de construire tous ensemble l'audiovisuel local sur des plateformes modernes telles que YouTube et Instagram en promouvant le patrimoine charentais à l'échelle nationale, en favorisant une dynamique artisanale et artistique éco-responsable et en renforçant la collaboration entre les différents acteurs du département. Les médias web et notamment les réseaux sociaux sont des supports qui ont tendance à se démocratiser parmi toutes les générations, et qui me permettent également de me garantir une liberté d'expression à laquelle je tiens ! Je sais donc que cette série s'adressera en majorité à un public en grande partie de ma génération, mais le défi à ce jour, c'est de développer une oeuvre qui puisse parler, toucher et émouvoir un public beaucoup plus large que celui que je cible habituellement avec mes précédents projets.

La genèse de l'univers implique par ailleurs des études quotidiennes afin d'être juste et pertinent concernant les thèmes qui sont abordés dans la série. Les frontières entre cette fiction et la réalité sont étroites et témoignent d'une fantaisie qui ne laisse plus de place à l'imagination, aux problématiques réelles, telles que les conséquences de l'industrialisation, de la perturbation du climat, de la faune et de la flore, etc. Par ce biais, j'espère que cette œuvre ne soit pas perçue comme un simple support destiné à amuser, mais je désire mettre en évidence que le divertissement peut aussi révéler une richesse culturelle et réflexive. Les enjeux scénaristiques sont donc fondamentaux et exigent de ce fait une technicité particulière sur l'écriture du scénario, mais également sur la pertinence des textes et sur la finesse de l'humour ainsi que sur le développement des tensions dramatiques. Ce travail artistique et documentaire est donc aussi considérable que fascinant, et s'inscrit dans une démarche culturelle et sociale durable en se plaisant à naître au cœur d'enjeux locaux.