- Accueil
- Immersive Lab
- Rédaction

« Découvrir, faire, créer… Et se sociabiliser!

Sail Away : histoire de pirates, affaire de femmes…

Categories: Actualités, People, Technos
Etienne Boyer, 24 octobre 2008, 4 comments
Tags: Anne Bonny, film machinima, Pirates, Rafale Kamachi, Remember, Sail Away, Second Life

Rafale Kamachi est rédactrice technique, et scénariste. Outre son implication dans l'école SL, elle est en train de mettre en place un très gros projet : le tournage d'un film nommé « Sail Away » sur Second Life, d'après un scénario qu'elle a elle-même écrit, sur la vie qu'aurait eue la pirate Anne Bonny à sa sortie de prison, si elle n'avait pas mystérieusement disparu… Rafale a donc reçu Montparnasse Belgar sur son île, Remember 130/40/21, véritable studio de cinéma virtuel…

Montparnasse Belgar : Qu'est-ce que « Sail Away » ?
Rafale Kamachi : Sail Away c'est une histoire dont l'héroïne est Anne Bonny. L'histoire démarre là où les archives sur sa vie s'arrêtent, donc c'est une totale fiction qui reprend des éléments de sa vie ! C'est un scénario que j'ai écrit il y a deux ans, pour le plaisir, et dans la foulée d'un autre long que je venais de terminer pour une boite de production Galloise. J'avais envie d'écrire une histoire de femme, dans l'intention de le faire produire. Il a été présenté à quelques maisons de production capables de financer un tel bazar, avec un budget de l'ordre de 300 millions de dollars !

MB : Hein ? Mais tu comptes faire une grosse production hollywoodienne à la « Pirates des Caraïbes », ou quoi ?
RK : Non, l'histoire est totalement différente. « Pirates des Caraibes », c'est pour les enfants, et « Sail Away » c'est une histoire d'adulte ! En fait, c'est la vie de cette femme qui m'a passionnée au départ. Je la trouvais très moderne, une femme qui à son époque à fait ses choix et les a assumés. Et je me suis

demandée ce qui lui serait arrivé si elle était sortie de prison… Qu'est-ce qu'elle aurait fait ? C'est comme ça que l'histoire est née. Je lui fais vivre ? un tas de choses, et aussi un voyage intérieur. C'est une revanche sur sa vie réelle, sans tomber dans le pathos. J'ai visé une aventure de type Hollywood années 50, du temps ou l'on faisait des épopées…

MB : D'accord, mais quel est le rapport avec Second Life ?

RK : Je me suis dit : « et pourquoi pas sur SL ? » Il y a les outils pour ! Je me suis dit que ça pourrait être possible d'y produire ce scénario. Évidemment pas avec la qualité d'un film RL, et différemment d'un dessin animé, mais ici, avec les avatars, en buildant tout ce qu'il faut pour le film, etc. Donc il y a quelques mois, j'ai commencé à constituer une équipe. Sur le site, tu verras qu'il y a des builders, des costumiers, des réalisateurs, etc. C'est la grosse cavalerie, mais à échelle SL tout de même. Il n'en reste pas moins qu'il y a un énorme travail de préparation à faire, et tout le monde est bénévole sur ce projet. Il y a 20 personnes directement impliquées dans les build, scripts, animations, costumes. Ce sont ceux qui bossent pour le moment. Ensuite il y a un pool de 25 acteurs, et deux personnes dédiées à la communication…

MB : Lorsque tu parles d'animations, tu veux dire qu'il y aura des combats, des explosions, et tout ça?

RK : Oui ! Et de l'amour en prime ! Il y aura une scène d'amour très importante dans le film. Le réalisateur en charge a fait quelques essais, mais ce n'est pas encore ça. Pas encore assez subtil. Tu verras un essai sur le site web. Il y a encore des progrès à faire, mais c'est le but de ces scènes test. Là, seul Cisko Vandeverre contribue. J'attends les tests des autres réalisateurs.
Viens, on va se balader : il y plein de décors que tu peux visiter ! On va démarrer par les plus anciens…

(Rafale Kamachi fait asseoir Montparnasse Belgar sur une barge volante, et les deux avatars s'envolent pour une plateforme dans le ciel, où se trouvent quelques décors).

RK : Ici, il y a différents décors pour différentes scènes. Il y a une prison (l'une de celles qu'Anne Bonny fréquente dans l'histoire) et à côté, le presbytère. Là, c'est Spanish Town. C'est ici se passent les premières scènes du film, qui servent de jointure entre la vraie vie de Anne et la fiction que l'on va voir. Là tu vois les chats et l'âne ? C'est Une boutique animalière qui m'a donné des animaux pour donner de la vie. Et ce sont de futurs acteurs, évidemment…
Deux builders (Alma Preminger et Romtherom Freenote) travaillent plus particulièrement à ces décors. Je révise tout : décors, costumes, armes, etc. Ici, il faut que je me remette un peu au travail…

(Rafale Kamachi se rend sur le site où se trouvent les décors de Puerto Rico, et téléporte Montparnasse Belgar qui s'extasie devant la qualité indéniable du travail qui lui est présenté.)

RK : Puerto Rico est un endroit clé de l'histoire. Il se passe beaucoup de chose dans ses ruelles. Mais moi, ce que j'aime, c'est voir la progression dans la maturité : tout à l'heure tu as vu Spanish Town. Ici c'est fait par le même builder ! On sent qu'il est plus sûr de lui, hein? Et certains endroits sont déjà « meublés », comme cette auberge.

(Rafale Kamachi se téléporte à nouveau sur l'île, et invite Montparnasse Belgar à le rejoindre.)

RK : Ici, c'est Port Royal. Tu peux voir les trois bateaux qui sont terminés. Et il y en a deux autres à venir. Ils ont été fabriqués par Nemesis Wemyss, Mimi78 Slade, et moi-même. Ce Sloop est un élément essentiel du film. C'est le bateau d'Anne.

Evidemment les canons marchent. Ce bateau est prévu pour avoir aussi des rames. Il y a néanmoins très peu de batailles dans l'histoire. Anne est beaucoup plus rusée : elle s'en fourre plein les poches sans mettre trop en danger son petit rafiot. Elle a juste une tactique d'approche qui est… différente !

Le bateau est maintenant en vente, comme tous les produits dérivés du film (tous les builds, décors, costumes, meubles etc. seront éventuellement à vendre.), qui serviront à financer l'île… Les builders vont récupérer des sous, et moi je prends 25%. Tout sera sous le label Sail Away.

MB : La ville a une atmosphère différente…

RK : Oui, car elle a eu un constructeur différent (Alma Preminger). Ici nous sommes en 1721. 30 ou 40 ans après, Port Royal a été à moitié détruite dans un tremblement de terre… Et ce n'est pas qu'un décor vide : l'église par exemple, est meublée !

Viens, on va faire une halte dans la grotte. Elle ne sert pas au film, Mais c'est un bon endroit pour les visiteurs, et que beaucoup aiment. Je l'ai buildée au début, lorsque j'ai fait cette île, pour attirer du monde. On y a fait un concours d'avatars il y a deux semaines. Il fallait des looks réalistes, avec de chouettes skins et de bonnes shapes, pas bodybuildées, ou siliconées… Les trois plus beaux ont le droit de faire partie d'une scène dans leur propre shape et skin, en tant que figurant, évidemment !

Au fait, là, ce sont des avatars que Romtherom Freenote a préparés. Je les retravaille en ce moment. Enfin certains, comme les gardes anglais…

(Rafale Kamachi change d'apparence pour montrer à Montparnasse Belgar à quoi ressembleront certains personnages clés de l'histoire.)

MB : Tu as conçu tes personnages en pensant à des acteurs connus? Je trouve que ton Anne Bonny a un faux air d'Uma Thurman…
RK : Même pas : je cherche des visages et des formes de corps qui soient un peu réalistes et pas trop beaux non plus. Comme Anne, que tu vois ici, j'ai mis du temps à faire la « shape », mais là ça reflète bien son personnage.
Lui, c'est le héros espagnol. Il apparait un peu plus tard dans l'histoire. Il s'appelle Mateo Mendez de Aranda. J'ai eu du mal à le faire celui là, mais surtout pour lui trouver la bonne « skin » !

Il est un peu plus jeune que dans l'histoire, mais ça ira… Lui comme Anne, je les ai passés aux votes, pour voir quelles étaient les réactions. Maintenant, j'ai deux héros qui plaisent aux hommes comme aux femmes !
Voici un bien graisseux ! C'est le superintendant de la prison de Spanish Town : une belle ordure, vicelarde à souhait ! Mais bon… Dans peu de temps, deux ou trois semaines, tout au plus, on va faire une présentation officielle des avatars qui seront terminés. Une opération « promotion », pour faire parler du projet ! Tu sais, il y aura environs une centaine d'avatars, tous entièrement fabriqués par l'équipe.

MB : Mais dis-moi, on dirait que l'île entière est dédiée à ce projet ! A qui appartient-elle ?
RK : l'ai achetée pour pouvoir héberger tout ça. Au départ tout le monde me trouvait dingue, alors j'ai acheté une ile. Sinon ce serait impossible d'héberger tous les décors, et d'avoir un endroit stable de travail. Car c'est un double travail, sur SL et en RL, et ça me coûte cher !J'y travaille depuis juillet, et j'y consacre en moyenne quatre heures par jour…

MB : Bon sang, quelle usine à gaz ! Et tu arrives à avoir une vie RL avec tout ça?
RK : Je fais comme je peux (rires) ! Il faut aussi que je gagne ma croute comme tout le monde. Mais je serai contente quand on arrivera au bout de tous les builds, et que l'on pourra commencer à tourner ! Ça voudra dire que le plus gros du boulot sera terminé. Heureusement qu'il y a une bonne équipe ! Et

tout le monde est dans le même sac hein ? Tous on une vie RL, et donc y mettent le temps qu'ils peuvent… Nous passons beaucoup de temps ensemble aussi, pour discuter de quoi faire, et comment. Ça se fait in world, car ils sont tous dans des régions différentes : l'une est à Londres, l'autre dans le sud de la France, une autre en Hollande, trois autres en Allemagne, etc.

MB : Pour le tournage, comment et quand cela va-t-il se dérouler ?

RK : Pour le moment, nous avons quatre réalisateurs machinima, mais j'en cherche d'autres, vu que c'est un gros morceau. On n'est pas encore prêts, mais dans un avenir proche, d'ici un à deux mois environ, je pense qu'on pourra commencer le tournage…

De plus, en Real Life, une compositrice s'occupe de la musique, et des acteurs connus devraient doubler les voix. Pour le moment, je n'en cherche pas vraiment (j'ai déjà assez de mal à bosser sur le projet), mais je pense qu'on aura plus de chances d'en trouver, au fur et à mesure qu'on nous connaîtra. A la fin, il y aura un traitement en post production, comme sur les dessins animés, pour mixer le tout…

MB : Si l'on considère la somme de travail déjà engagée, et celle qui reste à produire, peux tu dire si ce film SL est devenu une fin en soi, (avec en prévision un mode de distribution et de commercialisation), ou est il destiné à n'être qu'une sorte de « démo », à l'attention des fabriques de Block-Busters Hollywoodiens?

RK : Le film est et à toujours été une fin en soi, dans la mesure ou j'aime bien finir ce que j'entreprends. Ensuite… oui bien sur, j'ai bien l'intention de présenter aux TV et à tout distributeur intéressé (mais c'est un peu tôt pour se pencher dessus) et pour cela je commence à constituer une équipe dédiée. Clairement, le moment venu je mettrai le film sur IMDB (International Movie Data Base).

Quant à Hollywood… Heu … Oui cette histoire pourrait devenir un block buster. Elle a déjà été présentée à une major et à HallMarks Production. La major a dit qu'un film de pirates c'est cher et difficilement marketable (ils ont du manger leur chapeau à la sortie de Pirates des Caraïbes) et HallMarks m'a répondu qu'ils venaient de finir BlackBeard et que donc les films de pirates… Mais ce n'est pas vraiment ce que je vise.

Ce qui m'intéresse c'est le projet en lui même et que tout ceux qui y travaillent soient fiers d'en faire partie. C'est un projet précurseur donc tout le monde RL est à la fois intéressé et frileux. A nous de prouver que l'on peut faire un machinima long métrage qui tienne la route, avec une vraie histoire qui soit autre chose qu'une bête suite linéaire dont on peut prédire la fin dès les premières images.

Pour en savoir plus : le site Officiel du projet « Sail Away »
Visiter l'île Remember

Share

Départ des "Ateliers francophones" le 3 novembre. »

Catégories

- Actualités
- Facebook
- Google
- People
- Second Life
  - Events
    - Concerts
    - Expositions
    - Littérature
    - Musique
  - Lieux
  - RP sims
- Technos
- Twitter

Communauté

Bienvenue sur Territoire digital!
Etienne Boyer
Edit profile
Logout

Invitez vos amis !

DERNIER VISITEURS

voir plus...

Sur un nuage

Aire Arcachon Artean Baudelaire Kalinakov bibliothèque francophone Bobby Ritt Bonne et heureuse année! bots Builder concours Coulaut Menges Cours de build Crédit Agricole E-commerce E-learning education exposition Expositions Frao Ra Google hugobiwan zolnir Jeux de rôles Linden Lab MadPea Productions Mallory Destiny Mariaka Nishi Naastik Rau Natura peintures Photographie Rafale Kamachi RIL Shopping RP sims Sacremeustache Beerbaum Sail Away Second Life secondlife Stonfield Inworld Taikogo Akina Territoire Digital texturing Tournicoton Tournicoton Art Gallery Twitter Willow Ahn

Commentaires récents

- LUDIVINE dans Styliste virtuelle, une vraie passion plus qu'un métier
- Timothe POIZAT dans Un architecte d'intérieur sur RIL Shopping!
- abela dans Styliste virtuelle, une vraie passion plus qu'un métier
- Wendy dans Styliste virtuelle, une vraie passion plus qu'un métier
- cynthia dans Chirurgien esthétique sur Second Life!

Articles récents

- Kamachinima Production recrute !
- Nouveau client pour Second Life et nouvelle offre Premium
- Radio France a fait son entrée sur Facebook !
- Informer et s'informer sur la situation en Haïti
- Google entame un bras de fer avec Pékin!

Cartes postales

Archives

Choisir un mois

Commentaires

4 commentaires, Laisser un commentaire

1. Philippe Chaplin
   24 octobre 2008, 18 h 26 min edit this

   Vous avez aimé l'article, voila un lien pour plus de photos:

   http://www.flickr.com/photos/philippe_chaplin/sets/72157606383142132/

2. La revue de liens (light) sur les univers virtuels - Semaine 43 | Metaverse3d.com
   25 octobre 2008, 14 h 49 min edit this

   [...] SL -Sail Away : histoire de pirates, affaire de femmes… [...]

3. Rafale Kamachi
   25 octobre 2008, 17 h 25 min edit this

   Au fait…. Je cherche à renforcer l'équipe des réalisateurs machinima. N'hésitez pas à me contacter dans SL pour qu'on en discute. 😉

4. C'est la fête sur Remember Island! | Territoire digital
   04 février 2009, 12 h 27 min edit this

   [...] le film et l'avancée des constructions sur l'île ». Si vous ne connaissez pas encore Sail Away, il est grand temps de vous mettre à la [...]

Laisser un commentaire:

Hello Etienne Boyer. Logout »

Poster le commentaire

Publier ce commentaire sur Facebook

Copyright © 2010 Immersive Lab
Propulsé par WordPress
Référencement Internet à Pau
Mentions Légales

Rechercher

Entrer votre recherche et appuyer sur Entrer.

Immersive Lab

- Internet et médias sociaux
- Mondes virtuels
- E-marketing
- Solutions E-commerce
- Solutions E-learning

Statistiques

- 113 Articles.
- 176 Commentaires.
- 15 Catégories.
- 518 Étiquettes.