

CHAMANES 2.0



PROJET DE PARCOURS-SPECTACLE LUMINEUX INTERACTIF & SCÉNARIO DE « CHAMANES 2.0 »

Découvrez votre animal totem en parcours-spectacle interactif :

Le tout premier SHOW-GAME pour découvrir sa vraie nature

Parcours-Spectacle nocturne interactif inspiré des PROPHÉTIES et grandes traditions chamaniques des 5 continents :

Vikings / celtes / Bushmen / Papous / Mongoles / Inuits / 1eres nations d'Amérique, Chamanes africains, Bornéo ou de Russie 🌹 tous ont un message pour vous

EN BREF :

Chamanes 2.0 est un projet de recherche-crédation innovant et pensé comme une nouvelle forme de divertissement destiné à un large public, sous forme de « parcours spectacle » thématique présentant 9 rites de passage initiatiques (d'inspiration chamaniques, mais plus directement ludopédagogiques) destiné au grand public.

Neuf sites (9 challenges audiovisuelles /interactives), se succèdent auprès de « tribus » de 20 à 30 spectateurs immergé dans univers audiovisuel et réactif (code QR cachés dans les totem et arbre) en les plongeant au cœur des étapes rituelles inspiré des cultures chamaniques du monde entier. Ce « *Serious Show-Game* » (selon notre appellation pour ce nouveau type de divertissement culturel ludo-pédagogique qui vise à divertir et sensibiliser, par immersion) se veut un prototype démontrant comment ces Show-Games pourraient redéfinir l'avenir du spectacle s'il est pensé comme un jeu où le public est une seule entité joueuse, bien que chacun expérimente aussi un Psychotest individuel, grâce à son smartphone. Les « pèlerins » doté d'un bâton de marche avec téléphone intelligent, peuvent interagir via code QR sur ce territoire scénarisé (tels forêt, jardin botanique, parc public) puisque Chamanes pourra être mobile et changer de site sur diverses villes et pays. Le spectateur répondra aux questions plus personnelles qui définiront son profil, inspiré des différentes philosophies à la fois amérindiennes, aborigènes, africaines, mésoaméricaine, des île de Pâques, de Bornéo, mais aussi les Chamans de Sibérie, de Mongolie, de Russie, permettent un rapprochement avec un « animal totem » remis au visiteur en fin de parcours sous forme de totémique à son effigie via une courte mise en scène cérémoniale.

Les étapes du parcours s'inspirent des grands moments d'une initiation chamanique, à savoir l'entrée dans un autre monde, la rencontre l'esprit, le guide, le « double » de l'aspirant chaman. À titre d'exemple, l'intervention d'un logiciel d'intelligence artificielle traite dans la grotte d'Entrée des Monde, une captation visuelle du spectateur, qui transpose ses traits sur son avatar chamanique mis en situation dans une autre époque (rupestre, antique, médiévale, victorienne, futuriste...), et qu'il aura découvert au hasard d'un miroir qu'il va croiser. L'idée étant d'ouvrir l'esprit, par l'effet de surprise, d'amusement ou d'émerveillement, une réflexion plus « quantique » sur nos réalités et identités contemporaines, où les liens spirituels, devenus délétères, reprennent de la vigueur via les nouveaux médias, servant de canaux messagers reliant à soi... et aux autres par émerveillement, stimulation sensorielle, vision... puis réflexion et connexion aux autres spectateurs présents dans la tribu du jour, ultérieurement à l'expérience (liens et réseaux en ligne toujours accessibles au visiteur suite au show-game, grâce à son amulette dotée d'un lien QR code à l'endos).



ESTHÉTIQUE :

Réalisé en partie en animation traditionnelle (avec images d'archives retravaillées) et sur moteur de jeu 3D (*Unreal*), le visuel s'inspire des traditions stylistiques chamaniques des Natives de l'ouest canadien dans un souci de cohérence stylistique, mais aussi des arts et traditions populaires d'Amérique du Sud, de Nouvelle Zélande, des Iles de Paque et de Bornéo, des Bushmen et Aborigènes d'Australie, de Mésoamérique, comme des traditions chamaniques d'Afrique, de Russie, de Sibérie, de Mongolie, etc., qui s'y apparentent.

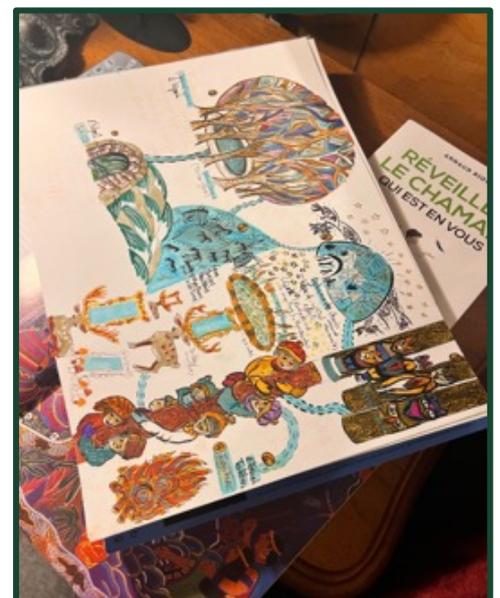
Avec des musiques rythmées, enlevantes, des effets *surround 360* en forêt (chants de loups, etc.) dans un style visuel coloré, naïf ou au design graphique épuré, présentant des séquences d'archives ou reconstitutions d'anecdotes culturelles via les codes QR dissimulés dans les Totems du parcours). Ce sont 9 sites (épreuves rituelles) audiovisuels ponctués de challenges créatifs, musicaux (duel de tambour, danse sur plaques lumineuses interactives recomposant une danse sacrée entre deux spectateurs) ou de savoir historique à résoudre avec votre tribu du jour (de 10 à 20 spectateurs), qui découvrent avec vous leur vraie nature et animal totémique personnel, sur plus de 400 mètres de parcours nocturne inoubliable. Partez à la découverte d'un nouveau type de scène interactive et de divertissement familial en nature saluant la beauté et la diversité terrestre multiculturelle.

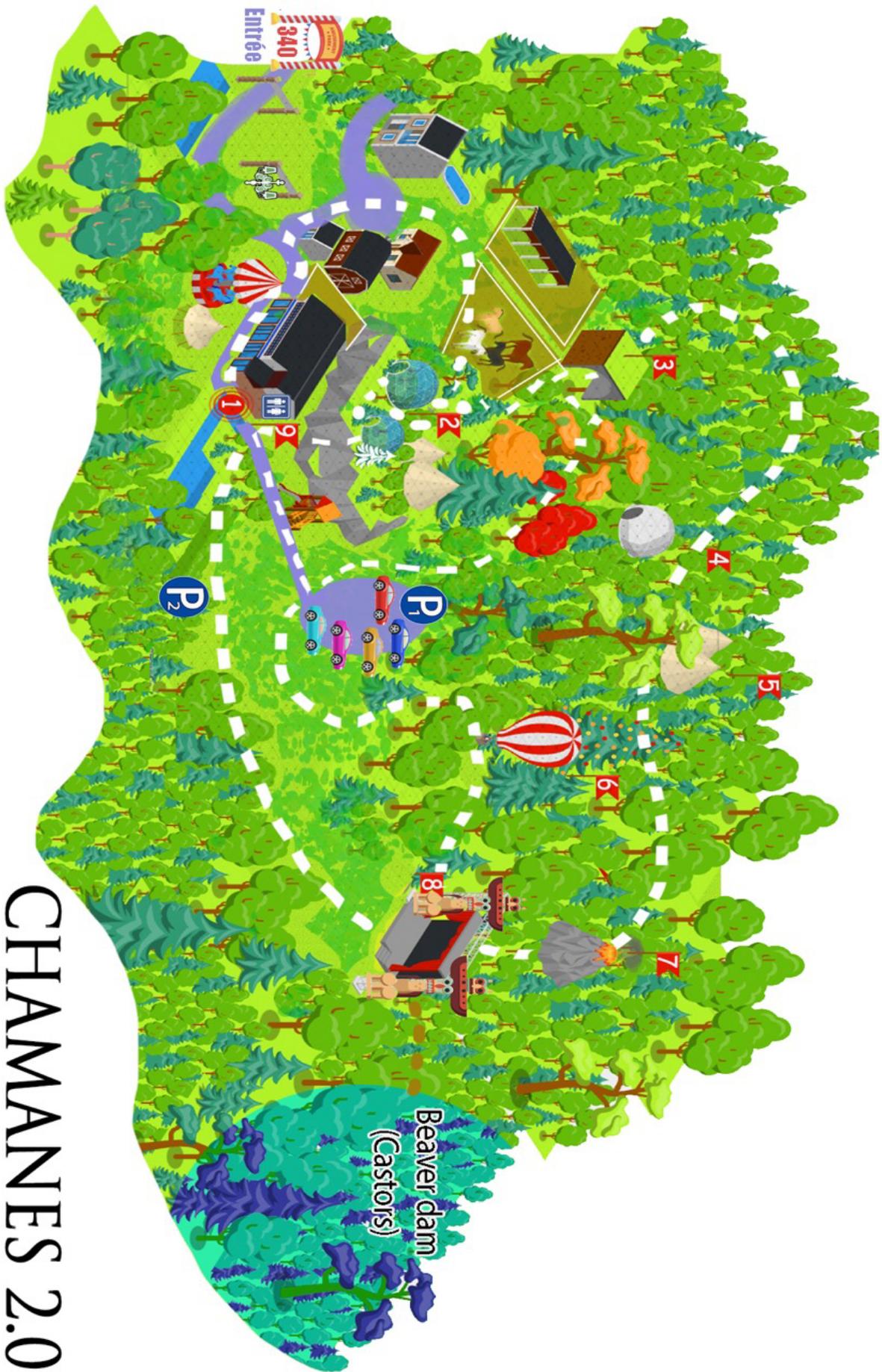
Ce projet est pensé pour être réalisé en éventuelle collaboration publique et privée. Notamment certaines entreprises événementielles ont manifesté de l'intérêt à participer, tel que les *Équipements électriques Dénoyer Électrique (Corporation des Maîtres électriciens de Québec)*; et *Créative Nation*, partenaire événementiel proposant d'aider aux « cases thermiques » et pour la conception/montage de la régie centrale optimisant les distances de câblage aux 9 sites, soutiennent le projet.

Enfin la communauté Autonomus (Regroupement artistique, technique et autochtone, sous la houlette de la Chamane Catherine-Rose BEARHEARTWOMAN *Dancing Buffalo* (Nation Cherokee, Clan du Chevreuil), la Sororité *Namabica*, l'artiste Monique Larouche (*Niatadack*, Nation iroquoise-algonquine) nous ont rejoint pour élaborer plusieurs des étapes du parcours.

Finalement, ce projet prenant vie en regard de la Déclaration d'engagement en écoresponsabilité de l'UQAT, dans le cadre d'un plus vaste mouvement réflexif et volonté sociopolitique de mieux intégrer les messages, valeurs écoresponsables, cultures et richesses des cultures autochtones au sein de nos institutions et sociétés. Bien qu'il n'existe pas à proprement parler de « Chamanes » dans les cultures des premières Nations au Québec, qui avaient plutôt des « hommes et des femmes-Médecine », plusieurs des nations des USA et du Canada disposaient d'approches et rites « de types chamaniques » pouvant donner lieu à l'exploitation du procédé technologique présenté dans cet avant-projet, lequel peut-être 100% adapté en termes de fonds et grandement inspiré de certaines spécificités en termes de forme.

Il existe actuellement une réelle volonté de contribuer à faire rayonner les arts et cultures premiers qui souhaiteraient se joindre à ce projet pour mieux diffuser leurs spécificités dans un cadre aussi ludo-pédagogique qu'artistique, dans lequel nous invitons communautés et organismes à prendre en main les contenus de Chamanes 2.0 afin qu'ils reflètent adéquatement leurs savoirs, arts, cultures et... volontés.





CHAMANES 2.0



BATON DE PÈLERIN D'UN VISITEUR DE CHAMANES 2.0 : NOS BATONS SERONT ÉQUIPÉS D'UN SMARTPHONE INTÉGRÉ AVEC CAPTEURS / DÉCLENCHEURS (MODÈLES RECYCLÉS).

NARRATIONS / TRAME NARRATIVE DE CHAMANES 2.0

« Le facteur déterminant que nous nous tournions vers le chamanisme est la lacune spirituelle dans notre vie quotidienne. »
- MIKE WILLIAMS, L'Esprit Chaman.

OBJECTIF : CHAMANES 2.0, VOTRE MISSION SI VOUS L'ACCEPTÉZ : « Entamez un pèlerinage à l'intérieur de vous lors d'un parcours nocturne initiatique en pleine nature qui dépasse la réalité des sens limitée pour renouer plutôt avec la richesse des mondes subtils et de nos ancêtres sublimés par les technologies afin de revenir à soi et aux autres, guidé par votre animal totem et le pouvoir particulier dont il vous fera don et que vous découvrirez à l'issue de ce voyage pas comme les autres. »

CONCEPT : Dans ce projet de parcours-spectacle interactif scénarisé et automatisé, le public de Chamane 2.0 se retrouve réparti par tribu de 4 à 15 personnes. Chaque spectateur devient un « Apprenti » au sein de ce parcours. Il reçoit ainsi à l'étape 01, à l'occasion d'un bref rituel joyeux et introductif qui consiste à l'équiper de ses atours de chamane (vêtement + accessoire), une sorte de chapka en tissu (de type bure et coton, imprimé de motifs primitifs) qui lui est remise par les Guides de Chamanes 2.0, pour recouvrir ses vêtements, et ce quelques soient la saison, les vêtements d'hiver ou d'été propres à chacun, afin de masquer toute distinction entre participants, dans un esprit d'uniformité et de reconnaissance visuelle des membres d'un même clan, en plus de permettre à chaque apprenti d'être l'égal des autres...

De plus, chacun reçoit un bâton de chamane qui intègre un téléphone intelligent dans la tête du bâton, afin que son possesseur puisse scanner chaque codes QR qu'il aura distingué en nature comme parmi les décors. Les codes QR fournissent à chacun des informations utiles sur l'avancement de la quête chamanique (s'ils utilisent simplement leur propre smartphone), mais aussi peuvent se stocker dans la mémoire grâce çà l'appli du smartphone fourni (dans le bâton de pèlerins) et par lien email (fourni en s'inscrivant) et permettant de garder contact avec le restant des participants. Ainsi après l'événement, le spectateur pourra encore télécharger / échanger des photos souvenirs ou garder contact si désiré avec d'autres participants de son clan.

Aussi, toujours grâce à l'application et au contact courriel, les spectateurs peuvent découvrir durant le show, tous sur les us et coutumes des cultures chamaniques. Ainsi des images ou fichiers d'archives rattachées au chamanisme de divers pays et traditions, leur sont présentés via les Codes QR qu'ils découvrent, cachés en nature, durant leur expérience, tous en lien avec l'étape réalisée par l'Apprenti. Enfin, le spectateur de chaque clan ayant trouvé/ scanné le plus grand nombre de Code QR durant son expérience, reçoit en clôture de spectacle, un billet gratuit pour une entrée sur site ultérieur, pour la personne de son choix (point expliqué avant le show, pour favoriser l'esprit d'aventure et compétitif des participants à traquer des codes QR bien cachés tout au long du parcours !)

NARRATION INITIALE 01 (SITE 01) : Remise de la tenue d'Apprenti

« Vous voici arrivés, au fil d'un long voyage vous ayant conduit de vies en vies jusqu'ici, prêts à entamer une descente lente à l'intérieur de vous. Vous laisserez ici toutes vos peaux de tous les temps, afin de vous revêtir de l'humble tenue de l'Apprenti. »

NARRATION 02 (SITE 02) : Remise du bâton de pèlerin

« Les membres de votre tribu vous soutiennent et tous seront présents tout au long de ce parcours initiatique pour vous accompagner : vous serez ainsi, tous témoins et participants les uns pour les autres, prenant part à vos épreuves et tribulations mutuelles à partir de cet instant. Vous disposerez désormais, pour mieux aider votre prochain en éclairant son chemin afin d'éclairer sa voie, de ce bâton sacré dont vous prendrez grand soin. Grâce à lui, vous pourrez repousser les loups, les ours mais aussi les esprits et ennemis qui croiseront votre route. De plus, vous disposerez d'une vue innée et intuitive lui permettant de débusquer les informations, secrets et signes partout présents dans votre environnement. En les pointant, vous pourrez les stocker tels des trésors. »

NARRATION 03 (Site 3, 1^{ère} épreuve ou LA CAVERNE DES TEMPS)

« Dans la Caverne des Temps que vous rejoindrez dans un instant, vous plongerez à l'intérieur de vous-même, afin d'affronter l'ombre et la lumière qui composent les facettes de vos diverses personnalités développées à travers les temps. Une fois regardés en face, affrontés, pesés puis dépassés, vous serez libérés de tout le superflu qui encombre votre être en croyances inutiles, pour être réduits à la plus pure et simple expression de votre être. Alors seulement, vous aurez su faire preuve de l'authenticité et de la transparence du Chamane... »

Les spectateurs rentrent dans une grotte qui photographie à leur entrée leur visage. Tandis qu'ils parcourent un court tunnel sombre dans lequel ils marchent sur des écrans leds qui réagissent et modifient l'aspect du sol sous leur pas (de sable à constellation stellaire, etc.), un miroir suspendu à la sortie du tunnel renvoie au spectateur seul, son même visage transposé aléatoirement par IA à un alter-ego d'un autre temps (voir p.13).

NARRATION 04 (Site 4, 2^e épreuve du DRUM-DOME)

« Dans le Drum-Dome, la transe vous conduira dans l'autre Monde, plus subtil, d'où vous viendront les réponses à vos questions et la révélation de vous-même, de votre but et de votre accomplissement à atteindre. Si la vibration réveille en vous un feu sacré, si le rythme et l'écho se saisissent de tout votre clan, surpris à battre le rythme et à vibrer avec ondes et tambours, alors seulement, vous aurez su faire preuve de la discipline et du battement de cœur du Chamane... »

Les spectateurs intègrent un dome semi vitré, couvert de branches et de vitraux, avec en son centre un plateau vitré couvert de sable (sel) et d'une plaque sur des enceintes. Les vibrations forment des formes géométriques propres à l'art Cymatique (la magie du son, vibrations en mouvement, qui fascinent par leur métamorphose constante aux variations de fréquences, contrôlés (par senseurs et/ou contrôleurs) par les pèlerins.

NARRATION 05 (Site 5, 3^e épreuve du L'ÉTERNEL TOTEM)

« Devant l'Éternel totem, vous vous tenez devant l'humanité. Prenez part à l'empreinte laissée de soi sur cette terre pour marquer l'Espace et le temps de votre essence : alors seulement, vous aurez su faire preuve de l'Unicité, de la solidarité et de la communion d'Esprit du Chamane... »

Les spectateurs rejoignent une forêt de totem ; le plus grand d'entre eux (Lumineux, virtuel) renvoie les mains et visages des apprentis chamanes précédents par captation et transposition à cette œuvre collective, où tous les visages visent à tisser un lien, totem géant, qui vise un pont entre la terre et... la lune !.

NARRATION 06 (Site 6, 4^e épreuve de LA TOILE DE VIE ET LES FILS DU DESTIN)

« Ainsi que se dirigent les aborigènes d'Australie au pas chanté des SongLines, ces chants qui servent de repères d'espace et de temps pour le chamane qui cherche son chemin. En suivant intuitivement à vous guider, et grâce à la joie, et le rite de profondeur et de rythme qui découle de la chanson, vous apprenez à développer votre foi, avec joie, en maintenant l'optimisme visionnaire de qui maintient ses vibrations hautes, c'est-à-dire par la conviction et la légèreté du chant du pèlerin. Ainsi, votre quête de signes répondra à vos besoins car vous comprenez, en observant combien tout parle autour de vous, que l'univers ne fait que répondre à vos questions, et nourrir vos besoins. Alors seulement, vous aurez su faire preuve de la foi, de la joie et de la persévérance du Chamane... »

Les spectateurs suivent des fils fins qui, dès que touchés, vibrent et chantent. Les spectateurs peuvent composer des airs mélodieux (pré arrangés) en les touchant à 2, 3... 15 à la fois !

NARRATION 07 (Site 7, 5^e épreuve des FANTOMES DE NOTRE HISTOIRE, OU LES ANCÊTRES)

« Dans la Caverne des Temps que vous rejoindrez dans un instant, vous plongerez à l'intérieur de vous-même, afin d'affronter l'ombre et la lumière qui composent les facettes de vos diverses personnalités développées à travers les temps. Une fois regardés en face, affrontés, pesés puis dépassés, vous serez libérés de tout le superflu qui encombre votre être en croyances inutiles, pour être réduits à la plus pure et simple expression de votre être. Alors seulement, vous aurez su faire preuve de l'authenticité et de la transparence du Chamane... »

Les spectateurs observent des fantomes de grands hommes et de grands moments de l'Histoire. Il faut savoir rester stoïc malgré le côté aléatoire des visuels pas toujours évidents.

NARRATION 08 (Site 8, 6^e épreuve du FEU DE L'EGO)

« Le feu et la colère sont salvateurs car ils dissolvent les énergies qui vous empoignent et brûlent nos esprits victimes des pensées lancinantes de l'Égo... En prenant part à ce feu froid, lequel s'envole, délesté de vos poids et secrets, vous vous êtes libéré enfin de tout ce qui vous retenait jusqu'ici de devenir une autre version de soi, la plus haute réalisation de vous-même. Brulez et libérez-vous de vos chaînes, perdues aux vents, brûlées bien haut... Alors seulement, vous aurez su faire preuve du courage résiliente face aux blessures du Chamane... »

Les spectateurs découvrent un bucher virtuel ou ils peuvent écrire ce qui leur pèse (des mots cachés dans un pli d'enveloppe), qui est brûlé dans ce feu sacré perpétuel (et froid !) devant eux. Ensuite, ils accèdent au panneau d'une montgolfière qui peut s'Élever en portant les bouts de papiers de leurs secrets pour s'en délester par le feu (le vrai, de la nacelle) ensuite.

NARRATION 11 (Site 9, 7^e épreuve de LA GUERRE DES TAMBOURS) :

« Quand le conflit est inévitable, qui a dit que le rite ne pouvait être élégant, artistique et chanté ? Ainsi que l'opèrent les peuplades du nord du Dannemark à l'occasion du TROMMESANG DANOIS, confrontez vos idées en musique et en danse à l'occasion de cette danse compétitive de mémoire et de rythme qui oppose les deux polarités de votre clan. L'effort et la noblesse de la conviction de l'idée vous rapprochant, vous comprendrez que l'autre n'est que vous-même, ayant droit de parole, de différence et de respect. Alors seulement, vous aurez su faire preuve de la compréhension, la solidarité et l'empathie du Chamane... »

Les spectateurs forment 2 groupes qui doivent trancher sur la direction de chemin à prendre. La confrontation est rythmée dansée, sautée au sol, tel un duel de Dance Dance révolution ! (LEDS au sol avec des cases qui s'illuminent sur lesquelles ils faur sauter de plus en plus vite sans être disqualifié, au risque de faire perdre sa partie du groupe !)

NARRATION 10 (Site 10, 8^e épreuve de la FONTAINE DES VŒUX)

« Face à l'eau qui s'écoule tel un rêve et le flux de nos émotions, vous rejetez à la Fontaine v3 de vos souhaits qui viennent rejoindre le firmament des vœux des autres apprentis dans la constellation virtuelle des Espoirs et de son Écran d'Eau (Miroir de LEDS, surface d'eau tactile réactive et contemplative). Alors seulement, vous aurez su faire preuve du rêve et de la vision du Chamane... »

Les spectateurs peuvent poster des vœux secrets (ou non) sur cette fontaine virtuelle, connectée au vrai site de www.lafontainedetrevi.com, fontaine virtuelle d'entraide internationale et gratuite en ligne, permettant à chacun de poster un vœu (un besoin) et à d'autres d'y répondre, d'encourager ou parfois même d'exaucer !

NARRATION 11 (Site 11, 9^e épreuve, Cérémonie de Fin du parcours)

« *Ayant affronté vos peurs et vos espoirs, vos ombres et vos missions, vous vous êtes révélé, homme parmi les hommes, esprit ne craignant plus les esprits, ombre qui a su se confronter, lumière qui sait briller pour écouter, soutenir et soigner. Alors seulement, vous savez comment rejoindre d'un peu plus près la vaste communauté des Chamanes de tous les Temps, Les Chamanes 2.0... »*

Les spectateurs reçoivent devant un (vrai) feu de joie (contrôlé) leur animal totem sur une musique rythmée de percussions enlevantes. Les participants sont invités à se placer face à des tamtam et à improviser en groupe un JAM qui suive le rythme, avant de recevoir leur totem puis... de se quitter ! un lien email qui en dira plus sur les grandes lignes de la symbolique générale (à travers les âges, les cultures et /ou les divers temps et époques) sur l'animal totem attribué, et un lien pour garder contact avec ceux du groupe (fonction qu'on peut activer ou désactiver à tout moment). Les Apprentis s'en vont, plus aguerris !

EXTRAIT POÉTIQUE (CHANTÉ) DE L'ÉPREUVE 1 (LA CAVERNE DES TEMPS) ou grotte vers l'AUTRE MONDE

« *Votre voyage a déjà commencé...* » (Audio marquant votre entrée du tunnel avant cette prière navajo accompagne votre cheminement dans le tunnel, chantée par l'artiste Kate-Rose).

« *La beauté devant moi ;
PUISSÈ-JE MARCHER. La beauté derrière moi ;
PUISSÈ-JE MARCHER. La beauté au-dessus de moi ;
PUISSÈ-JE MARCHER. La beauté en dessous de moi ;
PUISSÈ-JE MARCHER. La beauté autour de moi ;
PUISSÈ-JE MARCHER. »* - *Prière navajo* »

Tout ceci invite le spectateur à découvrir (assumer) son alter ego chamanique évoluant sur d'autres « lignes quantique temporelles » et ainsi de se penser lui-même comme un « chaman des nouveaux temps ».

Les 9 étapes distinctes du parcours vont permettre à la tribu des 30 spectateurs, de vivre des épreuves telles qu'un duel de guerriers, défi de danse percussionnée et rythmée inspiré des rites de tambour des peuplade inuit, l'Ivinneq, via une métaphore ludique réalisée à l'aide de capsule de couleurs au sol interactives dont il faut suivre le rythme en sautant sur elles quand elles s'allument à temps afin de réussir (tel un *Danse Danse Revolution*), et qui permettent la retranscription d'une danse rituelle à suivre au rythme des lumières....

Dans son message, Chamanes 2.0 veut ainsi valoriser ces trésors culturels qui par ailleurs soulignent des méthodes alternatives et somme toute modernes, qui peuvent répondre encore aujourd'hui à nos défis sociaux, puisque, par exemple, l'ivinneq est un duel de chants et danse du tambour qui règle tel un procès rituel avec spectateurs, des conflits interpersonnels, et qui vise une résolution des conflits de façon artistique et non violente parce qu'à l'issue du duel, un des guerriers ne pourra que reconnaître, essoufflé et bon joueur, le talent du gagnant. Ou encore le rite de l'Ombre, pour aider chaque visiter à se délester de certains poids à travers des galets personnalisés par sa marque (main) de pèlerin et disposés dans la nacelle d'une « E-montgolfière » re-designée; et un rite de prières via des vœux, lancés dans une fontaine qui a son écho dans les mondes virtuels (fontaine en ligne !) et qui permet bien après que les spectateurs équitent le parcours afin que les vœux soient éventuellement exaucés entre spectateurs ayant expérimenté ce rythme de passage social et culturelle s'appuyant sur des nouveaux médias pas comme les autres.

Ce projet se fait en collaboration avec plusieurs entités publiques et privé, dont certaines entreprises événementiels qui ont manifesté de l'intérêt à participer Notamment aux équipements électriques (*Dénoyer Electrique*, Corporation des Maitres électriciens de Qc); et *Créative Nation*, partenaire événementiel proposant d'aider aux « cases thermiques » et à la conception/montage de la régie centrale optimisant les distances de câblage aux 9 sites, soutiennent le projet.

Enfin la communauté *Autonomous* (Regroupement artistique, technique et autochtone, sous la houlette de la Chamane *Catherine-Rose BEARHEARTWOMAN Dancing Buffalo* (Nation Cherokee, Clan du Chevreuil), la *Sororité Namahica*, l'artiste *Monique Niataadack Larouche* (Nation iroquoise-algonquine). Enfin, ce projet prend vie en regard de la Déclaration d'engagement en écoresponsabilité de l'UQAT, supervisée par *Sophie Richard-Ferderber* (*Bureau de l'écoresponsabilité sous le Rectorat, Campus de Rouyn Noranda*) dont l'action se positionne dans le cadre d'un plus vaste mouvement réflexif et une volonté sociopolitique de valoriser les messages, cultures, richesses, et valeurs écoresponsables, des cultures autochtones au sein de nos institutions et sociétés.

MATÉRIEL FOURNI AU PUBLIC : Chapka et Bâton de pèlerins (avec téléphone intelligent intégré) (écran visible dans le pommeau du manche, dans un nœud du bâton à l'aspect de bois, est remis par personne. Le bâton permet à la fois de s'équilibrer pour la sécurité des marcheurs en forêt, et agira aussi comme capteurs/écran pour enclencher les séquences, mais aussi pouvoir lire les questions (dans la langue choisie initialement par le spectateur) pour se faire définir quel est votre animal totem (Psychotest à 18 questions) en scannant les points de site (code QR sculptés sur grand totems de bois). Au point 8, les résultats du psychotest sont compilés pour permettre, au point 9, que l'animal totémique est révélé au spectateur, qui recevra en final du parcours, son **collier totémique** (cordelette et modèle en pâte à papier laquée (tout recyclé) d'un des 9 animaux totémiques de Chamanes, avec à l'endos le code QR du spectacle (pour lire son animal, faire les reviews, et partager le spectacle à ses proches).

LE PARCOURS : entièrement automatisé et synchronisé (via capteurs / senseurs) au passager du public, les spectateurs (devenus acteurs/chamanes) évoluent sur un site forestier d'environ 400 à 900 m (selon les topographies/ forêts/ sites), 7 à 9 sites animés de projections sur neige (Québec l'hiver), sur des dômes blancs, des écrans blancs ou noirs et murs de LEDS.



Le parcours se fait en Clan (tribu) dès qu'un groupe de 10 à 20 personnes est formé (départs multiples). À l'arrivée du nombre de personnes du clan au site 2, par exemple, les capteurs déterminent qu'au moins les deux tiers du groupe sont présents et enclenche l'animation (qui peut être réenclenché une fois sur demande via les bâtons de pèlerins des spectateurs).

Le point de départ (site 1) est également le point d'arrivée (site 9) : CHAMANES 2.0 s'étend sur 440m, et CHAMANES 3.0 sur 990m.



Les événements s'enclenchent au passage de foule (capteurs lancés à partir de 20 personnes et plus; quantité modifiables), par « clan » tribu / famille, formées en début de parcours par les guides (« les Esprits chamanes ») associés (masqués/ costumés).



Un psychotest (20 questions inspiré du psychotest de Spielberg évaluant la réactivité aux stimuli de stress et multisensoriels, mais aussi de l'ennéagramme, cette philosophie soufie qui n'était révélée que de maître à disciple pendant des siècles.

Elle présente les secrets de la typologie humaine avec des jeux de changements et évolution de personnalité de chaque humain au cours de sa vie (selon son profil) est posé au participants qui le désirent et peuvent y répondre sur une base volontaire via leur bâton de pèlerins.

En fin de parcours, un collier avec pendentif totemique est remis à chacun; son profil aura été compilé par Chamanes 2.0., lui dévoilant son enneatype - liens et plus d'informations seront acheminés par email sur le profil, à tous les âges, les réactions sous pression ou en phase d'épanouissement; les ailes et tendances connexes selon les âges de la vie, les attirances, motivations et challenges en famille, au travail en couple, etc.

Les 9 totems de Chamanes 2.0 - Typologie présentée dans le mémoire de maîtrise Manimalia (Ducrocq S., 2001) opère 9 rapprochements avec des totems amérindiens. Ils sont ici présentés avec la sensibilité chamanique davantage axée sur le multiculturalisme à travers les 9 animaux suivants (p.3)

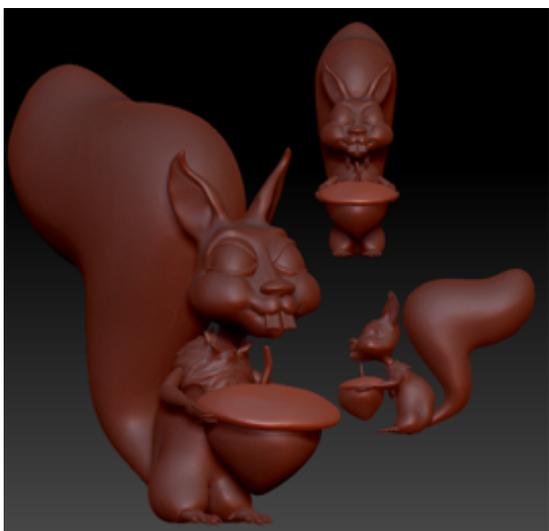
Samuelle Ducrocq-Henry, Ph. D.
Professeur Chercheur | UQAT



CHAMANES 2.0

LES PENTACLES CHAMANIQUES :

Pour l'homme contemporain, l'animal c'est un petit peu sa part sauvage. Mais les humains les voient soient comme des créatures à manger soit comme des compagnons auxquels notre mode de vie est imposé (dans le meilleur des cas), soit comme des animaux sauvages. (...) Chose sure, il est fort possible que ce que l'on voit durant une transe chamanique. Les animaux le voient en tout temps naturellement ». Robert William.



EXEMPLES D'ÉTAPES DU PARCOURS-SPECTACLE CHAMANES 2.0 (SITE 3)

A/ ÉPREUVE INITIATIQUE NUMÉRO 1 (site 3) : LA CAVERNE DES TEMPS (après les étapes 1 et 2 de remise des vêtements et accessoires à chaque spectateur. **INDICES SECRETS QR : CODES & QUESTIONS 1 À 4**

Voici le site de SISTER (Système Interactif Scénarisé en TEmps Réel) basé sur un principe d'intégration rotoscopique à un environnement décalé par captation, green screen, traitement et intégration du spectateur à un nouvel environnement, visible dans un miroir (ex : dans un désert, un glacier, sous l'eau etc.). Exemple de la « vision » de votre double « chamanique » transposé dans le temps et l'espace (calculs et rendering réalisés via traitement vidéo / rendering de logiciel d'intelligence artificielle). Ce traitement est réalisé à partir d'une photographie prise sur site (temps de traitement : 55 secondes en moyenne, le temps de traverser le tunnel de transition vers les mondes chamaniques et d'y voir une courte animation de 2 min.).



OU

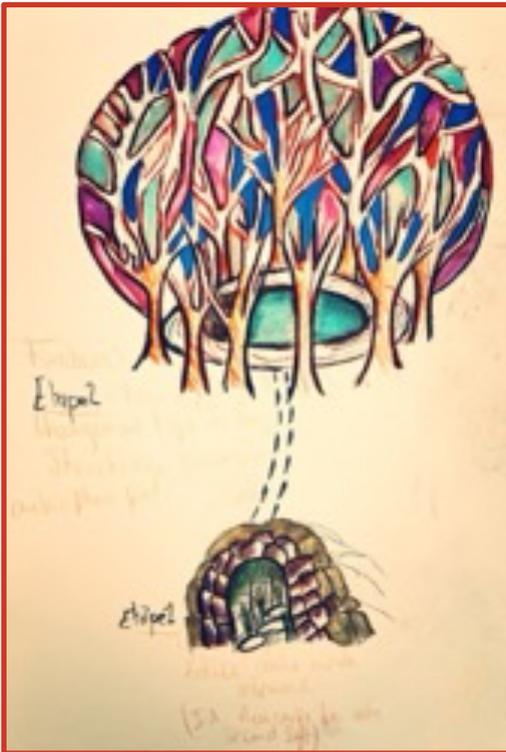
VOTRE DOUBLE CHAMANIQUE ÉPREUVE DE LA GROTTÉ (ENTRÉE DES MONDES QUANTIQUES)

PORTRAIT SAISI À L'ENTRÉE DU SITE DE LA GROTTÉ.
LE SPECTACTEUR RENCONTRE SON DOUBLE CHAMANIQUE
(AVATAR PRODUIT PAR LOGICIEL I.A.) À LA SORTIE, ET REÇOIT
UNE COPIE DE SON DOUBLE, PAR ENVOI EMAIL (+ LIEN QR)



Photo de départ du visiteur (captée sur site avec présentation d'un double chamanique évoluant sur une « ligne de temps parallèle parmi nos mondes quantiques »- traité / produit par I.A.).

B/ ÉPREUVE INITIATIQUE NUMÉRO 2 (site 4) : DRUM-DOME. TAMBOURS, SPECTACLE CHROMATIQUE & CIMATIQUE (LUMIÈRES, ÉCHOS ET VITRAUX) POUR ENTRER EN TRANSE). **INDICES SECRETS QR : CODES & QUESTIONS 5 À 8**



Parce que : « RIEN NE NAIT DE RIEN, LE TEMPS ET SA FORCE SONT CIRCULAIRES » *Dicton attribué au GRAND MANITOU.*

Comme on peut suivre le fil des événements de notre vie (là où on est né, on s'est marié, on a grandi etc.) ou les *leys* (lignes de force - ce à quoi sont sensibles aux baguettes de sourcier, ou les *songlines* en Australie, les parcours chantés par les ancêtres.

Ci-contre, passage de la Grotte des Deux Mondes au Drum-Dome.

Via ce dôme, on peut faire reparaitre (alentour) des ancêtres, tels ceux qui ont foulé l'espace où on est actuellement (à travers du visuel superposé de nos anciens (ancêtres paraissant en hologrammes) en ces lieux, et les lieux et contemporains à leurs taches a actuelles. Ceci faisant qu'on les aperçoit répétant ces gestes fantômes le long d'une route etc. qui se relaient de génération en génération).

Les percussions sous le dôme de vitre, vont permettre de profondément résonner dans les corps des visiteurs (principe d'échos, ondes et mouvements cinétiques apparaissant selon les vibrations sur le plateau central parmi les visiteurs, via les basses situées sous la table centrale).

Le Drum Dôme est certes un site musical et chromatique mais aussi vibratoire, les fréquences des percussions faisant vibrer tous les corps des participants ensemble.



Transition du site 4 au site 5 : pluies de lumières (douche du ciel) sous les arbres et lucioles (Lumières scintillantes au loin et intermittentes).

C/ ÉPREUVE INITIATIQUE NUMÉRO 3 (site 5) : L'ÉTERNEL TOTEM. INDICES SECRETS QR : CODES & QUESTIONS 9 À 12



Une photo de chaque spectateur sera prise, ses bras serrant le tronc d'arbre circulaire blanc d'un bouleau sacré, avec la tête du spectateur qui apparait contre le tronc, de côté, pour que nos archives puissent l'ajouter à tous les autres spectateurs!



Créant ainsi un infini grand esprit, un très long tronc de bouleau blanc (et un parfum dans l'air d'essence d'arbre de bouleau blanc et de résineux diffusé autour des spectateurs à l'approche par détection de mouvement) où tous les visiteurs se seront rejoints à ce lieu, cet instant pour serrer notre mère la terre et la nature, et ainsi se rejoindront en images les uns après les autres comme un immense totem sacré des hommes (on pourrait l'imprimer! Ce serait une forme de Chemin des hommes chamanes actuels de notre planète, une voie sacrée de la terre a la lune!)



Transition du site 5 au site 6 : Des ombres sont projetés dans l'environnement (Lumières GOBO), au passage des pèlerins marcheurs.

D / ÉPREUVE INITIATIQUE NUMÉRO 4 (site 6): LA TOILE DE VIE ET LES FILS DU DESTIN Site contemplatif (musique : DIVINITY (Élisabeth II, Cf. playlist musicale).

INDICES SECRETS QR : CODES & QUESTIONS 13 à 15

Les spectateurs rejoignent un sentier enneigé (l'hiver) avec des projections de graphiques amérindiens (design des tribus / natives de l'ouest canadien) avant de découvrir et de gagner l'entrée d'un dome futuriste de 10m de diamètre dans lequel seront projetés des mains et peuplades du monde entier (toiles de vie). Ils peuvent capter leur main sur un écran qui les scanne et les projette sur le dome, aux côtés des mains de milliers d'autres spectateurs, hommes, femmes et enfants contemporains.

Des fils d'une vaste toile (réseautée) les unit à travers les continents projetés.

Musique (danse amérindienne / équilibre).

NOTA : Le dome est interactif avec photographie kirlian de chacun (machines sensibles au champ électromagnétique des participants) et orgues de jeux de théramin (instrument de musiques synthonisés entre eux, fonctionnant avec le magnétisme / électricité du corps de chacun).



Transition du site 6 au site 7 : des notes paraissent au sol (écrans de leds / minis écrans avec coffrage étanche 4 saisons dissimulés dans l'environnement), réagissant avec son et lumière aux paroles des pèlerins.

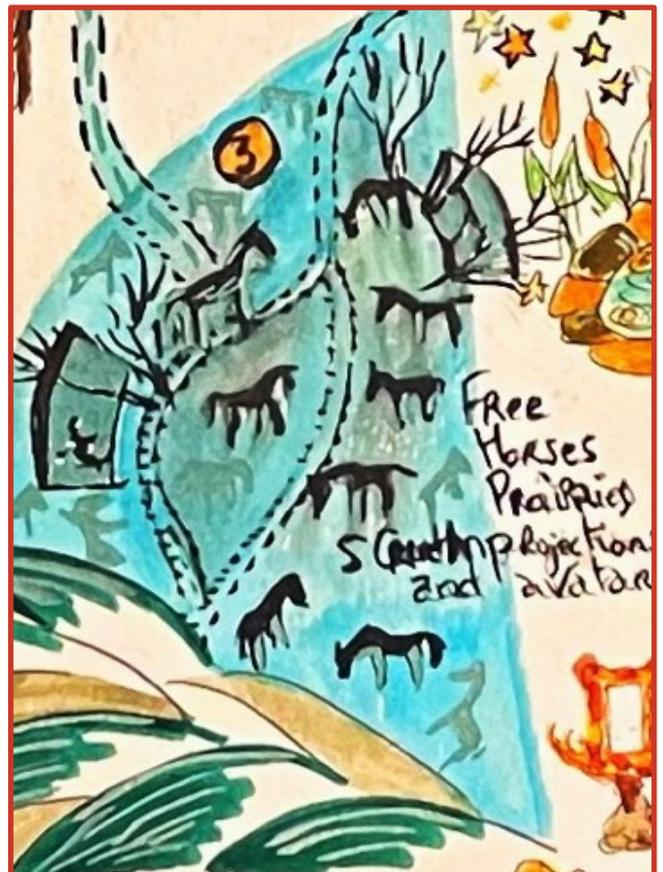
E/ EPREUVE INITIATIQUE NUMÉRO 5 (site 7) : FANTOMES DE NOTRE HISTOIRE, OU LES ANCÊTRES

Site des chevaux et loups (bruitages) orientation via les 4 éléments et sens.

INDICES SECRETS QR : CODES & QUESTIONS 16 À 20

Traversée des prés plein de chevaux et d'écrans qui projettes (raccord parfaits) d'autres chevaux montés par des cavaliers de tous les temps et époques (guerriers de toute nation, à cheval à travers l'histoire). Ces silhouettes se dressent en contre haut ou parmi les chevaux - les spectateurs passent silencieusement dans les prés. Jeux d'ombres chinoises animées (animation traditionnelle projetée sur écran de neige l'hiver).

Ce sera le SITE DE LA SUNDANCE (REVELATION, TRANSE) - PROJETÉE SUR TIPI en contre-haut (EPREUVE LA RESILIENCE). Code QR disponibles pour apprendre tout sur les premières nations et autres rites initiatiques à travers le monde, sur les troncs d'arbre en foret. Video animées, et photos d'archives, graphismes et résumés (fiches produites par les chercheurs, professeur et étudiants).



Transition du site 7 au site 8 : Des ombres filent partout (apparaissant, disparaissant) sur des écrans dissimulés dans l'environnement, présentant aussi alternativement des codes QR fugaces complémentaires.

F/ ÉPREUVE NUMÉRO 6 (site 8) : THE EGO FIRE (LE FEU DE L'ÉGO). MOURIR À SOI POUR RENAÎTRE AVEC NOS PROPRES DONNS. INDICES SECRETS QR : CODES & QUESTIONS 21 À 24

Site des loups (bruitages) orientation via les 4 éléments et sens

Les spectateurs voient un feu qui se transforme au fur et à mesure qu'ils comprennent qu'ils doivent sauter sur une plaque pour faire varier / se transformer la flamme (vfx - effets spéciaux). Danse en groupe (tapis de type ddr). Des combinaisons de positionnement de pieds particulières enclenchent des images parfois uniques et propres à chaque groupe (un replay sera possible, récupérable sur le site de chamanes 2.0 daté du groupe / clan).

Ce site va se démarquer par la présence d'une montgolfière (point 6) qui s'élèvera en portant dans sa nacelle tous les petits charbons (galets) dans lesquels le public inscrira le souci qu'ils veulent voir s'envoler, brûler, hors de leur vie. La blessure, la marque qu'ils ne veulent plus porter. Par ce geste de poser son empreinte dans le galet d'argile et de charbon, puis son élévation à travers le feu de la montgolfière, la transmutation de l'énergie de souffrance, en libération et allègement, libère le chamane en vous.



Transition du site 8 au site 9 : Étincelles (Leds) réagissant aux pas des marcheurs (senseurs qui illuminent par section l'environnement des spectateurs, laissant à découvrir certains codes QR secrets mieux cachés que d'autres).

G/EPREUVE INITIATIQUE NUMÉRO 7 (site 9) : LA FONTAINE DE VŒUX. INDICES SECRETS QR : CODES & QUESTIONS 21 À 24.

Site des ours (bruitages) orientation via les 4 éléments et sens. GÉNÉROSITÉ, REDONNER À SA COMMUNAUTÉ.

EN BREF : Les spectateurs voient des lucioles qui les conduisent jusqu'à une fontaine à vœu. avec leur bâton de pèlerins ils peuvent scanner des code QR des vœux qui flottent (écus lumineux) et « adopter » un vœu d'autrui à exaucer éventuellement (une copie du vœu sera envoyé par email) si les participants désirent agir avec philanthropie.

La remise en ligne du site (La fontaine de Trevi virtuelle) fondé sur la gratuité et l'entraide, est un des points forts du parcours pour sa portée postérieure à l'événement : elle devrait favoriser l'entraide entre « pratiquant » du parcours, pour donner suite à l'expérience, et nous l'espérons, s'ouvrir sur une entraide mondiale.

Un partenariat et un budget pour programmation de l'application et du site sont attendus de nos partenaires à cette fin. Les retombées du prototype (2005, 8000 vœux en un soir, 1 million de visites en 3 mois, et plus de 800 vœux exaucés - relayé par Radio Canada et TVA en 2005-2006, avec même une chronique des vœux avec Denis Levesque, nous laisse entrevoir des retombées importantes avec cette étape et microcosme en soi, du parcours de Chamanes 2.0. Nous pensons ici en termes de nouveaux outils socioculturels et principes d'échanges et réciprocité pour notre nouveau monde contemporain, en mesure de traverser les frontières, et fidèle au principe philanthropique du chamanisme (On ne devient pas chamane, on naît ainsi, avec ce poids, mais aussi cette portée aidant toute communauté.).



Transition du site 9 au site 10 : sons en écho (pan) autour des marcheurs, qui répètent tous les bruits qu'ils font en avançant, agrémentés de quelques surprises narratives issus des contes et légendes de la forêt (micros enceintes et panoramiques de paysage sonore)

H/ EPREUVE INITIATIQUE NUMÉRO 8 (site 10) : LA GUERRE DES TAMBOURS (inspiré du «TROMMESANG DANOIS, PROCÈS de RÉOLUTION DES CONFLITS»). **INDICES SECRETS QR : CODES & QUESTIONS 25 À 28.**

LA GUERRE DES TAMBOURS

CÉRÉMONIE (POW WOW IMMERSIF) DE CLOTURE (pour la version CHAMANES 3.0 elle se fera LIVE avec des comédiens et artistes de cultures traditionnelles. Pour chamanes 2.0 les spectateurs sont invités à jouer au sol sur des capsules sonores en rythme, dans un duel final de percussion sonore au sol entre 2 parties du clan (rencontre de l'Altérité.

INSPIRÉE du traditionnel combat / duel de tambours des peuplades Inuits¹, le duel vise à élever la joie de vivre du groupe grâce aux percussions et à se débarrasser de tout peur, limitations, conflit ou démons intérieurs. Les spectateurs doivent suivre le rythme lumineux des capsules au sol, qui vont de façon crescendo. Le premier des deux guerriers qui perd le rythme cède sa place. Lorsque la première des deux colonnes a perdu, le guerrier encore sur la piste permet au clan d'accéder à la remise des animaux totem ! (Clôture du parcours).

À l'issue de cette épreuve, la compilation des résultats du psychotest par code QR ont été compilés et transmis à l'équipe des Guides de Chamanes 2.0 qui préparent les animaux totems à remettre aux spectateurs.

I/ ÉPREUVE INITIATIQUE 9 (site 12, fin de parcours) : CÉRÉMONIE DE FIN OU RÉVÉLATION DE L'ANIMAL TOTÉMIQUE DE CHAQUE SPECTATEUR

(SITE DES CERFS-MIROIRS, MUSIQUE ET AMBIANCE MYSTIQUE EN FORET).
JEU DES MIROIRS ET MORPHING DES 4 ÉLÉMENTS (*Carte et compositions en pièce complémentaire sur demande*).

Site de la vision de soi... : Conclusion :

1/ RELEVATION DE L'ANIMAL TOTEM

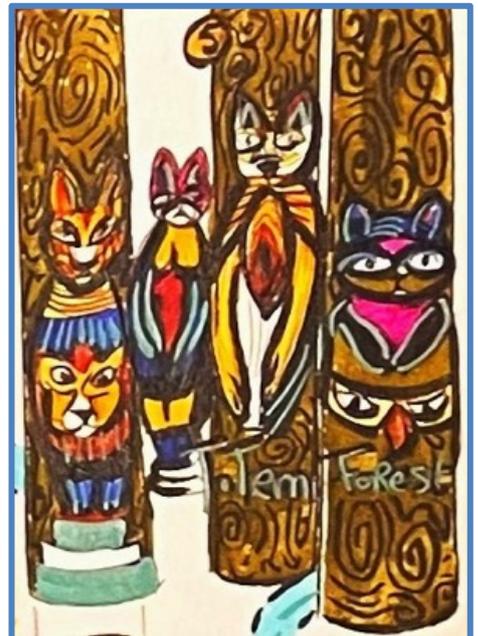
2/ FEU DE JOIE - REMISE DES COLLIERS ET PENDENTIFS.

3/ REMISE DES BATONS DE PELERINS.

4/ RÉUNION ET ÉCHANGES ENTRE PARTICIPANTS - possibilité de rings emails (groupes sur médias sociaux pour garder contact après l'expérience, si souhaité).

5/ BOUTIQUE SOUVENIRS et FOOD & BEVERAGES.

6/ STATIONNEMENT et DÉPART (dernière surprise sur site : code QR du panneau adieu).



¹ « Le **chant et danse du tambour** (en [groenlandais](#) : Qilaatersorneq, en [danois](#) : Trommesang og-dans) **des Inuits** est une forme artistique traditionnelle combinant de la [danse](#), du [chant](#) et de la [musique](#) sur un [tambour](#). Cette art, pratiqué depuis des millénaires par des peuples du [détroit de Béring](#), de l'[Alaska](#), du [Nord canadien](#) et du [Groenland](#) était entre autres utilisé pour [résoudre des conflits](#) entre personnes et est encore jusqu'aujourd'hui une forme de [divertissement](#). Cette forme artistique est inscrite en 2021 sur la [liste représentative du patrimoine culturel immatériel de l'humanité](#) pour le [Danemark](#). » Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Chant_et_danse_du_tambour_des_Inuits

PLAYLIST AUDIO – CHAMANES 2.0

1. THE HU: WOLF TOTEM
2. ELISABETH (MOVIE) GOLDEN AGE: DIVINITY
3. DANHEIM: BERSERKIR – DANHEIM
4. ISA: WARDRUNA –LIVE SIMEN FULLAND
5. Sound FX montage : CRIS DE LOUPS + GRA (WARDRUNA)
6. FIERY CRIOSS BEAR MC CREARY OUTLANDER
7. ELECTRIC POW WOW
8. PETER BUFFETT (MUSIQUE DE L'ANCIENNE GAROCHA) : FIRE DANCE
9. AGNES OBEL: RUN CRIED THE CRAWLING
10. DANSE AMERIDIENNE (MUSIQUE EXTRAITES DU SPECTACLE EQUILIBRE /PARC CAVALAND) AVEC PROJECTION DE LA DANSE À MULTI-BRAS SUR TRONC D'ARBRE (BRAS SORTANT DE L'ARBRE DE PART ET D'AUTRE)
11. CAVALIERS DE L'APOCALYPSE (FILMÉS, PROJETÉS SUR NEIGE)
12. WARDRUNA ; LAUKR (MARCHE EN SENTIERS ACCOMPAGNÉE DES LOUPS DONT ON ENTEND LES HALETEMENTS, LES BRANCHES QUI CRAQUENT, LEURS COURSES ET LEURS ÉCHANGES VOCAUX AUTOUR DE LA FOULE QUI AVANCE)
13. WARDRUNA : DEBUTS DE LYFJABERG – POUR LA SECTION DE MARCHE (PLUS) LONGUE EXTÉRIEUR OU
14. MEDIEVAL VIKING - WARDRUNA – KVITRAVN (CORBEAU BLANC – WHITE RAVEN) – DÉBUTS
15. BOF ASSASSINS CREED: VHALALA – TEASER
16. VIKING ADELE AVEC WARDRUNA ET AURORA HELVEGEN
17. AFRICA (MUSIQUE/PERCU.)
18. SANG RÉAL – RENES CEINTURES (PROJECTIONS ADELE VALKYRIE SILHOUETTE EQUINE AILÉE)
19. PETER BUFFET : AUBENAUBEE (APRES LA FOULE)
20. UMMET OZCAN - UMMET OZCAN X OTYKEN ALTAY (OFFICIAL MUSIC VIDEO) - [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=AXSLLOPWE48](https://www.youtube.com/watch?v=AXSLLOPWE48)
21. SHIREG SHIREG (THE HU)
22. ENYA
23. LE LION EST MORT CE SOIR
24. VALHALLA CALLING MIRACLE OF SOUND - UNKNOWN
25. EIHVAR – FENRIR – VIKING WAR MUSIC) EIHVAR
26. LILITH – SAINT EVANGELINE – TOPIC
27. HEILUNG – ANOABA - HEILUNG
28. GEALDYR – OTUNHEIMR – GEALDYR – CALME PERCU
29. THE CROWN OF JAEHAERYS – DEV WORLD – CONTEMPLATION AVEC MONTEE
30. DARK SOULS 3 – SINGLE YUKA KITAMURA
31. STRING OF FIRE – PURE DRAMATIC MOST POWERFL VIOLIN FIERCE ORCHESTRAL
32. STRINGS MUSIC : GHOSTWRITER MUSIC SWORD SPARRING – CARROUSEL YOUTUBE
33. GHOSTS OF THE NIGHT – THE POWER OF THE RULER – YOUTUBE
34. LILY AND THE BIRD – the STARLING (Marche)
35. FIRSTBORN - EVOLVING SOUND - DEAD STRINGS VOL 3 | EPIC DRAMATIC VIOLIN EPIC MUSIC MIX | BEST DRAMATIC STRINGS ORCHESTRAL
36. GEALDÝR & A TERGO LUPI - INN RIKI (OFFICIAL MUSIC VIDEO)
37. SKALD - [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=EPGVHSRIZT0](https://www.youtube.com/watch?v=EPGVHSRIZT0) - SKÁLD - TROLL KALLA MIK (OFFICIAL MUSIC VIDEO)
38. RHYTHMIC TRIBAL SOUNDS | EARTH SONG | MEI-LAN AND ALI PERVEZ MEHDI
39. WE ARE – HAERVEN
40. LULLABY FOR SADNESS – ETERNAL ECLIPSE (THOMAS ADAM HABUDA)
41. ETERNAL ECLIPSE: HIDDEN MACHINATION
42. CESAIR – THE RUIN – CELTIC
43. EIVER - THE LAST KINGDOM MAIN THEME
44. *MUSIQUE « D'ASCENSEUR »* (CHAMANIQUE - EN ATTENTE DU LANCEMENT DU SHOW) :
45. CAPTURES - HOLY SMOKES (FEAT. SHAMA RAHMAN)
46. LAKOTA LULLABY - COVER BY ALEXIA EVELLYNBONNIE MEDECINE CRACK ME OPEN

2- CONSIGNES D'HABILLEMENT AU GRAND PUBLIC (HIVER) :

- ARRIVER EN TENUE DE SKI (L'HIVER)
- CHAUSSETTES CHAUDES ET CHAUFFE-ORTEILS RECOMMANDÉS
- BOTTES DE NEIGE AVEC PANTALONS PAR-DESSUS LES BOTTES POUR MARCHER EN NEIGE PROFONDE
- GANTS IMPERMÉABLES
- BONNET QUI PROTÈGE LES OREILLE MAIS QUI PERMETTE DE BIEN ENTENDRE

3- PRÉPARER VOS TÉLÉPHONES INTELLIGENTS AU PARCOURS INTERACTIF (Pour ceux désirant garder/ utiliser leur propre smartphone - les autres disposeront du baton de pelerin) :

-TÉLÉCHARGEZ L'APPLICATION GRATUITE POUR LIRE LES CODES QR.

LIENS DE TÉLÉCHARGEMENT :

POUR IPHONES : <https://itunes.apple.com/fr/app/qr-reader-for-iphone/id368494609?mt=8>

POUR ANDROIDES : <http://www.code-qr.net/lire-un-code-qr-avec-android.php>

- CHARGEZ VOS TÉLÉPHONES (VOS BATTERIES SONT À 80% MINIMUM).
- METTEZ-LES EN ÉCLAIRAGE NOCTURNE (LUMINOSITÉ JAUNE).



4- HORAIRE D'UNE SOIRÉE CHAMANES 2.0 (ex. site de l'Estérel) :

- 20H : ARRIVÉE DU PUBLIC AU FLAMBEAU DU STATIONNEMENT AU THÉÂTRE) À LA TOMBÉE DE LA NUIT (VERS 20H)
- INSTALLATION AU GRAND THÉÂTRE
- 20H10 : REMISE DES TENUES AMÉRINDIENNES ET COMPOSITION DE CHAQUE CLAN
LE CLAN DE L'AIGLE SE VOIT REMETTRE PANCHO ET COLLIER DE PIERRE (PLUME)
LE CLAN DES OURS SE VOIT REMETTRE PANCHO ET COLLIER DE PIERRE (PATTE D'OURS)
AINSI QUE LES BATONS DE MARCHES POUR VOS TÉLÉPHONES INTELLIGENTS
- 20H15 : DÉBUT DU SPECTACLE
- 20H30 : DÉPART VERS L'ÉTAPE 2 (CAMPEMENT INDIEN - CERCLE DES TIPIS)
- 20H40 : DÉPART VERS L'ÉTAPE 3 (APPARITION DE CRAZY HORSE)
- 20H45 : ARRIVÉE À L'ÉTAPE 4 (APPARITION DES GUERRIERS DU CLAN DE L'AIGLE)
- 20H48 : PASSAGE PAR L'ÉTAPE 5 (MORT INITIATIQUE)
- 20H50 : ARRIVÉE À L'ÉTAPE 6 (ASSEMBLÉE AUX TAMBOURS AU THÉÂTRE NATUREL AVEC L'APPARITION DES GUERRIERS DU CLAN DE L'OURS)
- 20H55 : PASSAGE PAR L'ÉTAPE 7
- 20H55 : SENTIER DE LA MARCHE AUX FLAMBEAUX (ÉTAPE 8) AVEC LEDS SÉCURITAIRES
- 21h00 : ARRIVÉE À L'ÉTAPE 9 - VISUEL (PROJECTIONS) SUR LA DAM DE CASTOR
- 21H05 : ÉTAPE 10 À 11 (EXPÉRIENCE DE CHASSE À L'HOMME SURROUND)
- 21H10 À 21H15 : ARRIVÉE AU GRAND THÉÂTRE
- 21H15 : FINALE (POW-WOW) SUR SCÈNE
- 21H25 : RÉVÉLATION DE VOTRE ANIMAL TOTÉMIQUE (LECTURE DE VOS COMBINAISONS AU QUESTIONNAIRE PRÉSENTÉ VIA CODES QR DÉCOUVERTS EN FORET)

COURTE CÉRÉMONIE DE FERMETURE DU PARCOURS :

- 21H30 : REMISE DES TOTEMS ET DÉPART DU PUBLIC AU SON DES TAMBOURS ☺

IDÉES DE PRODUITS DÉRIVÉS & BOUTIQUE CADEAUX SOUVENIRS

- T-shirts, hoodie, tenues et coiffes chamaniques
- Posters
- Calendriers, livrets de dessin, agendas etc.
- Cartes postales
- Livret du spectacle et son Making off + anecdotes chamaniques
- Livres d'arts et ouvrages sur les traditions et légendes chamaniques
- Sculptures et œuvres d'art (peintures sculptures chevaux etc.)
- Jouets naturels / écologiques / matériaux recyclés
- Objets rituels ou vintage, souvenirs encens, arts natifs / pierres, dreamcatchers etc.
- Peluches et effigies (chiens ours loups castors)
- Les 9 colliers totémiques disponibles en diverses couleurs, textures etc. avec déclinaisons sur parapluie, mugs, post it etc. pour chaque personne ayant un animal totem type.
- Bijoux et matériaux plus ou moins nobles
- Bande audio du spectacle / film des divers spectacles Cavaland
- Idée FILLES : JEU D'ECURIES 8 CHEVAUX EN BOIS (NOTRE HORDE) JEU DE MELISSA ET DOUG
- Idée GARCONS : costumes & accessoires (GN) vikings / celtes / chevaliers / natives









LISTING TECHNIQUE DE CHAMANES 2.0

DÉFI TECHNIQUE DE CHAMANES 2.0 : UNE RÉGIE CENTRALE QUI GÈRE 8 SITES DIFFÉRENTS SITUÉS À MOINS DE 500 PI CHACUN et ce, quelques soit la météo!

RÉSUMÉ : PARCOURS AVEC SENSEURS, AUDIOVISUEL ET VIDEO (DONC 3 ENTRÉES AUDIO-SON- LUMIÈRES + SENSEURS) SUR GRANDES DISTANCES (500M) AVEC RÉGIE CENTRALE. TOUT DOIT ETRE EN FIBRE OPTIQUE (EN RAISON DES LONGUEURS) ET ISOLÉ CONTRE LES INTEMPÉRIES.

TOTAL PRÉVISIONNEL : Minimum de budget 320K\$ (avec ÉQUIPEMENT PRÊTÉ par Creativ Nation, Solotech, Cavaland, notamment)

- ou autour de 900K\$ en l'absence de site prêté, avec un partenaire / investisseur sur un site loué,
- ou autour de 500K\$ sur un site gracieusement prêté (Forêt Doncaster ? L'Estérel) qui accueillerait le projet gratuitement (hors les frais électriques, d'aménagement, d'entretien, de déneigement des stationnements et de ménage) ses portes au projet pour la durée de résidence du SHOW GAME CHAMANES 2.0. afin d'aider aux fonds autochtones et de cultures chamaniques internationaux qui pourraient soutenir le projet.

À NOTER QUE NOUS AIMERIONS QUE LA MOITIÉ DES BÉNÉFICES DU PROJET SOIT REVERSÉS AUX COMMUNAUTÉS AUTOCHTONES (le solde revenant aux investisseurs et organismes partenaires ayant financé le projet, ainsi qu'aux éventuels porteurs de projet sous forme de royautés/ remise à disposition/ renflouage du fonds de recherche etc.).

BÉNÉFICES ANNUELS PROJETÉS (SANS COMÉDIEN NI PERSONNEL) : ENTRE 500 ET 900K\$/ AN SELON ACHALANDAGE ET SITES (JARDIN BOTANIQUE = 10 FOIS CETTE PERSPECTIVE) VERSUS ESTÉREL, LAVAL, STE MARGUERITE ETC.

NOS BESOINS LUMIÈRES : (PARCOURS : 500M- 8 STATIONS AVEC 8 LUMIÈRES CHACUNE) = 20K\$

- 10 MOVING HEADS IP67 (10) À LEDS = 10 X 500\$²: 5000\$
- 60 LEDS + LES NODS DE BRANCHEMENT / MULTIPRISES (1 LIGNE DE DATA = 8 LUMIÈRES) (1000\$ OU UN CABLE RESEAU QUI VA SUR LA NOD QUI RAYONNE 8 LUMIERES - 10 LUMIÈRES) : 4 UNIVERS POUR LES LEDS
- CONSOLE D'ECLAIRAGE : COMMAND WING GRANDMA 2 (500\$)
- PC TOUCH - SKETCHUP (REGIE LUMIERE) - 300\$
- LES LUMIÈRES VONT SE CONNECTER ENTRE CHAQUE LUMIÈRES (ATTENTION AUX LIMITES DE PARAMETRES DE CONNEXION - CHAQUE LED PREND 4 PARAMÈTRES) + DES RÉPÉTEURS
- TUYAUX EN ALUMINIUM ET EN ACIERS POUR SOUTENIR ET INTÉGRER LES LUMIÈRES DANS LA NATURE ET PARMIS LES ARBRES

² ou GSPOT : 12K/COPIE éclairage moving head costaux et idéal pour plateau tv mais overkill pour extérieur)

NOS PROJECTIONS (6 STATIONS AVEC PROJECTEURS + RÉGIE VIDÉO) : 125K\$

- 6 PROJECTEURS PANASONIX LASER 12K LUMEN - 20K\$ CHACUN (1 UNIVERS) = 120K\$
- CASES THERMIQUES POUR LES PROJECTEURS 8K\$ (PAR BOITE BATCO - 8K) = 48K\$ (OU FABRIQUER LES NOTRES! - A FABRIQUER - CHAUFFAGE À INTÉGRER+VENTILATION VERS LE BAS POUR EVITER HUMIDITÉ ET INSECTES ET POUSSIÈRES)
- CONVERTISSEURS : 1400\$ LA PAIRE A CHAQUE PROJECTEURS
- 1 MATRICE BLACKMAGIC (1000K\$) AVEC 16 IN/ 16 OUT POUR LA VIDEO : 1 PC QUI SE CONTRÔLE AVEC TELEPHONE OU ORDI - EX : « VIDEO HUB » 10-10 (SUR SITE DE BLACKMAGIC) : 1000\$
- ET AU BESOIN : TRUSS POUR PROJECTEURS (8' 16 POUCES X 16 POUCES) = 1000\$ D'OCCASION PAR PONTS QUI NE SONT PLUS REGLEMENTAIRES (GENRE, PLUS EN CROISAILLONS) = 6000 \$ SELON EMPLACEMENT DES PROJECTEURS
- COMPLÉMENT POSSIBLE (DE JOUR) 1 MUR DE LEDS IMPOSA - OUTDOOR IMPOSA LED WALL OUTDOOR
- RÉSISTE AUX INTEMPÉRIES ET DOIT ETRE ASSEZ FORT POUR PROJECTEURS (8MM ET MOINS - PLUS GROSSIER EN RENDU) DIMENSIONS : 32' X 10 - DÉFINITION (60 PIEDS) - POUR PUB LE JOUR - ENTRÉE DU PARCOURS : AUTOUR DE 30K\$ USAGÉ.
- 1 RACK DE 8 MAC MINI (JUSQU'À 8 PROJECTEURS) OU 1 SERVEUR VIDEO (1 GROS PC AVEC CARTE BLACKMAGIC A 500\$ PLUS UNE CARTE GRAPHIQUE) AVEC UNE LICENSE RESOLUM (1000)

NOTRE AUDIO (72 ENCEINTES OUTDOOR/ BASS + RÉGIE SON) = 10K \$

- AUDIO :
- CONSOLE YAMAHA QL1 (D'OCCASION)
- SIGNAL STEREO / PAR STATION (RIO 3216) MACHINE - SE BRANCHE EN ARRIERE CONSOLE (8 IN ET OUT) ; PERMET DE CONNECTER 32 IN ET 16 OUT (16 ENCEINTES)
- 8 ENCEINTES PAR SITE (8 X 8 SITES) = 64 ENCEINTES + 8 BASS
- CABLE RESEAU XLR
- ENCEINTES DE SON EXTERIEURES + MIXETTES

LES SENSEURS : 2K\$

- SENSEURS (ARDUINO) : 1 MAC MINI AVEC LICENSE MILUMIN (500\$) PAR MACHINE AVEC LE SENSEUR AVEC CASE / SENSEURS 2000\$) - FILAIRE PRIVILÉGIÉ (CABLES ETHERNET 300 PIEDS MAX.) OU FIBRE OPTIQUE AU DELA DE 300' - PLUTÔT QUE BORNES WIFI
- (10000\$ DE CABLAGE DE FIBRE OPTIQUE POURRAIT ETRE ENLEVÉ SI ON MET 1 ORDI PAR SOURCE).
- 32 chemins de FIBRE OPTIQUES alimentant les 8 SPOT (4 FIBRE PAR SPOT chaque fibre gérant soit VIDEO soit son soit lumière soit senseurs) ET TOUT SYNCHRONISER VIA SENSEURS / MILUMIN

LA RÉGIE CENTRALE : 5K\$

- 1 CASE THERMIQUE PROTÉGEANT 1 ORDI CENTRAL AVEC 1 LICENCE MILUMIN (GESTION SENSEURS) = 4500\$
- 1 SERVEUR VIDEO BLACKMAGIC (1000\$)
- 1 CONSOLE CENTRAL POUR GÉRER AUSSI : ÉCLAIRAGE / SON / PROJECTEURS
- (OU ALTERNATIVE : CHAQUE SITE ENVOIE 1 LIEN AVEC SENSEUR VERS LA REGIE CENTRALE : ELLE RENVOIE AUX PROJ ENCEINTES LUMIERES DE CHAQUE SITE - ET LE WIFI EST POSSIBLE (POUR TOUTE CONDITION MÉTÉO AVEC ROUTEURS EN RELAIS)

OU : CAMION REGIE (À CHIFFRER) AVEC GÉNÉRATRICE EN CAS DE COUPURE

OU 2 TABLES ET ACCÈS PANNEAU ÉLECTRIQUE 200 AMP. DANS UN BATIMENT PROCHE À MOINS DE 500 PI DE CHACUN DES 8 SITES DE PROJECTION

- OU (ALTERNATIVE POSSIBLE) 1 ORDI/ 1 LICENCE MILUMIN PAR SOURCE DE PROJECTEUR (PAR REGION AVEC SENSEURS) ET CHAQUE STATION EST GÉRÉE PAR 1 ORDI AVEC DES ZONES AVEC SON / ECLAIRAGE / VIDEO (SINON CA PRENDRA 2 FIBRES OPTIQUE POUR LA VIDEO ET 1 FIBRE POUR LE SON POUR TOUT LE PARCOURS, CENTRALISÉ À UNE RÉGIE CENTRALE = ÉCONOMIE DE CABLAGE ÉLECTRIQUE ET SIMPLICITÉ DE GESTION TECHNIQUE MAIS : DISTANCES MOINDRES).

LES CABLAGES : (PARCOURS : 500M) 50K\$

IDÉALEMENT : 1 PANNEAU DE 200 AMP À PORTÉE DE MOINS DE 500 PI DE CHACUN DES 8 STATIONS DE PROJECTION (CALCULER 15 AMPERE PAR PROJECTEUR (DONC 6 PROJECTEURS = 90 AMP. + 15 AMPERES POUR 10 MACHINES (80 LEDS ET ORDIS COMPRIS = 120 AMP.) TOTAL (U= RI) : 210 AMP. EST REQUIS, OU :

- DU CABLAGE CAMELOCK TAILLE : 0000 - LONGUEUR 500 PI X 4 (600 M ENVIRON) SE BRANCHE SUR LE PANNEAU (POUR TRANSPORTER DU 200-400 AMPERES SUR DES GRANDES DISTANCES) (500 PI - EN 240V)
- CABLES - SOCAPEX 200 PI X 9 (540M) - AVEC BOITES DE DISTRIBUTION ELECTRIQUE WATERPROOF (PANNEAU ELECTRIQUE PORTATIF SUR ROUE) (PIEVRE QUI FOURNIT 6 CIRCUITS). (200 PI)

PRIX :

- 35K CABLAGES ELECTRIQUES + RALLONGES AU MOINS +
- 15K CABLAGES DE DONNÉES EN FIBRE OPTIQUE (OU DU XLR 5 PINS - DMX - PERMETTANT 512 PARAMETRES / MACHINE) ENTRE CHAQUE MACHINE + PENSER AUX CABLES VIDEO ENTRE LES PROJOS (FIBRES OPTIQUES SERAIT IDÉALE, 1 FIBRE POUR AUDIO 1 POUR SON 1 POUR PROJOS).
- OU ON PEUT TRAVAILLER AVEC DU 600V (TRIPHASÉ) (0000 POUR 500 PI) - 1 TRANSFO SERA NÉCESSAIRE NÉCESSAIRE (1 PANNEAU) - PRIX (ROULEAUHYDRO EST DE 5500\$ / 500 PI ENTERRÉ DONC PERMANENT, AVEC EXCAVATION À PRÉVOIR....).

CHAMANES 2.0 EN CHIFFRES : PROJECTIONS, RETOMBÉES ET FRÉQUENTATION

PRÉVISIONS REVENUS/ DÉPENSES/ INVESTISSEMENTS PROJET CHAMANES 2.0 (PARCOURS-SPECTACLE ESTEREL, LAURENTIDES QUÉB

Cases de données en bleues

Revenus de billetterie et F&B	Year 1	Year 2	Year 3	Year 4	Year 5
Soirs d'ouverture (ouvert 7/7 beau/mauvais temps, hors météo extrême)	320	320	320	320	320
Capacité par soir 24 departs de 5 à 30 pers. aux 5 min.)	720	720	720	720	720
Taux occupation par soir %	50%	55%	60%	65%	70%
Total des visiteurs pour la saison	115200	126720	138240	149760	161280
Prix de billet adulte +3%/an	29,00 \$	29,87 \$	30,77 \$	31,69 \$	32,64 \$
Prix de billet enfants + 3% an	19,00 \$	19,95 \$	20,95 \$	21,99 \$	23,09 \$
Billets adultes vendus %	65%	68%	70%	70%	70%
Billets enfants vendus %	35%	32%	30%	30%	30%
Total des adultes par spectacle	234	269,28	302,4	327,6	352,8
Total des enfants par spectacle	126	126,72	129,6	140,4	151,2
Revenus adultes par soir	6 786 \$	8 043 \$	9 304 \$	10 381 \$	11 515 \$
Revenus enfants par soir	2 394 \$	2 528 \$	2 715 \$	3 088 \$	3 492 \$
Revenus billetterie par soirs	9 180 \$	10 571 \$	12 018 \$	13 469 \$	15 007 \$
Revenus billetterie pour la saison	2 937 600 \$	3 382 866 \$	3 845 909 \$	4 310 216 \$	4 802 308 \$
Revenus F&B & Goodies par personne	5 \$	6 \$	7 \$	8 \$	9 \$
Revenus F&B & Goodies par saison	576 000 \$	760 320 \$	967 680 \$	1 198 080 \$	1 451 520 \$
Coûts des marchandises vendues F&B & Goodies (40%)	230 400 \$	380 160 \$	483 840 \$	599 040 \$	725 760 \$
Coûts du personnel F&B & Goodies pour la saison (18%)	103 680 \$	152 064 \$	193 536 \$	239 616 \$	290 304 \$
Profit F&B & Goodies	241 920 \$	228 096 \$	290 304 \$	359 424 \$	435 456 \$
REVENUS TOTAUX PAR SOIR	10 980 \$	12 947 \$	15 042 \$	17 213 \$	19 543 \$

Coûts d'opérations projet Chamane	Qté	Coût par ouverture	Year 1	Year 2	Year 3	Year 4	Year 5
Location du site (toilettes, parking, sentiers, théâtre, parc)		200 \$	200 \$	206 \$	212 \$	219 \$	225 \$
Royautés payables aux créateurs (vous)		8%	734 \$	846 \$	961 \$	1 078 \$	1 201 \$
Marketing - % x revenus billetterie		10%	918 \$	1 057 \$	1 202 \$	1 347 \$	1 501 \$
Opérateur Technique +3% / an	2	500 \$	1 000 \$	1 030 \$	1 061 \$	1 093 \$	1 126 \$
Personnel de sécurité et billetterie (14H30-22H30)	2	160 \$	320 \$	330 \$	339 \$	350 \$	360 \$
Animateurs et guides	2	190 \$	380 \$	391 \$	403 \$	415 \$	428 \$
Other	2	160 \$	320 \$	330 \$	339 \$	350 \$	360 \$
Bris / entretien / remplacement de matériel (par show)		200 \$	200 \$	206 \$	212 \$	219 \$	225 \$
Equipment leasing		250 \$	250 \$	258 \$	265 \$	273 \$	281 \$

Total operating costs per opening	4 322 \$	4 447 \$	4 784 \$	5 124 \$	5 481 \$
Total operating costs for the season	1 383 168 \$	1 423 028 \$	1 530 799 \$	1 639 530 \$	1 754 018 \$
Total Box office revenues for the season	2 937 600 \$	3 382 866 \$	3 845 909 \$	4 310 216 \$	4 802 308 \$
F&B & Goodies Profits	241 920 \$	228 096 \$	290 304 \$	359 424 \$	435 456 \$
Total revenues	3 179 520 \$	3 610 962 \$	4 136 213 \$	4 669 640 \$	5 237 764 \$
Operating Profit	1 796 352 \$	2 187 934 \$	2 605 414 \$	3 030 109 \$	3 483 746 \$

RETOMBÉES ANNUELLES SUR SITE (selon location ou prêt du site d'implantation).

(SELON ACHALANDAGE) PAR AN : de 550K\$ à 1,7 M\$ (ANNÉE 1) ; 3,4M\$ (ANNÉE 5).

Nous pouvons aussi cibler sur le tiers de fréquentation pour ces chiffres au départ de façon conservatrice, soit autour de 550K\$/an à 1,7M\$/an, pour débiter, et selon les sites et leurs dispositifs et accès électriques sur place.

SOURCES BIBLIOGRAPHIQUES :

- *Alexander, J. 2009. The Smudging and Blessings Book. Sterling.
- Allen, J., F. Davey et C. Friend. 2006. Pilgrimage. Ashmolean.
- Allen, N. 1976. Shamanism among the Thulung Rai. In: Hitchcock, J. et R. Jones (dir.), Spirit Possession in the Nepal Himalayas. Aris and Philips : 124-40.
- Anand, B., G. Chhina et B. Singh. 1969. Some aspects of electroencephalographic studies in Yogis. In: Tart, C. (dir.), Altered States of Consciousness. Wiley: 503-6.
- *Andrews, T. 1996. Animal-Speak. Llewellyn.
- Anisimov, A. 1963. Cosmological concepts of the peoples of the north. In: Michael, H. (dir.), Studies in Siberian Shamanism. Arctic Institute: 157-229.
- *Arbachakov, A. et L. Arbachakov. 2008. Last of the Shor Shamans. O Books.
- Archer, D. et S. Rahmstorf. 2010. The Climate Crisis. Cambridge University.
- *Arden, N. 1999. African Spirits Speak. Destiny.
- *Arvigo, R. 1995. Sastun. HarperOne. (Éd. française : 1995. Sastun. Filipacchi.)
- Asbjørn, A. 1999. Shamanism and the Image of the Teutonic Deity Óðinn. Folklore 10: 68-76.
- Ashbee, P., I. Smith et J. Evans. 1979. Excavation of Three Long Barrows near Avebury, Wiltshire. Proceedings of the Prehistoric Society 45: 207-300.
- *Avila, E. 2000. Woman Who Glows in the Dark. Thorsons.
- Bach, E. et E. Wheeler. 1998. The Bach Flower Remedies. McGraw- Hill.
- *Bacigalupo, A. 2007. Shamans of the Foye Tree. University of Texas.
- *Bäckman, L. et Å. Hultkrantz (dir.) 1985. Saami Pre-Christian Religion. Almqvist & Wiksell.
- Balázs, J. 1996. The Hungarian shaman's technique of trance induction. In: Diószegi, V. et M. Hoppál (dir.), Folk Beliefs and Shamanic Traditions in Siberia. Akadémiai Kiadó: 26-48.
- *Baldick, J. 2000. Animal and Shaman. New York University.
- Baldus, H. 1974. Shamanism in the acculturation of a Tupi tribe of central Brazil. In: Lyon, P. (dir.), Native South Americans. Little Brown: 385-90.
- Ball, P. 2004. The Elements. Oxford University.
- Balzer, M. 1996a. Flights of the Sacred. American Anthropologist 98 : 305-18. -1996b. Sacred genders in Siberia. In: Ramet, S. (dir.), Gender Reversals and Gender Cultures. Routledge: 164-82.
- *- (dir.) 1997. Shamanic Worlds. North Castle.
- *Bancroft Hunt, N. 2003. Shamanism in North America. Firefly.
- Barker, G. 2006. The Agricultural Revolution in Prehistory. Oxford University.
- Basilov, V. 1995. The "Shamanic Disease" in Uzbek Folk Beliefs. Shaman 3:3-13. - 1997. Chosen by the spirits. In: Balzer, M. (dir.), Shamanic Worlds. North Castle 3-48.
- Beckett, R. 2010. Mastering Mummy Science. National Geographic 218 (3): 140-2.
- Beer, R. 1999. The Encyclopaedia of Tibetan Symbols and Motifs. Shambhala.
- Benjamin, D. (dir.) 1995. The Home. Avebury.
- Berenholtz, J. 1993. Journey to the Four Directions. Bear.
- *Berman, M. 2011. Shamanic Journeys, Shamanic Stories. O Books.
- Bernstein, J. 1993. The shaman's destiny. In: Winzler, R. (dir.), The Seen and the Unseen. Borneo Research Council. 167 *-1997. Spirits Captured in Stone. Lynne Rienner.
- Berrin, K. 1978. Art of the Huichol Indians. Abrams.
- *Biziou, B. 2001. The Joys of Everyday Ritual. St. Martin's Griffin. (Éd. française : 2005. Rituels au fil des jours. Jouvence.)
- *Blacker, C. 1975. The Catalpa Bow. George Allen & Unwin.
- Bloch, M. 1992. Prey into Hunter. Cambridge University. - 1995. People into places. In: Hirsch, E. et M. O'Hanlon (dir.), The Anthropology of Landscape. Clarendon : 63-77.
- Blom, J. et I. Sommer. 2011. Hallucinations. Springer.
- Bogoras, W. 1904-9. The Chukchee. Brill.
- Bonnemère, P. 1998. Trees and people. In: Rival, L. (dir.), The Social Life of Trees. Berg: 113-31.
- Bourguignon, E. (dir.) 1973. Religion, Altered States of Consciousness and Social Change. Ohio University: 3-25.
- Brandes, S. 2007. Skulls to the Living, Bread to the Dead. Wiley- Blackwell.
- Breeden, S. 1994. Uluru. Simon & Schuster.
- Brown, E. 2010. Dowsing. Hay House.
- *Brown, K. 2001. Mama Lola. University of California.
- Brunaux, J.-L. 1988. The Celtic Gauls. Seaby. (Éd. française : 1986. Les Gaulois. Errance.)
- Bruun, O. 2008. An Introduction to Feng Shui. Cambridge University.
- Bryant, B. 2002. The Wheel of Time Sand Mandala. Snow Lion.
- Bucko, R. 1998. The Lakota Ritual of the Sweat Lodge. University of Nebraska.

- Budge, W. 1970. Amulets and Talismans. Collier.
- Callahan, K. 2010. The Path of the Medicine Wheel. Trafford.
- Carmichael, D., J. Hubert, B. Reeves et A. Schanche (dir.) 1994. Sacred Sites, Sacred Places. Routledge. 2s9-64.
- Carr-Gomm, P. 20n. Sacred Places. Quercus.
- Carson, J. 1999. Searching for the Bright Path. University of Nebraska.
- Castaneda, C. 1974. Tales of Power. Simon and Schuster. (Éd. française : 1975. Histoires de pouvoir. Gallimard.) * 2004. The Teaching of Don Juan. Arkana. (Ed. française : 2012. L'herbe du diable et la petite fumée. 1o/18.)
- Chaoul, A. 2008. Chöd Practice in the Bon Tradition. Snow Lion.
- Chia, M. 2013. Le chaman taoïste. Véga.
- Childs, C. 1997. CroAsing Paths. Sasquatch.
- *Clarke, J. 2011. Creating Rituals. Paulist.
- *Clottes, J. et D. Lewis-Williams. 1998. The Shamans of Prehistory. Abrams. (Éd. française : 1996. Les Chamanes de la préhistoire. Seuil.)
- Collins, T. 2004. Western Guide to Feng Shui. Hay House.
- Conard, N., M. Malina et S. Münzel. 2009. New Flutes Document the Earliest Musical Tradition in Southwestern Germany. Nature 460: 737-40.
- Conneller, C. 2004. Becoming Deer. Archaeological Dialogues 11 : 37-56.
- *Conquergood, D. 1g89. I AmA Shaman. University of Minnesota. Courlander, C. 1987. The Fourth World of the Hopis. University of New Mexico.
- *Cowan, E. 1999. Plant Spirit Medicine. Granite.
- *Czaplicka, M. 1914. Aboriginal Siberia. Clarendon.
- David, B. 2002. Landscapes, Rock-Art and the Dreaming. Leicester University.
- David, C. 2011. Find Your Spirit Animals. Watkins.
- Davidow, J. 1999. Infusions of Healing. Fireside.
- *Davis, W. 1997. One River. Touchstone.
- Davis-Kimball, J. 1998. The Kangjashimenzi Petroglyphs in Xinjiang, Western China. Indo-European Studies Bulletin 7 (2).
- De Boeck, F. et R. Devisch. 1994. Ndembu, Luunda and Yaka Divination Compared. Journal of Religion in Africa 24 :98-133-
- *Delgado, J. et M. Male. 2006. Andean Awakening. Council Oak.
- Dentan, R. 1968. The Semai. Holt, Rinehart & Winston.
- Di Cosmo, N. 1999. Manchu shamanic ceremonies at the Qing court. In: McDermott, J. (dir.), State and Court Ritual in China. Cambridge University.
- Diehl, R. 2004. The Olmecs. Thames & Hudson.
- *Diószegi, V. 1960. Tracing Shamans in Siberia. Anthropological Publications. - 1998. Ethnogenic aspects of Darkhat shamanism. In: Hoppál, M. (dir.), Shamanism. Akadémiai Kiadó : 83-106.
- Dorsey, G. 1902. The Dwarmish Indian Spirit Boat and its Use. Bulletin of the Free Museum of Science and Art 3 : 227-38.
- Doshi, S. (dir.) 1989. Dances of Manipu. Marg.
- Dow, J. 1g86. The Shaman's Touch. University of Utah.
- Dowson, T. et M. Porr. 2001. Special objects - special creatures. In: Price, N. (dir.), The Archaeology of Shamanism. Routledge : 165-77.
- Dunn, E. 1973. Russian Use of Amanita muscaria. Current Anthropology 14: 488-92.
- Echerd, N. 1991. Gender relationships and religion. In : Coles, C. et B. Mack (dir.), Hausa Women in the Twentieth Century. University of Wisconsin: 207-20.
- *Eliade, M. 1964. Shamanism. Arkana. (Ed. française : 1951. Le chamaniame. Payot.) -1978. The Forge and the Crucible. University of Chicago. (Éd. française: 1956. Forgerons et alchimistes. Flammarion.)
- *Elkin, A. 1994. Aboriginal Men of High Degree. Inner Traditions. (Éd. française : 1999. Les chamans aborigènes. Rocher.)
- Elliott, B. 1991. Floral clock. In : Goode, P., M. Lancaster, S. Jellicoe et G. Jellicoe (dir.), The Oxford Companion to Gardens. Oxford University.
- Endredy, J. 2002. Earth Walks for Body and Spirit. Bear.
- *Ereira, A. 1990. The Heart of the World. Jonathan Cape. (Éd. française : 1994. Le cœur du monde. Albin Michel.)
- Evans, F. 2011. Congo Square. University of Louisiana. (Éd. française: 2011. Congo Square. La tour verte.)
- Evans-Pritchard, E. 1937. Witchcraft, Oracles and Magic Among the Azante. Clarendon. (Éd. française : 1972. Sorcellerie, oracles et magie chez les Azandé. Gallimard.)
- *Farmer, S. 2009. Power Animals. Hay House.
- Fausto-Sterling, A. 2000. Sexing the Body. Basic. (Ed. française : 2012. Corps en tous genres. La Découverte.)

- Fenton, W. 1987. False Faces of the Iroquois. University of Oklahoma.
- Fernández, M. 1996. Müüqui cuevixa. In : Schaefer, S. et P. Furst (dir.), People of the Peyote. University of New Mexico:377-88.
- *Filan, K. et R. Kaldera. 2009. Drawing Down the Spirita. Destiny.
- Fincher, S. 2010. Creating Mandalas. Godsfield. (Éd. française: 1993. La voie du mandala. Dangles.)
- Fischer-Hansen, T. et B. Poulsen. 2009. From Artemis to Diana. Tusculanum.
- Flaherty, G. 1992. Shamanism and the Eighteenth Century. Princeton University.
- Freidel, D., L. Schele et J. Parker. 1995. Maya Coamos. William Morrow.
- *Fung, J. 2000. Glimpses of Murat Shamanism. Shaman 8:181-93-
- Gayton, A. 1930. Yokuts-Mono Chiefs and Shamans. University of California Publications in American Archaeology and Ethnology 24 : 361-420. -1948. Yokuts and Western Mono Ethnography. University of California Anthropological Record 10 (1-2): 1-302.
- Giles, L. 1999. Spirit Possession and the symbolic construction of Swahili society. In : Behrend, H. et U. Madison (dir.), Spirit Possession, Modernity and Power in Africa. James Currey : 142-64.
- Glass, J. 1988. The Animal Within USA. Donington.
- Godlier, M. 1986. The Making of Great Men. Cambridge University.
- *González-Wippler, M. 2002. Santería. Llewellyn.
- Graham, D. 1958. The Customs and Religions of the Qh'ang. Smithsonian.
- Graves, R. 1955. Greek Myths. Penguin. (Éd. française :1967. Les mythes grecs. Fayard.)
- Grimassi, R. 2001. Beltane. Llewellyn.
- Hadithi, M. 1980. Lazy Lion. Little Brown :36-45- Maf N. 1992. Initiation into Ecstasy. Shaman's Drum 26:2. Thames & Hudson.
- Halifax, J. 1982. Shaman. Thames avon. R. 1994. Shamanism. In : Irimoto, T. and T. Yamada (dir) : 109-23- Circumpolar Religion and Ecology. University of Tokyo:
- Hamilton Cushing, . 1999. Zuni Fetishes. K. C.
- Hammond-Tooke, W. 1989. Rituals and Medicines, Ad Donker M 3072. The Ivaro. University of California. (Ed. française: 1977. Les Jivaros. Payot.) in The Way of the Shaman. Harper & Row. (Ed. française: 1982. *-19 Albin Michel.) Chamane.
- Warrod. H. 2000. The Animala Came Dancing. University of Arizona.
- Heale. J. 1995. True African Animal Tales. Stuik.
- Heaven, R. 2009. The Hummingbird's Journey to God. O Books.
- Hedges. K. 1985. Rock art portrayals of shamanic transformation and magical flight. In : Hedges, K. (dir.), Rock Art Papers : Volume 2. San Diego Museum of Man : 83-94.
- Hill, L. 1992. The Flower World of Old Uto-Aztecan. Journal of Anthropological Research 48 : 107-44.
- Holmberg, D. 1992. Order in Paradox. Cornell University.
- *Hughes, K. 2007. The Incense Bible. Routledge.
- Hultkrantz, A. 1962. Spirit lodge. In : Edsman, C.-M. (dir.), Studies in Shamanism. Almqvist & Wiksell:32-68.
- Humphrey, C. et U. Onon. 1996. Shamans and Elders. Oxford University.
- *Hutton, R. 2001. Shamans. Hambledon & London.
- Illus, B. 1992. The concept of *nihue* among the Shipibo-Conibo of eastern Peru. In : Langdon, E., J. Matteson et G. Baer (dir.), Portals of Power. University of New Mexico :63-77.
- *Ingerman, S. 1991. Soul Retrieval. Harper Collins. (Ed. française: 2007. Recouvrer son âme. Guy Trédaniel.)
- Irwin, L. 1994. The Dream Seekers. University of Oklahoma.
- Isaacson, R. 2009. The Horse Boy. Viking. (Ed. française : 2009. L'enfant cheval. Albin Michel.)
- Jacobs, C. et A. Kaslow. 1991. The Spiritual Churches of New Orleans. University of Tennessee.
- Jacobsen, K. 2012. Pilgrimage in the Hindu Tradition. Routledge.
- *Jakobsen, M. 1999. Shamanism. Berghahn.
- *Jaya Bear. 2000. Amazon Magic. Colibri.
- *Joralemon, D. et D. Sharon. 1993. Sorcery and Shamanism. University of Utah.
- *Jordan, P. 2003. Material Culture and Sacred Landscape. Altamira.
- Joy, M. 2011. Why We Love DOQA. Eat Pies and Wear CowWA. Weiser.
- *Kagan, R. (ed) 1980. The Chinese Approach to Shamanism. Chinese Sociology and Anthropology 12 : 3-135-
- Kaminski, P. et R. Katz. 1994. Flower Essence Repertory. Flower Essence society.
- Kaplan, I. 1956. Tonal and nagual in Coastal Oaxaca. Journal of American Folklore 69 : 363-8
- *Katz, R. 1982. Boiling Energy. Harvard University.
- Kaul, F. 1995. The Gundestrup Cauldron Reconsidered. Acta Archaeologica 66:1-38.
- Kazunobu, I. 1997. Bear rituals of the Matagi and the Ainu in northern Japan. In : Irimoto, T. et T. Yamada (dir.), Circumpolar Shamanism and Shamanism. Hokkaido University:55-63.

- Kehoe, A. 2000. Shamans and Religion. Waveland.
- Kensin-Lopsan, M. 1993. Magic of Tuvan Shamans. Novosty Tuva.
- Kindaichi, K. 1949. The Concepts behind the Ainu Bear Festival (Kumamatsuri). Southwestern Journal of Anthropology:345-50.
- King, D. 2012. Devenez chaman. Véga.
- King, S. 1990. Urban Shaman. Touchstone. (Ed. française: 2003. Chaman aujourd'hui. Jouvence.)
- Kozak, D. et D. Lopez. 1999. Devil Sickness, Devil Songs. Smithsonian.
- Krupp, E. 1997. Skywatchers, Shamans and Kings. John Wiley.
- Kruta, V. 2004. Celta. Chêne-Hachette. (Ed. française: 2010. Celte. Chêne.)
- Laderman, C. 1991. Taming the Wind of Desire. University of California.
- Lawlor, R. 1992. Voices of the First Day. Inner Traditions.
- Levi, J. 1978. Wii'ipay. The Journal of Californian Anthropology 5: 42-52. -1999. The Embodiment of a Working Identity : Power and Process in Rarámuri Ritual Healing. American Indian Culture and Research Journal 23 :13-46.
- Lewis, I. 1986. Religion in Context. Cambridge University. *-1989. Ecatic Religion. Routledge.
- Lewis-Williams, D. 2002. The Mind in the Cave. Thames & Hudson. (Éd. française : 2003. L'Esprit dans la grotte. Rocher.)
- Linn, D. 1999. Altara. Rider.
- Lock, M. et V.-K. Nguyen. 2010. An Anthropology of Biomedicine. Wiley-Blackwell.
- Loewe, M. et E. Shaughnessy. 1999. The Cambridge History of Ancient China. Cambridge University.
- *Luna, L. 1992. Icaros. In :Langdon, E., J. Matteson et G. Baer (dir.), Portals of Power. University of New Mexico : 231-53- Lüttichau, C. 2009. Animal Spirit Guides. Cico.
- Lyon, W. 1998. Encyclopaedia of Native American Healing. Norton.
- Mack, J. (dir.) 1994. Masks. British Museum.
- Macnab, M. 2011. Design by Nature. New Riders.
- Magee, M. 2002. Peruvian Shamanism. Heart of the Healer.
- Mails, T. 1998 Sundancing. Council Oak. - 2002. The Hopi Survival Kit. Penguin.
- Martino, E. de. 2005. The Land of Remorse. Free Association. (Ed. française : 1966. La terre du remords. Gallimard.)
- McNeley, J. 1981. Holy Wind in Navajo Philosophy. University of Arizona. mythes greca. Fayard.)
- Medicine Crow. J. 1992. From the Heart of the Crow Country. Orion.
- Mellaart, J. 1967. Çatal Hüyük. Thames & Hudson.
- Mercier, M. 2007. Le Maître du Tambour. Véga.
- Merrill, W. 1988. Rarámuri Souls. Smithsonian. Essence Society. haplan, L. 1956. Tonal and Nagual in Coastal Oaxaca. Journal of American Folklore 69:363-8
- *Metzner, R. (dir.) 2006. Sacred Vine of Spirits. Park Street.
- Miller, M. 2011. Shamanic Gardening. Process. -et K. Taube. 1993. The Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya. Thames & Hudson. M Lisa, N. 2010. Ukuthwasa. Lambert.
- Miller, J. 1983. Basin Religion and Theology. Journal of California and Great Basin Anthropology 5:66-86.
- Mooney, J. 1991. The Ghost-Dance Religion and Wounded Knee. Dover.
- Moss, R. 2007. Les Iroquois et le rêve chamanique. Véga. - 2013. Le rêve actif Véga.
- Mottin, J. 1984. A Hmong Shaman's Séance. Asian Folklore Studies 43:99-108.
- Murdock, G. 1980. Theories of IlneAs. University of Pittsburgh.
- Murphy, J. 1993. Santería. Beacon.
- *Murrell, N. 2010. Afro-Caribbean Religions. Temple University.
- Mutwa, V. 2000. The Song of Stars. Barrytown. *- 2003. Zulu Shaman. Destiny.
- Myerhoff, B. 1974. Peyote Hunt. Cornell University.
- Nakashima Degarrod, L. 1996. Mapuche. In : Levinson, D. (dir.), Portrait of Culture. Prentice-Hall : 237-64.
- Nanda, S. 1999. Gender Diversity. Waveland.
- Neal, C. 2003. Incense. Llewellyn.
- Nebesky-Wojkowitz, R. de. 1975. Oracles and Demons of Tibet. Druck- Verlagsanstalt.
- *Neihardt, J. 2008. Black Elk Speaks. University of New York. (Éd. française:1976. Élan Noir. Muller. Stock.)
- Newcomb, E. et G. Reichard. 1989. Sandpaintings of the Navajo Shooting Chant. Dover.
- Noll, R. et S. Kun. 2004. Chuonnasuan. Journal of Korean Religions 6:135-162.
- Parker Pearson, M., A. Chamberlain, O. Craig et al. 2005. Evidence for Mummification in Bronze Age Britain. Antiquity 79:529-46.
- Paul, B. et C. McMahon. 2001. Mesoamerican bonesetters. In : Huber, B. et A. Sandstrom (dir.), Mesoamerican Healers, University of Texas: 243-69.
- *Perkins, J. 1994. The World Is As You Dream It. Destiny. -et S. Chumpi. 2001. Spirit of the Shuar. Destiny.

- Perrin, M. 1996. The urukáme. A crystallization of the soul. In: Schaefer, S. et P. Furst (dir.), *People of the Peyote*. University of New Mexico : 403-28.
- Peters, L. 1997. The Tibetan Healing Rituals of Dorje Yüdrönma. *Shamans Drum* 45:36-47.
- Phillips, E. 1965. *The Royal Hordes*. Thames & Hudson. . (Éd. française:1966. *LeA nomades de la steppe*. Sequoia.)
- Potter, J. 1978, *Cantonese shamanism*. In: Wolf, A. (dir.), *Studies in Chinese Society*. Stanford University:321-46.
- Powers, W. 1984. *Yuwipi*. University of Nebraska. (Éd. française: 1994. *Yuwipi*. de Solages. Rocher.)
- *Pratt, C. 2007. *An Encyclopaedia of Shamanism*. Rosen.
- Price, N. 1994. *Tourism and the Bighorn medicine wheel*. In : Carmichael, D., J. Hubert, B. Reeves et A. Schanche (dir.) 1994. *Sacred Sites, Sacred Places*. Routledge. 2s9-64.
- Pringle, H. 2002. *The Mummy Congress*. Fourth Estate.
- Privratsky, B. 2001. *Muslim Turkistan*. Curzon.
- Radin, P., C. Kerenyi et C. Jung. 1987. *Trickster*. Schocken. (Éd. française: 1958. *Le fripon divin*. Georg.)
- Rappaport, R. 1999. *Ritual and Religion in the Making of Humanity* Cambridge University.
- Rasmussen, K. 1929. *Intellectual Culture of the Iglulik Eskimoa*. Gyldendalske Boghandel.
- -1938. *Knud RaAmuAsen's Posthumous Notes on the Life and DoinoA of the East Greenlanders in Olden Times*. Reitzels Forlag.
- Rasmussen, S. 1995. *Spirit POssession and Personhood Among the Kel Ewey Tuareg*. Cambridge University.
- Rattray, R. 1988. *Religion and Art in Ashanti*. AMS.
- *Ravalec, V., Mallendi et A. Paicheler. 2007. *Iboga*. Park Street. (Éd. française : 2004. *Bois sacré*. Au Diable Vauvert.)
- Reichel-Dolmatoff, G. 1976. *Training for the priesthood among the Kogi of Columbia*. In :Wilbert, J. (dir.), *Enculturation in Latin America*. University of California :265-88.
- Reichstein, G. 1999. *Wood Becomes Water*. Kodansha America.
- *Rhum, M. 1994. *The Ancestral Lorda*. Northern Illinois University.
- Riboli, D. 1993. *Shamanic paraphernalia and dances among the Chepang shamans*. In: Hoppál, M. et T. Kim (dir.), *Shamanism and Performing Arts*. Hungarian Academy of Sciences : 122-7.
- Roe, P. 1997. *Just wasting away*. In : Bercht, F., E. Brodsky, J.Farmer et D. Taylor (eds), *Taíno*. Monacelli.
- Roscoe, W. 1998. *Changing Ones*. University of New Mexico.
- Rosen, B. 2010. *The Mythical Creatures Bible*. Godsfield. (Éd. française: 2009. *La Bible des Créatures Mythiques*. Guy Trédaniel.)
- *Roth, G. 2002. *Sweat Your Prayera*. Tarcher. (Éd. française:2009. *La danse des 5 rythmes*. Courier du Livre.)
- Rouget, G. 1985. *Music and Trance*. Chicago University. (Éd. française:1990. *La musique et la transe*. Gallimard.)
- Rudenko, S. 1970. *Frozen Tombs of Siberia*. Dent.
- *Sarangerel. 2000. *Riding Windhorses*. Destiny. - 2001. *Chosen by the Spirits*. Destiny.
- *Schaefer, S. et P. Furst (dir.) 1996. *People of the Peyote*. University of New Mexico.
- *Schmidt, B. et L. Huskinson. 2010. *Spirit PoAsession and Trance*. Continuum.
- Schultes, R. et R. Raffauf. 199go. *The Healing Forest*. Dioscorides.
- Sered, S. 1999. *Women of the Sacred Groves*. Oxford University.
- Sharer, R. et L. Traxler. 20o6. *The Ancient Maya*. Stanford University.
- Sherman, J. 2005. *Trickster Tales*. August House.
- *Shirokogoroff, S. 1935. *The Paychomental Complex of the Tungua*. Kegan Paul.
- Silva Sinha, V., C. Sinha, W. Sampaio et J. Zinken. *Sous presse*. *Event- based time intervals in an Amazonian culture*. In : Filipovic, L, et K. Jaszczolt (dir.), *Space and Time AcroAs Languages and Cultures* l1.
- Simpkins, A. et C. Simpkins. 1999. *Simple Taoism*. Tuttle. (Éd. française : 2004. *Le Petit Livre du Tao*. Table ronde.)
- Slattum, J. 1992. *Masks of Bali*. Chronicle.
- Slifer, D. 2007. *Kokopelli*. Gibbs Smith.
- Snodgrass, J. 2002. *A Tale of Goddesses, Money and Other Terribly Wonderful Things*. *American Ethnologist* 29:602-26,.
- Solli, B. 1999. *Odin the queer?* In : Gustafsson, A. et H. Karlsson (dir) *Glyfer och Arkeologiska Rum*. Gotarc :341-9.
- Speck, F. 1935. *Naskapi*. University of Oklahoma. -J095. *Midwinter Rites of the Cayuga Long House*. University of Nebraska.
- Spevakovsky, A. 1994. *Animal cults and ecology*. In : Irimoto, T. et T. Yamada (dir.), *Circumpolar Religion and Ecology*. University of Tokyo : 103-9.
- Stafford, P. 1993. *Psychedelica Encyclopaedia*. Ronin.
- Stary, G. 1993. *The "secret handbook" of a Sibe shaman*. In: Hoppál.

- M. et K. Howard (dir.), Shamans and Cultures. Society for Trans- Oceanic Research : 229-39-
- Steiger, B. 1997. Totema. Harper Collins.
- Stokstad, M. 1978. Santiago de Compostela in the Age of the Great Pilgrimages. University of Oklahoma.
- Stoller, P. 1989. Fusion of the Worlda. University of Chicago.
- *Strassman, R. 2001. DMT. Inner Traditions. (Ed. française: 2005. DMT. Exergue.)
- *Sun Bear et Wabun. 2006. The Medicine Wheel. Simon & Schuster. (Éd. française : 2009. La roue de la médecine. Albin Michel.)
- Szomjas-Schiffert, G. 1996. Singing Tradition of Lapp Shamans. Akadémiai Kiadó.
- Tal Schaller, C. 2012. Le pouvoir des chamans. Véga.
- Tambiah, S. 1970. Buddhism and the Spirit Culta of North-East Thailand. Cambridge University.
- *Tart, C. (dir) 1969. Altered States of Consciousness. Wiley.
- Taylor, A. 2010. The Sacred Sites Bible. Godsfield.
- Tedlock, B. 1992. Time and the Highland Maya. University of New Mexico.
- Temple, R. 1906. The Thirty-Seven Nata. Griggs.
- Thwaites, R. (dir.) 1896-1901. The Jesuit Relations and Allied Documents. Burrows.
- *Tick, E. 2001. The Practice of Dream Healing. Quest.
- *Tkacz, V., S. Zhambalov et W. Phipps. 2002. Shanar. Parabola.
- Tooker, E. 1986. An Iroquois Source Book 3 : Medicine Society Rituals. Garland.
- Townsley, G. 1993. Song Patha. L'Homme 33:449-68.
- Turner, V. 1967. The Forest of Symbol, Cornell University. -1968, The Drums of Affliction. Clarendon. (Éd. française : 1972. Les tambours d'affliction. Giraud. Gallimard.)
- Tyldesley, J. 1998. Hatchepsut. Penguin. (Éd. française : 1997. Hatshepsout, la femme pharaon. Rocher.)
- Ulufudu. 1989. Zulu Bone Oracle. Wingbow.
- *Umeh, J. 1998. After God is Dibia. Karnak House.
- Valdez, S. 1996. Wolf power and interspecies communication in Huichol shamanism. In: Schaefer, S. et P. Furst (dir.), People of the Peyote. University of New Mexico : 267-305.
- Van Gennep, A. 1960. The Rites of Passage. Routledge & Kegan Paul. (Éd. française : 2011. Les rites de passage. Picard.)
- *Vitebsky, P. 1995. The Shaman. Duncan Baird. (Éd. française: 2001. Les chamanes. Taschen.)
- Voeks, R. 1997. Sacred Leaves of Candomblé. University of Texas.
- Vorren, O. 1985. Circular sacrificial sites and their function. In : Bäckman, L. et A. Hultkrantz (dir.), Saami Pre-Christian Religion. Almqvist & Wiksell :69-81.
- *Walter, M. et E. Fridman. 2004. Shamanism. ABC Clío.
- Watanabe, H. 1994. The animal cult of northern hunter-gatherers. In : Irimoto, T. and T. Yamada (dir.), Circumpolar Religion and Ecology. University of Tokyo: 47-69.
- Watkins, A. 1998. The Old Straight Track. Abacus.
- Wessing, R. 1986. The Soul of Ambiguity. Northern Illinois University.
- *Whitehead, N. 2002. Dark Shamans. Duke University.
- Wickler, K. 2000. Mami Water in African religion and spirituality. In : Olupona, J. (dir.), African Spirituality. Crossroads : 198-222.
- Williams, M. 2010a. Prehistoric Belief. History Press. *- 2010b. Follow the Shaman's Call. Llewellyn.
- Winkelman, M. 1986. Trance States. Ethos 14 :174-203. - 2002. Shamanism and Cognitive Evolution. Cambridge Archaeological Journal 12:71-101.
- *- et P. Peek (dir.) 2004. Divination and Healing. University of Arizona.
- Wong, J. 2009. Grow Your Own Drugs. Collins. (Ed. française : 2010. 70 remèdes naturels à faire soi-même. Vigot.)
- Wright, H. 2009. Biodynamic Gardening. Floris. (Éd. française : 2004. Le jardin bio-dynamique. Vigot.)
- *Wright, P. 1992. Dream, shamanism, and power among the Toba of Formosa Province. In : Langdon, E., J. Matteson et G. Baer (dir.), Portals of Power. University of New Mexico : 149-72.
- Wurz, G. 2013. Chamanisme celtique. Véga.
- Yamada, T. 1994. Animals as the intersection of religion and ecology. In : Irimoto, T. et T. Yamada (dir), Circumpolar Religion and Ecology. University of Tokyo:69-103- *-1999. An Anthropology of Animism and Shamanism. Akadémiai Kiadó.
- Yasumoto, M. 1996. The psychotropic kieri in Huichol culture. In : Schaefer, S. et P. Furst (dir.), People of the Peyote. University of New Mexico:235-63.
- *Yu, C. et R. Guisso (dir.) 1988. Shamanism. Asian Humanities.
- Zachrisson, I. et E. Iregren. 1974. Lappish Bear Graves in North Sweden. Early Norrland 5.
- *Znamenski, A. 2007. The Beauty of the Primitive. Oxford University.
- Zvelebil, M. 1997. Hunter-Gatherer Ritual Landscapes. Analecta Praehistorica Leidensia 29:33-50.