

“DESVER” — Note d'intention
Option vidéo - Lionel Thenadey

Introduction – L'intention générale

Notre projet consiste à suivre un personnage principal dans l'un de ses rêves, en passant par certaines étapes du deuil (*cf. Références*). À travers un chemin au royaume de ses songes, les personnages traverseront des paysages chimériques, sensorielles et surréalistes. Le spectateur voyagera à travers l'imaginaire des personnages afin de retracer un cheminement vers une délivrance (*mue imaginaire*) révélatrice où fiction et réalité se mélangeront.

Notre projet ressemblera à un mélange de nos idées après les avoir mises en commun pour qu'une part de chacun d'entre nous se retrouve dans ce projet.

Le thème et les idées principales

L'idée de ce projet est partie d'un questionnement autour de nos différents projets personnels. Nous souhaitons pouvoir mélanger chacune de nos intentions plastiques afin de créer un nouveau projet mêlant émotions et idées conceptuelles.

Notre projet abordera différent thème comme celui du rêve, du deuil, de diverses émotions et/ou expériences, mais également travailler autour de la lumière et de la colorimétrie.

Nous souhaitons exprimer un questionnement et une interprétation de la vision que nous avons de la mort et du deuil tout en travaillant ces sujets sous un nouvel angle. Nous souhaitons par ailleurs transmettre différentes émotions au spectateur afin qu'il se questionne, mais aussi qu'il se remémore différents souvenirs.

Les références et influences

Nous sommes partis des sept étapes du deuil : le choc, le Déni, la colère, la dépression et la tristesse, la résignation, l'acceptation, la reconstruction afin de comprendre ce cheminement. Nous sommes de plus partis de l'étymologie du mot “rêve” : Il viendrait de l'ancien français *desver* “perdre le sens”, d'un gallo-roman *esvo* “vagabond”, du latin tardif *exvagus* de même sens, et enfin du latin classique *vagus* qui a donné aussi l'adjectif “vague” et le verbe “divaguer”.

Quant à nos références plastiques, nous nous sommes intéressés au travail de ces différents artistes : Wes Anderson, *Moonrise Kingdom*, Tim Burton, *Les noces funèbres - Beetlejuice - Alice aux pays des merveilles*, Stanko Repac - Max Baby, *I can't do anything*, Melchior Leroux - Théodora, *Fashion Designa*, Masahiro Shinoda, *Himiko - Under the Blossoming Cherry Trees*, Gregory Crewdson.

Les moyens plastiques (la forme)

Nous souhaiterions utiliser divers matériaux comme la vidéo et le son pour le rendu final. Et pour le contenu, nous souhaiterions utiliser du carton, du plâtre et de la peinture pour créer des décors en maquette afin d'incruster nos personnages dedans en post-production. Du tissu sera également utilisé pour les costumes ainsi que du maquillage pour donner vie aux personnages.

Nous allons utiliser divers médiums pour créer ce projet qui sera retransmis sous forme de vidéo tel que le volume, le son, la vidéo, mais encore la peinture et la technique d'incrustation grâce à un fond vert.

Le format de ce projet sera au 16:9 ou 4:3 (cela sera décidé au début de la post-production) sous forme de vidéo pouvant être retransmis à l'aide d'un vidéoprojecteur.

Nous souhaiterions travailler nos choix esthétiques autour du surréalisme à l'aide d'une colorimétrie bien travaillé en utilisant des tons très sombres et une lumière (blanche et colorée) créant ainsi du contraste à l'image. Le rendu sera Esthétique et travaillé se rapprochant du cinéma. Quant au

rendu final, un grain sera utilisé en post-production pour ajouter de la texture à l'image et lui donner du caractère.

Conclusion

Pour conclure, avec ce projet, nous souhaitons développer de nouvelles techniques et aborder différents médiums afin de recréer l'univers des rêves et sa complexité.

Les références et influences en image



“DESVER” — Idées

Option vidéo - Lionel Thenadey

- maquette : manoir (voir foret)
- escalier dans la foret (image 2D macro + plan réel), Osmo Pocket (petite caméra)
- 7 étapes du deuil Harry Potter = la colorimétrie s'assombrit de film en film
- flou focal
- plan manoir et perso
- plan proche sur les yeux du corbeau
- Le perso se lève d'un coup

Les idées en croquis

(cf. croquis papier)

“DESVER” — Synopsis
Option vidéo - Lionel Thenadey

Notre projet consiste à suivre un personnage principal dans l'un de ses rêves, en passant par certaines étapes du deuil (cf. Références). À travers un chemin au royaume de ses songes, les personnages traverseront des paysages chimériques, sensorielles et surréalistes. Le spectateur voyagera à travers l'imaginaire des personnages afin de retracer un cheminement vers une délivrance (mue imaginaire) révélatrice où fiction et réalité se mélangeront.

Suivi des sept étapes du deuil :

INTRODUCTION

ÉTAPE 1 : **Le Choc (scène 1)**

- entrée dans le manoir + exploration + forêt
- perso. prin. se réveil
- Corbeau = deuil

ÉTAPE 2 : **Le Déni (scène 2)**

- fuite du perso. prin.

ÉTAPE 3 : **La colère (scène 3 et 4)**

- Le perso. rouge en axe = influence, rivalité, tente d'énerver le perso principale en le titillant
- À préciser = personnage qui tente de se cacher puis sort de la grotte

ÉTAPE 4 : **La dépression et La tristesse (scène 5 et 6)**

- Plan dans l'eau (pied dans l'eau) = tristesse + reflet dans l'eau, mélancolie

ÉTAPE 5 : **La résignation (scène 7 et 8)**

- Le perso. prin. se rend vers le corbeau = rencontre

ÉTAPE 6 : **L'acceptation (scène 9 et 10)**

- Corbeau au-dessus des escaliers, mais les escaliers sont dans la foret et le corbeau se révèle (personnification du corbeau) et le corbeau meurt = deuil finit

ÉTAPE 7 : **Reconstruction (scène 11)**

- tourbillon de texture colorée

CONCLUSION (GÉNÉRIQUE)

“DESVER” — Fiche technique : tournage

Option vidéo - Lionel Thenadey

Lieux de tournage (extérieur) :

- Sentier de la porte du diable : 21121 Daix | Porte
- Val-suzon : 21651 | Forêt + point d'eau

En images :



- porte du diable = extérieur du manoir
- maquettes = manoir
- val-suzon = forêt + rivière + grotte

Lieux de tournage (intérieur | studio) :

- Fond vert
- Caméra microscope (décors)
- maquette

Éclairages (background-light et fill-light) :

- petites rondes
- panneau led

Dispositifs :

- Caméra 6D (intérieur | studio)
- Caméscope (extérieur)
- Microscope (intérieur, studio | décors)

“DESVER” — Fiche technique : personnages

Option vidéo - Lionel Thenadey

Références :

Sasha Waltz (Chorégraphe et danseuse allemande)

Corbeau → acteur.ice : ?

- Masque noir
- Cape noire
- Capuche noire
- Détail de plumes

Diablotin → acteur.ice : ?

- Visage rouge (maquillage)
- Bas très large fluide type pantalon de ski ou sarouel
- Haut noir

Personnage Principal → acteur.ice : ?

- Tenue fluide blanche : robe ?
- Changement de vêtement ?
- Changement de vêtement lourd pour aller vers quelque chose de fluide (symbolique)



Corbeau (masque noir + cape noir + capuche noir)



Personnage principal (tenue fluide blanche → robe ?)

- Changement de vêtement ?
- Changement de vêtement lourd pour aller vers quelque chose de fluide (symbolique)



Diablotin (visage rouge, bas très large fluide type pantalon de ski ou sarouel, haut noir)



Images de référence

“DESVER” — Fiche technique : matériels

Option vidéo - Lionel Thenadey

COSTUME :

→ Diablotin

Haut de couleur (jaune ou orange)

Sarouel noir

Chaussure classique (recouverte ou non)

Laque colorée (pour cheveux)

Maquillage rouge (5.68€ - 1.42€/pers.) :

https://www.amazon.fr/Crayon-Maquillage-Rouge-Halloween-Visage/dp/B0FKTJCB5W/ref=mp_s_a_1_6?crid=N6J18M8HGUDO&dib=eyJ2joiMSJ9.nfiE8nKzNUtZ68nk2KPi8znTfKYpN_02RFJJGdsuSKE7wsIOPWYYoDFqZcTf_5nzaFK7CEThsVqA7cfpISQm26JXiZxL3Oa-gc7F99aTEO6cyAoGYgd9WptCa6H4GnbIwoO1xa-mV8MnU8hcgwtlU1h3YfaoLk69tPpT7n2j19cjc_1BDwOUdW8BWYAY0odouzO-TX5ansMWJs6plOFNLPFQlwrCHxoOODSU4C4pPD4BhxmuH_E8lx3lnuhJ9mCnD4SQXNTArJJN9p7hR9BaOOOp0Eo39afQe8CWRCfxc.IYGgJq1wFlhz46pVDqEMJgDP4xAFH84aO-LtWVo_s&dib_tag=se&keywords=maquillage%2Brouge&qid=1763549318&sprefix=maquillage%2Brouge%2Caps%2C135&sr=8-6&th=1

→ Corbeau

Haut noir

Pantalon noir

Cape noire

Chaussure noire

Plumes noires (6.34€ - 1.5€/pers. x 2 soit 3€/pers.) :

https://www.amazon.fr/Lartisanat-Costumes-Dint%C3%A9rieur-Bricolage-D%C3%A9coration/dp/B0CN13N4YJ/ref=mp_s_a_1_9?crid=EV8JD9iZLSCW&dib=eyJ2joiMSJ9.nLM6ZFuaY2INgywrxLJs25mhxFD-dPm1pKZ8j9Ze5pqnZdySin5JlxkT8zqK11mcRTbcDvWcgcrtsrasHGc0Vig_xkhvlvRLS0342XLEVHmMo4-Fx95ud_4OwVkyTOIJsHPY33_pPYmHyPHgN5YSMIL6QZIxF21cClOTYzrbAdQK3lvvwRjrabxKr5wSk43Bgf36ff9dPqbDEuqPg.moXkvNl6ctAuSBNxswGdXbZUf1Hljy4qx029KxzPl4&dib_tag=s&keywords=lot%2Bde%2Bplumes%2Bnoir&qid=1763549088&sprefix=lot%2Bde%2Bplumes%2Bnoir%2Caps%2C154&sr=8-9&th=1

→ Personnage principal

Haut blanc

Bac blanc

Chaussure classique blanche

Sur le tournage

Léna Gorlier : Maquillage rouge
(Vernis noir)

Eryne Brisson Saint-Onge : Poudre libre

Cassandra Boivin : Sarouel noir

Eryne Brisson Saint-Onge / Léna Gorlier / Sarah François-Rodrigues : Chaussure noire

Tout le monde : T-shirt ou pull noir

Nathan Dumont : Cape noire

Eryne Brisson Saint-Onge : Haut Diablotin

Total : (4.50€/pers.)

CATERING :

→ Thermos (boisson chaude)

→ Gourde ou bouteille d'eau

→ Barre de céréale ou collation

→ Papier toilette

→ Sac-poubelle

→ Mouchoir

→ Cendrier de poche

- Sac d'affaires chaudes en plus (tenue de rechange)
- Repas du midi (pique-nique)
- Enceinte
- Parapluie

(cf. Eryne Brisson Saint-Onge : sac de couchage)

TECHNIQUE TOURNAGE EXTÉRIEURE :

Bâche (Eryne Brisson Saint-Onge)

- Deux Caméscopes 4K (batteries, cartes SD, câbles)
- Deux pieds caméra

- Deux lumières rondes
- Deux pieds lumière
- Un réflecteur

- Micro zoom (bonnette, carte SD)
- Casque
- Piles

TECHNIQUE TOURNAGE INTÉRIEUR :

- Une caméra 6D (batteries, cartes SD, câbles)
- Un pied caméra

- Deux lumières rondes
- Deux pieds lumière

DESVER

par François-Rodrigues Sarah,
Brisson Saint-Onge Eryne,
Dumont Nathan et Gorlier Léna

École nationale supérieure d'art
et design de Dijon
3 Rue Michelet BP 22566, 21000 Dijon
03 80 30 21 27

SCÈNE 1 : *Le choc*

1. MANOIR - HALL D'ENTRÉE - INTÉRIEURE - NUIT (STUDIO ET PORTE DU DIABLE)

Une lumière apparaît, au loin, à travers le brouillard. On peut apercevoir une grande bâtisse assez vieille, cachée au milieu de grands arbres. Un grand hall d'entrée s'étend devant nous, divisé par un escalier dominant menant à l'étage supérieur. Le p.p est étendue sur le sol, l'air endormis. Iel se réveille, les yeux encore à demi fermé, regardant timidement le paysage qui s'étend autour de lui. Iel se relève et frotte une deuxième fois ses yeux, espérant les réveiller à leur tour. Le p.p se retourne puis lève les yeux en direction du grand escalier se trouvant derrière lui. Intrigué par ce qu'il se trouve à l'étage, iel avance un pied après l'autre pour se rendre sur la première marche.

Une forme étrange noire apparaît sur l'escalier, comme s'il était le maître des lieux, stoppant le p.p dans son élan. Iel aperçoit son visage, recouvert par un masque ressemblant étrangement à un bec de corbeau et d'une immense capuche. Il est vêtu d'une grande cape noire recouverte de plume volant légèrement derrière lui. Le p.p à un mouvement de recul et redescend une marche face au corbeau. Ce mouvement était dû à de la peur ? du choc ? de la surprise ?

Le p.p fuit vers sa droite, pensant lui échapper, en ne comprenant pas ce qu'il se passe. Sa course est longue et l'entraîne dans une forêt proche du manoir.

SCÈNE 2 : *Le déni*

2. FORÊT - UN SENTIER - EXTÉRIEUR - NUIT (VAL-SUZON)

Sa course est intense, voire interminable. Des arbres de toute sorte défilent autour de lui. Le paysage est vaporeux. Le p.p arrive tout de même à distinguer cette même forme habillée d'une longue cape noire au pied de certains arbres malgré qu'iel continu sa course. Le corbeau apparaît puis disparaît, comme un fantôme, regardant le p.p inlassablement courir sans but, comme un jeu, en sachant qu'il pouvait le retrouver à tout moment.

Plusieurs minutes après, iel arrive en haut d'une falaise, laissant seulement place au vide qui s'entendait face à lui. Le paysage est impressionnant, voire oppressant, malgré l'étendue qui s'offre au p.p. À travers les rochers, iel aperçoit au loin une grotte, enfoncez dans un tas de pierre. Iel pense pouvoir se cacher à l'intérieur en attendant que son bourreau parte vers d'autre horizon.

SCÈNE 3 : *La colère, partie 1*

3. GROTTE - GROTTE - INTÉRIEUR - NUIT (VAL-SUZON)

Iel se cache au fond de la grotte, proche d'une galerie menant à d'autres chemins. Le p.p est recroquevillé, la tête entre ses jambes, entouré de ses mains, espérant trouver une sorte de réconfort. Iel relève la tête à chaque bruit qu'iel entend un bruit venant de l'extérieur de la grotte.

Une plume venant probablement du corbeau descend délicatement devant ses yeux. Le p.p regarde attentivement cette plume tombée devant lui. Nous pouvons voir son regard suivre la plume.

Une présence vient d'apparaître à sa gauche et le surprend. Un petit humain ressemblant à un diablotin le regarde tout en geignant. Le p.p se relève dans un sursaut, regardant à son tour intensément le diablotin. La peur arrive à se lire sur son visage, mais la curiosité prend le dessus. Le diablotin commence à l'embêter, tournant autour du p.p. Il se moque, le bouscule, le colle et le touche.

Le p.p sort de la grotte, agacé tout en étant terrifié de ce qu'il venait de se passer. Iel traverse la forêt à nouveau. Le diablotin suit le p.p tout en continuant de le harceler. Le long du chemin, ils croisent des plumes, une au sol, puis une deuxième et une troisième, d'autres tombant de nulle part. Comme si le corbeau était toujours présent. Une présence symbolique, certes, mais présent tout de même.

SCÈNE 4 : *La colère, partie 2*

4. PLAINE - UN CHEMIN - EXTÉRIEUR - NUIT (VAL-SUZON)

Le p.p marche, d'un pas détermine. Iel continue d'observer le paysage qui l'entoure. Le paysage face à lui est totalement différent des précédents. Son cœur bat de plus en plus vite à cause de la présence du diablotin et sa respiration est haletante. Après avoir marché pendant plusieurs minutes, iel s'assoit au milieu d'une plaine, par terre. Iel touche l'herbe, prend une profonde inspiration et admire le paysage.

Sa respiration s'intensifie à nouveau. Le diablotin est réapparu. Est-il partit ? caché derrière un arbre de la forêt que le p.p venait de passer ? Ou seulement retourné là d'où il venait après que le p.p est pris une grande inspiration ? Telles étaient les questions que se posait furtivement le p.p. Le diablotin le harcèle encore, comme si sa mission du jour était de le mettre au plus bas. Il lui jette des plumes, puis tourne autour de lui, tente de lui sauté dessus, un jeu se crée entre lui et le p.p qui tente de se débattre du mieux qu'il peut. De loin, nous pouvons croire à une danse entre le diablotin et le p.p comme un bourreau et sa victime. Le p.p ressent une profonde colère, voir de la haine, envers le diablotin et l'expulse de toutes ses forces. Le p.p se rasseoir une seconde, essayant de gérer sa respiration. Son cœur bat si fort, comme s'il voulait sortir de sa poitrine. Iel pose sa tête entre ses jambes, entoure sa tête avec ses bras et se balance d'avant en arrière pour tenter de se calmer. Une, puis deux, et enfin une dernière grande inspiration. Le diablotin était parti, définitivement peut-être pas, mais du moins, il le relâchait enfin de son emprise.

Le p.p regarde une dernière fois le paysage qui l'entoure puis se relève. Ses habits sont salis à cause de la terre. La plaine était redevenue un endroit calme, presque reposant malgré les récents événements. Iel prit la direction de la forêt. Avant de s'enfoncer entre les différents arbres, iel se retourna une dernière fois, vérifiant si le diablotin ne l'avait pas suivi.

SCÈNE 5 : *La dépression et la tristesse, partie 1*

5. FORÊT - UN SENTIER - EXTÉRIEUR - NUIT (VAL-SUZON)

Le p.p vagabonde à travers les arbres, perdu dans ses pensées. Sa marche est longue, il ne sent pas les minutes, ni les heures passées. Le long du chemin, iel entend le croassement d'un corbeau, tout d'abord léger, assez

éloigné, puis de plus en plus fort, comme si un corbeau se rapprochait de lui. Le p.p regarde instinctivement autour de lui. Sa respiration s'accélère légèrement, mais iel arrive à la gérer.

La plaine avait laissé sa place à la forêt depuis un bon moment quant un nouveau paysage s'ouvrit au p.p. Un bruit d'écoulement d'eau résonnait au loin. Un bruit doux, presque réconfortant. Iel commence à avoir mal au pied après avoir parcouru une si longue distance. Ses émotions sont complètement chamboulées et une sorte de fatigue commence à naître.

SCÈNE 6 : *La dépression et la tristesse, partie 2*

6. FORÊT - LA RIVIÈRE - EXTÉRIEUR - NUIT (VAL-SUZON)

Le p.p continue sa marche jusqu'à arriver vers une rivière qui traverse la forêt. Le bruit de l'eau est plus fort, mais reste tout de même apaisant. L'eau descend en filet sur des rochers comme une suite de petites cascades. Le p.p tente de se regarder dans le reflet de l'eau comme s'il était extérieur à lui-même. Son reflet est distordu à cause du mouvement de l'eau. Iel prend partiellement conscience de ses émotions. Une sorte de mélancolie l'emporte à la vue de son reflet déformée. Après une courte pause, iel se remit à penser, à s'interroger. Il reste ici pendant plusieurs minutes, assis proche de l'eau, perdu dans ses pensées. Son regard est vitreux, dans le vide, comme si tout ce qu'il avait enfoui au plus profond de lui refaisait surface dans une violente claque. Iel restait assis là, sans bouger, ou presque, seul le bruit de l'eau et du vent venait perturber ce moment solennelle.

Un bruit plus lourd, plus fort vient perturber ce silence. Le croassement du corbeau revient à la surface. Iel sort du cocon qu'il venait de se créer et regarde tout autour de lui. Son regard est intense, quasiment déterminé. L'heure était arrivée. Le p.p trouve le courage en lui pour traverser cette épreuve et aller de l'avant pour trouver la paix et laissé tomber dans l'oubli ce qui le tracassait.

SCÈNE 7 : *La résignation, partie 1*

7. PORTE DU DIABLE - PORTE DU DIABLE - EXTÉRIEUR - NUIT (PORTE DU DIABLE)

Le p.p suit le cours de la rivière, espérant arriver de nouveau à ce manoir. Iel marche pendant plusieurs kilomètres avant d'arriver un étrange mur en pierre délabré par le temps. Du lierre s'étend au-dessus de deux ouvertures laissant imaginer deux portes. Est-ce l'entrée menant tout droit au manoir ? Le p.p s'interroge sur cette fameuse porte tout en analysant le paysage qui l'entoure. Une fois décidé et après avoir pris son courage à deux mains, iel avance droit sur cette entrée avant de la traverser. Iel se retourne, analyse une dernière fois les restes de ce mur puis reprend sa route.

Un air inquiet se lit sur son visage, mais iel ne se décourage pas. La route paraît longue, mais après traverser autant de paysages, iel ne fera pas marche arrière. Un peu plus loin, le p.p découvre une sorte d'abri-sous-roche, accompagné d'un morceau de pierre ressemblant à une vieille pierre tombale. Iel s'en approche, regarde autour de lui, analyse le décor qui s'offre à lui avant de reprendre sa route.

SCÈNE 8 : *La résignation, partie 2*

8. PORTE DU DIABLE - LE PAVILLON - EXTÉRIEUR - NUIT (PORTE DU DIABLE)

Le long du chemin, le p.p découvre un petit pavillon en pierre tenu par deux colonnes. En s'approchant, un léger croassement de corbeau retentit dans la forêt. Iel se retourne, espérant croiser le corbeau. Une légère crainte s'installe tout de même en lui. Le p.p détailla chaque arbre qui se trouvait autour de lui. Mais il n'y avait rien.

Lorsqu'il se retourna, le corbeau était face à lui, le regardant intensément. Le p.p a un mouvement de recul face au corbeau. Mais il est déterminé à comprendre qui il est, comprendre ce qu'il fait là et résoudre cette situation. Le corbeau tourne autour du p.p, fait le tour des colonnes, comme s'il dansait. Ses mouvements sont fluides, on pourrait croire qu'il vole si près du sol. Ils s'analysent, se regardent, s'admirent. Leurs yeux se croisent, mais restent tout de même fuyants. Le p.p ne prend pas peur, il prend les devants. Iel le questionne du regard. Une sorte de tension de force naît entre les deux. Cette approche dure pendant plusieurs minutes. Il n'y a aucun mots, seulement des gestes, des pas et le bruit du paysage autour. Le corbeau commence à comprendre que le p.p ne reculera pas, qu'il affronte enfin ses peurs.

SCÈNE 9 : *L'acceptation, partie 1*

9. PORTE DU DIABLE - LE PAVILLON - EXTÉRIEUR - NUIT (PORTE DU DIABLE)

Le corbeau disparaît à nouveau. Le p.p reste immobile, pensant que cette situation est enfin finie. Iel prend une grande inspiration, se laissant bercer par le bruit du vent, ce qui le détend pendant quelques instants. Iel se retourne, fait quelques pas en avant pour sortir du pavillon et lève la tête vers le ciel pour prendre une nouvelle inspiration.

SCÈNE 10 : *L'acceptation, partie 2*

10. PORTE DU DIABLE - LE PAVILLON - EXTÉRIEUR - NUIT (PORTE DU DIABLE)

Le p.p regarde à nouveau devant soi et tourne la tête vers la gauche. L'escalier du manoir qu'il avait vu auparavant se trouvait à côté de lui, plus loin entre les arbres. Le corbeau était perché sur une marche, debout tout en le fixant. Le p.p se tourne pour être face à lui pendant que le corbeau continue à braquer son regard sur lui. Le p.p ne comprend pas ce qu'il se passe.

Le corbeau pose ses mains sur sa tête pour retirer sa capuche. Le p.p l'observe de loin et découvre un visage, du moins, les contours du visage du corbeau et plus seulement un vide recouvert d'une immense capuche.

Le corbeau prend quelques secondes avant de rapprochement une nouvelle fois ses mains de son visage. Il enlève le nœud situé sous son cou et enlève entièrement sa cape recouverte de plume. Le p.p continue de l'observer de loin, mais son regard à changer, il est plus déterminé. L'inquiétude se lit moins dans ses yeux, mais une forme de questionnement apparaît. Que fait-il ? Qui est-il ? Pourquoi ? Ces questions resteront sans réponse.

Le corbeau prit une nouvelle fois quelques secondes avant d'approcher une dernière fois ses mains vers son visage. Il les passe derrière sa tête, défait un deuxième nœud, et laisse tombait le masque qui cachait ses yeux. Le corbeau reste immobile quelques secondes, quelques minutes, sur la marche des escaliers. Son visage est neutre, mais il continue d'observer le p.p. Quant à lui, il reste bouche bée face à la scène qui se déroule face à lui.

Le corbeau venait enfin de dévoiler son vrai visage et ce n'était pas ce à quoi le p.p s'attendait. Iel découvrit, avec stupeur, que le visage caché par ce masque de corbeau était, en fait, son visage à lui. Le corbeau n'était finalement que la représentation de ses ressentiments profonds cachés à l'intérieur de lui. Il incarnait cette autre facette de lui-même.

Ils se regardèrent comme cela pendant un moment avant que le corbeau disparaisse devant lui, laissant sa cape et son masque sur l'escalier. Le p.p venait de s'affranchir de ce qu'il ressentait au fond de lui et le corbeau n'avait plus besoin d'exister. Une dernière plume tomba délicatement devant le p.p qu'il suivait du regard.

Le p.p reste debout, immobile, face à la scène pendant plusieurs minutes. Iel se baisse pour récupérer la plume qui est au sol, à ses pieds, avant de s'approcher lentement de l'escalier.

SCÈNE 11 : *La reconstruction*

11. MANOIR - HALL D'ENTRÉE - INTÉRIEURE - NUIT (STUDIO)

Le p.p arrive une nouvelle fois dans le grand hall d'entrée du manoir. Iel est resté, dans la même position, face à l'escalier qui se trouve à nouveau devant lui. Rien n'a changé de ce qui lui restait dans ses souvenirs. Le p.p regarde tout autour de lui, admire une dernière fois ce hall d'entrée. Son regard à changer, il est plus détendu.

(Écran noir).

Le p.p se retrouve dans différents décors, plus colorés, mais non figuratif. Seulement des détails qu'iel n'arrive pas à déchiffrer. Ces nouveaux paysages l'amènent à son réveil.

(Écran noir).

Fin.

François-Rodrigues Sarah, Brisson Saint-Onge Eryne
Dumont Nathan, Gorlier Léna

“DESVER” — Découpage technique

Option vidéo - Lionel Thenadey

**TOURNAGE (STUDIO ET EXTÉRIEURE)
DU 1 AU 5 DÉCEMBRE 2025
A DIJON**

DESVER **CASTING** **COURT-MÉTRAGE**

——— Aucune expérience requise

TROIS PERSONNAGES:

→ Le Corbeau

- Charismatique
- Sombre
- Symbolique

(Aucune caractéristique requise)

→ Le personnage principal

- Charismatique
- Sensible
- Acceptant

(Aucune caractéristique requise)

→ Le diablotin

- Espiègle
- Joueur
- Diabolique

(Aucune caractéristique requise)

Nous recherchons trois personnes pour trois rôles différents afin de répondre aux attentes de notre projet.

Notre projet consiste à suivre un personnage principal dans l'un de ses rêves, en passant par certaines étapes du deuil. À travers un chemin au royaume de ses songes, les personnages traverseront des paysages chimériques, sensorielles et surréalistes. Le spectateur voyagera à travers l'imaginaire des personnages afin de retracer un cheminement vers une délivrance (mme imaginaire) révélatrice où fiction et réalité se mélangeront.

ATTENTION : Condition de tournage assez rude (dans le froid, en altitude) émotionnellement et/ou physiquement (chemin de randonnée, forêt)

**DATE: 25 NOVEMBRE 2025
HEURE: 14 HEURES
SALLE: BOSSU 1**

**CONTACT : nathan.dumont@ensa-dijon.fr
ou sarah.françois-rodrigues@ensa-dijon.fr**

**Envoyer vos candidatures*
vidéos à ces adresses mails ou
venez nous rendre visite.**

*Présentation, motivation et un essai de votre choix (danse, théâtre, etc)