

RINCH

Understella

Le Manga musical

Dossier pédagogique

SOMMAIRE

La performance	Page 2
Concept du Manga Musical	
L'Univers d'Understella	Page 3
Synopsis et personnages	
Le Cadre Scolaire	Page 4
Niveaux et liens avec les programmes (B.O.)	
Préparer la Séance	Page 5
Activités préparatoires et écoute active	
Analyses Thématiques	Page 6
Le mythe d'Icare / Partir ou rester ?	
Atelier Pluridisciplinaire	Page 7
Une planche, trois regards (Musique, Français, Arts)	
Atelier d'Écriture	Page 8
Improviser une fin alternative	
L'Équipe Artistique	Page 12
Rinch & Wilsa Sepriedi	
Informations Pratiques & Contacts	Page 14



Understella

Le Manga musical

Performance : 45 min

Bords de scène avec le public : 20 min

Understella est une performance hybride entre manga, cinéma et musique , c'est un manga musical, un manga raconté en musique par Rinch, scénariste-compositeur. Devant le public, la narration sonore s'entremêle avec la projection des planches du manga, alternant images fixes et séquences animées (motion design).

Cette fusion inédite crée une expérience captivante où l'histoire et les illustrations prennent vie au rythme des musiques.





Understella

L'HISTOIRE

Quand le soleil se noie dans une nuée ardente, la nuit n'a plus comme unique destin l'éternité. Les étoiles deviennent l'ultime beauté des cendres du royaume post - moderne, HEL.

Arin, l'un des résidus de ce noir chaos rêve de les atteindre. Lors d'une contemplation perchée sur les vestiges des tours de béton, un faisceau apparaît dans le ciel, s'écrasant non loin de lui.

S'approchant de l'impact, Arin découvre au milieu du cratère un étrange objet.

Serait-ce la clé pour son salut ou le commencement de sa perte ?

ARIN



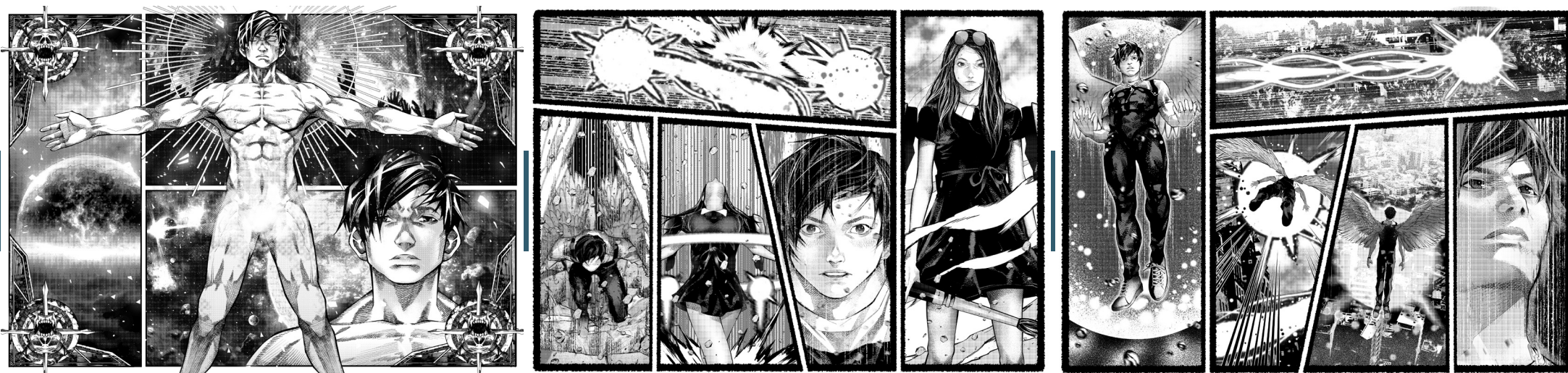


Understella

L'UNIVERS

Understella vous plonge dans une aventure poétique, conciliant un univers à la fois onirique et chaotique dans les bas fonds de HEL où l'optimisme est souligné par la force des compositions pop-rock spécialement conçues pour cette œuvre.

Arin, un personnage candide et imprévisible, est emblématique de la persévérance humaine face aux obstacles de la vie. Néanmoins, cette histoire musicale note les moments forts d'une leçon morale, pleine de dilemmes et de retournements, avec une part de mystère pour laisser une interprétation libre à chacun.



Understella

Understella : Épopée entre les bas-fonds et les étoiles

Arin émerge dans le tumulte de HEL, un enfer post-moderne embrasé où les étoiles scintillent tel le dernier éclat de beauté. Son esprit s'évade vers elles, les contemplant inlassablement.

Au fil de son exploration dans ce monde dévasté, Arin découvre des ailes, éveillant en lui le désir d'ascension vers les astres. Son vol le conduit à Nokoa, une compagne aérienne propulsée par un jet-pack, donnant naissance à une connexion qui transcende les cieux.

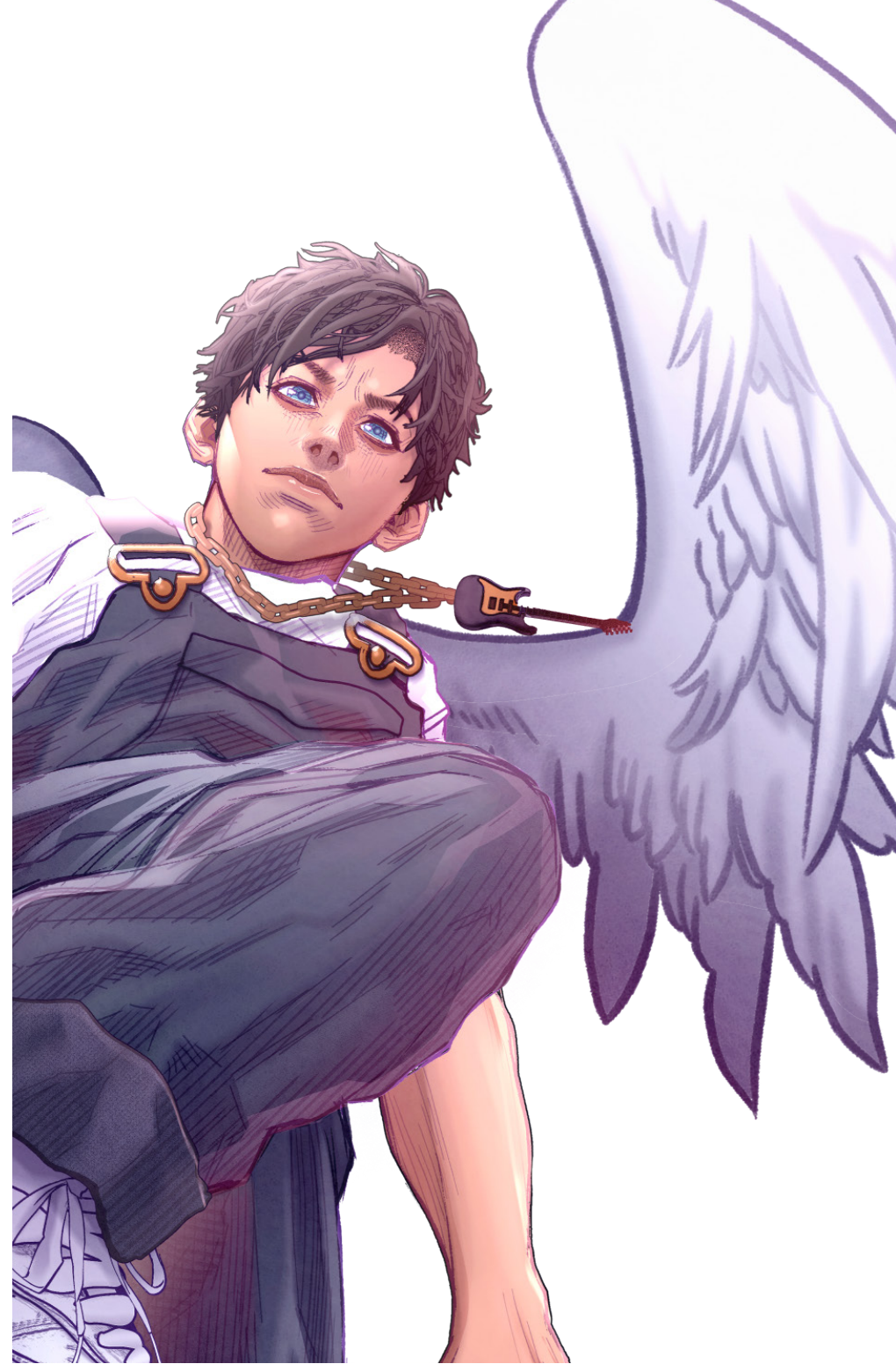
Mais leur rencontre est troublée par un inconnu prétendant venir d'en Haut, revendiquant les ailes d'Arin. Le combat est inévitable, mais les deux nouveaux compagnons célestes triomphent.

Les péripéties s'enchaînent, libérant une étrange créature captive, symbolisant le péril de la liberté. La question lancinante : être enchaîné à un point fixe ou errer en péril mais libre ?

Nokoa révèle son rêve de raviver les couleurs éteintes de HEL. Arin la soutient dans cette quête artistique pour réinventer le monde, mais sent que son destin le mène ailleurs : vers les étoiles. Laissant Nokoa derrière lui, il se lance vers sa quête stellaire.

Sur son chemin, il croise Linnhel, une mystérieuse danseuse égarée. Envoûté, Arin s'écarte de sa quête. Les conséquences sont graves : des gardiens célestes le repoussent. Il chute, retrouvant les bas-fonds de HEL, transformé, sombre, brûlé. Il devient le reflet d'un monde déchu qui a poussé trop loin ses limites.

Malgré cette fatalité, son regard reste rivé aux étoiles. Ainsi, la quête d'Arin perdure, une histoire d'aspiration, de regrets, de métamorphose et de persévérance, tissée dans les cieux et les cendres de HEL.





PISTES PÉDAGOGIQUES ET PROGRAMMES SCOLAIRES

Niveaux Conseillés :

Cycle 3 : CM1, CM2, 6ème

Cycle 4 : 5ème, 4ème, 3ème

Ancrage dans les Programmes (B.O.) : Cette performance artistique s'inscrit dans le Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle (PEAC) de l'élève.

FRANÇAIS :

6ème : Le monstre, aux limites de l'humain / Récits de création et création poétique.

5ème : Le voyage et l'aventure : pourquoi aller vers l'inconnu ? / Héros, héroïnes et héroïsmes.

4ème/3ème : Individu et pouvoir / Progrès et rêves scientifiques.

ÉDUCATION MUSICALE :

Écouter, comparer, construire une culture musicale.

Le rôle de la musique dans la narration (leitmotiv, illustration sonore, M.A.O.).

ARTS PLASTIQUES :

La narration visuelle : Comment une image raconte-t-elle une histoire (cadrage, plan, ellipse) ?

Les codes du Manga : Noir et blanc, trame.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE (EMC) :

L'engagement : La responsabilité de l'individu face au groupe.

Le jugement critique : Le débat argumenté (Partir ou Rester ?).



ACTIVITÉS PRÉPARATOIRES - AVANT LA PERFORMANCE

Activité 1

L'analyse de l'affiche (L'Ombre et la Lumière)

Observation : Regarder les contrastes de l'image. Le bas est sombre (l'enfermement), le haut est lumineux (l'espoir, l'inconnu).

Le Personnage : Arin est au milieu. Il regarde vers le haut.

Interprétation : Sans connaître l'histoire, que veut faire le personnage ? (Il veut s'échapper, il cherche la lumière). C'est le thème de l'ascension.

Activité 2

L'Atelier «Dessine-moi une musique» (Écoute active) L'enseignant fait écouter un extrait instrumental de la B.O. (ex: un thème d'action ou d'espoir) SANS montrer les images.

La consigne : «Fermez les yeux. Écoutez cette musique de Rinch. À votre avis, que fait le héros ? Est-ce qu'il court ? Est-ce qu'il pleure ? Est-ce qu'il vole ?»

Le Dessin : Les élèves dessinent ou décrivent la scène qu'ils imaginent sur cette musique.

Le but : Comprendre que la musique est un langage qui raconte une histoire.



APRÈS LA PERFORMANCE

DU MYTHE D'ICARE AU HÉROS MANGA

Le Mythe Antique : La Chute d'Icare Dans la mythologie grecque, Icare reçoit des ailes de cire et de plumes fabriquées par son père Dédale pour s'échapper du Labyrinthe. Ivre de liberté, il désobéit, vole trop près du soleil. La cire fond, il tombe et meurt.

Leçon antique : L'Hybris (la démesure). L'homme doit rester à sa place.

La Relecture Moderne : Arin dans Understella Comme Icare, Arin fabrique ses ailes pour s'échapper d'un monde labyrinthe (HEL). Comme Icare, il est brûlé par sa chute. Mais la fin diffère :

Arin ne meurt pas. Il chute, se transforme, devient «sombre et brûlé» mais survit.

Leçon moderne : La Résilience. L'échec fait partie de l'apprentissage. Arin porte les cicatrices de son voyage mais son regard reste tourné vers les étoiles. Ce n'est pas une punition, c'est une étape de croissance (le propre du Shonen manga : le dépassement de soi).

Le Débat Citoyen : Partir ou Rester ?

Le dilemme : Arin choisit de partir vers l'inconnu au risque de tout perdre. D'autres personnages (comme Nokoa) préfèrent rester pour changer les choses de l'intérieur.

Discussion classe : Est-ce plus courageux de partir à l'aventure ou de rester pour améliorer son quotidien ?



ATELIER PLURIDISCIPLINAIRE

UNE PLANCHE, TROIS REGARDS : Comment chaque matière peut s'appropriier le Manga Musical.

PISTE 1 : ÉDUCATION MUSICALE (Le Son)

Consigne :

"Si vous étiez le compositeur, comment sonoriseriez-vous cette image ?"

Le Tempo : Regardez les lignes de vitesse. La musique doit-elle être lente ou rapide ?

L'Orchestration : Quels instruments pour le décor sombre (HEL) ? (Sons électroniques, basses). Quels instruments pour la lumière ? (Piano, voix).

PISTE 2 : FRANÇAIS / LETTRES (Le Texte)

Consigne :

"Cette planche est peu bavarde. Écrivez ce qui n'est pas dit."

Le Monologue Intérieur : Que pense Arin à cet instant précis ? Écrivez ses pensées (ses peurs, son espoir).

La Description : Décrivez le décor de HEL comme si c'était le début d'un roman. Faites ressentir l'atmosphère oppressante.

PISTE 3 : ARTS PLASTIQUES (L'Image)

Consigne :

"Comment le dessinateur guide-t-il notre œil ?"

Le Noir et Blanc : Analyser le contraste. Le noir sert-il à cacher ou à angoisser ? Le blanc sert-il à guider vers la sortie ?

Le Cadrage : Pourquoi ce plan large ou ce gros plan ? Quel est l'effet produit sur le spectateur ? (Vertige, intimité, vitesse).





ATELIER D'ÉCRITURE CRÉATIVE ET SI L'HISTOIRE FINISSAIT AUTREMENT ?

Le Contexte : L'oeuvre multimedia se termine sur une image ouverte : la chute et la transformation d'Arin. Est-ce une fin triste ? Un nouveau départ ?

La Consigne : "Imaginez une autre issue au voyage d'Arin et écrivez-la (ou dessinez le Storyboard)."

Les 3 Scénarios Guidés :

La Fin "Happy End" : Arin maîtrise ses ailes. Il atteint les Cieux, mais découvre que ce n'est pas le paradis qu'il imaginait. Que trouve-t-il là-haut ?

La Fin "Tragique" : Comme Icare, Arin échoue. Il retombe à HEL. Mais sa tentative a inspiré les autres habitants. Comment la révolte s'organise-t-elle sans lui ?

La Fin "Mystérieuse" : En tombant, Arin se réveille dans son lit. Était-ce un rêve ? Ou une boucle temporelle ? A-t-il gardé une plume de son voyage ?







Understella

RINCH

Auteur - compositeur - scénariste

Le commencement

RINCH, de son vrai nom Rindra, est un artiste colmarien, imprégné dès son enfance par la pop des années 80's puis par le rock lors de son adolescence. En 2011, il commence à diffuser ses compositions dont le premier album,

Odyssée, suscitant l'intérêt sur les réseaux sociaux. Dès lors, cet opus lui ouvre les portes de festivals mangas ainsi que des partenariats avec des maisons d'édition de Manga telles que Glénat, Kana et Ki-oon.

Ces collaborations lui ont permis de composer des morceaux pour promouvoir la parution de l'édition collector des vingt ans de **One Piece**, les trente ans de **Dragon Ball Z** mais également la réédition de **Gunnm** (Alita, Battle Angel), adapté au cinéma en 2018.



Une nouvelle ère

Ces compositions ont notamment séduit le mastodonte du jeux vidéo, **NEtase**, qui l'invite à se performer en **Chine**, lors de leur événement annuel dédié à la culture geek. Après ces expériences, RINCH décide de se concentrer sur son propre projet en composant "**Understella**" afin de désormais raconter ses propres histoires au travers de son manga.



WILSA SEPRIEDI

Illustrateur - Art

Wilsa, vivant à Batam, une île située sur l'archipel Indonésien, rêve de devenir Mangaka. Passionné dès son enfance par les manga, Il commence sa carrière en tant que chargé de marketing. Très vite, ses talents de dessinateur lui permettent de remporter en 2016 la troisième place nationale du concours national indonésien de la BD d'horreur, **Sayembara comic kependudukan** ainsi que la deuxième place nationale du **Ciayo comic challenge** en 2017 faisant de Wilsa le premier illustrateur professionnel de sa ville.

Devenu directeur artistique, spécialisé pour les scènes d'action au sein de studio d'animation puis illustrateur indépendant, Wilsa commence sa première collaboration musicale avec RINCH en 2020 pour les prémices d'**Understella** faisant naître un tandem franco-indonésien.

Passionné par la littérature française, cette amitié lui permet donc de faire un pas de plus vers le pays de son oeuvre littéraire favorite, Les Misérables de Victor Hugo.



Influences

Takeshi Obata (Death Note, Bakuman)
Takehiko Inoue (Vagabond, Slam Dunk)
Urasawa Naoki (Monster, 20th Century Boys)



Understella

VOUS SOUHAITEZ ACCUEILLIR L'EXPÉRIENCE ?

Understella est conçu pour s'adapter techniquement en tout lieu, aux médiathèques, bibliothèques, centres culturels, musées mais aussi aux cinémas. À votre disposition pour construire ensemble les actions pédagogiques qui résonneront avec les jeunes.

Contact : R I N C H

rin.mgmt@gmail.com

06 46 52 07 89

www.rinch.fr/pro

