

# OBJECTIF

# Sommaire

Naissance du projet	page 2
Mes rôles	page 4
Scénario	page 5
Récit du tournage	page 6
Découpage technique	page 7
Bilan	page 11
Iconographie	page 12

# Naissance du projet

Thomas, Arnaud et moi avons fait un brainstorming pour trouver des idées de sujets, et le thème que nous avons retenu est la solitude.

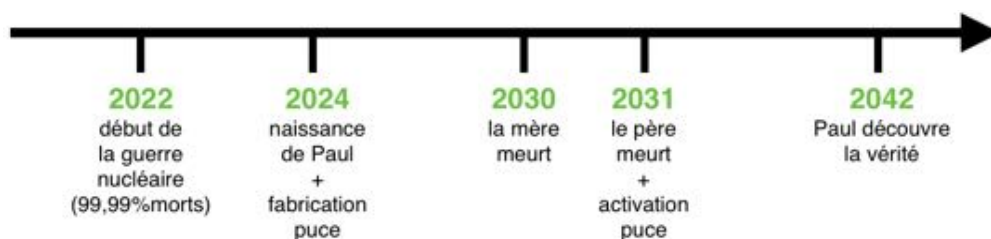
Nous avons cherché des histoires autour de ce thème, la première était celle d'un homme qui réalise qu'il est invisible aux yeux des autres, la seconde était celle d'un personnage qui, grâce à ses lunettes, peut voir un autre monde mais cette idée a été abandonnée car elle n'était pas assez originale. (Le personnage porte quand même des lunettes suite à une proposition de l'acteur). Finalement nous avons gardé l'idée d'un jeune homme, Paul, qui découvre le monde réel grâce à une caméra 8mm.

Nous aimions le fait qu'une caméra offre un autre point de vue à l'intérieur de l'histoire (mise en abîme) et le processus de développement d'un film argentique jusqu'à la projection, qui est en quelque sorte la découverte d'un autre point de vue sur le monde.

Le titre que nous avons choisi pour le film est « Objectif ». Nous jouons sur les multiples sens de ce mot. En effet, un objectif est un objet concret, placé sur une caméra pour concentrer la lumière vers un support de captation. Mais ce terme désigne aussi l'objectivité de la caméra, qui capture le monde tel qu'il est, sans déformation. Ce titre reste assez vague pour ne pas donner trop d'informations au spectateur.

## Synopsis :

Notre court-métrage présente la vie d'un adolescent, Paul, qui lors d'un cache cache avec sa sœur, découvre une vieille caméra 8mm dans une cave. Le lendemain, il décide d'aller faire des prises de vue dans sa ville car c'est la première fois qu'il possède une caméra. De retour chez lui, il développe son négatif dans sa chambre et le projette. A sa surprise, il réalise que les plans qu'il a filmé ne correspondent pas à la réalité qu'il a vu, mais à un monde détruit par une guerre nucléaire. A la fin de la bobine, il découvre un message laissé par son père, qui lui explique qu'en 2022, une guerre mondiale nucléaire a ravagée la planète et décimé une grande partie de la population humaine. Pour ne pas que Paul grandisse dans ce monde, ses parents lui ont implanté un programme dans la nuque qui modifie sa vision lui donne l'image d'un monde parfait. Après cette révélation dramatique, le garçon arrache sa puce et sort de chez lui. À présent, il voit le monde tel qu'il est réellement, il vagabonde dans un paysage post-apocalyptique. Il s'écroule au sol à cause du désespoir et de la fatigue.



## **Les acteurs :**

Luis Letailleur, un ami qui fait parti de l'option cinéma-audiovisuel a beaucoup apprécié notre histoire et s'est proposé pour jouer le rôle du personnage principal.

Les personnages du père et de la soeur sont des membre de la famille de notre équipe.

## **Les musiques :**

La totalité de la bande sonore du film est constituée de musique, nous avons donc dû les choisir avec soin pour qu'elle transmettent les bons sentiments aux spectateurs.

Pour la première séquence nous avons choisi la « Valse des fleurs » de Tchaikovsky car cette musique classique inspire la joie et le bien-être, elle permet d'illustrer le monde idéal que perçoit le personnage principal.

Nous avons ensuite choisi d'utiliser la musique « Cocoon » de Milky Chance car elle apporte de l'énergie positive à la séquence, le personnage est motivé pour aller tester la caméra qu'il a découvert. Son tempo plutôt rapide donne du rythme.

Lors de la projection du film nous avons mis la BO du film « Requiem for a dream » car les violons contribuent à la dramatisation de la séquence et les percussions accentuent la colère du personnage.

Pour la séquence finale nous avons choisi « The black sheep », une musique d'Hans Zimmer, beaucoup plus lente et calme en opposition avec la précédente, elle instaure une ambiance mystérieuse et apaisante.

## **Les couleurs et le cadrage :**

Le premier plan du film est un plan large réalisé grâce à une focale très courte pour présenter le lieu de l'action.

Nous avons choisi des grandes ouvertures de diaphragme pour les plans qui montrent le personnage pour renforcer le sentiment de solitude et d'isolement.

Pour un grand nombre de plans nous avons choisi de filmer à l'épaule pour accompagner le personnage dans ses déplacements. Les quelques plans larges notamment dans la dernière séquence accentuent la désolation et la grandeur des lieux.

J'ai travaillé les couleurs pour qu'au fur et à mesure que l'histoire progresse, on bascule dans des tons de plus en plus froids et des couleurs de moins en moins vives. J'ai utilisé les couleurs complémentaires pour rendre plus harmonieux certains plans.

# Mes rôles

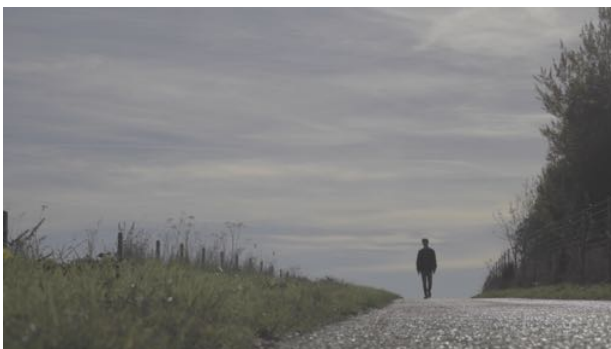
Nous avons tous les trois écrit, réalisé et monté ce court métrage mais j'avais en particulier la responsabilité de la qualité de l'image (cadre, lumière, couleurs).

J'ai donc tenu le rôle de cadreur, grâce à un trépied pour les plans fixes et les panoramiques et un support épaulement pour suivre le personnage.

J'ai aussi été directeur de la photographie, je devais contrôler l'éclairage des plans en extérieur et créer un éclairage pour les plans d'intérieur. J'ai choisi les projecteurs adaptés aux effets voulus et choisi le diaphragme, la sensibilité et les focales utilisées en accord avec le reste de l'équipe.

Après le montage du film, j'ai réalisé la correction colorimétrique des plans et l'étalonnage. Le film ayant été tourné dans un profil d'image « log » qui permet d'obtenir une plus grande plage dynamique, il fallait travailler ces images pour les rendre « normales », puis choisir des couleurs et un contraste qui renforcent les atmosphères de chaque séquence pour faire ressentir au spectateur les sentiments voulus.

J'ai réalisé les effets spéciaux des plans post-apocalyptiques.



Avant (image brute)

Après (image étalonnée)

# Scénario

L'histoire a été découpée en quatre séquences caractérisées par des changements de lieu.

Séquence	description	Lieux	Acteurs
1	un adolescent, (Paul) fait une partie de cache cache dans le jardin avec sa petite soeur et en la cherchant il découvre une vieille caméra à pellicule.	jardin et cave	personnage principal et sa petite soeur
2	Le lendemain matin, Paul décide de partir en ville pour filmer des monuments et des scènes de vie. Il est joyeux car c'est la première fois qu'il utilise une caméra.	Centre ville, quais	personnage principal
3	Paul rentre chez lui, il prépare des bains de produits chimiques pour développer son film. Il le projette ensuite contre un mur de sa chambre et découvre que le film est différent de ce qu'il a filmé. Les lieux sont les mêmes mais ravagés par la guerre. À la fin de la bobine il découvre un message laissé par son père qui lui explique la vérité. Furieux contre ses parents, il arrache le programme de sa nuque.	laboratoire de développement, chambre du personnage.	personnage principal et son père
4	Il sort de sa chambre et voit le monde tel qu'il est réellement. Désespéré, il ère dans des lieux déserts et marqué par la guerre.	hangar abandonné, terminal ferroviaire et zone industrielle rive gauche, champ à Quincampoix.	personnage principal

# Récit du tournage

Nous avons tournés les quatre séquences pendant les vacances de la Toussaint pour avoir plus de souplesse au niveau des dates. Les jours de tournage ont été déterminés en fonction des disponibilités des membres de l'équipe technique et des acteurs. Le plan du père du personnage a été tourné au mois de décembre car nous avons mis du temps à trouver un acteur.

## **Séquence 2 :** (21 octobre)

Nous avons commencé à tourner cette séquence vers 9h le matin pour avoir un soleil bas et une ambiance lumineuse plutôt chaude. Nous nous sommes déplacés dans le centre ville et les quais rive gauche pour varier les décors. Les plans étant tournés à différents moments de la journée, nous avons dû, par soucis de cohérence visuelle, modifier la teinte de certains plans pour une meilleure uniformisation.

## **Séquence 1 :** (31 octobre)

Lors de cette journée nous avons tourné la première séquence du film dans un jardin. Cette séquence avait déjà été découpée auparavant, nous avons donc gagné du temps ce qui nous a permis de faire répéter les acteurs. Nous avons dû organiser l'espace de la cave qui est restreint pour permettre les déplacements de l'équipe de tournage et des acteurs et mettre en place les lumières à l'extérieur et à l'intérieur du décor.

## **Séquence 3 :** (1 novembre)

Le matin nous avons tourné les plans du développement du film dans ma chambre. Ces plans ont demandé beaucoup de préparation pour mettre en place les accessoires et la lumière. L'après-midi nous y avons tourné les plans de la projection du film. Pour aider l'acteur à se mettre dans les émotions du personnage, nous avons mis la musique de cette séquence pendant la prise de vue. La difficulté était que l'acteur devait jouer la réaction de Paul sans voir le message du père qui sera incrusté par la suite.

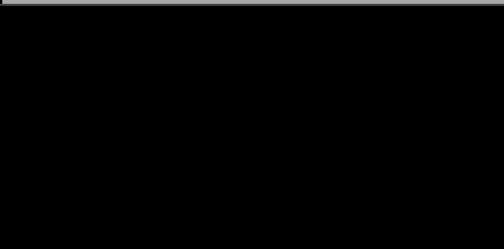



## **Séquence 4 :** (2 novembre)

Le matin, nous sommes allés dans une zone industrielle rive gauche où nous avons utilisé un hangar en ruine et un terminal ferroviaire comme décor. Ces lieux étaient idéaux car ils sont très peu fréquentés et leur aspect abandonné collait parfaitement avec le thème de la séquence. L'après-midi nous sommes allés dans la campagne près de Quincampoix où nous avons repéré un immense champ de terre avec aucun élément sur la ligne d'horizon. Nous y avons tourné le plan final.






# Découpage technique





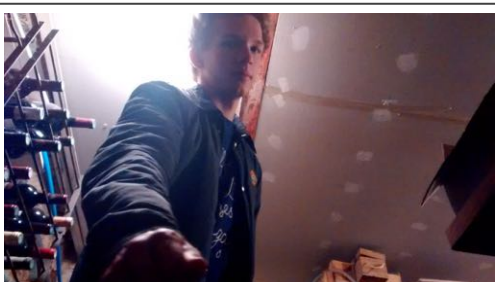
Voici un extrait du découpage technique de la première séquence de notre court-métrage.




Lors des repérages nous avons décidé du cadrage des différents plans de cette séquence, nous les avons photographiés avec notre téléphone portable pour créer un story board précis.

N° plan	Image	Son	Durée	Story-board
101	Noir puis fondu	voix off du décompte « 15,14,13,12,11... » Musique « valse des fleurs » Tchaïkovski	5s	
102	Plan d'ensemble fixe, en plongée sur le jardin, on ne voit pas le personnage	le décompte continue « 10, 9, 8, 7, 6, 5... ».	5s	
103	Plan rapproché fixe puis pano D/G, le personnage continue son décompte on le voit de profil contre l'arbre. A la fin il se retourne et s'éloigne de l'arbre, la caméra suit son mouvement	fin du décompte « 4,3,2,1,0.  Paul : « J'ARRIVE ! »	7s	
104	Plan rapproché taille, caméra épaule, personnage de dos, flou d'arrière plan marqué, la caméra suit le personnage		6s	



N° plan	Image	Son	Durée	Story-board
105	Plan rapproché épaule, caméra épaule, on voit le personnage de face		4s	
106	gros plan dans la végétation on voit se pieds arriver puis il se baisse et on voit sa tête, il se relève		5s	
107	Plan moyen la caméra suit le personnage, il passe devant la remise et entre pour regarder. Il ressort.		4s	
108	Plan demi-ensemble, la caméra est au fond du jardin contre la porte, le personnage entre dans le champ et fait demi-tour.		4s	
109	Plan moyen, la caméra suit les déplacements derrière des feuilles, le personnage retourne sur son chemin et se dirige a l'opposé du jardin		3s	

N° plan	Image	Son	Durée	Story-board
110	Plan rapproché taille, caméra épaule, on voit le personnage de dos, grande ouverture de diapo ; bokeh marqué, la caméra suit le personnage vers le préau il regarde dans le bidon bleu		5s	
111	Gros plan, la caméra est fixe dans le bidon bleu, le personnage se penche et regarde.		2s	
112	Plan américain, caméra épaule, le personnage regarde à travers la vitre, il ouvre la porte et avance, la caméra recule		5s	
113	Plan rapproché buste, caméra épaule, le personnage avance vers le fond de la remise il voit la malle		4s	
114	Plan rapproché taille, caméra fixe contre plongée, le personnage penche sa main vers la malle, caméra= vue subjective de la malle		3s	

N° plan	Image	Son	Durée	Story-board
115	Gros plan sur les mains tenant , caméra fixe		3s	
116	Gros plan sur le visage qui examine la caméra, alternance 115/116		2s	
117	Plan moyen, caméra fixe au fond de la remise. La petite soeur arrive et parle a son frère	« Qu'est-ce que tu fais ? j'en ai marre d'attendre ! » « Regarde ce que j'ai trouvé, c'est une vieille caméra je crois »	5s	

# Bilan

La réalisation de ce court-métrage s'est globalement bien déroulée, malgré quelques difficultés :

- Nous devons rendre crédible les plans truqués, pour cela nous avons placé des calques animés de style pellicule 8mm ainsi que du grain pour rendre l'ensemble plus homogène.
- Il fallait trouver un décor pour le plan du père, nous avons donc fait un cadrage serré et assombrir l'arrière plan à l'étalonnage pour mettre en valeur le personnage.
- Lors de la dernière séquence, un camion blanc passe dans l'arrière plan alors que le personnage est sensé être seul, nous avons dû créer un calque mobile en post-production pour l'assombrir.
- Pour faire comprendre au spectateur que le personnage voit le monde réel après avoir arraché sa puce, nous avons placé un fond vert derrière la porte de sa chambre pour incruster un paysage en ruine, raccord avec les plans de la dernière séquence.



- Quand nous avons tourné la scène de la découverte de la caméra, il faisait trop sombre dehors et trop peu de lumière entrant par les petites fenêtres de la cave. Pour remédier à ce problème nous avons installés un projecteur puissant devant chaque fenêtre pour imiter un effet soleil. Nous avons mis un filtre bleu devant les lentilles pour raccorder la température de couleur des lampes halogènes avec celle du soleil.
- Nous avons dû créer un projecteur 8mm pour la séquence de la projection. Nous avons utilisé un petit projecteur branché sur un variateur de tension et un verre de loupe placé devant le faisceau pour simuler la lentille. Arnaud faisait varier le flux de lumière pendant la prise de vue.



# Iconographie



Tournage du premier plan du film.



Les acteurs répètent avant la prise.



Le moniteur de retour accroché au support épaule permet de montrer facilement le cadre au reste de l'équipe.



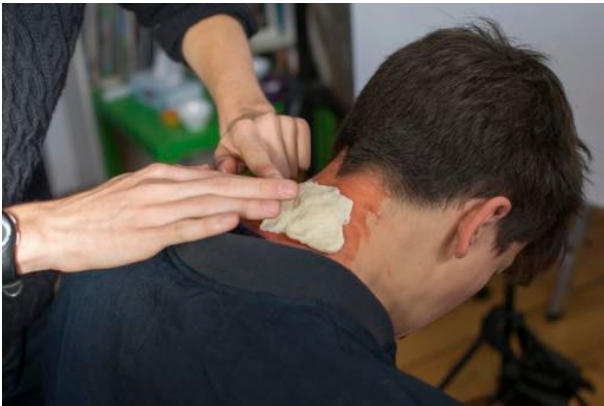
La cave étant très sombre, deux puissants projecteurs à lentille ont été placés à l'extérieur pour simuler un effet soleil.



De grandes plaques de polystyrène blanc ont permises de réfléchir la lumière des sources secondaires à l'intérieur de la cave.



Préparation et mise en place du maquillage pour la séquence 3.  
La plaie sur la nuque a été réalisé à partir d'un mélange de farine et d'huile mais n'a pas été gardée au montage par manque de réalisme...



Un parapluie blanc permet de diffuser la lumière du projecteur halogène. Du tissu noir a été placé autour pour éviter que la lumière n'atteigne trop les murs.



Une plaque de polystyrène renvoie la lumière du projecteur vers le visage de l'acteur.



Mise en place du fond vert derrière la porte qui permettra d'incruster un décor. Malgré le manque de place, il a fallu l'éclairer uniformément pour une meilleure incrustation.

L'effet pellicule 8mm avant/après :



Les différentes étapes de l'incrustation d'éléments virtuels à un plan.

