

CARNET DE CREATION COMMUN

Hors de l'eau



SOMMAIRE :

SYNOPSIS.....	3
NOTE D'INTENTION.....	4
scénario.....	7
EXTRAIT DE TRAITEMENT.....	16
EXTRAIT DE DECOUPAGE TECHNIQUE.....	17
ANNEXES.....	19



SYNOPSIS

Alice, une jeune adolescente ayant subi un événement traumatique, ne cesse depuis d'inquiéter son père. Elle a perdu goût à la vie et se contente d'aller au lycée et de vivre son quotidien de manière machinale, coincée dans la routine. Ses amis ne savent pas comment réagir à la situation, son père tente désespérément de la soutenir dans ce combat qu'elle vit contre elle-même et rien ne semble la motiver.

Pour autant, Alice a trouvé une échappatoire : elle se réfugie dans des rêves, même éveillée, et part en exploration découvrant des lieux abandonnés comme elle aimait tant le faire avant l'accident. Elle y fait la rencontre d'un jeune homme, matérialisé uniquement sous la forme d'une voix, qui l'accompagne à travers ses rêves et avec qui elle se lie d'amitié.

Pendant ce temps-là, dans le monde réel la situation empire : Alice s'éloigne de plus en plus des autres causant une grosse dispute avec son père n'ayant d'autre choix que de la forcer à aller en cours. Alice y fait un malaise, donnant l'opportunité au père de se confier sur ses inquiétudes à l'infirmière du lycée. Le lendemain, le père fait ses excuses à Alice et les deux ont une conversation à cœur ouvert.

Après avoir passé la journée ensemble, Alice retourne dans ses rêves la nuit tombée où cette fois l'ambiance a changée. La voix laisse tomber son attitude amicale et prend un air menaçant, lui demandant de rester pour toujours avec elle. Alice s'effondre avant de se laisser engloutir par l'eau, montant à une vitesse affolante. Le père lui, tente de réveiller sa fille désespérément, en vain.

NOTE D'INTENTION

Depuis le début du projet, l'ensemble du groupe s'accorde sur différentes spécificités et partis pris de réalisation. Notre film, *Hors de l'eau*, aborde la thématique du rêve et l'idée principale est de mêler animation et prises de vue réelles. Il est donc évident pour nous de faire paraître les rêves en animation et la réalité dans laquelle se trouve notre personnage principal en plans tournés. Cette idée nous est aussi venue d'une envie de développer un projet d'animation tout en ne loupant pas l'opportunité de gérer un tournage complet.

LE THÈME DU RÊVE

La thématique du rêve nous est grandement inspirée par différentes sources. La plus évidente, et celle qui nous permettra de nous amuser sur les références, est *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll (1865). En effet, notre personnage principal est nommé Alice et certaines références apparaîtront dans notre film comme la présence d'un lapin blanc en rêve. Ce qui nous plaît dans cette œuvre est la frontière entre rêve et réalité. Alice est un personnage en marge qui vit diverses aventures dans un monde qui n'est visible qu'à elle-même. Quand celle-ci en parle autour d'elle, personne ne la croit. Cette idée s'accorde à notre thème et à l'envie que l'on a de faire de notre personnage principal un personnage complexe et reclus. Dans la même lignée, le film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* de Michel Gondry (2004) est une grande source d'inspiration. Dans ce film, on retrouve Joel et Clementine ne voyant plus que les mauvais côtés de leur tumultueuse histoire d'amour, au point de supprimer toute trace de cette relation en effaçant leur mémoire. Le rêve ici n'est pas abordé mais l'imaginaire et l'esprit oui. Nos rêves se mêleront finalement aux souvenirs dans notre film *Hors de l'eau*, *Eternal Sunshine of the Spotless mind* nous offre une jolie palette d'idées concernant le souvenir et la fantaisie du cerveau humain.

L'ANIMATION

L'animation en 2D sera un élément clé de notre film. En effet, il y aura cinq séquences qui seront réalisées en 2D puisque l'animation nous a chacun profondément impacté dans notre vie. En particulier dans le chara design du personnage d'Alice, qui sera le seul personnage animé. Par définition, le charadesign est la pratique créative qui consiste à concevoir des personnages charismatiques et mémorables en traduisant graphiquement leur identité, leur personnalité et leurs caractéristiques visuelles uniques pour donner vie aux productions audiovisuelles. Nous choisirons donc d'épurer les aspects physiques d'Alice le plus possible pour faciliter le processus de l'animation, surtout avec la technique des formes géométriques. En effet, Alice aura une morphologie qui mélange rond, carré et triangle : la forme du rond sera la plus dominante parmi les trois, définissant le caractère doux et gentil de la protagoniste. En effet, les animations que nous effectuerons ne seront pas toutes rose, car nous explorons les thèmes de la dépression et du deuil. Cela veut donc dire que les rêves qu'Alice utilise comme échappatoire à la réalité deviendront de plus en plus effrayants. Ce sera donc un plot-twist, mais aussi une morale à apprendre : échapper à ses problèmes ne permet pas de se guérir. Donc, pour explorer cette thèse, nous souhaiterons également simplifier ses caractéristiques faciales lorsqu'Alice se sentira bien, se sentira confortable, et puis en donner plus de détails lorsqu'elle se sentira en danger, notamment dans le dernier rêve, comme les formes des yeux plus réalistes, des cernes, les cheveux en pagaille, etc., afin de donner plus d'impact lors des changements de tonalité plus sérieux et angoissants.

Les différentes esthétiques des rêves nous sont inspirées de courts-métrages comme *Les belles cicatrices* de Raphaël Jouzeau avec un style de dessin imparfait mais efficace. Dans la même lignée, la mini-série *Samuel* de Emilie Tronche (2024) réalisée entièrement à la ligne fine noire nous permet d'envisager des styles de dessin moins travaillés pour les différents décors.

Pour autant, le premier rêve, le plus rassurant et le plus boisé nous est grandement inspiré par le studio Ghibli, un studio d'animation japonais fondé par Hayao Miyazaki et Isao Takahata. Les œuvres de ses deux artistes réunissent un grand sens du détail et un amour certain pour la nature et le monde qui les entoure.

L'ESTHÉTISME

Un point important pour notre groupe est l'esthétisme ainsi que la colorimétrie. Concernant les couleurs, des films comme *The Green Knight* de David Lowery (2021) ou encore *Fallen Angels* de Wong kar wai (1995) avec des plans parfois monochromes et des couleurs très saturées nous inspirent. Certains de nos plans seront donc presque monochromes afin de concorder avec les émotions et ressentis d'Alice. De ce fait, les prises de vues réelles définiront sa pensée avec par exemple un contraste entre les plans au lycée et les plans chez elle. De même, dans les rêves l'ambiance générale et l'esthétisme de chacun d'eux seront le reflet de son bien-être. L'exploration d'écosystèmes, de la nature et des ruisseaux, traduiront une envie de découverte envers le lieu et envers le jeune homme qu'elle rencontrera tandis que l'exportation d'une usine abandonnée sombre et inquiétante traduira un inconfort et un mal être dus à un souvenir.

La VOIX

Le rôle de la voix est une notion d'autant plus importante. Celle-ci nous est inspirée de films comme *The Truman Show* par Peter Weir (1998) avec comme personnage principal Truman Burbank, se faisant dicter sa vie par le créateur d'une émission, vendant la vie de Truman comme un jeu. Celui-ci parle parfois en voix off ou à travers des systèmes sonores, représentant un contrôle divin sur la vie de Truman qui se doit de l'écouter. On retrouve aussi des inspirations du côté de *The Matrix* par les Wachowski (1999) avec la voix de Morpheus, au téléphone, guidant le personnage principal Néo dans sa fuite, puis dans son éveil. Celui-ci l'aide donc étape par étape afin de fuir les agents. Cette idée d'aide mais aussi de manipulation du côté de *The Truman Show* est retrouvée dans l'écriture de notre film. La voix, non matérialisée, d'un jeune homme fera apparition dans les rêves d'Alice afin de la guider et de passer du temps avec elle. Celui-ci s'avèrera être l'esprit de son meilleur ami perdu : Adam. En effet, le traumatisme valant le mal-être d'Alice sera donc la mort de son tendre ami lors d'un urbex dans une usine abandonnée. Cela expliquera son dernier rêve, le fait qu'elle se remémore le lieu et qu'elle reconnaisse enfin la voix d'Adam. Celui-ci ne voudra qu'une chose : qu'Alice reste à ses côtés.

LE POINT DE VUE

La notion de point de vue est une notion qui nous semble importante de travailler concernant ce projet. En effet, deux personnes seront placées au centre : Alice suivit de près par son père. Notre envie ici est de rapprocher le spectateur de la jeune adolescence car celui-ci se promènera avec elle dans sa tête et dans ses rêves. La majorité du film sera donc pensée de façon à s'immiscer dans le quotidien d'Alice. Pour autant, le personnage de son père permettra au spectateur de prendre du recul sur la situation et de laisser place à l'inquiétude pour Alice. Il est donc crucial pour nous d'adopter le point de vue d'Alice principalement mais de garder contact avec la réalité grâce au père. La fin du film prendra d'ailleurs le point de vue du père qui pleure sa fille, nous plongeant brusquement dans la triste et dure réalité.

Le Décor

Le décor est essentiel pour nous et notamment une pièce : la chambre d'Alice. Celle-ci sera le reflet de sa tête. La décoration et les posters prendront de la place sur ses murs. De ce fait, la chambre sera décorée de façon à retranscrire les idées du personnages principales avec

des références propres aux membres de notre équipe et qui correspondent au film d'après nous.

La Bande son

Concernant la bande son, Alice est un personnage dont la vie sera rythmée par la musique. Elle sera aperçue à de nombreuses reprises avec son casque sur les oreilles. Nous ferons apparaître des musiques comme *Weird Fishes* interprétée par Radiohead car les paroles sont cohérentes avec les luttes d'Alice, notre personnage principal. La scène de danse entre Alice et son père, sera accompagnée de la chanson *Brain Damage* de Pink Floyd. La bande son du film ne sera donc pas propre à notre court métrage étant donné que notre groupe est inspiré par diverses chansons propres aux références de chacun. De plus, la bande son dans les rêves sera à l'image du lieu afin de plonger le spectateur dans l'ambiance. Par exemple, le premier rêve dans une église sera teinté de chants d'oiseaux et de bruitages d'ambiance pour accentuer la joie qu'éprouve Alice sur le moment. Au contraire, lors du dernier rêve, aucune musique ne sera ajoutée et seuls des bruitages angoissants seront mis en place afin de traduire le mal-être qu'Alice subit sur le moment.

Le rôle de l'eau

La signification de l'eau prendra parti dans le film. Le titre lui-même traduit une envie de jouer sur les mots. *Hors de l'eau* pourra être vu figurativement avec cette fin. D'un autre côté, on retrouve l'expression "garder la tête hors de l'eau" traduisant cette idée qu'Alice essaie désespérément de ne pas sombrer dans la dépression. L'eau et son aspect relaxant nous permettront donc encore une fois de jouer sur les références comme avec la chanson *Weird Fishes*, la scène qui prendra place devant une étendue d'eau et qui permettra à Alice de se connecter à ses pensées ou encore dans sa chambre avec des posters comme celui du film *Le royaume des abysses*.

Le montage

Concernant le montage, nous réaliserons un montage dynamique lors des moments de routine pour Alice suivi de moments de flottements pour retranscrire ses temps d'absence et la proximité instaurée entre le spectateur et la jeune fille. En effet, la routine sera rythmée par de la musique qu'écoute Alice et les plans se succéderont en fonction du tempo de ladite musique.

La fin

La fin nous a toujours inspiré un certain côté vague. En effet, notre groupe est unanime sur le fait que la fin permettra une interprétation plus ou moins libre. Alice sombrant dans l'eau nous évoquera quelque chose de paisible. Pour autant, des questions resteront en suspens, quel choix Alice a-t-elle fait ? Était-elle maîtresse de sa décision ? Est-elle morte ?

scénario

1. INT - CHAMBRE D'ALICE - MATIN

Un réveil retentit. La chambre est plongée dans le noir, les stores de la fenêtre filtre la lumière. Un cadre posé sur la table de nuit est à peine visible : il montre la jeune protagoniste et un jeune garçon à son bras, tous deux souriants. Cette même adolescente est allongée dans son lit, contemplant le plafond de sa chambre. La voix étouffée de son père est perceptible depuis une autre pièce.

PÈRE :

“Alice, réveille-toi s’il te plaît, tu vas être en retard !”

Alice ne bouge pas et lui répond calmement.

ALICE :

“Oui j’arrive.”

Elle se lève.

2. INT - SALLE DE BAIN - MATIN

Alice rentre dans la salle de bain. La lumière est jaunâtre, désagréable et la pièce étroite. Elle commence à se brosser les dents, puis s'essuie le visage. Alice se regarde ensuite dans le miroir, les paupières lourdes et la bouche sèche, la peau un peu pâle et les cheveux en pagaille.

3. INT - SALON - MATIN

Elle sort de la salle de bain et rejoint son père dans le salon. Il l'approche pour lui faire une accolade, lui remettant une mèche de cheveux derrière l'oreille.

PÈRE :

-T'as bien dormi ? Pas trop fatiguée ?

Elle hoche la tête.

-D'accord alors passe une bonne journée ma grande !

ALICE :

-Toi aussi, bisous.

Alice prend sa sacoche et se dirige vers la porte.

4. EXT - RUE - MATIN

Alice sort de la maison, un casque sur les oreilles.

Elle se dirige vers un passage piéton et s'arrête au feu rouge. Lorsque le feu devient vert, Alice ne le remarque pas tout de suite. Après un moment, elle reprend ses esprits et traverse la route.

Alice arrive devant son lycée, enlève son casque et entre à l'intérieur.

5. INT - SALLE DE CLASSE - MATIN

Elle rentre dans la classe, se dirige vers sa place au milieu de la salle. Les autres élèves discutent entre eux. Son amie, Clémentine, tente de lui faire la conversation.

CLÉMENTINE :

-Coucou, ça va ? T'as passé un bon week-end ?

Alice regarde devant elle, tournant de temps en temps la tête vers son amie en esquissant des sourires.

ALICE :

-Oui ça va.

CLÉMENTINE :

-Moi aussi c'était cool, j'suis allé en ville avec Marie ! D'ailleurs on mange ensemble ce midi, tu veux venir ?

ALICE :

Ah c'est cool mais je mange avec mon père ce midi désolée...

6. INT - CAGE D'ESCALIER - MIDI

Elle mange seule son repas dans une cage d'escalier après avoir acheté un sandwich dans la supérette d'à côté.

7. INT - SALLE À MANGER - SOIR

Alice s'assoit à table, son père à sa gauche. Il l'attend déjà depuis plusieurs minutes mais ne montre pas de signes d'impatience. Aussitôt qu'Alice se place à table, il commence à servir le plat.

PÈRE :

-Je suis allé voir les parents d'Adam en début d'après-midi. Ils ont demandé après toi... J'ai aussi été voir Manuel, tu sais pour le job dont je t'avais parlé, tu te rappelles ? A part ça ma journée était calme, j'ai commencé un nouveau livre de Sylvia Plath. C'est pas mal pour l'instant.

Celle-ci le regarde, la tête lourde dans la main, acquiesçant et tentant de mieux comprendre les sujets évoqués. Quand les parents d'Adam sont évoqués, Alice regarde son père avec intérêt.

ALICE :

-Super... c'est quoi le titre du livre ?

PÈRE :

-Ariel.

Elle prend sa fourchette en main, sert de l'eau à son père et elle, pour autant ses yeux divaguent. Lorsque les questions sont inévitables, Alice répond.

PÈRE :

-Ta journée s'est bien passée ?

ALICE :

-Oui, oui bien. J'ai mangé avec Clémentine.

PÈRE :

-Super ! Ça fait longtemps que je ne l'ai pas vu, elle va bien ?

ALICE :

Elle est toujours aussi enjouée.

Elle esquisse un sourire.

Après quelque temps, il se penche légèrement vers elle, se passant la main nerveusement dans les cheveux, le regard plein de gentillesse. Elle esquisse un sourire timide mais sincère quand son père cherche son regard.

PÈRE :

-Alice.. t'as réfléchi à ma proposition ? Tu voudrais pas voir un psy ?

Seuls les grincements des couverts dans les assiettes sont audibles. Elle secoue la tête.

ALICE :

-Non papa, pas besoin ne t'inquiète pas.

Celui-ci lève la tête pour surenchérir mais il est coupé par la vue de sa fille au regard absent. Il se résout donc à manger, les yeux fixés sur un point précis de son assiette et laissant place au silence. Alice quant à elle, joue avec sa nourriture, le regard sur son repas, le visage inexpressif.

8. INT - CHAMBRE D'ALICE - SOIR

Alice est assise sur son lit, le visage sans émotions, regardant dans le vide. Elle tourne finalement son regard sur un manteau posé sur une chaise.

Alice est allongée au-dessus de sa couverture et contemple le plafond de sa chambre. Elle ferme finalement les yeux, se laissant plonger dans ses rêves.

9. EXT - (RÊVE) CIME DE LA MONTAGNE - JOUR

Alice se trouve à la cime d'une montagne. Le soleil éclatant et l'herbe plus verte que jamais. Un élément est placé au centre de ce paisible tableau : une église abandonnée. Celle-ci est immense, recouverte de mousse. Alice observe attentivement et avance lentement vers le monument.

10. INT - (RÊVE) EGLISE - JOUR

Ses yeux pétillent à la vue du lieu, elle se déplace doucement dans les décombres évitant les crevasses du vieux sol. Elle arrive au fond de l'église et son regard reste fixé sur la grandeur des vitraux, la lumière du soleil filtrée à travers ceux-ci.

Après quelque temps d'observation, Alice s'assoie sur un des bancs de l'église. Son regard se balade dans la pièce. Une voix masculine retentit soudainement.

VOIX :

-Bonjour Alice.

Celle-ci s'adresse directement à Alice qui a beau se retourner dans tous les sens, personne n'est là.

ALICE :

-Qui est là ?

VOIX :

-Tu ne peux pas me voir, je n'ai pas de forme physique.. C'est un peu étrange à expliquer ahah.. Mais ne t'inquiète pas, je suis ici pour te tenir compagnie et t'aider à te retrouver dans le monde étrange que représente un rêve. Enfin, si tu en as besoin. Sinon je peux te laisser tranquille et tu peux toujours m'appeler en cas de soucis.

ALICE :

-Et pourquoi j'te ferais confiance ?

VOIX :

(rit gentiment)

-Oh, tu n'as pas à le faire, je suis là pour t'aider mais tu peux ignorer ma présence.

Elle s'entend bien avec lui, un étrange sentiment de familiarité est visible. Ils rigolent ensemble.

ALICE :

-Tu es déjà venu ici ?

VOIX :

-Non, c'est la première fois. Je découvre cette ruine avec toi.

ALICE :

-C'est magnifique.

VOIX :

-Je suis d'accord, tu aimes les lieux abandonnés n'est-ce pas ?

ALICE :

-Oui, depuis toujours. J'ai toujours aimé l'urbex. J'en fait moins en ce moment...

VOIX :

-Eh bien venir ici te permet de découvrir de nouvelles choses !

Alice sourit timidement.

VOIX :

-Il est l'heure de s'en aller.. Ne t'inquiète pas, on se retrouvera bientôt. A plus tard Alice !

ALICE :

-A plus tard !

11. INT - CHAMBRE D'ALICE - MATIN

Alice descend de son lit. Elle poursuit sa routine, finissant par prendre son casque et le mettre sur ses oreilles.

12. EXT - RUE - MATIN

Elle s'arrête au feu rouge de nouveau, n'hésitant pas à passer quand celui-ci devient vert.

13. EXT - (RÊVE) SKATE-PARK ABANDONNE - JOUR

Alice nage paisiblement dans un skate-park abandonné et ayant pris l'eau. Elle patauge tranquillement à la surface et prend une grande inspiration avant de plonger. Alice se retrouve au milieu de petits poissons qui nagent près d'elle, d'algues ondulant au loin et elle observe les restes de graffitis au fond.

14. INT - SALLE DE CLASSE - MATIN

Alice va s'asseoir à sa place en cours, à côté de Clémentine qui tente de nouveau de lui faire la conversation.

15. INT - CAGE D'ESCALIER - MIDI

Elle mange son repas du midi au même endroit que la dernière fois, seule.

16. EXT - (REVE) PARC ABANDONNÉ - JOUR

Alice se retrouve dans un parc abandonné. Des nuages gris surplombent le ciel et le soleil tente de se frayer un chemin vers la terre. Un tourniquet tourne seul et Alice observe la scène depuis une balançoire.

17. INT - SALON - SOIR

Alice dessine sur la table basse du salon, assise par terre. Son père est derrière elle sur le canapé. Celui-ci continue la lecture de son livre paisiblement. Ils écoutent une musique jazz en fond sonore, légère afin de ne pas perturber la lecture du père. Alice ne sourit pas mais son visage n'est pas dur. Son père se lève et se dirige vers le tourne-disque pour mettre plus fort. Il prend les mains d'Alice, celle-ci sourit timidement à son père, secouant la tête. Il l'incite à danser avec lui, la faisant virevolter doucement.

PÈRE :

-Aller ma chérie, pour faire plaisir à ton vieux père.

Il affiche un grand sourire. Alice rit, elle tente de faire tourner son père malgré la différence de taille. Tous deux ne sont pas à l'aise à l'idée de danser mais se perdent dans la confiance qu'ils ont pour l'un l'autre, vivant un moment joyeux et doux.

18. INT - CHAMBRE D'ALICE - SOIR

Alice va se coucher.

19. INT - CHAMBRE - MATIN

Elle se lève de nouveau et entame sa journée.

20. INT - SALLE DE BAIN - MATIN

Dans la salle de bain, elle prend un temps supplémentaire pour observer ses cernes dans le miroir.

21. INT - SALLE DE CLASSE - MATIN

Alice est au milieu de la salle de classe. Ses camarades s'agitent autour d'elle mais elle regarde dans le vide, droit devant elle, sans s'en préoccuper. Clémentine à côté d'elle lui tourne le dos pour parler avec un autre camarade. Alice continue de regarder dans le vide, ne parlant pas. Une professeure arrive. Les élèves se remettent à leurs places

et les bavardages se dissipent. Alice ne bouge pas. Ses paupières semblent de plus en plus lourdes, elle ferme les yeux.

22. EXT - (RÊVE) CHEMIN DE FER - JOUR

(Rêve) Alice marche le long de vieux rails rouillés et pleins de mousse. Ceux-ci se prolongent dans un tunnel sombre, contrastant avec les rayons de soleil de l'extérieur.

VOIX :

- Ta journée n'était pas trop longue ?

ALICE :

- Ça peut aller. C'est plus sympa ici aha ! Et je préfère passer du temps avec toi de toute façon.

VOIX :

- Ce serait bien si on pouvait passer tout notre temps ensemble.

ALICE :

Et comment je vivrais ici ? Je me nourrirais d'herbe et d'eau fraîche ?

VOIX :

Et pourquoi pas ? On serait bien tous les deux, c'est paisible ! Tu pourras y réfléchir.

ALICE :

-Aller arrête un peu.

Elle aperçoit un lapin blanc à l'entrée de celui-ci. L'animal s'arrête un instant, observant Alice avant de s'y engouffrer. Alice incline sa tête avant d'entrer lentement.

23. INT - (RÊVE) TUNNEL - JOUR

Le tunnel est très sombre, les rails ne sont plus qu'à peine visibles. Un son aigu retentit de l'autre bout du tunnel. Alice ne bouge plus. Son regard se fixe sur une petite lumière blanche. Le bruit devient progressivement strident et la lumière au fond du tunnel s'intensifie. Alice plisse ses yeux, éblouie par la lumière. Le bruit révèle un train qui fonce droit sur elle. Alice reste immobile. Elle se met à crier.

ALICE :

-A l'aide ! J't'en supplie ! AIDE-MOI !

24. INT - CHAMBRE D'ALICE - MATIN

Alice est dans son lit, enfouie sous sa couette. A travers la porte entrouverte résonne le bourdonnement de la machine à café puis les pas de son père se rapprochant de plus en plus avant qu'il n'ouvre finalement la porte.

PÈRE :

- Bah t'es toujours pas levée ?

ALICE :

-Papa, je me sens pas bien. J'peux rester à la maison s'il te plait ?

Celui-ci regarde Alice avec dépit, ses épaules s'affaissent.

PÈRE :

-Bon écoute Alice, tu vas à l'école, ça va te changer les idées.

ALICE :

-Mais papa... J'ai mal à la tête. J'y retourne demain, promis.

Le ton de son père devient ferme.

PÈRE :

-Il faut que tu y ailles. Tu verras Clémentine, ça te fera du bien..

Alice le regarde, blessée. Elle s'impatiente et hausse le ton.

ALICE :

-Mais pourquoi papa ? J'te demande pas la lune, juste de rester à la maison aujourd'hui !

PÈRE :

- C'est non négociable Alice. Je veux te voir levée dans 5 minutes !

Alice s'assoit sur son lit, le regard vers le sol alors que ses yeux s'emplissent de petites larmes.

25. INT - COULOIR - MATIN

Alice arrive en cours. Elle arpente les couloirs de son lycée avec Clémentine à ses côtés. Celle-ci lui raconte des histoires mais le regard d'Alice divague et son corps commence à tanguer.

CLÉMENTINE :

-Tu savais toi qu'ils étaient en couple ? Ils sont trop mignons ensemble non ?

Elle est incapable de se concentrer sur les mots prononcés par son amie. Le son autour d'elle commence à faiblir. Alice s'arrête de marcher, essaie de reprendre ses esprits en se tenant à un mur. Son amie le remarque et se tourne vers elle, inquiète.

CLÉMENTINE :

- Alice, ça va ?

Alice s'effondre avant de pouvoir lui répondre.

26. INT - INFIRMERIE - APRÈS-MIDI

Alice est allongée dans le lit de l'infirmerie scolaire, la pièce est sobre. A travers l'embrasure de la porte se trouve le père d'Alice, en pleine discussion avec l'infirmière.

PÈRE :

-Franchement avec Alice, je sais plus quoi faire. Elle ne mange presque plus, elle ne me parle plus. Là ce matin elle ne voulait pas aller à l'école... et c'est moi qui l'ai forcé... J'aurais dû l'écouter..

INFIRMIÈRE :

-C'est normal.. Elle a subi un gros choc, il lui faut encore un peu de temps pour se remettre. C'est mieux de la laisser se reposer pour le moment, ça va aller.

La conversation s'achève sur un sourire crispé du père qui vient ensuite se tenir au chevet d'Alice. Il lui passe la main sur le front, sa voix débordante de bienveillance.

PÈRE :

-On rentre ?

Alice acquiesce, esquisse un sourire et se lève pour partir à ses côtés.

27. INT - APPARTEMENT - DÉBUT D'APRÈS-MIDI

Alice rentre à la maison.

Elle s'assoit sur son lit, regarde le vide un instant et se relève déterminée. Elle saisit son casque et sort de sa chambre. Elle rejoint son père dans le salon, lui parlant depuis le seuil de la pièce.

ALICE :

-Je peux aller au lac s'il-te-plait ? Ça me fera du bien.

Son père la regarde avec doute, se résignant finalement à accepter.

PÈRE :

-Tu es sûre de toi ?

Alice hoche lentement la tête.

PÈRE :

-Vas-y alors. Mais fait attention. Et ne rentre pas trop tard.

28. EXT - LAC - APRÈS-MIDI

Alice se balade dans un parc, marchant au rythme de la musique. Elle s'attarde sur les petites étendues d'eau.

29. INT - SALON - FIN D'APRÈS-MIDI

En rentrant, elle va se coucher directement, ne prenant pas le temps de manger ou de rassurer son père.

ALICE :

-Je n'ai pas faim. A demain.

Son père lève la tête de son livre, la regardant se diriger vers sa chambre. Son visage affiche une expression maussade.

30. INT - CHAMBRE D'ALICE - MATIN

Alice est assise sur son lit, son regard posé sur ses mains. Son père entre dans la pièce, et referme la porte derrière lui. Il la regarde avec hésitation, prend son courage à deux mains et commence à s'excuser.

PÈRE :

-Écoute Alice je suis désolé... je suis vraiment désolé pour hier parce que c'était pas la bonne solution pour t'aider. J'ai fait ça parce que je m'inquiète, tu comprends ? Je m'inquiète pour ma petite fille... je voulais bien faire tu sais mais je sais plus trop comment m'y prendre. Tu peux tout me dire, tu sais ?

ALICE :

- Papa... Je sais que c'est compliqué à gérer...Je vois bien que tu fais de ton mieux... et je te suis reconnaissante de tout, vraiment.

Elle sourit malgré les larmes coulant le long de ses joues. Son père prend ses mains dans les siennes et tous deux échangent, leurs yeux pleins d'émotions, le soleil traversant la pièce pour se refléter sur les joues roses d'Alice.

PÈRE :

-Mais Alice c'est normal que je sois là, je serai toujours là pour toi. T'es ma fille et je t'aime très fort. Tu sais que je suis là si tu as besoin de parler, t'as pas à tout gardé pour toi ma grande.

ALICE :

-Oui, je sais... c'est juste compliqué. C'est dur parce que j'ai du mal à réaliser. Mais je te le dis papa, ça va aller mieux, je le pense vraiment.

31. INT - APPARTEMENT - SOIR

Après une paisible journée en compagnie de son papa, Alice se dirige vers sa chambre.

ALICE :

-Papa ! Je vais me coucher...

PÈRE :

-D'accord ma grande ! Fais de beaux rêves !

32. INT - CHAMBRE D'ALICE - SOIR

Elle s'allonge dans son lit, rabattant confortablement la couverture sur ses épaules. Son expression est paisible malgré les cernes marquant son visage. Alice s'endort.

33. INT - (RÊVE) USINE - JOUR

(Rêve) Alice se retrouve en intérieur, dans une usine désaffectée. Il y fait sombre et la rouille y règne. Alice regarde autour d'elle, le visage crispé.

ALICE :

Eh oh ?! T'es là ? On est où...?

Les murs sont d'une grandeur impressionnante. Alice observe les vieux tuyaux abîmés de part et d'autre des murs, des ponts d'aciers et des échelles.

VOIX :

Oui je suis là... Je découvre en même temps que toi tous les endroits dans lesquels je t'emmène, je crois que c'est une usine abandonnée.

Alice n'est pas attentive à ce qu'il dit.

ALICE :

-Je connais cet endroit.

VOIX :

-Non tu ne le connais pas.

ALICE :

-Chut, tu me déconcentres. Je sais que je connais cet endroit.

VOIX :

-Tu dois sûrement avoir un déjà vu ou quelque chose comme ça, tu ne connais-

ALICE :

-MAIS TAIS TOI ADAM ! Je n'arrive pas à me concentrer, tu m'embrouilles...

La voix arbore un ton menaçant malgré un temps de confusion. Le regard d'Alice est fixé sur des détails de la pièce, des bribes de souvenir se projetant devant elle. Elle fronce les sourcils, son visage se crispant aux mots qu'elle vient de prononcer.

VOIX :

-Je te dis que tu ne connais pas cet endroit ! De toute façon ce n'est pas important... Tu as réfléchi à ma proposition Alice ? Je t'ai dit que le temps pressait. Si tu ne choisis pas, je finirai par prendre la décision à ta place !

Alice s'écroule soudainement. Elle se retrouve sombrant lentement dans une eau infinie. Il y fait sombre et elle ne reprend pas connaissance.

34. INT - CHAMBRE D'ALICE - MATIN

Aucun bruit n'est audible. Le silence est lourd. Le père d'Alice entre dans la chambre.

PÈRE :

Alice Alice? Ma grande, réveille-toi... tu vas être en retard..

Alice ne répond pas, ne bouge pas. Il se rapproche d'elle et persiste à la réveiller.

PÈRE :

Alice... réveille-toi, Alice s'il-te-plait tu me fais peur !

Celui-ci commence à hurler.

PÈRE :

ALICE RÉVEILLES TOI ! Non non non.. Ne me laisse pas je t'en supplie... Ne pars pas... Ne me laisse pas.

FIN

EXTRAIT DE TRAITEMENT

Un réveil retentit. La chambre est plongée dans le noir, les stores de la fenêtre filtre la lumière. Un cadre posé sur la table de nuit est à peine visible : il montre la jeune protagoniste et un jeune garçon à son bras, tous deux souriants. Une adolescente est allongée dans son lit, contemplant le plafond de sa chambre. La voix étouffée de son père est perceptible depuis une autre pièce, lui affirmant qu'elle va être en retard. Alice ne bouge pas et lui répond calmement. Elle se lève.

Alice rentre dans la salle de bain. La lumière est jaunâtre, désagréable et la pièce étroite. Elle commence à se brosser les dents, puis s'essuie le visage. Alice se regarde ensuite dans le miroir, les paupières lourdes et la bouche sèche, la peau un peu pâle et les cheveux en pagaille.

Elle sort de la salle de bain et rejoint son père dans le salon. Les bibliothèques murales rendent l'endroit encore plus confiné mais douillet. Il l'approche pour lui faire un câlin tendrement. Ils s'échangent quelques mots, Alice lui rend son étreinte. Elle prend sa sacoche et se dirige vers la porte, se retournant à l'appel de son père.

Alice sort de la maison, un casque sur les oreilles.

Elle se dirige vers un passage piéton et s'arrête au feu rouge. Lorsque le feu devient vert, Alice ne le remarque pas tout de suite. Après un moment, elle reprend ses esprits et traverse la route.

Alice arrive devant son lycée, enlève son casque et entre à l'intérieur.

Elle rentre dans la classe, se dirige vers sa place au milieu de la salle. Les autres élèves discutent entre eux. Son amie tente de lui faire la conversation en lui parlant de son week-end. Elle regarde devant elle, tournant de temps en temps la tête vers son amie en esquissant des sourires, n'ayant rien de pertinent à dire.

Alice marche dans le couloir, son amie la suit. Elle lui parle de choses et d'autres. Alice lui jette des regards pleins de sympathies et répond du mieux qu'elle le peut.

Elle mange seule son repas dans une cage d'escalier.

Alice s'assoit à table, son père à sa gauche. Il l'attend déjà depuis plusieurs minutes mais ne montre pas de signes d'impatience. Aussitôt qu'Alice se place à table, il commence à servir le plat. Il parle pour dire des choses futiles qui ne nécessitent pas forcément de réponses de la part d'Alice, elle essaie pourtant d'y montrer de l'intérêt. Celle-ci regarde devant elle, la tête lourde dans la main. Elle prend sa fourchette en main, serre de l'eau à son père et elle, mais ses yeux divaguent toujours. Lorsque les questions sont inévitables, Alice répond. Elle esquisse un sourire timide mais sincère quand son père cherche son regard. Seuls les grincements des couverts dans les assiettes sont audibles. Son père lève la tête comme pour lui poser une question mais il est coupé par la vue de sa fille au regard absent. Il se résigne donc à manger, les yeux fixés sur un point précis de son assiette et laissant place au silence. Alice quant à elle, joue avec sa nourriture, le regard sur son repas, le visage inexpressif.

EXTRAIT DE DECOUPAGE TECHNIQUE

2. INT. SALLE DE BAIN - MATIN

plan° / description	durée	données techniques	intentions mise en scène	sons et dialogues	raccords	storyboard
1. Alice entre dans la salle de bain et allume la lumière.	± 2s	plan fixe / taille. des pieds anti-éclaboussures → caméra sous salle de bain en allumant.	aucune dans les mouvements = habitude.	x musique → son lumière	cut.	
2. Alice saisit la brosse à dent sur le lavabo, place sa devant le miroir.	± 3s	plan fixe / Alice vue en amorce / netlet sur ligne forte	habitude.	x bruits parasites	cut	
3. Alice frotte sa brosse à dent → fait un bruit	± 3s	Insert mains d'Alice frottant sa brosse à dent.	↓	x allume eau.	raccord mouvement.	
4. Éteint eau et s'essuie visage, s'observe quelque temps dans le miroir / s'aperçoit un peu.	6s ou ⊕	éteint eau → s'essuie visage [même plan 2] plan fixe. → zoom quand elle observe ses cheveux on piquilles. (léger)	on se met à sa place → focus sur visage endormi.	x eau qui se coupe.	raccord son (eau)	

Découpage technique Alice 1^{ère} rêve : (SEQ 10.)

plan + description	durée	Données techniques	Intentions de mise en scène.	Raccords son / image	Storyboard
① Alice découvre l'extérieur d'une église abandonnée	5s	ext, plan d'ensemble avec panoramique bas-haut lent	découvrir la grandeur du lieu / fascination Alice	ouverture du noir? ambiance sonore paisible, un peu d'oiseaux	
② Alice se déplace dans l'église	3s	travelling int, panoramique d'accompagnement gauche/droite semi-ensemble	Alice découvre / explore intérieure	cut / ⊖ sons ext → musique légère début.	
③ Alice arrive au fond de l'église et admire les vitraux.	4s	int, pano bas-haut / (pdr Alice)	→ elle admire la beauté des vitraux / rassurant	→ musique? → son symbolisant impression vitraux / lumière (nature)	
④ Alice s'assoit sur un banc pour admirer lieu en silence → apparition vox.	3s	plan fixe, banc au centre du cadre, Alice descend à droite. Demi-ensemble.	Alice se repose après un moment d'exploration (qu'on ne voit pas) et 1 voix apparaît.	→ coupe à musique → son oiseau de dehors / léger. → Bonjour, Alice! [Fondu enchaîné → ellipse temporelle?]	
⑤ Alice tourne brusquement la tête inquiète de la voix.	3s	plan portrait rapproché visage Alice. → plan 3/4.	on se met à sa place d'Alice qui stresse.	raccord mov. tête se tourne vers la droite (hors champ) musique. se coupe	

18. EX1 - LAC - APRES-MIDI (parc Moncel - Jarny)

no plan / description	durée	données tech	intentions mise sc.	sons et dialogues	raccords	storyboard
1. Alice descend le petit sentier / écoute sa musique	4. on +	plan fixe d'ensemble / légère contre plongée	moment d'apaisement pour elle	Musique qui elle écoute.	legère ^{cut} ouverture au noir ? (ellipse).	
2. Alice marche sur 1 petit pont, observant le petit lac		plan fixe d'ensemble / plat.	↓	musique.	x son	
3. Alice marche dans la forêt, petite au milieu des arbres.		plan fixe d'ensemble / plat.	↓	musique.	x son	
4. Alice continue de marcher.	3-4 on plus.	plan moyen / demi-ensemble / travelling d'accompagnement gauche-droite / plat.	référence à son 1er rêve.	musique.	x son.	
5. Alice arrive à une belle étendue d'eau et s'arrête pour l'observer / enlève casque	long.	plan américain → zoom lent Alice de dos regardant eau / mains sur rembourde.	⇒ on s'immisce dans ses pensées.	Musique se diminue quand enlève casque.	raccord son.	
6. Alice enlève son casque et profite nature	long.	plan poitrine → zoom lent → arcs yeux.	Alice se repenure → ferme les yeux et respire.	sons nature révélés. (+ son casque léger)	raccord son.	

19. INT - SALON - SOIR

plan / description	durée	données techniques	intentions mise en scène.	sons et dialogues	raccords	storyboard.
1. Alice dessine sur la table basse tandis que son père lit 1 livre. (salon).	4-5	plan de demi-ensemble. Alice à droite / bas du plan → père gauche / haut fixe / angle plat	2 persos ensemble dans 1 m plan: équilibré = bon moment / naturel.	Musique légère provient du tourne-disque.	x cut	
2. Alice dessine.	3s	Insert sur le dessin d'Alice. Plan fixe / angle légèrement en plongé.	→ le spectateur se rapproche d'Alice en descendant son dessin.	Musique légère.	x raccord son (musique)	
3. Son père se lève pour mettre la musique + fort, incite Alice à danser avec lui. ⇒ il lui tend les mains	long.	même ① puis pamo d'accompagnement vers tourne-disque. < plan fixe / plat < pamo gauche / droite pour voir Alice perplexe (sornicute)	père interpellé par musique, on suit son parcours, pas de cut pour montrer fluidité moment / naturel.	Musique ↑ "Aller ma chérie [...] père."	x raccord son (musique)	
4. Alice prend les mains de son père.	2s.	insert mains / gros plan.	moment de coupure → lien des personnages.	Musique (plus de grésillements ⇒ musique + lire)	raccord mouvements	

Annexes



**APPEL AU CASTING
FILM DE BAC**

Nous recherchons une **fil**le entre **15 et 19 ans** pour jouer le personnage principal de notre film

PITCH

Alice, une jeune adolescente, suite à un traumatisme, préfère se réfugier dans ses rêves plutôt que d'affronter la triste réalité à laquelle elle fait face. Va-t-elle réussir à remonter la pente? (Où se situe la frontière entre rêve et réalité?)

Pour plus d'informations, contactez nous à l'adresse suivante
alicecasting24@gmail.com
avant le lundi 10 novembre



**APPEL AU CASTING
FILM DE BAC**

Nous recherchons un **homme et une femme entre 30 et 55 ans** ainsi qu'un **jeune homme entre 16 et 21 ans** dans notre film

PITCH

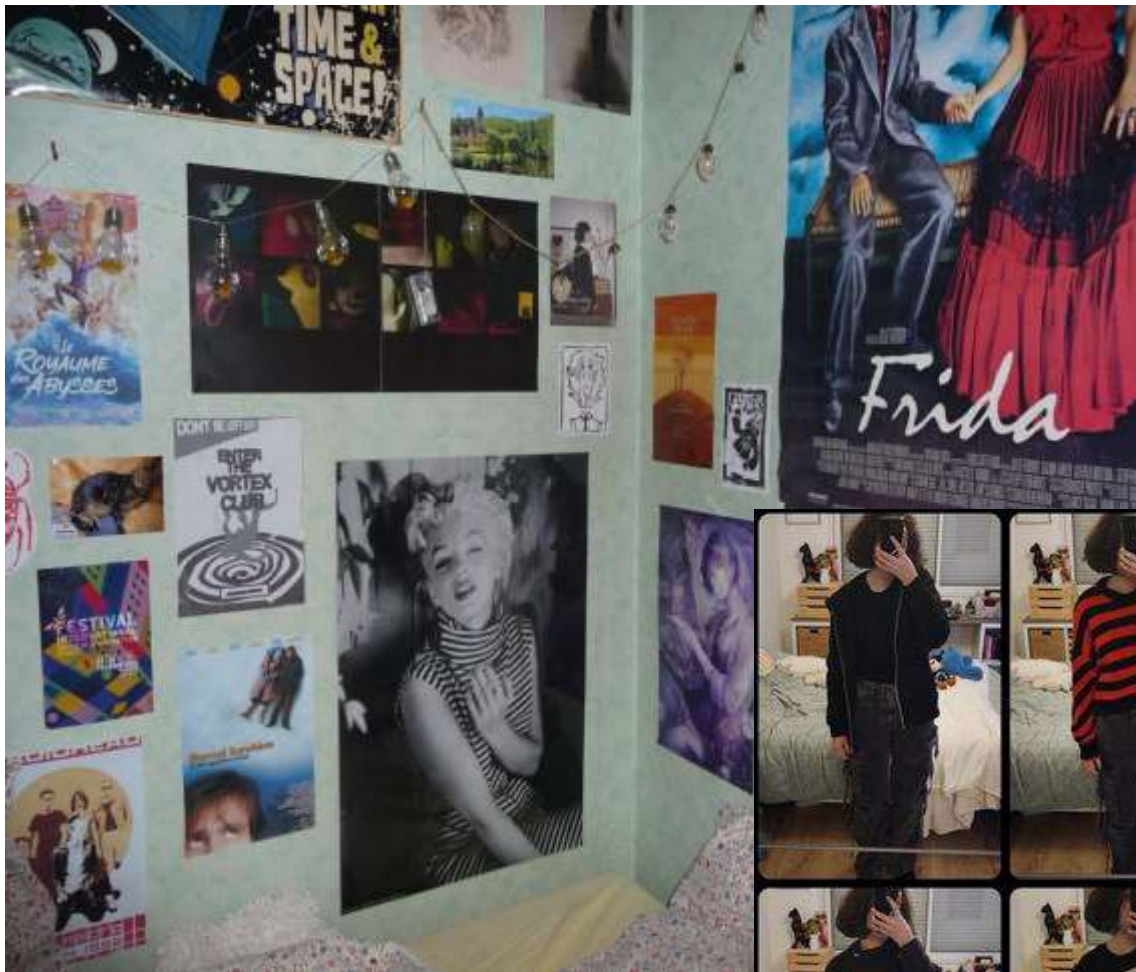
Alice, une jeune adolescente, suite à un traumatisme, préfère se réfugier dans ses rêves plutôt que d'affronter la triste réalité à laquelle elle fait face. Va-t-elle réussir à remonter la pente? Où se situe la frontière entre rêve et réalité?

Si vous êtes intéressé.e, contactez nous à l'adresse suivante
alicecasting24@gmail.com
avant le Lundi 13 janvier
Le tournage se déroule durant les vacances scolaires de février

AFFICHES RÉALISÉES DANS LE CADRE DES CASTINGS



PHOTOS DE REPÉRAGE DE L'APPARTEMENT DANS LEQUEL NOUS AVONS TOURNÉ



CHAMBRE D'ALICE
UNE FOIS DÉCORÉE



ESSAYAGES COSTUMES
POUR ALICE

PHOTOS DE TOURNAGE

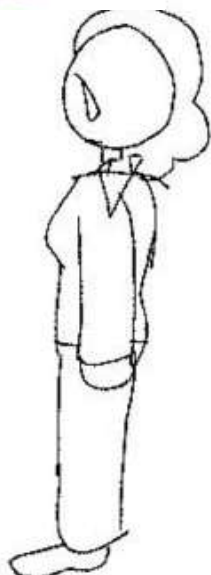


JEUDI 20 FÉVRIER :
MONTIGNY-LÈS-METZ

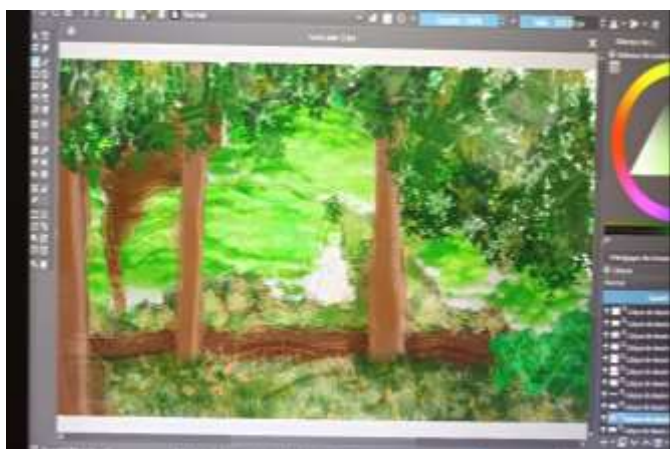
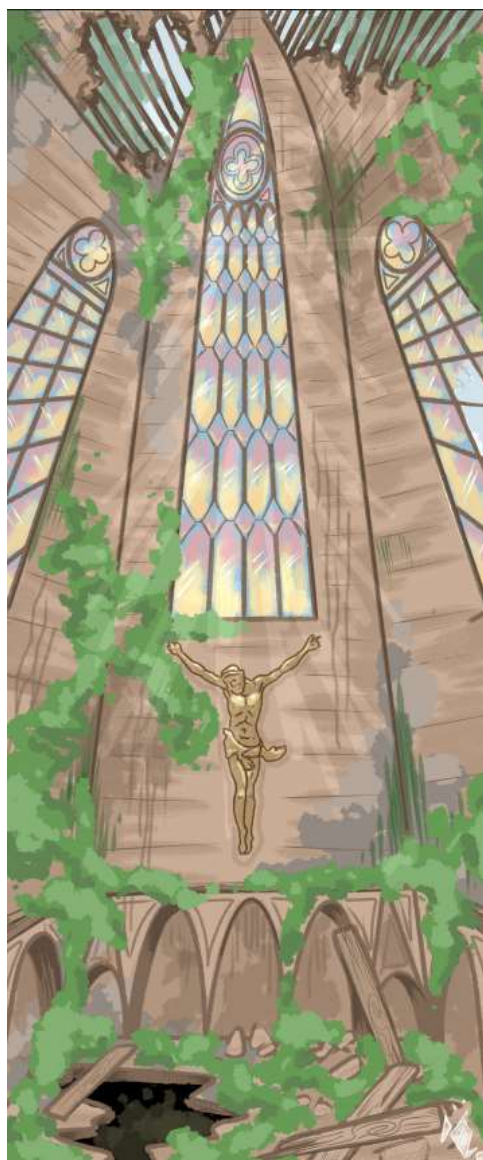


MARDI 11 FÉVRIER : PLANS TEST AU LYCÉE DE LA COMMUNICATION - METZ

CONCEPTS DE CHARACTER DESIGN POUR ALICE



LES DÉBUTS DE L'ANIMATION



PREMIÈRES RÉALISATIONS DE PLANS AINSI QUE RECHERCHES ICONOGRAPHIQUES POUR
LES 3 RÊVES PRINCIPAUX

CARNET PERSONNEL

Hors de l'eau

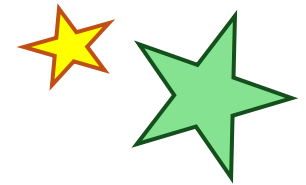


SOMMAIRE :



1. Journal de bord	3
2. Bilan Réflexif	6
3. Approfondissement théorique.....	7





1. JOURNAL DE BORD

L'idée directrice de notre film de bac m'est venue au tout début de la rentrée de septembre 2024 alors que j'avais passé mon été à chercher une thématique qui me plairait. J'ai proposé le projet à la classe. Je voulais aborder la liaison entre rêve et réalité en ayant en tête une protagoniste cherchant à fuir son quotidien à la suite d'un traumatisme. L'animation était déjà alors prévue dans le projet et notre groupe s'est formé. Inès, Aslan et Naiyan était donc inspirés par ce thème mais surtout par l'idée de mêler prise de vue réelle à animation.

A. L'ÉCRITURE ET LE DÉROULEMENT DES CASTINGS

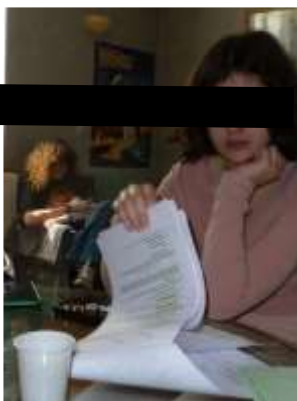
Concernant l'écriture du film, certaines idées étaient plus évidentes que d'autres. Notre groupe était souvent sur la même longueur d'onde et les débats étaient très enrichissants et profonds quant à ce que l'on voulait transmettre et la façon de le faire. Le plus dur dans ce processus était sans doute de relier nos séquences les plus importantes afin de créer une temporalité faisant sens. La fin m'était venue en même temps que l'idée du projet et elle convint à tout le monde. Celle-ci ne nous a donc jamais posé problème.

Lorsqu'en classe nos idées principales s'étaient peaufinées, nous avons organisé un planning avec un temps donné à chacun pour rédiger telles ou telles séquences. Les heures de cours nous servaient donc de temps de mise en commun et de correction. On réalisait aussi des appels dans le week-end afin de gagner du temps sur ce long processus.

Concernant l'écriture en tant que telle, j'ai appris à raccourcir mes textes et à ne pas chercher à écrire de manière trop littéraire. J'ai su mettre en application l'écriture scénaristique et me concentrer sur la correction de textes qui ne m'appartenaient pas m'a permis de mieux comprendre les nuances et contraintes de l'écriture en image et en son. Ce processus m'a été bénéfique étant donné ce besoin que j'éprouvais, avant le tournage, de trouver le corps de métier dans l'audiovisuel me correspondant le mieux. J'ai donc mis beaucoup d'énergie dans l'écriture de ce projet, tout autant qu'au moment du passage au tournage.

L'aide précieuse du réalisateur et scénariste Nicolas BIRKENSTOCK nous a permis de peaufiner notre écriture afin de réaliser un film plus concis malgré notre envie de se lancer dans un gros projet teinté de subtilité.

Nos castings ont pris place assez tôt dans l'année, fin novembre, car nous voulions prendre de l'avance sur le chara design de notre personnage principal dans l'animation. Après la



création d'une adresse électronique et la mise en place d'affiches dans le lycée, nous avons pu faire passer cinq castings avant de sélectionner Eloane. Nos castings mêlaient une séquence que les candidats avaient reçue précédemment et avaient préparé ainsi que de l'improvisation. De ce fait, il était possible pour nous de voir si l'actrice avait bien cerné nos intentions et avait la capacité de s'approprier le personnage. Eloane nous a plu à tous. Son jeu était travaillé et personnel, elle jouait une mélancolie qui convenait à la situation de notre personnage. Un conseil que l'on s'était même permis de lui donner avant le début du tournage était de travailler sa façon de jouer la joie étant donné qu'Alice, notre personnage, subit le deuil mais porte un passif de jeune fille pimpante, extravertie et drôle.

B. LE TOURNAGE ET L'ORGANISATION DU PROJET

Les tournages des films de bac ont tous pris place la première semaine des vacances de février, du moins voilà ce qui était prévu.

Pour notre film, nous avons besoin de plusieurs lieux différents : un appartement, un lycée, des rues et un lac. L'appartement nous a gentiment été prêté par une enseignante du lycée : madame Lorrain-Bernez. Le lycée nous était accessible à condition de tourner là-bas le premier mardi durant les vacances apprenantes. Je connaissais le parc de Moncel à Jarny qui me semblait parfait et les rues de Montigny-Lès-Metz (lieu de l'appartement) étaient adaptées.

Le week-end avant les vacances, nous avons déplacé les meubles à notre convenance et effectué la décoration des pièces. Lundi, le tournage devait débuter dans l'appartement mais tout le monde était malade, surtout Eloane. Alors après une matinée d'essais et un malaise, nous sommes tous rentrés. Le problème était que le lendemain avait lieu le tournage au lycée avec une trentaine de figurants et nos trois acteurs (le père, l'infirmière et Alice). Nous sommes arrivés au lycée à 9h mais Eloane n'a pas pu se rendre sur place étant donné qu'elle avait 40 de fièvre. Nous avons donc annulé le tournage avec les figurants l'après-midi et avons tourné la seule scène dans laquelle Eloane n'apparaissait pas : à l'infirmerie. L'après-midi, avec l'aide de Nicolas BIRKENSTOCK, Lison et Monsieur BELLISARIO, nous avons réfléchi et préparé le travail qu'il y avait à effectuer à la rentrée.

La suite du tournage a donc repris le mardi 18 février. Nous avons tourné à l'appartement jusque jeudi, vendredi matin était consacré au rangement de l'appartement et l'après-midi devait se passer à Jarny. Pour autant, à la suite de contr-temps, la séquence du lac a été tournée à la porte des Allemands à Metz.

La fin du tournage a pris place le vendredi 23 février au lycée avec des figurants fournis par notre enseignant.



Durant ce tournage, j'ai principalement effectué le rôle de camera man. Cette expérience m'a donc permise de manier cet outil complexe et de m'y habituer. J'ai pris plaisir à effectuer mes réglages sur la caméra Black Magic et à varier les intensités des lumières et couleurs que l'on travaillait déjà manuellement. J'effectuai donc un travail supplémentaire à celui de l'éclairage et m'amusait avec la balance des blancs pour être complémentaire aux couleurs projetées.

J'ai aussi arboré le rôle de réalisatrice quelquefois et ai pris de nombreuses fois le casque pour le son dans le cas où la perche se trouvait trop loin de la caméra. Ce détail n'est pas anodin puisque se concentrer à la fois sur son image et sur le son demandait une certaine concentration. Prenons par exemple dans la première séquence, le plan zénithal sur Alice. Je me tenais aux pieds d'Eloane, casque sur les oreilles, bras tendus et sur la pointe des pieds afin de ne pas apparaître dans le champ.



L'organisation du projet, est quelque chose dont je me suis chargée entièrement. Je peux donc affirmer avoir endossé le rôle de régisseur général. J'ai fait de nombreux plannings afin de savoir exactement ce qu'il fallait tourner en arrivant, j'ai organisé les rencontres pour les castings avec l'ensemble des actrices et géré les envois de mails. Je me chargeais des envois

et entretiens avec Nicolas BIRKENSTOCK et planifiais les rendus pour chaque membre de l'équipe afin d'être le plus efficace possible. Je m'entretenais aussi fréquemment avec Eloane afin qu'elle reçoive chaque nouvelle version du scénario en temps et en heure. Ce mode de fonctionnement m'a donc permis d'apprendre à gérer mon temps, la contrainte des dates données et m'a aussi permis de gérer un emploi du temps commun au groupe concernant les rendus et corrections mais aussi concernant le tournage et l'animation.

C. LE MONTAGE ET L'ANIMATION

Le montage a donc pris place au retour des vacances de février. Pour autant, notre groupe a pris du retard. En effet, à la suite d'entretiens avec des intervenants avant le tournage, il nous a été conseillé de filmer en Extended Video afin d'obtenir une belle image et de pouvoir se permettre plus de réglages au montage. En exportant nos rushes sur adobe première pro, nous nous sommes vite rendu compte du poids des fichiers qu'il était impossible de lire. L'intervention d'une monteuse professionnelle en cours a permis à Aslan de coder nos plans afin de réduire le format et de pouvoir commencer le montage. Quatre heures par semaine ont été consacrées au montage, deux heures le lundi et deux heures le vendredi. Nos premières heures ont consisté en du dérushage intensif et du rangement qui nous a grandement facilité la tâche pour après. Malgré les grandes difficultés qui surviennent lorsque je dois toucher à un ordinateur, j'ai rapidement compris le fonctionnement de l'application et ai pu avancer sur le montage seule lorsque certains de mes camarades étaient absents. De ce fait, j'ai pris confiance en moi et me suis prouvée que j'avais la capacité de me rendre utile dans un domaine qui ne m'attire que très peu. La majorité du montage a donc été réalisé par Aslan qui apprenait sur le tas comment embellir l'image et gérer les teintes lorsque l'ensemble des plans avaient été raccordés entre eux.



Simultanément, l'animation continuait. Inès, la personne du groupe étant la plus à l'aise en animation, était chargée de toute l'animation du personnage. Ce travail conséquent ne lui permettait donc pas de travailler sur le montage des prises de vue réelles mais elle se chargeait du montage de l'animation.

Concernant le reste, notre film est composé de trois rêves principaux et deux petits rêves intermédiaires. Je me suis chargée des arrières plans du premier rêve qui étaient finis bien avant le début du montage. Aslan s'est chargé des arrières plans fixes du deuxième rêve et Naiyan avait pour mission de réaliser ceux du troisième rêve. Cependant, l'absence de celui-ci depuis la fin du tournage de février nous a rendu à l'évidence que le travail ne serait jamais fourni et je me suis donc chargée de la réalisation des arrières plans du troisième rêve.

Les deux rêves intermédiaires qui consistent en un plan chacun, je les ai réalisés grâce au fait que j'avais fini en avance le premier rêve et m'occupai donc de nouveau d'un travail que Naiyan devait fournir. Ceux-ci ne consistent pas en des plans fixes et m'ont permis de comprendre et réaliser de vrais plans d'animation en images par images. Ce projet m'a donc permis d'apprendre de nouvelles choses et de réaliser des séquences d'animation, ce que je n'avais jamais fait auparavant. À la suite de cela, je me suis aussi occupée de mettre en couleur les dessins du personnage principal réalisés par Inès dans tous les rêves.



2. BILAN RÉFLEXIF

Malgré ma passion pour l'audiovisuel, je n'avais jamais réalisé de projet concret. Pour moi, ce tournage symbolisait une mise en pratique de ce que j'avais appris mais aussi une toute nouvelle expérience et opportunité de découverte. C'était aussi un moyen pour moi d'apprendre à me connaître et de savoir si le monde du cinéma était en pour moi. J'attendais donc beaucoup de ce projet.

Maintenant que celui-ci est achevé, j'en ressors sûre de moi et pleine de confiance. En effet, malgré des difficultés et des choses qui ne se sont pas passées comme prévu, une chose reste pour moi importante : je suis fière du travail accompli et n'éprouve aucun regret. Le film témoigne pour moi d'une vraie identité et d'un esthétisme voulu par l'ensemble de l'équipe depuis les premières idées naissantes.

Concernant l'écriture, il a été intéressant de devoir adapter ses textes à ceux du groupe et une vraie différence s'est rendue visible entre les premières séquences écrites et les dernières rédigées. Le processus entier témoigne d'un vrai apprentissage pour l'ensemble de notre groupe et d'une efficacité naissante à chaque nouvelle partie du projet entamée.

En repensant au déroulement, une chose me déçoit tout de même. Malgré l'engouement qu'éprouvait l'équipe pour le projet, il était compliqué de garder tout le monde motivé et de recevoir un travail constant ainsi qu'une implication égale. Cette charge de travail constante mais nécessaire nous a valu l'absence de Naiyan dans la fin du projet qui ne tenait pas le rythme et n'a pas su garder en tête la notion de travail de groupe, choisissant donc d'abandonner le projet. De ce fait, il a été très dur de devoir entamer le montage, continuer l'animation et rédiger les écrits communs avec un groupe n'étant jamais au complet.

Le plus motivant dans tout cela reste ma famille. Non seulement les membres de ma famille ayant pris le temps de m'amener au tournage, mais aussi leur soutien et leurs encouragements pour toujours donner le meilleur de moi-même. Je pense surtout à ma mère qui s'est proposé de jouer l'infirmière quand on ne trouvait personne et à mon cousin qui a bien voulu jouer aussi malgré son manque de temps et son angoisse.



La chose la plus gratifiante encore à sûrement été la réaction de ma tante à la séquence de danse entre Alice et son papa. Un soir, après une longue journée de tournage, je suis rentrée dormir chez ma tante afin de profiter de la présence de ma famille et de mes cousins malgré le rythme du tournage. Pour une raison quelconque, je suis arrivée avec la caméra et donc avait avec moi les rushes des premiers jours. J'en ai profité pour montrer quelques séquences à ma famille à travers le petit écran de la caméra et ai montré la séquence de danse, une séquence qui me rendait particulièrement

fière quant à la réalisation du plan et la lumière travaillait dans celui-ci. Sans même avoir vu le reste du film ou un contexte, ma tante a eu les larmes aux yeux. Elle trouvait la scène belle et émouvante. Cela reste un moment marquant pour moi car c'est la première fois que ma famille voyait un plan que j'avais pensé et tourné, et cette réaction m'a fait prendre conscience du pouvoir de la caméra et de ce que j'avais envie d'en faire.



3. APPROFONDISSEMENT THÉORIQUE

Dans *Hors de l'eau*, les couleurs et contrastes apportent une identité au film. La colorimétrie était un aspect important pour nous et est un élément clé du cinéma en général. Celle-ci désigne le processus de réglage des images au niveau de la teinte, de la luminosité, du contraste, de la saturation et de la balance des blancs réalisé en post-production. Elle permet en premier lieu la garantie d'une cohérence visuelle, c'est-à-dire que la représentation des couleurs soit constante malgré les variations de luminosités et de contrastes entre différents appareils. Les couleurs sont étudiées pour être utilisées dans des contextes précis, passer des messages, affirmer une symbolique, transmettre une ambiance particulière. Ainsi, la palette de couleurs d'un film peut en dire tout autant sur son histoire que les dialogues prononcés par les acteurs. C'est pourquoi on peut se demander :

EN QUOI LA COLORIMÉTRIE CONSTITUE-T-ELLE UN ÉLÉMENT FONDAMENTAL DU LANGAGE CINÉMATOGRAPHIQUE ?

Afin de répondre à cette problématique, nous pouvons tout d'abord voir en quoi le choix de couleur peut avoir une signification universelle. Par la suite, nous analyserons l'effet que le contraste des couleurs produit sur un film et pour finir, nous constaterons qu'un parti pris dans la colorimétrie peut définir une œuvre ou une cinématographie.



Dans un premier temps, Au cinéma, la couleur n'est jamais neutre : elle joue un rôle essentiel dans la construction de l'émotion ressentie par le spectateur. Chaque teinte porte en elle une charge symbolique et affective qui permet de renforcer le ton d'une scène sans utiliser de mots. Par exemple, le rouge est fréquemment associé à la passion, au danger ou à la violence ; le bleu évoque souvent la mélancolie, la solitude ou le calme ; le jaune peut suggérer la joie ou, au contraire, un malaise étrange selon son intensité. Ces associations ne sont pas fixes, mais elles permettent aux réalisateurs de guider inconsciemment les émotions du public. On retrouve cette idée dans le film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) de Michel Gondry qui utilise des couleurs et des transitions qui entre elles deviennent un langage pour exprimer les émotions des personnages et les souvenirs qui se dissipent. Les teintes froides sont associées à la souffrance et à l'oubli, tandis que des couleurs plus chaudes et vibrantes surgissent lorsque les souvenirs heureux refont surface. On y trouve aussi des jeux de saturation et surexposition qui témoignent du souvenir et place le spectateur dans la mémoire d'un autre.



ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND

Dans *Hors de l'eau*, le choix des couleurs fait référence aux émotions et sentiments d'Alice. Pour autant, certaines pièces de la maison se sont retrouvées liées à une certaine couleur. Evidemment, cette idée est née de la façon dont vit Alice les choses sur le moment.

Par exemple, la salle de bain est plongée dans un jaune malaisant, oppressant. La scène de la salle de bain est essentielle puisqu'elle introduit le personnage d'Alice dans le silence et à

travers le regard qu'elle se porte dans le miroir. Grâce à ce jaune, le spectateur comprend directement que la jeune fille est plongée dans un mal-être certain.

Dans la séquence de fin de la première journée, Alice dîne avec son père. Cette séquence est plongée dans une colorimétrie orange, très chaude. Elle nous a permis de transmettre la relation fusionnelle entre Alice et son père malgré le mal qu'il éprouve à exprimer leurs sentiments. Pour autant, quand le salon est de nouveau exploité, les tons varient du bleu au blanc, soulignant un moment de calme dans l'esprit d'Alice ou un moment de normalité avec son père.

La colorimétrie d'un lieu en particulier importante est présente dans une pièce : la chambre d'Alice. Plusieurs situations y prennent place et laissent un chemin à diverses émotions. Les premiers réveils sont habillés de bleu. Le premier est extrêmement saturé, nous posant des questions sur la tranquillité du personnage. Ses futurs réveils seront plus doux, laissant penser que les rêves qu'elle fait la nuit l'apaisent.

On retrouve aussi la séquence de dispute avec son père transformant les tons généralement froids de la chambre en un jaune orangé. Cette lumière saturée provient du couloir, ne provenant donc pas de la chambre d'Alice mais perturbant l'équilibre de celle-ci. Un ton verdâtre se crée d'ailleurs sur le mur parallèle à la porte, derrière Alice.

Une nouvelle fois, Alice souhaite bonne nuit à son père dans une lumière verte. La scène est tournée depuis le couloir et on peut percevoir le mélange des couleurs froides et des couleurs chaudes qui peuvent se dégager du salon (la pièce où Alice retrouve son papa).



Dans un second temps, le contraste des couleurs au cinéma n'est pas seulement une question esthétique : il a une véritable portée narrative et symbolique. En opposant des teintes chaudes et froides, claires et sombres, saturées ou désaturées, le réalisateur crée des tensions visuelles qui traduisent souvent des conflits internes, des ruptures émotionnelles ou des changements de ton dans le récit. Ce jeu d'opposition attire l'œil, guide l'attention du spectateur et souligne ce qui est important à un moment donné. En y ajoutant cet aspect vu précédemment qui définit les couleurs comme des traductrices d'émotion, le contraste chromatique donne du sens à l'image, en enrichissant la lecture émotionnelle et thématique de l'œuvre. On retrouve cette notion dans deux films d'animation distincts : *Les noces funèbres* (2005) de Tim Burton ainsi que *Coraline* (2009) de Neil Gaiman. Dans ces deux œuvres, on retrouve une opposition entre deux mondes arborant deux esthétiques aux antipodes l'une de l'autre. Dans *Coraline*, le premier monde est celui dans lequel Coraline vit, un monde fade où la pluie, les couloirs froids et la boue règnent. Quand celle-ci s'échappe par une petite porte secrète de la maison, elle se retrouve dans le même monde, pour autant les couleurs y sont vives, les choses y sont plus belles et des plats meilleurs. Dans *Les Noces Funèbres*, on retrouve le monde des vivants et le monde des morts. Le paradoxe ici est que le monde des morts est beaucoup plus joyeux et coloré que celui des vivants, plongé dans un gris constant et des couleurs maussades. Grâce aux couleurs apportées, le spectateur fait la part des choses et constate que dans une certaine mesure, la couleur ici est synonyme de bonheur et amusement.



CORALINE

Le contraste des mondes grâce à la couleur



LES NOCES FUNÈBRES

Une envie de contraste entre plusieurs séquences et moments de la vie d'Alice nous a poussé à réfléchir à comment faire. Le plus logique pour nous était de contraster en premier lieu quand notre personnage principal se trouvait au lycée et quand elle était chez elle. Ces deux œuvres m'ont donc inspirée et m'ont poussée à vouloir qu'aucune colorimétrie ne soit ajoutée aux plans tournés au lycée et en dehors de chez elle afin d'insister sur le côté oppressant de l'extérieur qui n'apporte rien de bon à Alice. La vie lui paraît donc maussade et terne, nous rappelant le monde des vivants des *Noces Funèbres* ainsi que le vrai monde de *Coraline*.

Au contraire, quand Alice se retrouve chez elle, malgré des émotions négatives, le plan tourné est toujours teinté, montrant peut-être que le seul lieu où elle s'autorise à éprouver des émotions est entre les murs de sa maison. Même lorsque celle-ci converse juste avec son père le matin avant de partir au lycée, une légère teinte bleutée insiste sur la tranquillité qu'elle ressent. Elle n'est pas spécialement angoissée, elle se contente simplement de faire ce qu'elle a à faire.

Une autre idée est exploitable, cette idée que la maison d'Alice serait le reflet de son esprit étant donné que le spectateur ne voit que ce qui importe Alice sur le moment et que la décoration de sa chambre a été spécialement pensée par notre groupe pour refléter son esprit débordant de pensées constantes. De ce fait, la colorimétrie représente les émotions et pensées de notre personnage principal et les contrastes accentuent la façon dont elle vit les événements de sa vie.



Pour finir, la colorimétrie peut devenir un véritable marqueur d'identité pour un film ou même pour l'ensemble de l'œuvre d'un réalisateur. À travers le choix des teintes dominantes, des contrastes, de la saturation ou encore de la température des couleurs, un film peut immédiatement installer un univers visuel reconnaissable et cohérent. Certaines œuvres sont d'ailleurs identifiables en un seul plan grâce à leur palette chromatique singulière, qui devient presque une signature. Prenons par exemple le réalisateur David Lynch. La colorimétrie joue un rôle fondamental dans la création de son univers étrange et déroutant. Loin d'une simple fonction esthétique, elle participe activement à l'atmosphère onirique et inquiétante qui caractérise ses films. Dans *Mulholland Drive* (2001) ou *Blue Velvet* (1986), l'opposition entre des tons chauds et rassurants et des teintes sombres, froides ou saturées souligne les fractures entre réalité et illusion, entre innocence et perversion. Les rouges intenses, les bleus profonds ou les jeux de lumière artificielle deviennent des marqueurs sensoriels du malaise et du mystère. Ainsi, chez Lynch, la colorimétrie ne se contente pas d'accompagner le récit : elle le déforme, le trouble et en devient l'un des vecteurs principaux du sens et de l'émotion.

MULHOLLAND DRIVE



BLUE VELVET



TWIN PEAKS



THE ELEPHANT MAN

