

Elégie

Les Notes d'Intentions



Synopsis

à Paris au début du 22^{ème} siècle, on entend des cries dans une allée, un détective privé s'élance pour sauver la demoiselle en détresse. Il ne se rend pas compte alors que pour la sauver il devra d'abord résoudre une bien terrible histoire. Vouloir faire le bien est une chose, savoir ce qui est juste en est une autre.

I. Note d'intention par personnage

I. Paul

36 ans, Grand, athlétique. à l'allure un peu ours.

Un détective dans l'âme, il est obsédé par la résolution de ces affaires. Il est curieux de nature et c'est d'ordinaire sont moteur principal.

Il est arrivé à Paris 5 ans avant les événements du film. Il avait laissé en province ça femme et son fils car il ne voulait pas se sentir emprisonner. Il justifia son départ en se persuadant qu'il était un mauvais père et un mauvais mari. Maintenant le temps est passé et il sait qu'au fond il est un sale type et que rien ne justifiais ceux qu'il a fait. Il sent le mal en lui. Il fait le job de policier pour essayer de réparer ces erreurs passés. Il recherche le chemin de la rédemption mais ce n'est qu'un moyen de s'auto persuader qu'il ne peut pas encore rentrer. Mais retourner voir sa femme en a t'il vraiment envie? Non, au fond il préfère sa vie de détective, les histoires sans lendemain et les enquêtes qui a chaque fois apportent des succès éphémères.

Son passé et l'habitude de vivre seul la rendue très silencieux, il jauge toujours la situation avant de s'y lancer.

Quand Annah arrive dans sa vie il pense qu'il a trouvé un petit oiseau blessé et qu'en l'aidant à aller mieux il pourra lui aussi s'aider. Aveugler par le complexe du chevalier servant il tombe inexorablement dans ses filets. Au débuts il se refuse à la toucher mais au fond il est faible et aime faire des choses qui lui font du mal.

A la fin quand il tuera Edouard il comprend qu'il n'était le chevalier de personne, qu'il n'a aider personne, mais qu'il a été choisie pour être seulement l'exécuteur. Il n'a pas été choisie pour le badge mais pour l'arme.

II. Annah

28 ans, taille moyenne 1m70, fine, belle à l'allure fragile. Blonde au yeux bleus, elle alterne les styles femme-enfant ou femme fatale au besoin.

Cela fait maintenant un an quelle échappe à Edouard. Mais avant c'était une jeune infirmière de province, elle changeait tout les ans de ville, prétextant à chaque fois qu'elle attirait trop l'attention qu'elle voulait se rapprocher de sa mère. Oui elle a euthanasié plus d'une centaine de personnes et chaque cas étaient justifiés. La question est pourquoi? Elle même ne sait pas. Le jour elle est sûre que c'est sa mission quelle doit faire ce que les autres n'osent pas pour le bien commun. Le soir cependant elle n'arrive pas à dormir. Elle sent le gout du sang dans sa bouche elle n'arrive pas à savoir si elle est dégouté ou fasciné par lui. Elle sent se poids inexorable sur sa poitrine. Rien ne l'apaise alors elle préfère oublier. Quoi de mieux que se passionner pour sa dernière relation pour ne penser à rien d'autre. Malheureusement elle se déteste trop et fait tout pour que cela ne fonctionne pas.

Elle a un don pour la survie incroyable, mais à chaque fois elle blesse fatalement ceux avec qui elle est.

Elle ne sait jamais vraiment pourquoi elle fait se quelle fait, elle le comprend cependant à posteriori. Au début elle aussi pense se reconnaître en Paul, elle pense voir dans sa manière de porter sa mauvaise nature une ressemblance avec elle même. C'est pendant la scène du petit déjeuner quand elle s'entend parler, sa bouche en auto pilot trop habitué à séduire, quelle se rend compte de pourquoi elle a choisit Paul et se quelle attend de lui. Elle pense être dans une tragédie que tout est déterminé à l'avance alors quelle est l'instigatrice de tout les événements.

III. Edouard

38 ans, grand élancé, à l'allure distingué.

Il aurait pu être le héros de l'histoire. Il veut faire le bien, manichéen. Il a le syndrome du héros, il veut tellement faire ce qui est bien qu'il oublie ce qui est juste. C'est un bloc il est sûr de qu'il fait, est entier et ne ment jamais. Une seule fois il a laissé quelqu'un pénétrer ses défenses et il a malheureusement choisie la mauvaise femme. Il a vu en elle la personnification de la dévotion jusqu'à ce qu'elle le laisse.

Quand elle est partie son monde s'est effondré, il a alors connue la colère qui ne la pas encore totalement quitté. Ses envies de monde plus propre, plus organisé sont mué en action réelle il a commencé à investir dans une des proxys les plus importantes de Paris pensant s'armer ainsi de l'arme qui fera le bien.

Toujours obsédé par Annah il a fait des recherches sur elle pour la retrouver, puis quand il a découvert ses agissements il s'est mit à penser que la faire arrêter était sa mission que c'est pour ça qu'il avait une proxy. Trop confiant en son intelligence il pense très vite décrypter Paul. Il a vu en lui le gentil flic, il n'a pas compris que c'est le côté impulsif de Paul qui l'a fait choisir.

II. Ambiance et Contexte

A. Ambiance

On est dans un futur qui ressemble aux années 1930, l'ambiance y est donc futuriste mais nappée de Jazz. On est donc dans un curieux mélange de rétro-anticipation.

C'est cette ambiance que je souhaite développer, faire travailler l'imaginaire du spectateur en lui donnant à voir un monde original qui est fait autant de découvertes que de choses qu'ils connaissent par cœur. On aura donc des voitures volantes mais celle ci auront le look des vieilles Bugatti des années 30 (car celle ci avait un design inspiré des avions de l'époque).

On suit un détective qui y mène son enquête, il faut donc que l'on soit plonger dans le doute avec lui. On reste donc coller à notre personnage. Il y aura des moments d'action sur un rythme rapide, mais aussi des phases de réflexions très contemplatives.

L'ambiance devra également beaucoup à deux éléments, la ville et le climat.

La ville est devenue gigantesque, mais son cœur n'a pas tellement changé. Elle n'est que le prolongement de notre ville actuel et tout en elle doit faire penser à un éternelle recommencement. J'entends par là que par exemple tout les nouveaux bâtiments rappellent le style de grand palais. Les traits de ces dernières années vont être forcés, notamment la préservation du patrimoine et la privatisation des possessions publiques.

On y retrouvera une foule plutôt homogène qui pourrait nous faire penser que nous sommes dans les années 30 mais avec quelques excentriques qui nous rappelleront que nous sommes dans le futur.

Le climat, par le réchauffement climatique, est composé d'extrêmes, il neigera le soir et le jour il fera une chaleur excessive, qui participera à l'ambiance lourde du film.



B. Contexte

Paris:

Capitale de la France, Paris est une ville riche et apaisée par rapport à la province. Le futur ne doit pas faire peur. Par contre malgré les meilleures volontés, les gens n'ont pu contrer totalement le chaos issu de développement trop rapide. Le thème étant la fuite on doit sentir la démission des responsabilités sur la terre. Si dans Paris on sent un climat apaisé, le gigantisme des lieux peut être inquiétant. A l'inverse à l'extérieur, cela fourmille de personnes, l'espace a dû être utilisé au maximum, donc les espaces sont plus enfermés (impression renforcée par le fait que les rues sont couvertes).

Architectures & Urbanismes:



De grands mouvements écologiques ont aidé à changer l'organisation de la ville. Maintenant le cœur de la ville (l'intra muros) est totalement piéton. Cela a permis de rendre Paris plus vert, là où il y avait des routes maintenant ce sont des rangées d'arbres. Les grandes compagnies ont également eu leur mot à dire, par exemple les Champs Elysées sont devenus un grand parc d'attraction. Les activités sont le grand huit Coca Cola, la course de mini voitures Swatch, le labyrinthe Gucci.

L'architecture dans le centre n'a pas changé car protégée, étant notée au patrimoine de l'UNESCO. Tout autour, par contre, de très grands buildings s'élèvent. Ils ont l'air d'avoir été créés dans une idée de transparence faite seulement de verre blanc et d'acier.

On protège le cœur de la ville en faisant un hybride entre un parc d'attraction et un musée. Quand autour les influences explosent, on y sent l'art arabisant, l'art sud américain. Autour des grands gratte-ciel on voit des milliers d'habitations de seulement quelques étages. On sent qu'à la base on voulait que ce soit des cubes rangés mais ils ont vite pris le look d'un souk. Plusieurs rues sont couvertes de tuiles et paille pour refroidir pendant la journée et garder un peu de température le soir (voir la section sur le climat). Il y a toujours les anciennes bouches de métro qui donnent désormais sur des routes souterraines.

Les voitures étant interdites de voler au dessus de Paris, on voit une myriade de voitures tourner comme deux anneaux de Saturne autour des buildings qui entourent les portes de Paris.



Société:

Les clivages existent évidemment toujours. Les riches sont plutôt dans Paris intra-muros et les grands buildings. Tout le monde fait partie de communauté mais la République par l'uniformisation a repris un peu ses droits. Tout le monde est bien sûr habillé différemment mais on sent une cohérence de société. On partira du concept que tout est toujours un recommencement, après la mode des années 80 en 2000, 60 en 2010 on est à un point où la société du 22^{ème} siècle se retrouve dans les années 1920. On est dans un système où le plus important est le travail, c'est ce qui définit l'individu. La famille n'ayant plus de grande importance les tensions communautaires apaisées, seul le travail crée des interactions, crée des groupes, de la fierté.

L'Etat n'est plus là que pour réguler, de très loin, une société sur laquelle il a perdu une grande partie de son emprise. Maintenant tout est issu des compromis, des contre pouvoirs.

Au niveau étatiques, la France est devenue une région de l'Europe.

Climat:

Le réchauffement planétaire et par conséquent les changements climatiques vont se faire sentir par les extrêmes que cela va engendrer. Pendant la journée nous avons un climat méditerranéen très chaud et humide. Le soir par contre il neige. Ces changements ont des conséquences sur l'architecture et l'urbanisme.

Mode:

Les styles à l'exception de quelques excentriques tendent vers le sobre. Le style global est proche des années 20-30, on ressent une légère influence des années 50. Les différences de températures se ressentent fortement, cela se sent donc sur les vêtements. Les gens sont plutôt habillés de vêtements légers, le jour et de gros manteaux la nuit. On voit donc se balader le jour des chemises blanches courtes et des jupes, le soir par contre les gens portent de longs manteaux.

Il y a quand même une uniformisation qui est présente ; dans la ville on ressent des qualités de vêtements supérieurs mais des modèles proches de ceux des quartiers plus pauvres. Ceux qui ont un job de service on généralement un costume (service d'entretien par exemple).

Les Polices:

La police nationale ayant été privatisée, elle a été divisée en 3 corps. La privatisation a été forcée par les difficultés financières des états et une volonté d'aller vers plus de sécurité par la population.

- Les Nationaux

Un tout petit nombre d'agents qui ont des responsabilités sur l'ensemble du territoire, surtout là pour jouer le rôle de police des polices et à la coordination dans des cas qui s'étendent sur de grands territoires. Ils sont trop peu par rapport au développement du nombre de policiers dit de proximité, et ne profitant pas des mêmes capitaux ils sont moins bien équipés.

- La Police de proximité ("Les Proxy")

Les Proxy sont ce qu'il reste de la police municipale, après la privatisation de celle-ci. Des gens ont fondé des sociétés privées qui tiennent de ce qu'on appelait police, de garde du corps et parfois d'homme de main. Certains sont issus de fondations et œuvres pour le bien commun, d'autres sont plus discutables.

- Les Freelances

Le statut de freelance a été créé pour répondre au besoin des personnes qui n'avaient plus les moyens d'aller voir les Proxys. Ce sont généralement des policiers sans le sou. Ils doivent également, n'étant pas rattachés à un secteur, pouvoir aussi prendre en étude des cas dits transversaux (couvrant plusieurs villes, régions).

L'Euthanasie:

C'est parfaitement légal, cependant il y a des critères draconiens à respecter. Les médecins n'ont cependant pas recours à l'euthanasie de peur des procès. Trop souvent un membre de la famille porte plainte contre un autre membre de celle-ci et contre le docteur pour abus. Ils ont donc dû apprendre à être plus que prudents dans ces cas.

III. Les Technologies

Exemples de Technologie :

Les Cristaux

Point central de la technologie du futur, ils servent à tous. Ceux qui ressemblent à des Quartz servent à Stocker les informations, les Améthystes sont des sources d'énergie. A peu près tous les appareils fonctionnent grâce à un cristal. C'est un moyen de faciliter la cohérence et la compression du spectateur, que tout lier à une grande invention technologique.

Les Ecrans

Il existe plusieurs types d'écrans, les écrans de type 2D habituel, les écrans qui donnent une impression étrange de 3D (l'écran au dessus du bureau de l'accueil de Biodeep).

Et les écrans dits : de Brume. Ces derniers sont composés d'une brume épaisse qui est éjectée par un système qui ressemble à une ventilation encastrée. Leur avantage est que l'utilisateur peut d'une part les agrandir à la taille qu'il veut, il suffit qu'il touche une extrémité pour cela. Un autre avantage est, qu'il n'y a pas seulement une impression de profondeur, mais qu'elle est réelle. On peut placer des éléments les uns derrière les autres.

MAJ : Suit à des problèmes techniques qu'engendrerait l'écran de Brume nous partirions plutôt sur des écrans composés d'eau.

Les Hologrammes publicitaires

Dans la galerie marchande les produits sont sacralisés. Ils ont donc été placés sur des présentoirs et dans des vitrines. Dans celle-ci le produit flotte et on y voit de petites pubs. De temps en temps de petits personnages en hologramme en font la réclame comme on peut voir devant les Galeries Lafayette. Au centre des hologrammes on voit un cristal en lévitation.



Les Lucioles.

Petites lumières dans le bar. Elles permettent d'avoir une lumière tamisée à volonté que l'on peut déplacer à volonté. Sur celles du bar est noté le prix des alcools.

Les zeppelins

D'énormes Zeppelins d'une forme ovale très allongée sillonnent le ciel. Ils ont une toile à rayure blanche et beige (donc blanc et gris). Ils ont sur leurs côtés d'énormes écrans vidéo qui passent des publicités. Ils servent de transport en commun entre plusieurs points de la ville.

Le Terminal de communication portable (TCP)

Voir le Player de « Earth final conflict - player_xvid.mp4 » on part sur la même base, sauf que le notre sera surtout composé d'un quartz centrale. C'est un des éléments les plus modernes de cette époque, le plus grand concentré de technologie qu'il y ait.

Les voitures

Les voitures sont ressemblantes à celles des années 20. Les voitures publiques sont en métal laqué (les vélib' du futur), donc une grande partie des voitures sont exactement identiques. Elles ressemblent à la « goldensub.jpg » les roues sont retournées vers le bas, ce qui en fait des ventilateurs qui permettent la poussée. Le look de toutes les voitures est proche de toutes les voitures déposées en photo dans le dossier, elles ont juste en plus la modification des trous d'air « Voiture Moderne.jpg » au niveau des portières, nous aurons ce renforcement.



IV. Intentions de Mise en Scène

Ce film est un film d'inspiration classique. Ce que j'entend par là c'est que l'ambition est de mettre le spectateur dans un siège confortable et dont il a l'habitude pour après l'attirer dans une plus grande mobilité.

Cela veut dire des plans fixes et des mouvements de caméra léger au début, pour petit à petit avoir une caméra mobile jusqu'au point où elle survolera la ville entièrement.

Mon souci est de traiter une histoire intime de trois personnages tout en montrant la ville et le temps dans lequel ils évoluent. On aura donc des moments avec des plans très serrés pour ensuite passer à des plans aériens de la ville.

Le générique se veut très doux il y aura donc beaucoup de fondue, ce générique se veut un réveil. Paul est dans une vie sans joie, il y est sans vie. Quand il rencontre Annah c'est à ce moment qu'il s'ouvrira de nouveau et donc que nous arrêtons les fondues.

Par la suite dans la séquence 2 nous commençons à coller à notre personnage sans pour autant prendre de point de vue subjectif. La séquence de combat est très courte mais elle sera légèrement sur découpé pour monter le rythme du film rapidement.

Une fois dans le motel la cadence doit être calmé tout en sentant un peu de l'excitation d'il y a quelques instants, pour montrer que leur rencontre est aussi à un niveau basement animal. Cette séquence est pivot car en décélérant cela permet au film de prendre son rythme.

Pour la séquence du petit déjeuner (12) on aura un traitement de montage très particulier on insèrera de rapide plan sur ce qu'elle regarde. Pendant qu'elle parle on ne montrera pas l'actrice mais la ville, pour plus de pudeur par rapport à ce qu'elle dit. Je n'aime personnellement pas montrer des attermolements et ainsi nous pourrons aller aux bouts du jeu des acteurs sans tomber dans un excès de sentimentalisme.

Le son jouera un rôle très important et sera régulièrement celui qui en dit plus (voir la section correspondante).

Paul est un personnage massif il doit être montré dynamique et puissant car c'est de ça dont il va sa propre victime, donc quelque chose plongé où mouvement pour le mettre en valeur.

Annah est un personnage à la fois fragile et dominateur elle sera donc soit traitée par de long plan fixes, soit par de léger mouvement qui accompagneront ces gestes pour la rendre plus suave.

Edouard, comme Paul c'est un homme entier, il ne perd jamais le contrôle et va toujours là où sa raison le mène nous le traiterons donc par des plans fixes ou de légers travelling pour appuyer sa position de puissance sociale.

Pour la séquence 10 il s'agira d'un montage rapide sur uniquement une bande son musicale des différents endroits où il mène ses enquêtes. Chaque endroit ne sera uniquement traité que par un plan fixe. L'action à l'image suffira à donner du dynamisme.

La séquence finale doit rappeler celle du "le Lauréat" où on croit aller vers un happy end classique avec la voiture qui part au vent mais en fait on restera sur nos personnages qui viennent de s'enfermer dans une autre prison.

V. Les Cadres

Le film veut avoir une allure classique tout en étant moderne, on va donc aller chercher des mouvements de caméra très pures. J'entends par là que soit nous serons sur de caméra fixe, soit sur des travelling, mais évidemment nous ne chercherons jamais le dynamisme de la caméra épaule.

Dans le générique la caméra volera au dessus des instruments, se qui créera le contraste avec la chanteuse qui sera en plan fixe. On ne verra que des morceaux d'elle (bouche, hanche etc....) les 2 types de plan seront alternés puis on verra apparaître les personnages principaux. Qui eux seront en plan fixe. On passera alors dans une mise en scène plus proche des films noirs classiques. Nous garderons cette intention jusqu'au combat de la séquence 2. Les mouvements de caméra doivent être très précis (même si le mouvement est infime) car ils sont toujours dans une logique de continuité, qui sera importante car, comme vous le voyez nous passerons par plusieurs intentions de mise en scène dans la même séquence.

Le film travaille plusieurs genres, le film noir de manière global, mais également le film contemplatif (dans les phases de réflexion), le film d'action (par le combat et la course poursuite), le film d'aventure (la séquence 10 de découverte). Les mouvements de caméra, leurs gestions et leurs exécutions doivent cependant être cohérents entre eux, car nous n'avons pas 1h30 de film mais 15 min. Chaque intention doit trouver échos dans les actions d'avant ou après.

Pourquoi le Plan fixe : pour ne se concentrer que sur l'action dans le cadre.

Pourquoi les mouvements de caméra : pour augmenter le dynamisme d'une scène d'action, pour aller chercher physiquement du regard un élément important.

Pourquoi les mouvements de grue : La ville est un des éléments les plus importants du film, son ambiance, son architecture. Il est donc important d'aller à sa hauteur. Cela permet également de faire une transition entre la taille humaine (celle de l'aventure) et celle où nous ne sommes plus que des fourmis (celle qui nous permet d'installer la ville dans sa globalité).

Nous montrerons le rapport des tailles entre personnages et villes par de grandes contres plongées (« hall.jpg » & « famille.jpg »), sans excès on veut présenter pas donner une impression d'écrasement des personnages par la ville. Les images « 1.jpg » et « 2.jpg » montrent bien la proportionnalité des tailles mais le montrer à ce point là ne me paraît pas aller avec le film. Au mieux nous montrerons le rapport de force de « ville et matte painting.jpg ».





La ville est gigantesque, les points de fuite doivent nous amener très loin. Dans « ruelle.jpg » et « 3.jpg » nous ne voyons pas la fin. C'est important de donner cette impression que chaque ruelle peut durer sur des kilomètres. Pour renforcer l'idée que dans le futur c'est pareil, juste plus grand.

D'une manière générale, les cadres auront une obligation : intégrer les éléments du futur.

Ce qui veut dire que certains cadres devront avoir, de manière forcée, certains éléments futuristes. Par exemple pour reprendre la séquence du bar, nous aurons un cadre sur les lucioles (voir section « Technologie ») près des bouteilles et une balance de mise au point nous fera passer au barman. Evidemment un gros travail sera fait pour que cela ait l'air naturel pour le spectateur.

Pour montrer les phases de réflexion des personnages, nous aurons des cadres contemplatifs qui montreront soit la beauté (par l'utilisation de quelques lignes très pures) ou la complexité de la ville (exemple « lumière et cadres.jpg »). Nous respecterons les règles de composition, mais sans être trop propres (en opposition avec le cinéma soviétique des débuts). Le film se revendique d'être très graphique, parfois les compositions doivent paraître trop léchées, pour qu'ensuite dans les souks par exemple on ait encore plus l'impression de bordel.



D'une manière générale nous travaillerons sur les focales mais en évitant les déformations trop importantes. par exemple, nous utiliserons des courtes focales (sans jamais aller chercher les déformations que je n'aime pas). De même nous n'irons pas non plus jouer à aplatir complètement les images. Pour plusieurs inserts il est à noter que nous irons carrément filmer certains objets en macro.

VI. La Lumière

Un des éléments fondamentaux du film. D'une manière générale le film veut sembler être classique pour compenser la grandiloquence du futur, mais il doit définitivement garder un aspect esthétique fondamental. Ce que j'entends par là c'est, si d'une manière générale il faut avoir l'air d'être d'être dans une lumière naturelle et légèrement esthétisante mais certains plans eux pourront être complètement exagérés.

Prenons un extrait du Cinquième Elément de 0 à 8s de l'extrait cela paraît normal mais à la huitième on a un plan qui est clairement à caractère dramatisant et esthétisant.

Il y aura donc des plans avec une lumière très imposante venant du ciel comme « 1.jpg » et « 2.jpg » mais cela restera des moments rares et précis. D'une manière générale, on sera plus dans l'esprit de « A detective Story - Noir & Blanc - intention Bleu.jpg », de grandes plages nuancées où les intentions de lumière mettent seulement en valeur ce qui nous intéresse.

De nombreux extérieurs seront couverts comme « Paris St Antoine la cours de l'ours.jpg » ou encore « 3.jpg ». Cela sera l'occasion de travailler sur ces fameuses raies de lumière et également créer ainsi de la profondeur. Profondeur : important pour ces ruelles car elle doivent paraître sans fin.

Si on regarde « insert.jpg » le contraste induit par la raie de lumière me paraît très beau, mais il est crucial de ne pas chercher à surcharger chaque plan de ces effets. Tous les plans ne sont pas « le plan du film » mais ils s'inscrivent dans une continuité. (Voir le travail de Deakins dans « Jarhead »). Une fois cela dit, ce genre d'effet est intéressant et apporte un plus quant à la relation des personnages avec le contraste.

J'aime beaucoup les réflexions de lumière sur les sols et notamment sur les sols mouillés (comme nous aurons dans la séquence deux). Et évidemment dans l'eau (pour les plans d'exposition de bâtiment) « Lumière architectural.jpg ».

Pour les besoins de la mise en scène (voir Note : l'étalonnage) nous aurons plusieurs plans en contre jour pour travailler sur des contrastes extrêmes et ainsi faire disparaître toute nuance. Voir « Lumière et cadres.jpg » et « Possible travail d'effets de découpe.jpg ».



Il me paraît important de ne pas cramer les ciels, car il faut que nous ayons des éléments très facilement identifiables qui aient l'air réel. Si le ciel a l'air vrai, alors pourquoi ne serait pas tout ce qui est en dessous. « Ciel.jpg », « Lumière et cadres.jpg ». Maintenant il est sûr que pour dramatiser certaines actions, ou pour être plus précis, pour introduire un climat dramatique, on pourra cependant travailler le ciel pour le rendre un peu plus terrible « louvreNoiretBlanc_m.jpg ».

La ville la nuit, la lumière dans l'animation. « ville.jpg » montre bien ce que je cherche à travailler pour la ville il faut que l'on voit une ville, qui malgré les ténèbres de la nuit, reste très lumineuse. La lumière émanant de chaque quartier donnera une indication directe quant à la richesse de celui-ci. C'est par la lumière sur la ville que sera également introduit la présence du périphérique volant. On doit voir apparaître deux immenses anneaux de Saturne tout autour de Paris formés par la présence des phares des voitures sur les deux sens du périphérique. Contrairement à la mode actuelle, je ne suis pas forcément intéressé par les effets de flair que pourraient créer les phares des voitures.



VI. L'étalonnage

Le Noir & Blanc :

Si le film est en noir et blanc c'est pour épouser la vision d'Edouard.

Ce personnage refuse de voir les nuances, les couleurs du monde. Il semble en inadéquation avec ce qu'on pourrait imaginer du futur, cependant il y est un dirigeant.

Ce manichéisme peut au départ, quand nous n'avons pas toutes les informations, être pris pour de la pure brutalité ou vengeance. Ce n'est que par la suite, qu'on voit la complexité pour quelqu'un de ne voir le monde que en deux couleurs.

L'étalonnage devra refléter ces intentions. C'est-à-dire, l'utilisation du noir et blanc doit aller de paire avec la capacité du héros à voir les nuances du monde ou non, d'aller vers le point de vue d'Edouard ou non.

Pour prendre un exemple concret, dans la séquence 10 au début, il va retrouver ses indices, ses sources dans la ville. Nous avons donc un étalonnage peu contrasté avec beaucoup de nuances. Au fur à mesure de la séquence il va apprendre des choses sur le passé d'Annah qui vont le pousser à se poser des questions, puis une seule question binaire, a-t-il confiance en elle ? On ira donc de plus en plus dans un univers très contrasté. De plus en plus noir ou blanc. Pour que cela ne paraisse pas factice la lumière devra aussi évidemment aider. Dans l'hôpital il fera très sombre, l'écran étant une des rares sources de lumière. On créera ainsi plus de contraste naturellement. En exemple voir la photo « Horloge Orsay 2.jpg » ou le contre jour naturel augmente tous les contrastes.



Quant à la suite du petit déjeuner avec Annah, Paul la croira ; nous aurons donc un fondu au blanc. Par contre à la fin, il ne lui fait plus confiance ; ce qui implique un fondu au noir. L'étalonnage est donc comme vous le voyez un élément de mise en scène.

Pendant la préparation nous ferons des essais d'intention de filtre de couleur unique sur le film en noir et blanc. Voir « A detective Story - Noir & Blanc - intention Bleu.jpg », « A detective Story - Noir & Blanc - intention verte.jpg ». Ainsi nous verrons si c'est une bonne manière d'isoler les séquences.

Au tout début des recherches il avait été question d'une image très désaturée mais pas totalement noir et blanc, comme « DSC_1502.JPG », cette idée a été abandonnée.

Le noir et blanc aidera également à une intégration des FX plus facile, la question de la couleur étant évincée.

Noir & Blanc d'intention Cyan -bleu



Noir & Blanc d'intention Verte



VIII. Le Sound Design

Le son est un élément déterminant du film car si à l'image on verra une vision fantaisiste du futur il faut cependant donner une réalité à tout ceci et le son en sera un des principaux arguments.

Pour ce film futur n'évite pas électronique, ni électricité. Le court métrage est nappé dans une ambiance de Jazz et c'est un de ces éléments les plus importants.

Souvent les scènes auront un fond musicale qui soutiendra l'action, pour permettre aux quelques moments sans musique (comme par exemple le petit déjeuner) d'être plus naturel et ainsi sonner plus intime.

D'une manière générale beaucoup de sons seront issues d'instruments de musique, je m'explique, dans la séquence 4, où Annah se retrouve seul dans la chambre, on entend les bruits de la ville puis petit à petit ceux ci se transforment en sons d'instruments de Jazz pour finalement donner la musique du film.

Pour l'instant les instruments envisagés sont les instruments à vent comme le saxophone, et les instruments à cordes comme la contrebasse par exemple.

Il faudra donc évidemment des musiques composées pour le film pour permettre de créer cette harmonie. Pour le générique j'hésite à mettre "My Funny Valentine" la question des droits sera étudiée.

Pour les moments d'action nous irons plutôt chercher dans le jazz moderne, dans les mouvements musicaux atonaux, ou dans le be-bop.

La gestion des points d'écoute sera traité en fonction des séquences, dans certaines, on sera très près des acteurs (fin de la séquence 2 quand ils sont tout les deux cachés), à d'autre moment il n'y aura aucun son réelle et se ne sera que de la musique comme la séquence 10. Nous cherchons tout de même à généralement être très près d'eux (en évitant, sauf pour la séquence 2, les bruits de respiration). Dans la séquence 4 par exemple nous serons plus sur les frottements des draps du lit que sur l'extérieur au le début de la scène.

Pour la spatialisation, un mix 2.0 sera fait pour l'ESRA, mais un second 5.1 sera fait pour les festivals. Il y aura beaucoup de traitement de sons hors champs dans les séquences 2,6 et 8 comme l'arrivé dans le hall pour montrer l'agitation de la ville.

Par contre dans les séquences 12 nous n'en auront aucun d'un seul coup on sera enfermé dans la chambre avec Annah

IX. Les Décors

Les trois matériaux importants du film sont la pierre de taille, l'acier et le verre. Chaque élément de décor comporte au minimum un de ces éléments.

Le meilleur exemple de l'architecture qui se sera développé dans Paris est le Grand Palais « grand-palais.jpg », il correspond d'ailleurs parfaitement à une des premières esquisses trouvées au tout début de la préparation « 3.jpg ».



Ce que je trouve particulièrement intéressant dans ce bâtiment c'est qu'il a, à la fois une influence art déco, il fait ancien (construit vers 1895) et pourtant il fait incroyablement moderne. Dans la section «décors du dossier vous trouverez énormément d'éléments de celui-ci. La nef « grand_palais_verrière.jpg » et son balcon « Grand_Palais_balcon_1.jpg » me semblent correspondre énormément car ils ont l'air intemporel.



Si le Grand Palais permet de donner une direction artistique claire, il pourrait (lui ou son clone) n'être utilisé que pour la séquence 10 pour le centre commercial.

Si on retrace rapidement les décors par ordre chronologique.

Séquence 1 : le China, « Le china.jpg » de part son style colonial, il correspond énormément à ce qu'on pourrait imaginer d'un bar du début du siècle stylisé. Il ne fait cependant pas très cave de jazz et serait donc à améliorer.



« St Antoine la cour de l'Ours.jpg » pour la course dans les petites rues pour son côté intimiste, et de part la présence d'éléments faits de verre et d'acier pour les couvrir.

L'entrée de l'hôtel reste à trouver mais ressemblerait à « St Antoine la boutique du Griffon.jpg », certains lieux du côté de Montmartre semblent correspondre ;

L'hôtel en lui-même serait dans un style un peu rococo . La présence du balcon ou la possibilité de faire croire à un balcon est importante.

L'appartement de Paul est, pour l'instant, entièrement à trouver. J'avoue penser à un loft ou à un appartement proche de celui de Ford dans Blade Runner

Le building de Biodeep sera je pense fait entièrement en 3D. Il faut qu'il soit entièrement fait de verre (comme plusieurs immeubles dans Paris). Pour permettre d'avoir un bureau comme « Bureau.jpg ». La vue prise pourra être celle vue de la tour Montparnasse. Le bureau en lui-même, s'il n'est pas trouvé facilement sera sans doute plus simple à refaire entièrement.



La séquence 10 comportera donc une imitation du Grand Palais, des petites arcades comme « Possible décors.jpg », des endroits originaux comme l'arsenal de Bastille « Pont arsenal le-grand-bleu-terrasse-paris-bastille1.jpg », les Champs Elysées (Matte painting), la recreation d'un souk, une idée d'un hôpital (je ne veux pas me perdre dans la médecine du futur, on devra donc voir quelques murs blancs et des infirmières habillées comme dans les années 30).

Le restaurant « le Rialto », pour vous donner une idée, le restaurant qui y ressemble beaucoup est le Train Bleu (restaurant dans la gare de Lyon) « TrainBleu.jpg ». Mais j'hésite à déplacer l'action dans un parc et notamment au parc Monceau (avec vue sur les arches et piliers près de l'eau) où nous dresserons un faux restaurant en plein air.



X. Les Costumes

Nous devons nous trouver dans un futur qui rappelle énormément les années 1930. En ce sens on partira sur les vêtements des années 30 dont on fera un peu évoluer les coupes. Un des futurs les plus réussi que j'ai pu voir dans sa manière de traiter les costumes est « Solaris » de Soderbergh. Ils ont travaillé sur des matières inhabituelles pour faire des coupes proches de ce qu'on connaît.

Là est le secret, je crois. Les codes vestimentaires doivent tout le temps être cohérents pour le spectateur ainsi que pour la direction artistique générale. Pour cela nous utiliserons en patron des costumes des années 30, nous rafraîchirons et moderniserons les coupes. Dans la préparation nous ferons également des essais quant à l'utilisation de différentes matières. « Solaris » est réussi car les matières tout en étant différentes ne paraissent pas totalement inhabituelles.

Pour les personnages principaux :

I. Paul

Paul est dans la classe moyenne inférieure, il ne fait pas attention à lui mais essaie cependant d'être bien habillé. Pour l'instant je le vois habillé comme « Mode H 05 », il faudra cependant faire attention à ne le faire trop précieux (comme le style du remake de « Mr Ripley ») ni aller trop dans le cliché du polar, j'entend par là imperméable et chapeau pour seule



allure. Mode H08 est très proche de 05 mais la manière de le porter à quel point c'est près du corps le rend impropre pour Paul. Ses vêtements sur les différents jours n'évoluent que très peu. Il a un style très fixe.

II. Annah



C'est le personnage pour lequel je reste le plus hésitant car le style féminin des années folles ne me convient pas pour elle. Cependant tout le monde autour d'elle aura ce style. Il faudra donc travailler sur un look hybride.

Aller vers Mode F01 en moins strass et paillettes, ou encore Mode F05 en beaucoup moins sexy (ou court). Sur les différents jours elle portera différents vêtements, l'enjeu sera de rendre ses tenues aussi belles que simples car elle est en cavale. On ne peut donc pas l'imaginer en tenue de soirée après la première nuit.

L'enjeu de ce personnage est de la rendre irrésistible sans que ce soit évident. Cela veut dire qu'il faut qu'elle soit belle et séductrice mais en évitant les décolletés plongeants. Elle est un peu femme enfant par moment, il faut jouer sur une apparente candeur.

III. Edouard

À la fois cadre dans une grande société, et ancien amant d'Annah. Il doit, à la fois, être séducteur (c'est également un combat de mâle) et très classique. En ce sens Mode HO2 à gauche lui va bien pour la première rencontre. (Ou encore celle du centre). Le style de Mode HO6 à gauche ou au centre lui correspond d'ailleurs mieux. Les grosses lunettes noires me paraissent assez appropriées. Pour la rencontre au Rialto, Il est habillé beaucoup plus « casual », beaucoup plus dans le style de Mode H03 gauche ou droit.



IV. Les Policiers

Si dans la séquence 2 ils sont habillés de grands impairs beiges et de chapeaux, à ce moment ils représentent le lien avec les clichés du film noir. Par la suite ils seront en costume de policier. En les imaginant, je pense d'abord aux uniformes de policiers américains, de couleur noire. Mais si on doit s'en inspirer on doit aussi savoir être français. Il faudra donc partir des costumes actuels et les styler. Ils auront les gilets pare-balles apparents. Les costumes seront majoritairement noirs et les écussons apparents. Les écussons permettent de différencier les différentes polices, ainsi que la couleur du gilet pare-balles.

V. La Chanteuse du Bar

Dans une grande robe de couleur unie. Elle doit avoir une silhouette renversante. On peut jouer le look année folle à 100%.

VI. Les Autres

Les styles se mélangent mais restent dans la même direction. On peut avoir des personnes habillées comme Mode F05 gauche ou droit, ou bien encore Mode F 06 et 07, pour travailler sur la modernité mais en même temps un style rétro. La mode dandy est très proche de ce que je recherche Mode H 07. Il faut avoir autant des petits gavroches que des robes



complètement exubérantes. On exprime qui on est par ses vêtements encore plus que maintenant dans le futur. Les vêtements sont plus abordables, facile à créer, donc tous les magasins regorgent uniquement de séries limitées. Personne n'est habillé comme l'autre.

XI. Les Coiffures / Maquillage

On est dans les Années 30. Les coupes sont souvent courtes, mais surtout toujours très propres. Les gens font attention à leur look.

Paul : (brun) Cheveux courts, pour prendre un exemple dans costume/Mode H06 celui de gauche. Il doit avoir une coupe fonctionnelle, pour lui c'est de l'ordre de l'utilitaire.

Annah : (blonde) Cheveux mi-courts. Suivant les moments on pourra mettre en avant, soit le côté court de la femme enfant, soit le côté long de la femme fatale. J'entend par là pourquoi le côté légèrement frisé de Costume/ F03 la femme à droite.

Edouard : (non défini). Dans l'ordre d'idée de Costumes/Mode H 02 à gauche. Cheveux mi-courts plaqués. On peut encore imaginer Mode H08. Il faut faire attention à ne pas le styliser : ce n'est pas une gravure de mode. Il est dans la suite d'idée des nouveaux hommes politiques ou hommes d'affaires qui avec sur conseil de conseiller en communication sont toujours impeccablement habillés.

Les Autres : d'une manière générale, ils sont dans les années 30. L'élément du futur permet d'intégrer un peu de folie sur certaines personnes exubérantes, comme Costume/ Mode F05. Il y aura bien sûre des femmes avec des coupes à la garçonne. Pour les Garçons toujours les cheveux courts, au maximum cela pourrait être dans le style de « Rocketeer » (voir extrait).

Le Maquillage:

Les peaux sont généralement bronzées, de par les changements climatiques. Annah cependant a le teint légèrement blanc. On ne sait pas si elle a une santé fragile ou si les remords la rongent de l'intérieur.

Attention cependant à ne pas forcer le blanc comme les films de Buster Keaton (ou leurs imitations). Le maquillage doit être dans une tendance très réaliste. Il doit mettre en valeur la beauté des personnages, donc pas de cernes ni de rides. Certaines des personnes dans la foule pourront avoir un maquillage (maquillage pas prothèse) créatif, mais ils ne représenteront qu'une infime minorité.

XII. Equipe Technique

Liste Technique :

REALISATEUR – SCENARISTE :

GREGORY HAUGUEL

ASSISTANT REALISATEUR – SCENARISTE :

DAMIEN BAROGHEL

SCRIPTTE :

ANAÏS GRAVIER

DIRECTEUR DE PRODUCTION:

EVA MENZER

CHEF DECORATRICE :

JEANNE ADER

CHEF OP :

THIERRY LE MER

CHEF ELECTRO :

RAPHAËL SAQUET

CADREUR :

ANTOINE DELAUNAY

INGE SON :

ADRIEN SALIBA

PERCHMAN:

MICHAEL NABETH

DIRECTRICE DE POST PRODUCTION:

APPOLINE VERLON RAIZON

MONTEUR:

AUGUSTIN FARGES

MONTAGE SON:

MICHAEL NABETH

RESPONSABLE EFFETS SPECIAUX :

BENJAMIN GUITTON

XIII. Référence Bibliographique et Vidéographique



Le Faucon maltais (The Maltese Falcon)

1941

de John Huston



Le Grand sommeil (The Big Sleep)

1946

de Howard Hawks



Le Docteur Jivago (Doctor Zhivago)

1965

de David Lean



Blade Runner

1982

de Ridley Scott



Solaris

2002

de Steven Soderbergh



Gilda

1946

de Charles Vidor



Ernest Hemingway

1972



Le Travail de Craig Mullins:

<http://www.goodbrush.com/>