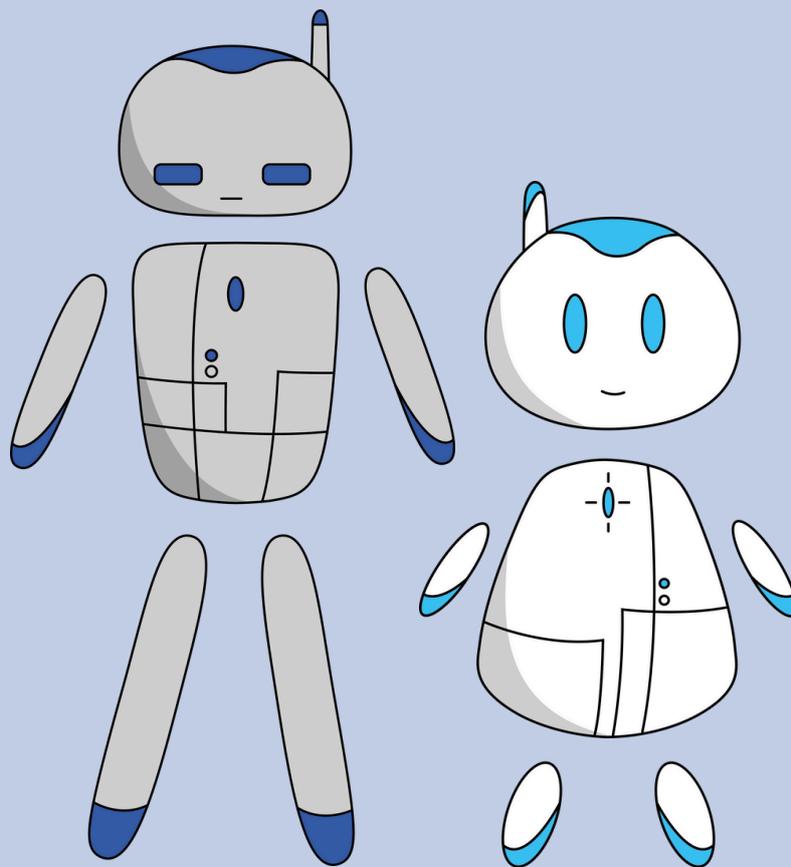


SAE 402



Dossier de Production

Court-métrage : L'autre coté du livre



GRUPE 7

AMBRE MANGIN, LÉA GAUTHIER, CÔME VÉZIEN

Sommaire

PITCH

SYNOPSIS

CARACTÉRISATION
DES PERSONNAGES

SCÉNARIO

NOTE D'INTENTION

NOTE DE
RÉALISATION

SHOTLIST

STORYBOARD

Pitch



Deux amis, un seul livre, mais deux imaginations différentes !

Synopsis

Plongée dans son livre de science-fiction, Zoé s'imagine tout un univers : un robot nommé Fizz, alors en route pour rejoindre la cité-État d'Aetheria, découvre un environnement gigantesque et désertique, habillé de quelques gratte-ciel s'élevant du sol. Ramenée à la réalité par ses pensées, Zoé repose le livre et quitte le salon. L'ami de Zoé, Clément, arrive dans la pièce de vie et, intrigué, commence à lire le même passage du livre qui demeurerait ouvert. De nature imaginative, lui aussi conçoit un univers qui se matérialise devant lui.

Cependant, si la description donnée par le roman est identique, l'interprétation de Clément est tout autre. Zoé revient, interrompant Clément dans sa lecture. Les deux amis commencent à discuter du passage, or cela vire très vite à la dissension entre leur vision. Du livre, toujours ouvert sur la table basse, jaillissent les deux personnages Fizz imaginés par les deux amis. Pour autant, les deux personnages sont très heureux de découvrir qu'ils sont différents en tout point.

Caractérisation des personnages



Le premier personnage apparaissant à l'image répond au nom de Zoé et a 20 ans. C'est un personnage réel, féminin et jeune (ce personnage est joué par Ambre). Zoé est de caractère plutôt joyeux. Elle est extravertie et aime le contact avec les gens. Par ailleurs, Zoé est de nature plutôt calme. Tout de même, c'est un personnage qui se révèle susceptible. Zoé aime la lecture, car elle y voit un moyen de partager avec autrui. Ce personnage est vêtu d'habits colorés, chaleureux, reflétant son caractère.

Clément, 21 ans, est le second personnage réel. Encore une fois, c'est une jeune personne et c'est le meilleur ami de Zoé. (ce personnage est joué par Guilhem Schmitt). Clément se trouve moins expressif, presque fermé, solitaire et assez têtu. La lecture aide Clément à s'échapper dans son monde. Tout comme Zoé, la lecture est ainsi une activité très importante pour lui et c'est pour cela que ça lui tient à cœur. Clément a l'habitude de porter des vêtements plus sombres, moins colorés que ceux de sa meilleure amie.

Fizz est un personnage fictif. Il survient dans l'histoire provenant du roman de science-fiction. C'est un personnage clé de notre fiction qui est assez particulier. En effet, il se manifeste dans notre courte vidéo sous deux formes : la version imaginée par Zoé. Le Fizz créé par l'esprit de Zoé est doté d'un caractère plus ou moins similaire à Zoé, car elle l'imagine à partir de son point de référence. L'autre version du personnage Fizz, imaginé par Clément, a également une personnalité correspondant à peu près à celle de Clément. Fizz est donc le reflet des deux personnalités bien distinctes de Zoé et Clément.

Scénario

INT. SALON - SOIRÉE (ACTE 1 - CONTEXTE)

Zoé (20 ans), installée sur le canapé de son salon, est plongé dans la lecture d'un roman de science-fiction. Elle a des écouteurs sans fils à ses oreilles, jouant de la musique.

La représentation mentale que ce fait Zoé du passage du roman se matérialise en sortant du livre en même temps qu'elle lit (animation).

Nous voyons un univers imaginé par Zoé en motion design : Fizz sort du livre. des gratte-ciel s'élèvent de la table base. On voit Fizz de profil marchant lentement, il regarde autour de lui en même temps. Des planètes apparaissent et un vaisseau traverse le ciel.

ZOÉ

(Endophasie : voix interne)

Fizz, en route pour la cité-État d'Athéria, découvre un environnement désertique, habillé de gratte-ciel s'élevant du sol. Au loin, il parvient à capter des fréquences diffusant de la musique.

Zoé repose le livre sur la table basse, en le laissant ouvert sur le même extrait, retire ses écouteurs, se lève et quitte la pièce.

Clément débarque peu après dans le salon, s'assied sur le canapé et, curieux, commence la lecture du même passage. En installant son casque sur ses oreilles. A son tour, il imagine la scène et cela apparaît à l'image (animation).

Nous voyons un univers imaginé par Clément en motion design : Fizz sort du livre. des gratte-ciel s'élèvent de la table base. On voit Fizz de profil marchant lentement, il regarde autour de lui en même temps. Des planètes apparaissent et un vaisseau traverse le ciel. (Les actions sont les même que dans l'univers imaginé mais certains détails sont déclinés.)

CLÉMENT

(Endophasie : voix interne)

Fizz, en route pour la cité-État d'Aethéria, découvre un environnement désertique, habillé de gratte-ciel s'élevant du sol. Au loin, il parvient à capter des fréquences diffusant de la musique.

Zoé revient au niveau du salon et voit Clément en train de

lire le roman.

INT. SALON - SOIRÉE (ACTE 2 - DÉVELOPPEMENT)

ZOÉ
(Curieuse et enthousiaste)
Alors, t'en penses quoi ?

Clément se lève pour discuter avec son amie. Il pose livre sur la table basse, le laissant ouvert et place son casque à côté, jouant toujours de la musique.

CLÉMENT
(Hésitant)
C'est pas mal, ...j'aime beaucoup la description de l'environnement.

ZOÉ
(Energique)
Moi aussi, j'adore l'environnement, avec les grandes étendues sable et j'imagine avec le soleil couchant !

CLÉMENT
(Surpris)
Mais non, y'a pas de sable...

ZOÉ
(Contrariée, portant la voix)
Pas du tout, dans le roman il explique que c'est un gigantesque désert !

CLÉMENT
(Voix de plus en plus lointaine, jusqu'à en devenir inaudible)

Clairement pas, c'est...

INT. SALON - SOIRÉE (ACTE 3 - DÉNOUEMENT)

Travelling de haut en bas, les têtes de Zoé et de Clément passent en hors-champs et l'on aperçoit les personnages présent sur le livre resté ouvert sur la table basse. Le casque posé sur la table basse apparaît également dans le champs et la musique qu'il diffuse est graduellement plus forte au fur et à mesure que la caméra se rapproche du niveau de la table basse.

Les personnages regardent Zoé et Clément derrière eux avec incompréhension. Ils se retournent, face à la caméra puis se font un câlin.

Note d'intention



Tout d'abord, nous avons souhaité raconter cette histoire, à l'origine de Léa, car nous aimons beaucoup les histoires, que ce soit en littérature, mais aussi à travers toute forme de narration passant par l'image (ce qui explique notamment que l'on suit le parcours création numérique). C'était donc important pour nous de transmettre le message suivant.

Effectivement, le message que l'on veut partager à travers cette histoire est que l'on a tous des perceptions différentes en raison de notre éducation, de nos expériences de vie et c'est cela qui constitue notre richesse.

Nous voulons explorer le fait que l'on imagine toutes et tous des choses bien différentes lorsque l'on nous évoque un sujet, une histoire, un univers. Cette liberté d'imagination et de perception est essentielle.

Il nous est important de soutenir ce genre de message aujourd'hui, car les débats d'idées disparaissent de plus en plus de nos jours. Pourtant, ce sont les débats qui permettent d'avancer, en mettant en opposition des idées et en les confrontant avec objectivité, afin d'accéder à la vérité. Il est primordial de conserver cette liberté d'interprétation, de point de vue et de perception. On dénonce dans notre histoire le fait que les deux personnages n'acceptent pas la vision de l'autre alors que les deux formes de Fizz l'ont bien compris, c'est cela qui fait vivre l'histoire : l'interprétation des lecteurs.

Le but est également de mettre en valeur, à notre échelle, la littérature et l'immense pouvoir d'interprétation qu'offre l'écrit, qui en fait un support incroyable.

Cette fiction a été pensée à partir du thème donné : frontière (s). Il est alors nécessaire de comprendre le lien de notre courte histoire avec ce thème et comment nous l'avons exploité. Nous souhaitons d'abord, au travers de ce court-métrage, représenter la frontière entre le réel et l'imaginaire. Quelque part, nous allons briser cette frontière, car les univers imaginés par Zoé et Clément vont se matérialiser et les personnages fictifs vont apparaître et interagir avec ce qui est de l'ordre du réel. D'ailleurs, même si l'histoire narrée par ce roman de science-fiction est, par définition, fictive, la pensée et les émotions ressenties par les deux amis sont bien réelles. En ce sens, il arrive souvent que cette barrière soit rompue dans la réalité.



De plus, nous voulons mettre en avant le fait que chacun perçoit et imagine de manière différente une même chose. Une frontière est alors instaurée entre les différentes personnes et leurs imaginations, leur point de vue et leurs perceptions.

Nous avons la volonté de montrer la richesse de l'interprétation en développant les deux univers imaginés par nos protagonistes dans deux directions et ambiance totalement différentes, bien que ce qui soit décrit de façon arbitraire par la science-fiction reste semblable. Nous avons l'intention de les rendre riches et d'émerveiller en quelque sorte le spectateur, tel que le serait un lecteur.

Le ton de la narration est teinté d'un peu d'humour : les deux personnages imaginaires Fizz s'amuse de Zoé et de Clément lors du dénouement. Bien qu'il y ait un message derrière, il est transmis avec légèreté. De plus, nous souhaitons susciter de l'empathie auprès du spectateur, principalement envers le personnage imaginaire de Fizz. Notre fiction est en partie fantastique, car l'on voit l'univers du roman de science-fiction se matérialiser. Cependant, cette histoire n'apparaît dans le monde réel que pour le spectateur, les acteurs n'en sont pas conscients (ils sont juste en train d'imaginer l'histoire dans leur tête). Ce n'est ici qu'une image qui permet de faire comprendre l'histoire et le message au spectateur.

Notre parti-pris principal de narration est le dédoublement du personnage Fizz. En effet, c'est quelque chose d'assez particulier et il est important que le spectateur comprenne que ce sont les deux versions imaginées par les deux amis qui apparaissent. Cet élément est essentiel, car il est porteur de l'enjeu de la fiction, c'est cette division entre les deux univers imaginés qui permet de créer le conflit, qui après dénouement, permet d'apporter le message.

Nous voulons mettre l'accent sur l'expérience que procurent la lecture et l'imagination de l'histoire racontée par le livre. Pour cela, lorsque les personnages seront chacun seuls, plongés dans leur lecture, nous utiliserons le son, la lumière et l'animation afin de créer une immersion complète, représentative de la capacité d'un livre à nous submerger dans notre bulle.



En créant cette histoire, nous nous sommes inspirés de différents univers, en commençant par les aventures d'Alice au pays des merveilles de Lewis Carroll. C'est notamment le concept de la création de l'univers imaginaire par Alice qui nous a quelque peu guidés.

Nos principales inspirations pour l'univers de science-fiction dans le roman sont Dune et Blade Runner, notamment pour leurs paysages désertés, futuristes.

Note de réalisation

Au niveau du cadrage, il y aura des plans larges au début pour poser le contexte, puis des plans rapprochés et gros plans afin de rentrer dans l'intimité et les émotions des personnages lorsqu'ils sont dans leur univers. De plus, il y aura un travelling de haut en bas pour la scène du dénouement qui permettra de faire apparaître les personnages imaginaires. Le reste des plans seront principalement fixes pour faciliter l'intégration des animations.

L'objectif de notre charte graphique est de s'adapter correctement au style des univers créés en motion design et de nos personnages qui ont un aspect très dessin animé, simple et coloré.

L'ambiance lumineuse de base sera assez chaleureuse, dans le style d'un salon le soir, éclairée par plein de points lumineux différents (lampes, etc.). À côté de cela, lorsque les acteurs seront plongés dans leur univers, il y aura une lumière d'ambiance douce et très coloré (dans les tons bleus/violet) qui apparaîtra. Elle sera légèrement différente pour les deux amis afin de refléter le monde imaginé.



Au niveau sonore, la musique intra-diégétique sera amenée par le fait que les deux personnages écouteront chacun à leur tour de la musique durant leur lecture. Zoé aura des écouteurs sans fil, que l'on verra à l'image. Clément, quant à lui, aura son casque lorsqu'il lira son passage. Par ailleurs, lors de la scène finale, là où l'on assistera à la réaction des deux personnages imaginaires, nous entendrons une musique provenant du casque de Clément, laissé fonctionnel sur la table basse. Nous ferons attention à ce que le spectateur voit les acteurs mettre et enlever leur appareil. De plus, les musiques seront différentes et, à nouveau, adaptées à l'imagination de l'univers de chacun des acteurs. Il y aura également des effets sonores d'ambiance pour chaque univers imaginés afin d'immerger le spectateur dans le monde et de rendre l'univers plus crédible.

Dans cette fiction du motion design sera intégré. Les univers créés à partir d'animations seront riches et pleins d'éléments différents pour les rendre vivants. Le but est d'intégrer au mieux ces animations avec les prises de vues réelles. Pour cela, nous allons reproduire la profondeur de champ ; si les personnages animés ne sont pas dans la zone de mise au point, il y aura sur eux un effet de flou. Également, les couleurs des lumières aideront à intégrer les personnages en créant une ambiance plus adaptée. De même, les éléments animés, environnement comme personnages, seront spatialement intégrés à la scène : les personnages marcheront sur des surfaces physiques réelles ; par exemple.

Ainsi, à travers la lumière, le son et les animations, nous voulons construire une ambiance complète permettant au spectateur de partager avec les personnages humains cette plongée dans un monde imaginaire grâce à la lecture. Nous souhaitons transmettre au mieux cette sensation.

L'entièreté de la fiction se déroule dans le salon de Zoé. Un salon d'appartement avec un canapé, une table basse, des étagères, etc. Nous voulions un décor chaleureux, intime pour mieux créer cette sensation de plonger dans un univers, dans sa bulle...



Les costumes des personnages seront des vêtements classiques mais qui reflètent la personnalité des deux amis. Zoé est vêtue d'habits colorés, chaleureux, à l'image de son caractère. Clément a l'habitude de porter des vêtements plus sombres, moins colorés que ceux de sa meilleure amie.

Au début de la fiction, il n'y aura pas de dialogue, car les personnages ne se rencontrent pas. Cependant, nous entendrons les voix internes des personnages en train de lire le même passage. Cela permettra de faire comprendre au spectateur qu'ils lisent la même scène. Ensuite, lorsque Zoé reviendra dans le salon, il y aura du dialogue entre les deux personnages qui ne vont pas s'entendre sur leurs deux imaginations. Par ailleurs, le son provenant de la réalité (du salon, de l'appartement et de l'extérieur) sera perçu comme lointain lorsque les personnages ouvriront le livre et y seront plongés.

Les acteurs joueront selon les caractéristiques de chacun des personnages.

Ainsi, Zoé sera plutôt joyeuse, extravertie. Cela se voit notamment lors de la dispute, car elle est assez susceptible. À la fin du court-métrage, elle s'impose plus dans la dispute en parlant plus fort et en faisant de plus grands mouvements. Au contraire, Clément sera moins expressif, solitaire et têtu. Il aura du mal à s'imposer dans la dispute et se fera plutôt marcher dessus ainsi, il se fera petit et ne bougera pas trop.

Par rapport au montage, les transitions seront des cuts. Nous veillerons à ce qu'il n'y ait pas de faux raccords et que l'enchaînement soit logique et ne pose pas de problème à la compréhension de l'histoire par le spectateur.

Le rythme ne sera pas particulièrement rapide, mais pas trop lent non plus, car nous sommes limités à une minute de métrage. Nous ferons tout de même en sorte que la fiction prenne le temps pour les scènes dans lesquelles les personnages humains se plongent dans le livre afin de retranscrire cette sensation où l'on est absorbé par le livre et où le temps semble s'arrêter.

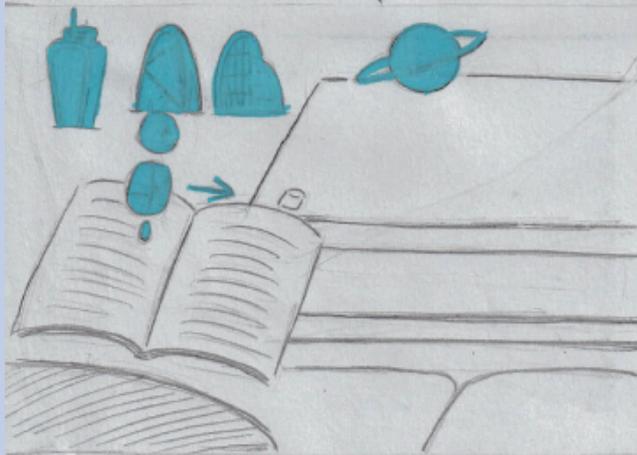
Shotlist

Plan	Lieu	Action	Type de plan	Angle	Mouvement caméra	Son	Eclairage
1	Salon	Zoé lit un livre	Plan large, 70 mm	Normal	Fixe	sfx	Chaleureux, tamisé
2	Salon	Plan épaule, Zoé lit + animation	Plan moyen, 28 mm	Plongé	Fixe	musique	Coloré
3 et 4	Salon	Plan de profil, Zoé pose le livre et part	Plan large, 28 mm	Normal	Fixe	sfx	Chaleureux, tamisé
5	Salon	Plan épaule, Clément lit + animation	Plan moyen, 28 mm	Plongé	Fixe	musique	Coloré
6	Salon	Zoé arrive, Clément pose le livre et se lève	Plan rapproché, 70 mm	Normal	Fixe	sfx	Chaleureux, tamisé
7	Salon	Zoé et Clément se disputent puis on voit les 2 Fizz en train de danser sur le livre	Plan poitrine, 50 mm	Normal	Travelling de haut en bas	Musique	Chaleureux, tamisé

Storyboard

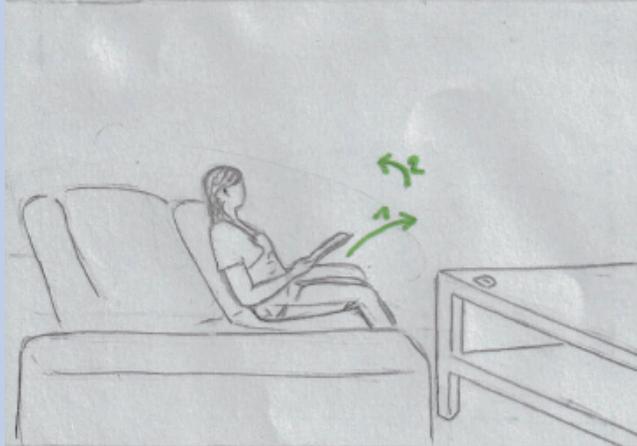


Zoé lit avec ses écouteurs

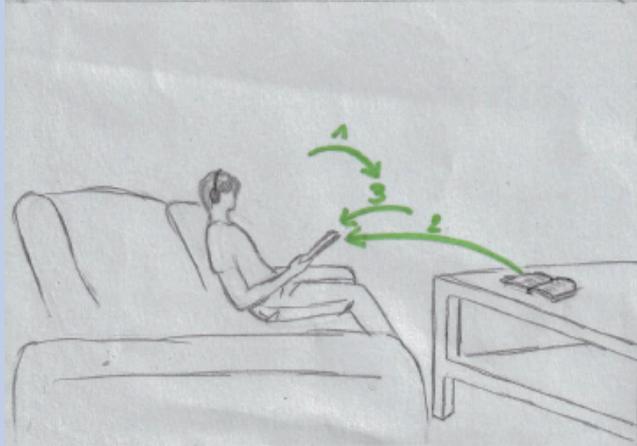


Zoé imagine le livre qu'elle lit

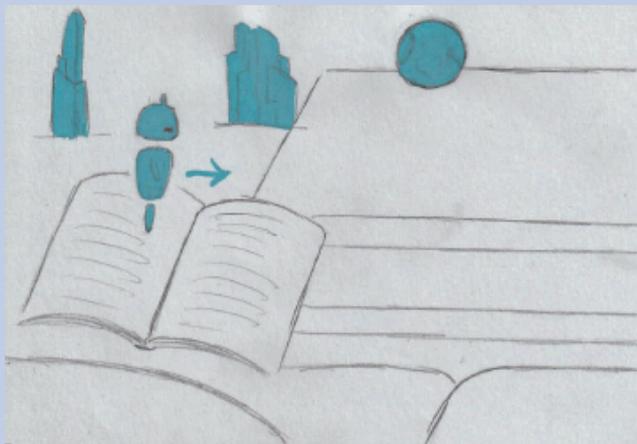
Son: Voix off de Zoé qui lit le livre
+ musique de ses écouteurs



Zoé se lève, pose le livre ouvert sur la table
et part en enlevant ses écouteurs

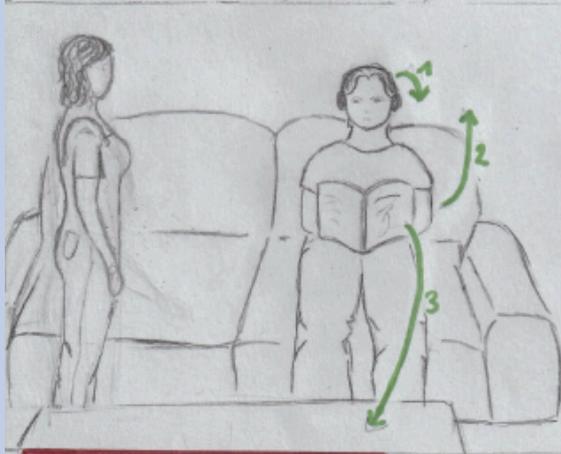


Clément prend le livre qui est resté
ouvert, s'assoit et lit avec son casque sur
les oreilles



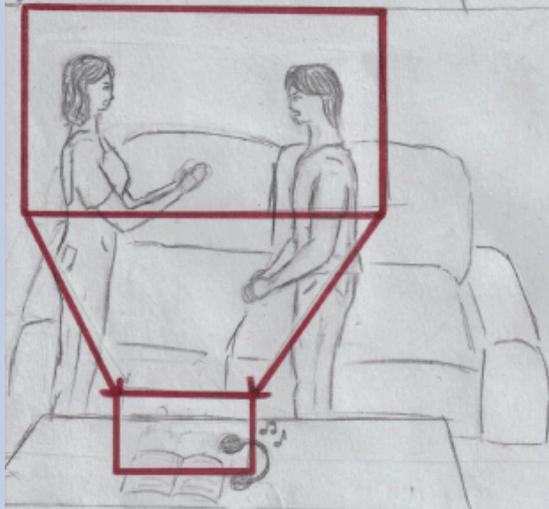
Clément imagine le livre qu'il lit

Son : Voix off de Clément qui lit le livre
+ musique de son casque



Zoé arrive, Clément pose le livre ouvert sur la table avec son casque encore allumé.

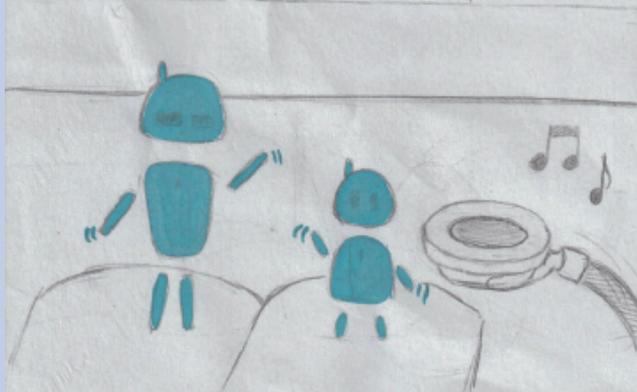
Son : Casque



Zoé et Clément se disputent sur leur vision du livre.

traveling de haut en bas vers le livre

Son : dispute de plus en plus étouffé et musique venant du casque de plus en plus forte



Les 2 Fizz dansent sur la musique du casque encore allumé de Clément.

Son : musique venant du casque de Clément