

die

ULYSSE 31

*"Quel serait cet Ulysse des temps futurs,
Capable d'affronter une nouvelle et terrible Odyssée,
Dans l'Univers sans fin d'un 31ème Siècle ?*

*Serait-Il homme ?
Serait-Il machine ?
Ou bien serait-il à la fois
Homme et Machine ? "*

*A cette interrogation du poète,
Ce dossier et cette série tentent de répondre.*

Série de dessins animés : 26 épisodes de 26 minutes.



DOSSIER DE PRESENTATION " U L Y S S E 3 1 "

I. PHILOSOPHIE GENERALE DE L'HISTOIRE, INTENTION DES AUTEURS	3
II. QUI EST ULYSSE ?	6
III. RESUME GLOBAL DE L'HISTOIRE	8
IV. RESUME DE L'EPISODE I	12
V. QUELQUES MOTS SUR LES EPISODES 2 A 26	14
VI. PANOPLIE GENERALE DES PERSONNAGES	24
VII. SCHEMA TYPE D'UN EPISODE	31
VIII. CARACTERISTIQUES TECHNIQUES, SUPPORT, DUREE	33
IX. QUELQUES EXPLOITATIONS DERIVEES POSSIBLES	35

I. PHILOSOPHIE GENERALE DE L'HISTOIRE, INTENTION DES AUTEURS

La violence et les luttes primaires envahissent nos écrans, nous entourent.

Cette violence fait partie de notre environnement ; il en découle un concept de la science-fiction axé sur la violence : combats, attaques, explosions, y sont monnaie courante.

Peurtant l'intelligence humaine et l'exploration des capacités du cerveau humain, adjoint aux capacités des machines et ordinateurs d'alors, devraient conduire à la disparition du combat primaire au profit d'un semblant de jeu d'échecs à l'échelle de l'Univers, le privilège d'une intelligence surdéveloppée, celle de l'Homme de demain, excluant la violence primaire.

Note intention a été, en reprenant le thème de "l'Ulysse aux mille ruses", d'Homère, de montrer par le dessin animé et l'aventure, que la violence primaire est toujours vaincue par l'intelligence et la ruse, que la main et l'arme peuvent toujours être vaincues par le cerveau, et qu'il convient d'explorer les solutions de l'intelligence avant de recourir à la force.

Ainsi, le héros, ULYSSE 31, humain aux capacités cervicales surgénérées par une machine, est-il en lutte contre des ennemis invisibles, immatériels - appelés Dieux, par les compagnons d'Ulysse - qui tissent autour de lui une toile d'em-bûches et de pièges pour empêcher son retour sur terre et se jouer de lui. Ce n'est donc pas, à de rares exceptions près, à des combats d'engins spatiaux que nous assisterons, mais à un jeu terrible entre la puissance des cerveaux en présence - jeu déséquilibré, inégal, cruel, dont pourtant Ulysse devra sortir vainqueur, s'il veut sauver ses compagnons et rejoindre les siens sur Terre : pour cela, sa seule arme véritable sera son cerveau.

Secondairement, à travers ce voyage sans fin, notre intention a été de montrer qu'il ne faut jamais perdre espoir, en toutes circonstances, et que la persévérance est souvent couronnée de succès, que l'homme doit d'abord se méfier de lui-même et de ses faiblesses, car elles sont leur principal ennemi (ce sont de ces faiblesses que les immatériels joueront tactiquement,) que les êtres vivants doivent s'entraider et s'enseigner mutuellement leur savoir.

II. QUI EST ULYSSE ?



Ulysse est le fruit le plus avancé de l'évolution tant humaine que technologique du 31 ème Siècle.

A la fois homme, et ordinateur, son cerveau possède toutes les capacités du cerveau humain, surdéveloppées.

Ainsi, ses capacités sensorielles, intellectuelles, télékinésiques, parapsychologiques sont surmultipliées. Sa mémoire est sans limite.

Mais tout cela n'est possible que lorsque son cerveau est accouplé à cette machine : car ils peuvent être séparés l'un de l'autre, Ulysse-homme n'étant alors qu'un homme comme les autres, avec ses grandeurs et faiblesses.

Quoiqu'il en soit, homme ou machine, ou homme et machine à la fois, cet Ulysse, élevé au rang des divinités est le héros d'une fantastique Odyssée de 26 épisodes à travers l'espace inconnu où l'étrange se mêle au merveilleux.

III. RESUME DE L'HISTOIRE GLOBALE



Ulysse, un jeune homme de la Terre, fils de Laërte, un savant terrien, dont le génie fait autorité, est un jour atteint d'une incurable maladie qui détruit irrémédiablement ses cellules vivantes.

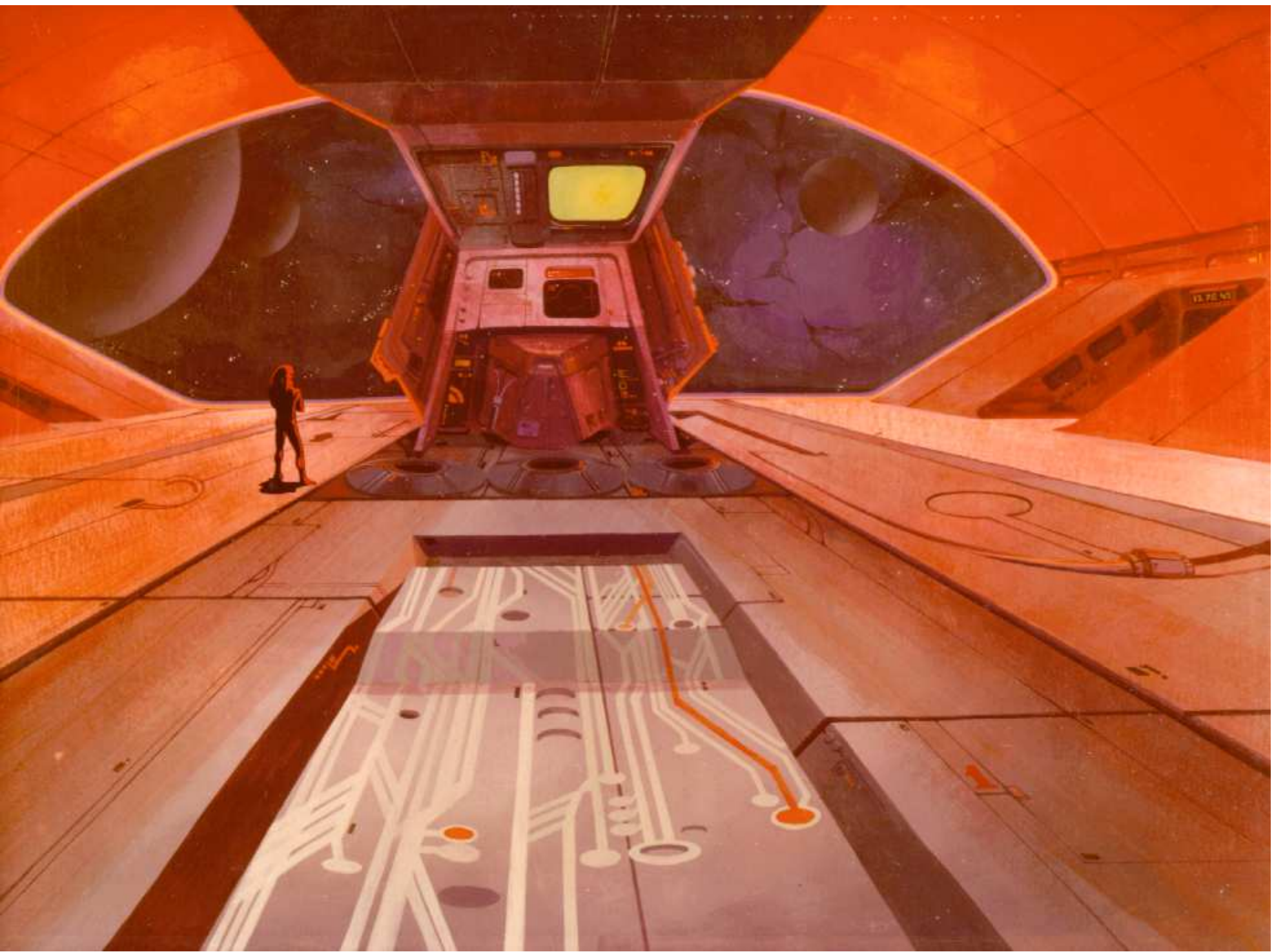
Son père construit pour le sauver un habitacle robot en forme de sphère lumineuse qui neutralise cette destruction cellulaire.

Il confère en plus à ce robot le pouvoir de surgénérer les capacités du cerveau de son fils : ainsi naît ULYSSE 31, le premier robot de l'Univers à cerveau et cœur humain, aux étonnantes capacités, fondées sur la multiplication et l'amplification des possibilités du cerveau humain.

Le Gouvernement de la Terre, confie alors à Ulysse - devenu ULYSSE 31, du nom de la nouvelle génération de robots ainsi créés - une mission d'exploration au-delà des frontières du connu.

C'est pour Ulysse le début d'une étonnante Odyssée.

Le vaisseau qu'il dirige atteint les limites connues de l'Univers. Soudain, une inquiétude le gagne : il pressent un malheur, un danger imminent. Il communique avec la Terre, et consulte ses compagnons suggérant d'explorer cette zone limite sans la franchir.



Mais, ordre lui est donné d'aller plus avant. C'est alors une véritable chute qu'effectue le vaisseau : Ulysse ne contrôle plus rien et à mesure que cette chute se fait, Ulysse pressent le danger de plus en plus fort.

Tout à coup, lui même, ses compagnons, le vaisseau, semblent éclater, se disloquer aux quatre coins de l'Univers : un rire sonore accompagne cet éclatement : l'image tourbillonne et meurt.

Des murmures de voix succèdent à ce rire : Ulysse 31 se retrouve suspendu dans l'espace sous son apparence humaine, "31" tournoyant derrière lui. Autour de lui des "présences" en suspension parlent : ce sont les Dieux, immatériels, régnant sur cette partie de l'Univers : les Dieux connaissent les capacités d'Ulysse 31. Pour le mettre du défi, mais aussi pour punir les présumptueux humains qui ont osé pénétrer leur domaine, ils frappent l'équipage et le vaisseau d'une double malédiction : les compagnons d'Ulysse seront figés en leur chair, jusqu'à leur retour sur Terre. Mais, ce retour ne sera pas facile, car toute communication, tout repère du système solaire terrien sera impossible pour le vaisseau, devenant ainsi un errant de l'Univers galactique ; les Dieux mettent au défi Ulysse 31 de retrouver un jour la Terre.

Une réalité cauchemardesque attend Ulysse à son retour à bord du vaisseau : ses compagnons sont paralysés et figés, entassés dans le grand hall du vaisseau, et ne peuvent communiquer avec lui que par télépathie. Quant au vaisseau, son écran de communication interspatial et son ordinateur de navigation restent muets, eux aussi figés, car dans une zone totalement inconnue pour leur mémoire.

Pour revenir sur Terre, et sauver ses compagnons Ulysse ne devra compter que sur son cerveau, s'aidant parfois du souvenir de son père ou de son épouse PENELOPE.

Ainsi commence, pour le vaisseau une errance à travers l'infini, à la recherche du moindre repère, du moindre renseignement pour rejoindre la Terre.

Mais cette quête sera d'autant plus difficile que les Dieux, craignant une trop facile réussite, et voulant s'amuser de lui, sèmeront sur le chemin d'Ulysse de multiples obstacles et pièges.

Chaque épisode contera une aventure d'Ulysse 31, face aux pièges des Dieux, pour sauver ses compagnons et rejoindre la Terre.



IV. RESUME DE L'EPISODE N° I



Le vaisseau d'Ulysse 31 atteint les abords de la planète PHEACIE.

Malgré l'opposition de ses compagnons, ULYSSE 31 décide d'explorer cette planète. Pressentant la vie humaine, il prend sa forme d'homme et rencontre Nausicaa, fille du roi de cette planète hospitalière.

Ulysse est conduit au Palais du Roi, et invité par celui-ci il raconte son aventure.

L'épisode N° 1 introduit le thème Phéacien et permet de comprendre qui est Ulysse, qui sont ses compagnons, pourquoi le vaisseau ne retrouve pas le chemin du système solaire terrien, et quel rôle ont joué les immatériels dans l'Odyssée d'Ulysse 31.

V. QUELQUES MOTS SUR LES EPISODES 2 A 26



A chaque épisode, Ulysse poursuit la narration de ses aventures aux phéaciens.

Chacun d'eux est construit sur la thématique générale suivante :

la sphère dont Laerte a doté Ulysse n'a rien changé au fait qu'Ulysse reste un être humain. C'est sur ses faiblesses d'humain (l'amour, la haine, la peur, la jalousie, la vanité, etc...) que les Dieux vont jouer pour lui tendre, à chaque épisode, un nouveau piège.

Ulysse parviendra, à chaque fois, à se ressaisir et à déjouer, ce piège non pas par la force, mais grâce à sa mémoire, son intelligence et ses extraordinaires facultés de déduction.

En cela, il va se hausser au niveau des Dieux, qui en seront profondément agacés...

Le ton employé, comme dans l'oeuvre d'Homère, est la narration poétique, rythmée de ces phrases ou qualificatifs spécifiques à l'Odyssée comme "L'aurore aux doigts de rose", "cet Ulysse divin", "Ainsi il parla, et nos coeurs s'empressèrent d'obéir", "Ulysse aux mille ruses, aux mille tours", etc...

Ce ton confère une qualité toute particulière au contenu de cette série.

EPISODE II. EOLE OU LE COFFRET DES VENTS COSMIQUES

Les dieux essaient de prendre ULYSSE au piège de sa curiosité humaine. Ils l'attirent sur la planète-observatoire du Dieu Eole, lequel va révéler à Ulysse l'existence du coffret-ordinateur des vents cosmiques.

Aidé par la fille d'Eole, Ulysse, avant de s'enfuir, subtilise le coffret qui doit lui permettre de rejoindre sans difficultés la Terre, mais comme l'avait prévu Eole, les compagnons vont l'inciter à ouvrir le coffret (pour enregistrer dans son cerveau ses circuits) et déclencher ainsi un formidable cataclysme ... Ulysse et ses compagnons n'en réchapperont qu'en déifiant Eole sur son propre terrain...

EPISODE III. LA GALAXIE DES LESTRYGUNS

Les Dieux poussent Ulysse vers le système des Lestrygons : géants anthropophages à gouvernement matriarcal.

Le vaisseau est intercepté par la flotte LESTRYGONNE de surveillance de l'hygiène et est obligé de se diriger vers une planète "quarantaine" où sont parquées des créatures anthropomorphes. Grâce à son astuce, Ulysse sous forme de sphère réussira à se faire avaler par la présidente de la galaxie et, ayant hypnotisé celle-ci, à faire, par sa bouche, abolir les lois anthropophages lestrygonne, avant de reprendre sa quête de la Terre...

EPISODE IV. CHARYBDE ET SCYLLA

Les dieux cherchent à prendre Ulysse au piège de sa propre ruse en lui révélant à l'avance le danger qu'ils vont lui faire courir...

Une sonde spatiale de fabrication humaine est placée sur le chemin du vaisseau. Elle identifie Ulysse, lui indique l'itinéraire de retour vers la Terre et lui conseille de faire un grand détour pour éviter les dangers des planètes jumelles CHARYBDE et SCYLLA...

Ulysse va trouver trop suspect cet avertissement et se précipiter droit vers un anéantissement quasi certain...

EPISODE V. CIRCE OU LE SECRET DES DIEUX

Croyant qu'Ulysse a réussi à leur dérober leur secret, les Dieux chargent CIRCE, la déesse gardienne de la bibliothèque galactique olympienne d'attirer Ulysse vers AIAE, sa planète et de l'y garder à jamais.

Mais CIRCE, après avoir capturé les compagnons puis Ulysse, va l'aimer et lui proposer de le rendre immortel : pour ravir le secret de la bibliothèque et pouvoir s'échapper, Ulysse feindra d'accepter.

Après un terrible duel avec la déesse, Ulysse partira en ayant libéré les explorateurs de l'espace détenus par Circé et qu'elle avait transformés en serviteurs zoomorphes...

EPISODE VI. LES CYCLOPES

POSEIDON s'acharne sur Ulysse dont l'astuce l'irrite comme une injure personnelle. Il décide de le livrer à ses Cyclopes, machines volantes dont l'oeil écran garde dans son faisceau les issues de son satellite-laboratoire.

A l'intérieur du satellite sont testées les capacités d'enfants-specimen amenés de toutes les galaxies par des pirates de l'espace. Mais les enfants gardent espoir car ils se transmettent une légence : un jour, une sphère viendra et ce sera leur délivrance...

EPISODE VII. LES SIRENES OU LA MELODIE DES CORPS CELESTES

Les Dieux décident d'utiliser la vanité d'Ulysse pour le précipiter vers sa perte, et l'attirent là où l'hydrogène interstellaire émet des sons qu'un humain ne peut percevoir. Mais, robot de la 31ème génération, Ulysse détecte les ondes cosmiques et les compare à l'ancienne légende des philosophes grecs qui parlaient de la mélodie des corps célestes. Fier de sa découverte, Ulysse dirigera son vaisseau vers l'origine de la mélodie, pour l'enregistrer dans sa mémoire au profit des futures générations...

Sourds à cette musique, les compagnons ne pourront pas l'empêcher d'aller vers la demeure des Sirènes... au bord des trous noirs...

EPISODE VIII. CALYPSO

Les Dieux veulent se servir de la belle CALYPSO pour inspirer à Ulysse un amour tel qu'il oublie la Terre..

Le vaisseau d'Ulysse va se trouver pris dans un combat opposant CALYPSO à la flotte d'une galaxie hostile. Le vaisseau et la sphère seront emmenés comme trophées par les ennemis de CALYPSO et Ulysse blessé. CALYPSO réussit à s'échapper emmenant Ulysse avec elle. Dans ses bras, Ulysse faillira bien oublier sa mission...

EPISODE IX. LA GALAXIE DES DAUPHINS

Les Dieux punissent tous ceux qui osent, par leur science, tenter de découvrir le secret des lois de l'Univers ...

Ulysse, au cours de sa route vers la terre, découvre qu'il n'est pas seul et capte un étrange message sur son radar... mais POSEIDON veille et déclenche une formidable marée cosmique qui fait tomber le vaisseau dans une planète liquide. Là sont maintenus à l'état végétatif, les anciens "correspondants de l'Univers", les plus grands savants de toutes les galaxies : les Dauphins.

Le plus vieux d'entre eux avait, lui aussi, une fabuleuse mémoire. Grâce à Ulysse, il va la retrouver et, tous unis, ils réussiront à se jouer des Dieux...

EPISODE X. LES CHASSEURS DE LA PLANETE ARA-ZUV

Les Dieux mettent à l'épreuve Ulysse en le mettant en situation de choisir entre sa survie et celle de ses compagnons : prisonniers d'une peuplade de chasseurs, Ulysse et ses compagnons seront l'enjeu d'une chasse sous-marine rituelle durant laquelle les compagnons seront les "chassés" et Ulysse le chasseur, lâchés dans l'arène d'une mer intérieure. Si Ulysse aidé par des créatures aquatiques domestiquées par la peuplade et faisant office de limiers ne rapporte pas sa "proie" à la fin de la chasse, il sera anéanti...

EPISODE XI. ULYSSE ET LES TROIS PLANETES SPHINX

Les Dieux veulent confronter leur Sagesse à celle d'Ulysse, convaincus qu'il en sortira diminué et incapable de poursuivre sa route.

Ils dirigent le vaisseau vers l'antichambre de l'Olympe dans le système des sphinx : trois planètes habitées par de vieux sages et reliées entre elles par un réseau complexe de stations-orbitales communiquant entre elles par des sas gardés par des enfants-roi. Séparé de son vaisseau et de ses compagnons, Ulysse devra, pour pouvoir les retrouver, arriver à franchir ces trois sas, et, pour cela, trouver la réponse des énigmes inventées par les Dieux...

EPISODE XII. LES LOTOPHAGES OU LA PLANETE DE L'OUBLI

Les Dieux pensent avoir enfin trouvé le moyen d'éloigner définitivement Ulysse de la Terre : la lui faire oublier...

Poussé vers la planète LOTOS, Ulysse va faire connaissance d'êtres bienveillants et accueillants qui lui offrent un festin de Lotos, les fleurs qui procurent l'oubli...

Petit à petit, Ulysse va perdre sa merveilleuse mémoire et les compagnons se croire perdus à jamais...

EPISODE XIII. ULYSSE AU ROYAUME DES MORTS

Jamais aucun humain n'est revenu des HADES, appelée le royaume des morts... C'est là que les Dieux veulent envoyer Ulysse...

Au temps de Laerte, les morts étaient respectés. Criogénétiésés, ils étaient conservés pour être emmenés par leurs descendants vers les nouvelles galaxies et là, réanimés, pour reconstituer la cellule tribale. Mais, rien de cela sur HADES : Ulysse et ses compagnons, prisonniers, iront rejoindre les millions d'esclaves réanimés...

Non seulement, grâce à son endurance et sa ténacité, Ulysse rentrera d'entre les morts, mais il parviendra à leur rendre la liberté...

EPISODE XIV : L'ESTOMAC DE PIERRE

Les Dieux savent qu'aucun humain, soit-il le plus brillant ne peut résister à la désintégration de sa propre matière.

Pris dans un estomac de pierre vivante qui cherche à le broyer et où le vaisseau va à la rencontre de lui-même, Ulysse parviendra à reconnaître et arrêter le moment de sa propre désintégration et celle de ses compagnons...

EPISODE XV : ULYSSE DANS LE DEDALE

Les Dieux mettent à l'épreuve les facultés de déduction d'Ulysse, et mettent au défi la mémoire construite par Laerte.

Aspiré par un gouffre souterrain où habite une population aveugle dans un enchevêtrement de galeries souterraines dont, depuis un millier d'année elle n'a pas réussi à sortir. A chaque nouveau cycle de la planète, un jeune couple est envoyé par un autre chemin vers la surface, mais jamais personne n'en est revenu.

Ulysse se joint à la jeune fille désignée Ariane. En enregistrant et comparant dans sa mémoire leur itinéraire Ulysse va découvrir que les galeries ne sont que des images virtuelles réfléchies par les cristaux souterrains... Mais privé de lumière, il s'affaiblit de plus en plus...

EPISODE XVI: ULYSSE DANS LE SYSTEME ACHRONOS

Pour qu'un homme ne se sente plus lié à son passé, il faut détruire en lui jusqu'à sa notion du temps. Ainsi, décident les Dieux d'agir avec Ulysse...

ACHRONOS est une planète folle au champ magnétique et à l'axe instable, accompagnée de trois satellites incohérents et éclairée de quatre astres solaires qui ne la stabilisent que lorsqu'ils arrivent à éclipse, toutes les dix révolutions. Entre temps, sur ACHRONOS, c'est le tohu-bohu, les êtres connaissent des séquences d'évolution ou de régression rapide. Quelquefois des êtres sont à peine "esquissés" qu'ils disparaissent. Balloté dans ce désordre, Ulysse devra, pour retrouver son échelle temporelle, essayer de rétablir le contact durant le temps d'une éclipse...

EPISODE XVII : METEORA

Les Dieux savent qu'Ulysse est faible et décident de le confronter à l'endurance physique extrême.

Sur Météora, des météores tombent régulièrement sur des villes que les habitants s'acharment à reconstruire sans fin dans la peur continuelle de la mort. Ulysse sera pris sous sa forme humaine dans ce processus, et devra essayer de survivre jusqu'à la limite de ses forces, jusqu'à ce qu'ayant pu retrouver "31", il trouve, avec les météoriens, une solution à leur angoissant problème...

EPISODE XVIII : L'ECHO DE LA TERRE OU LA PLANETE DES SOURDS

Pour empêcher Ulysse de progresser dans l'espace vers la Terre, les Dieux décident de brouiller tous ses repères sonores...

Le vaisseau se trouve pris dans un système de planètes qui n'ont de champ sonore que par réverbération les unes par rapport aux autres, en écho. L'intensité sonore est telle qu'elle risque de crever le tympan d'Ulysse et de ses compagnons... Sur le système ECHO, les habitants sont sourds. Ils ont codé les ondes leur parvenant des galaxies lointaines. Ulysse va essayer ainsi de retrouver le chemin du système solaire, mais auparavant, il apprendra aux gens d'Echo à communiquer en ... transformant les sons en images... et réussira encore à déjouer le dessein des Dieux...

EPISODE XIX : A LA RECHERCHE DE PENELOPE

Les Dieux font croire à Ulysse que la terre a disparu et que la Terre n'est plus ...

Reçu en hôte ami sur une galaxie lointaine, Ulysse apprend par un voyageur que la Terre a disparu depuis plus d'un million d'années. Ulysse est décontenancé : ont-ils erré si longtemps dans l'espace-temps ? ... Les compagnons sont désespérés, mais Ulysse ne s'avoue pas vaincu... Il découvrira que le voyageur parlait d'un système solaire jumeau du nôtre... en rencontrant sur ce système un autre Ulysse s'apprêtant à partir et faisant ses adieux à une autre PENELOPE...

EPISODE XX : LA PLANETE DES MICROBES

Si l'infiniment grand n'a pas pu atteindre Ulysse, Les Dieux utilisent contre lui l'infiniment petit.

Sur une planète apparemment déserte sur laquelle par prudence ni Ulysse, ni les compagnons ne sont descendus, règne un calme apparent. Soudain, les parois du vaisseau mollissent, les instruments prennent des formes insolites...

EPISODE XXI : LA GALAXIE MIROIR

Les Dieux veulent faire perdre à Ulysse son système de valeurs. Sans valeurs, plus de mission...

Sur cette galaxie, les hôtes qui prononcent des paroles accueillantes le font les armes à la main et ceux qui injurient les nouveaux venus leur font des offrandes...

Tout ce qui a l'air vrai est faux et tout ce qui a l'air faux est vrai (les objets, les cloisons, les personnages) ...

EPISODE XXII : L'ECHIQUIER OLYMPIEN

Ulysse est parvenu à déjouer bien des pièges et arrive aux confins de l'Olympe. Les Dieux décident de jouer aux échecs avec lui. S'il gagne, il pourra rejoindre la Terre, s'il perd lui et ses compagnons périront...

Au pied de l'escalier de l'Olympe, une dernière marche reste à gravir, Ulysse découvre alors un immense dallage en forme de jeu d'échec. Au-dessus de l'échiquier se profilent les silhouettes des Dieux sur le fond des constellations.

Et le Jeu va commencer ... Ulysse finira par comprendre que c'est le dessin de ses déplacements sur l'échiquier qui, de case, en case, lui indique le chemin de la Terre...

EPISODE XXIII : SABINAE

Les Dieux imaginent que si la dégradation cellulaire d'Ulysse s'arrête, s'arrêtera aussi son désir de retour sur Terre.

Sur SABINAE, depuis que sur Terre s'est levé le premier anthropopithèque, les enfants naissent dans des éprouvettes à partir d'un stock de semences régulièrement renouvelé.

Car sur SABINAE, tous sont androgynes. Ulysse y sera accueilli comme un fossile. Les SABINIENS, biologistes experts vont tenter d'arrêter la dégradation cellulaire d'Ulysse pour maintenir ce spécimen rare en bon état de conservation... et "31" est mis dans des éprouvettes aux fins de reproduction...

EPISODE XXIV : ULYSSE VAINCU PAR ULYSSE

Les Dieux estiment qu'Ulysse ne peut être vaincu que par Ulysse car dans chaque être, le bien et le mal co-existent, et conduisent son vaisseau vers une galaxie où ce bien et ce mal se séparent en deux êtres distincts. Ulysse devra, pour rejoindre la Terre, se combattre lui-même...

EPISODE XXV : LA MEMOIRE DU TEMPLE

Les Dieux veulent utiliser la volonté de retour d'Ulysse pour le conduire à sa perte. Ulysse passe par une planète déserte où subsistent des vestiges de vie, à l'intérieur d'un temple, Ulysse déchiffrera des hiéroglyphes qui vont lui indiquer le chemin d'une mémoire universelle capable de lui indiquer l'issue de cet Univers inconnu... Mais cette mémoire ne fait qu'absorber, ne restitue jamais, il risquera d'être digéré à tout jamais.

EPISODE XXVI : LA SPIRALE DU TEMPS

Les Dieux donnent à Ulysse la formule pour faire marche arrière dans le temps, mais se gardent de lui indiquer les dangers de la formule...

Ulysse et ses compagnons ont un espoir fou : puisqu'ils retournent en arrière dans le temps, peut-être arriveront-ils ainsi à rentrer sur Terre... Mais, ils seront pris dans une spirale infernale qui les fait passer dans une autre dimension...

VI. PANOPLIE GENERALE DES PERSONNAGES



I. LE HEROS

A. ULYSSE 31 (Homme + Machine)

Forme : une sphère luminescente en mouvance colorée.

Possibilités physiques de base

- . se propulse à grande vitesse dans tous les éléments et dans le vide.
- . résiste aux froids galactiques et aux très fortes températures

Possibilités sensorielles

- . audition
 - . vision
 - . odorat
- } surpuissants et maîtrisables.

(possibilités humaines surgénérées)

Possibilités intellectuelles

- . Ulysse stocke dans ses cristaux une mémoire gigantesque, mémoire aussi bien visuelle que sonore.

Celle-ci contient la connaissance de l'Univers au jour de sa naissance.
. capacités intellectuelles : mathématiques, et linguistiques surgénérées.

Possibilités psy

- . Intuitivité
- . sensation de présence à distance
- . télépathie.

(surgénération des possibilités du cerveau humain)

en conséquence son "mental" peut :

- . hypnotiser
- . figer un adversaire
- . suggérer ou faire illusion
- . déplacer les objets, agir sur eux, les tordre, les modifier, sans les toucher.

Possibilités défensives

- . une seule à n'utiliser qu'en cas désespéré : une vibration destructrice des structures atomiques.

Point faible

- . a besoin de lumière solaire pour se recharger.

B. ULYSSE SEUL

Forme : humaine, costume très spécifique

Pas plus de possibilités qu'un humain normal, mais toutes les possibilités physiques de cet humain (force et fragilité).

Accessoires avec lui

- . ceinture ou collier anti-gravité
- . poignard
- . contacteur d'appel de "31".

Point faible

- . a besoin de reprendre périodiquement son aspect ULYSSE 31 pour enrayer la destruction cellulaire dont il est atteint.

C. "31" (machine seule)

Forme : sphère luminescente en mouvance.

Sans le cerveau d'Ulysse, ne peut rien.

Doit être appelé par Ulysse pour venir et se transformer avec lui en ULYSSE 31.

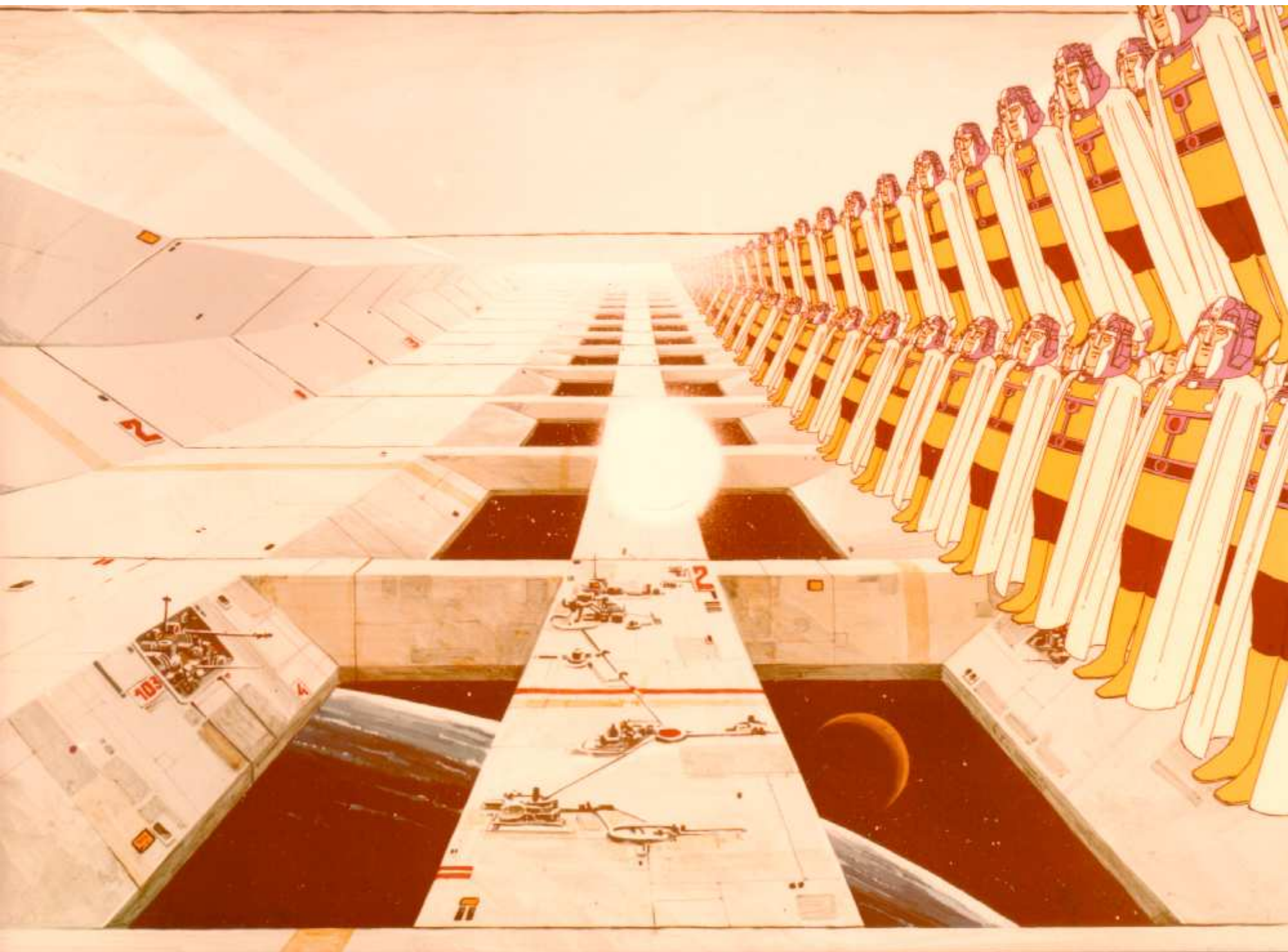
Dans ce cas, il le rejoint toujours quels que soient le lieu où il se trouve et les matières qui le séparent.

Sans lumière solaire, peut ne pas répondre à l'appel d'Ulysse, ou ne pas réussir à franchir certaines matières dures (même fragilité qu'Ulysse 31)

CONCLUSION

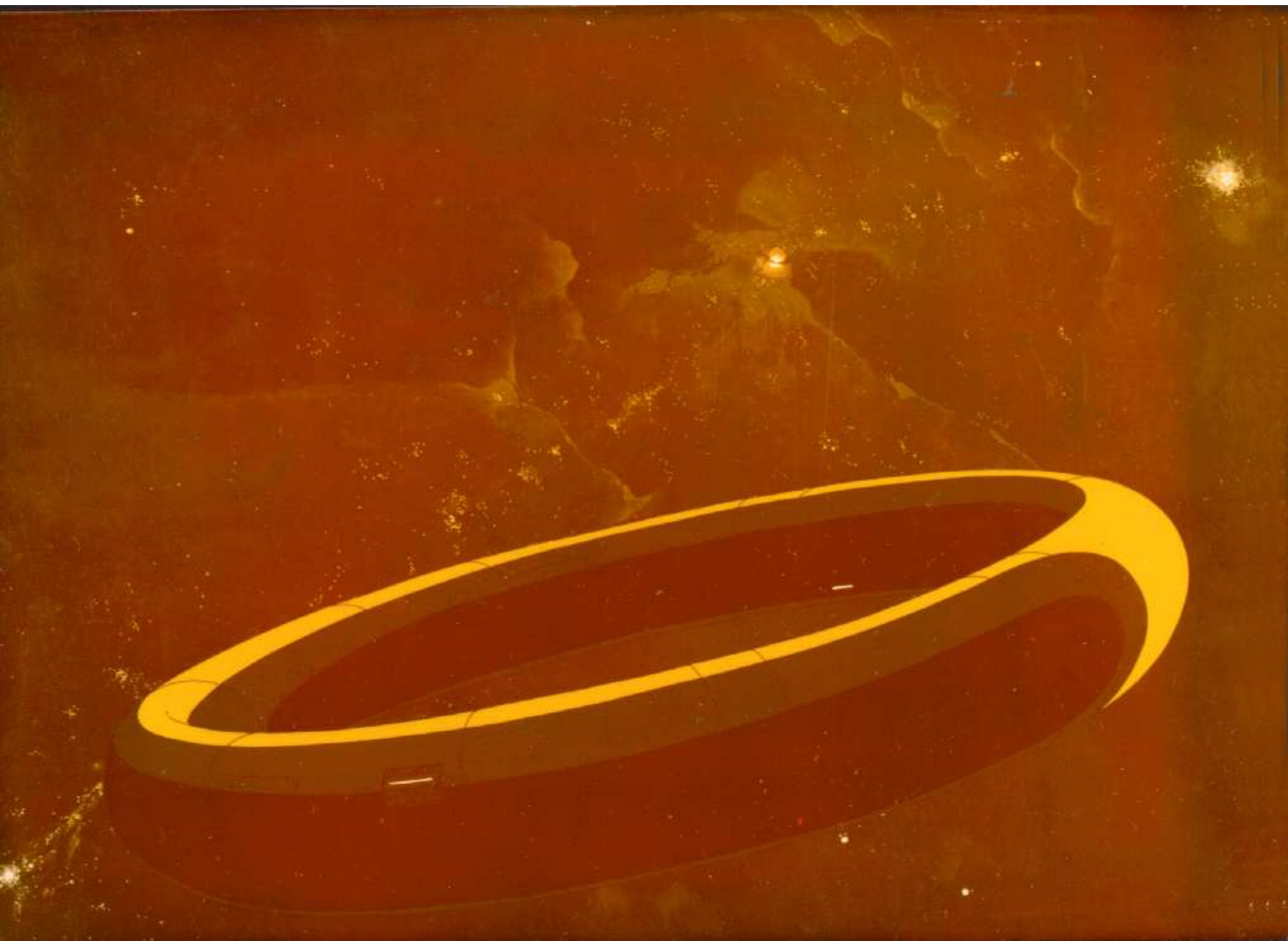
ULYSSE 31 n'a de surcapacités que HOMME + MACHINE

L'un sans l'autre, ils sont l'un et l'autre réduits à leur stade d'origine et ne disposent pas de surcapacités.



II. LES COMPAGNONS

- . Êtres humains
- . Figés par une malédiction des immatériels qui ne peut être déjouée que sur Terre
- . Ne peuvent communiquer par télépathie que lorsqu'Ulysse est ULYSSE 31
- . Très vulnérables, ne pouvant s'échapper ni combattre, sont une proie souvent alléchante.
- . Parfois, mauvais conseillers d'Ulysse
- . Quelques uns sont caractérisés (le faible, l'astucieux, le téméraire, le prudent, le plaisantin, etc...)



III. MISSION D'ULYSSE PAR RAPPORT AUX COMPAGNONS

- . Il est responsable de leur vie et de leur sécurité
- . Il doit ramener le vaisseau sur Terre.

Obstacle à cette mission

Le vaisseau est égaré dans une partie de l'Univers inconnue des ordinateurs et guides, empêchant ainsi précisément tout point de repère, et donc le retour vers la Terre.

IV. LES IMMATERIELS (LES DIEUX)

- . Maîtres d'un Univers géant, ils sont partout à la fois.
- . Pour punir ULYSSE et ses compagnons d'avoir pénétré leur domaine, ils frappent l'équipage et le vaisseau d'une double malédiction :
 - la paralysie des compagnons,
 - l'isolement du vaisseau.

C'est en quelque sorte un défi que les Dieux donnent à Ulysse 31 : ses capacités permettront-elles de déjouer leur malédiction ?

Ceux-ci suivant le vaisseau, vont par ailleurs semer des obstacles et des pièges sur la route d'Ulysse 31.

VII. SCHEMA TYPE D'UN EPISODE

- Pré-générique 1 : L'ASSEMBLEE DES IMMATERIELS

Les immatériels imaginent une nouvelle épreuve à faire subir à Ulysse.

- Pré-générique 2 :

Le thème d'Ulysse et de ses compagnons résumant en partie l'épisode 1.

- Générique début

- Titre de l'épisode

- Déroulement de l'histoire

Ulysse est à la cour du Roi ALKINOOS sur la planète Phéacie. Il raconte son aventure. La narration continue, mais peu à peu, l'image se fond, et l'action succède à la cour de Phéacie.

L'histoire est ainsi contée avec de temps en temps la voix d'Ulysse-narrateur.

- Retour à la cour de Phéacie

On retrouve Ulysse parmi les Phéaciens, qui conclut l'aventure contée, et en tire l'enseignement. Mais, déjà son vaisseau en quête de la Terre était sur la route d'une nouvelle aventure...

- Générique fin

VII. CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Durée : 26 épisodes de 26 minutes chacun.

Chaque épisode représente une histoire complète.

Pas de progression chronologique d'un épisode à l'autre.

Pas de références d'un épisode à l'autre à l'exception du premier épisode.

Ceci afin de permettre une programmation dans un ordre différent.

Possibilités de coupures d'un épisode en :

- . 5 fois 5 minutes
- . 2 fois 13 minutes.

pour une même histoire.

Support

16 mm couleur copie standard optique

Possibilités copies vidéo 2 pouces

1 pouce

3/4 pouce

dessins animés.

IX. EXPLOITATIONS DERIVEES

Les héros, personnages, accessoires, musique et décors ont été pensés en vue d'une exploitation dérivée.

1°) - Edition

- . albums
- . bandes dessinées (revues)
- . édition phonographique
- . posters
- . disques d'histoires contées.

2°) - Jeu-Jouets

- . un jeu "ULYSSE 31" (basé sur la réflexion)
- . le vaisseau d'Ulysse (à monter)
- . les compagnons d'Ulysse
- . Ulysse 31 (poupée)
- . la panoplie d'Ulysse-Homme : bottes caractéristiques, pantalon poignard, cape triangulaire avec ...
accessoire électronique.

3°) - Exploitations diverses

- . tee-shirt
- . impressions sur jouets (ballon, etc...)
- . album à colorier, autocollants
- . utilisations promotionnelles ou publicitaires
- . accessoires scolaires.



63, RUE PIERRE-CHARRON
75008 PARIS Tél. 225.06.63

9, BOULEVARD DE LA RÉPUBLIQUE
92100 BOULOGNE BILLANCOURT
Tél. 609.91.45

AUDIOVISUEL