Réalisation d'un court-métrage

Célérité

Azadbek Bekchanov & Jeremy Novello

Travail de maturité 2015-2016 dans les arts visuels
Maître de suivi : Alain Graff
Gymnase de la Cité

Table des matières

Présentation (p.3)

Évolution du scénario et du script (p. 3)

Tournage et montage (p. 4)

Création de la musique (p. 4)

Analyse (p. 6)

Conclusion et remerciements (p. 7)

Annexe : script initial (p. 9)

Annexe : script crée à posteriori (p. 11)

Présentation

« Célérité » vient d'une envie : celle de réaliser un court-métrage mêlant la contemplation et l'onirisme. L'objectif était de réaliser un film poétique, simple, bien ficelé et réussi. Les principales contraintes relevaient du domaine technique et du temps à disposition. Nous avons travaillé avec trois appareils différents et, vu que nous avions des délais différents pour la reddition du travail suite à notre redoublement, nous avons du gérer le temps en prenant en compte les cours.

Le court-métrage retrace le périple d'un personnage, de son réveil jusqu'à son retour dans sa chambre. La particularité est qu'il vit cette journée comme un rêve. Ses sens sont altérés, ses gestes quotidiens deviennent hasardeux, le temps et l'espace sont dénaturés. Le film prend en compte l'aspect à la fois onirique et surréaliste des rêves en intégrant des moments de contemplation et d'altération de la réalité. Mais le rêve se révèle être aussi un cauchemar car le personnage est enfermé dans un cycle dont il ne peut s'échapper. La dernière scène du court-métrage est suivie de la première. Les dernières notes de la musique de la scène finale se situent ainsi au début du film. Nous avons choisi comme titre « Célérité » car c'est un mot esthétique, faisant un lien avec la relativité.

Dans ce dossier, nous allons présenter l'évolution du scénario et du script, les phases de tournage et de montage, la création de la musique, l'analyse du film, la conclusion et les remerciements.

Évolution du scénario et du script

L'idée de base du court-métrage, réfléchie durant l'été 2015, était de créer une œuvre onirique, esthétique, sans dialogue, avec un son composé de musique et de bruitages, filmé en utilisant des environnements présents, retraçant la journée d'un personnage. Le scénario a notamment évolué durant l'automne 2015. Les *brainstormings* et les entretiens avec M. Graff nous ont amené à ajouter une dimension surréaliste au film, à intégrer des éléments plus absurdes. En novembre, nous avons mis à l'écrit le premier script, qui constituait le squelette du court-métrage. Notre objectif était de posséder une base malléable, permettant l'expérimentation sur le terrain. C'est précisément ce point-là qui nous a permis de modeler et d'enrichir considérablement le script initial. Au fur et à mesure du tournage et du montage, nous avons intégré des éléments nouveaux, remplacé certaines idées de base par des représentations plus pertinentes et, surtout, expérimenté avec ce que nous trouvions. M. Graff nous a suggéré une notion qui est devenue notre point d'encrage dans la réalisation de notre travail créatif : de venir chercher la scène sur le terrain, de composer avec ce que l'environnement nous offrait, d'expérimenter et d'improviser. L'expérimentation et l'improvisation, que ce soit au niveau de l'image et du son, constituent la base de notre travail artistique et nous ont suivi durant tout le processus de création concrète, des premiers essais de tournages, débutés fin

novembre, jusqu'aux derniers jours de montage et de composition musicale, durant la semaine des relâches de février.

Tournage et montage

Le tournage s'est déroulé durant l'hiver 2015-2016 dans les environs de Lausanne et de Pully. Nous avons du demander des autorisations pour pouvoir filmer dans la cage d'escalier d'un immeuble et dans une piscine, qui nous ont été facilement accordées. Nous avons également emprunté une barque. Nous étions, que ce soit lors du tournage ou en dehors, à l'affut d'éléments intéressants à filmer. Par exemple, le carré lumineux dans le hall d'entrée ou les deux trains qui se croisent qui furent le fruit du hasard ou des circonstances. Le but était d'être flexible et ouvert aux occasions qui se présentaient à nous, ce qui a amené des différences majeures entre le script initial et le résultat final. Pour la météo, nous avons favorisé les temps couverts afin d'obtenir des couleurs dans les tons froids et créer un effet de submersion.

Caméra :

- Canon 5D Mark 3
- Canon 500D
- GoPro Hero 3

Micro :

- Zoom H5
- Rode NT5

Instrument :

- Feurich F133

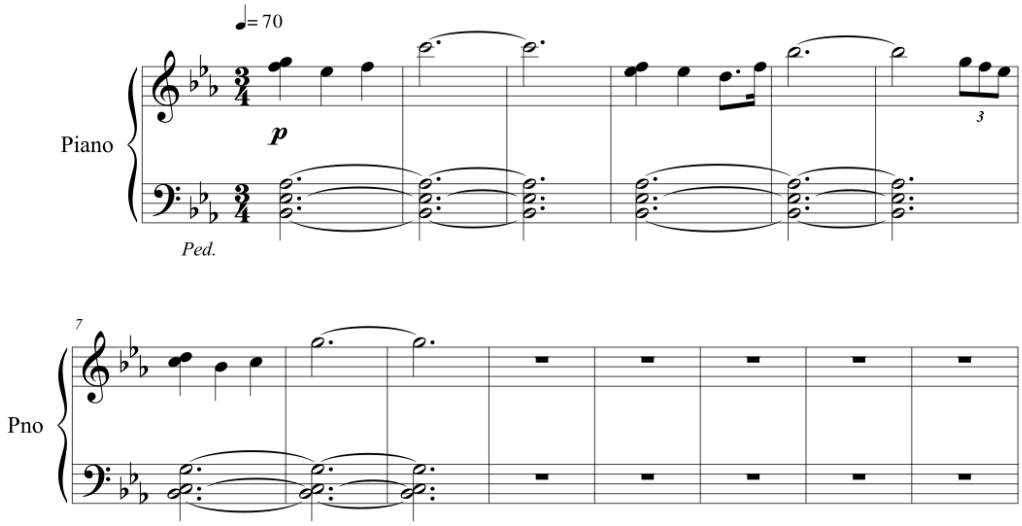
Le montage s'est déroulé durant toute la semaine des vacances de février. Nous n'avons pas eu d'opérations complexes à faire. Nous avons choisi des transitions simples. Le seul point compliqué était le choix d'un format de qualité possédant une taille raisonnable.

Création de la musique

Au départ, nous avions l'intention de créer une musique qui se serait confondue aux bruitages et à la nappe sonore du film. Par le biais de procédés électroniques, nous voulions remanier les sons environnementaux et les changer en éléments musicaux. Au final, nous avons passé plus de temps que prévu sur le montage, ce qui ne nous a donc laissé que peu de temps pour cette composition qui se serait avérée complexe; nous avons donc privilégié une approche par l'improvisation. Mis à part un court extrait de guitare, l'intégralité de la musique a été interprétée sur piano, comme étaient

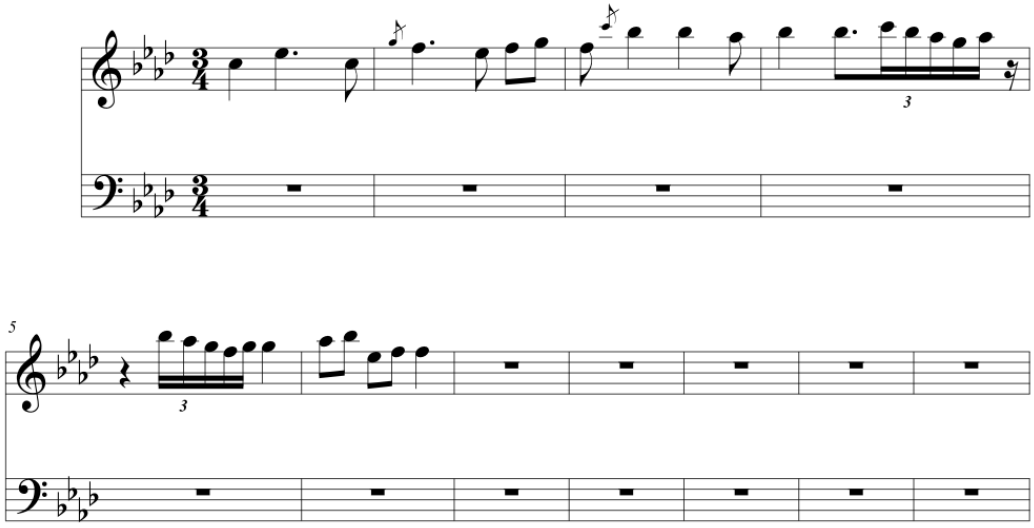
souvent approchés les films durant la période du cinéma muet. L'approche par l'improvisation est intéressante en ce qu'elle permet le rendu spontané des impressions qu'une scène a pu m'évoquer lors de sa conception. Celle-ci s'accorde aussi parfaitement avec la nature éphémère et évasive du rêve puisqu'elle est créée dans l'instant et qu'elle ne possède pas de structure explicite ni intentionnelle. Pour retranscrire l'aspect éthéré et ambigu d'un rêve, j'ai opté pour des harmonies suspendues, construites par empilement de quartes, ou avec des extensions de septième voire de neuvième, qui ne rendent pas un son aussi défini qu'une harmonie traditionnelle avec des accords à trois sons. Ce genre de sonorités prend ses sources dans l'impressionnisme français (Ravel, Debussy, Satie) et dans le jazz, c'est donc dans ces genres que j'ai puisé la plus grande inspiration pour la composition.

La musique est majoritairement basée sur deux thèmes et leurs variations. Le premier est un motif simple de quatre notes :



Il apparaît lorsque le personnage se lève, avec des itérations très espacées, use beaucoup de la pédale pour maximiser les résonances harmoniques, et l'accompagnement est joué en frottant les cordes à l'intérieur du piano, tout cela pour retranscrire la somnolence du rêveur. Ce thème apparaît une seconde fois en rappel, après une rapide modulation, dans la scène de la barque, c'est cette fois-ci la mélodie qui est jouée avec les cordes du piano ; ce traitement lui donne une sonorité se rapprochant du son de cloches, qui pourrait faire penser à un rappel du personnage à son point de départ.

Le second thème est plus développé :



Lorsque le personnage émerge de l'avion, ce thème est partiellement annoncé avant de passer à une succession de quatre accords sombres permettant la transition de l'aéroport à la forêt. Il n'est complètement exposé que lorsque le personnage se retrouve au bord du lac ; ici, l'accompagnement rempli et les dynamiques fortes voulaient soutenir la beauté des images et retranscrire l'ébahissement du rêveur face à ce changement brutal d'environnement. Le thème réapparaît de manière altérée lors de la scène de la barque avec cette fois un traitement bien plus épuré et se basant sur le contrepoint, la conjugaison de plusieurs lignes mélodiques.

En raison de l'absence de narration et les changements de lieux soudains, la musique devait agir comme colle, elle devait permettre de créer des liaisons entre certaines scènes et de créer une cohésion globale.

Analyse

Grâce au cinéma, nous pouvons tenter d'exprimer visuellement l'onirisme et l'esthétisme des objets et des lieux communs de la vie, tout en permettant d'y amener des déformations troublantes et surréalistes. L'idée du rêve y est exprimée dans une dimension complète. Le choix du cadrage, les déplacements de la caméra et les modifications lors du montage sont des outils simples qui permettent d'exprimer la beauté, l'onirisme et le surréalisme de la vie quotidienne.

Les plans du court-métrage mettent en avant des parallélismes, qui contribuent à la dimension onirique du court-métrage. Les escaliers, les pylônes électriques, les chemins de fer et les installations ferroviaires, de par leur structure, amènent une dimension géométrique, troublante et

rêveuse, en initiant l'idée de voyage. Le personnage se retrouve à vivre un périple dans ce qui devrait être une routine et subit une réalité altérée et oppressante. Les aspects les plus communs et habituels d'une vie quotidienne deviennent étranges.

- Une tasse de thé se brise sans raison.
- Perte de repère géographique
- Le personnage prend un train, se retrouve dans une voiture et finalement atterrit dans un avion.
- Il prend peur sans raison visible.
- Il court dans une forêt et se retrouve subitement face à un lac.
- Alors qu'il souhaite traverser le lac, il fait face à un passeur, sur une barque, qui exige une pièce de monnaie.
- Il tombe dans une flaque et se retrouve projeté dans sa chambre.
- La brutalité de la chute le mène à se réveiller de nouveau et ainsi recommence le même cycle.

Le film met également en avant la poésie des environnements urbains et lacustres.
Dans « Célérité », nous cherchions à exprimer des impressions, des ressentis, à créer une atmosphère évocatrice. Le court-métrage se situe dans l'abstraction. Il nous file sous les doigts et on a de la peine à le saisir, comme l'habitude et les rêves. Il est éphémère et évasif.

Conclusion et remerciements

Au final, sous la pression de certaines contraintes qui nous ont été bien utile dans la structuration de notre travail, nous avons produit un travail de grande envergure avec des ambitions peu faciles à atteindre pour des cinéastes amateurs et dans le cadre d'un premier ouvrage. Si nous ne pouvons attester du résultat sous tous ses aspects, nous avons néanmoins tiré de grands apprentissages et énormément d'expériences intéressantes et de plaisir dans le développement et dans la transcription de notre vision artistique, de même que dans les interactions, les démarches, les retours et les contributions qui ont entouré la création du film.

Nous tenons à remercier chaleureusement tout notre entourage, famille, amis, proches, enseignants, qui nous ont soutenu depuis le début du travail de maturité. Nous adressons particulièrement nos remerciements à :

- Gabriel Cunha Rio pour le prêt du Canon 5D Mark III.
- Valentin Novello pour le prêt de la GoPro Hero 3 et pour l'avion.
- Carole Faessler pour le prêt de la barque.

- La piscine de Pully
- M. Moichon pour la permission de filmer dans les escaliers de son immeuble.
- Jeremy Delley pour ses conseils précieux en matière de montage.
- M. Alain Graff, notre maître de travail de maturité, qui a su nous guider magistralement par ses conseils avisés et pertinents dans tout le processus de création artistique et nous a aidé à conceptualiser et concrétiser notre travail.

Annexe : script initial du 13 novembre 2015

Les phrases en italique indiquent les éléments de décor et de placement de la caméra tandis que celles en roman indiquent les actions du personnage.

1. La chambre est sombre et dans le désordre. Les couleurs sont bleu foncé.

Noir

Plan rapproché sur les yeux du personnage.

(Fading son de réveil.)

Le personnage ouvre les yeux.

La caméra est accrochée à une lampe suspendue au plafond

Il éteint son réveil.

2. Cuisine. Sur une table est posé une tasse remplie. Une plante en pot se trouve sur une plaque de cuisson.

Série de ratés dans la cuisine.

3. La caméra filme depuis le haut d'un escalier en spiral pour donner une impression du vide. Dédoublement du personnage.

Le personnage sort de l'appartement.

Le(s) personnage(s) descend(ent) les escaliers.

4. La caméra filme la porte d'entrée d'une maison. Il fait beau.

Le personnage sort de chez lui.

5. La scène se déroule sur un pont. La caméra filme depuis le trottoir opposé. Il pleut.

Le personnage marche.

Il ouvre son parapluie cassé et l'utilise.

6. La scène se déroule dans une gare. Plan fixe. La caméra filme le quai. Les aiguilles de l'horloge tournent plus rapidement que d'habitude tandis que le personnage est dans un plan temporel normal.

7. Une seconde scène se déroule, cette fois-ci, à la gare de Pully. La caméra filme depuis le haut. Un train arrive.

8. La scène se déroule à l'intérieur d'un métro.

Caméra en plongée.
Le personnage est en train de regarder à l'extérieur.

9. La scène se déroule au bord du lac, à la Jetée de la Compagnie. Le temps change entre le soleil et la pluie.

Le personnage est assis sur un banc.
Il a une glace à l'eau rouge dans sa main.
La glace est en train de fondre.
Le personnage monte dans un bateau.
Sur le bateau, une peluche de lapin ou d'ours est assise (Charon).
Le personnage pose une pièce devant la peluche.
Le personnage rame.

10. Il fait nuit. La scène se déroule dans une rue. Il y a un passage piéton.

Plan de face du personnage filmé devant le trottoir opposé.
Un passage piéton sépare les deux trottoirs
Le personnage traverse le passage piéton.

11. La scène se déroule dans la rue.

Le personnage tombe littéralement dans une flaque d'eau.
Chute dans l'eau, dans une piscine.
La caméra filme le personnage sous l'eau

Plan vertical

Il remonte à la surface.

12. La scène se déroule dans la maison du personnage.

Plan d'une porte en profil

Le personnage tombe par terre à travers la porte, trempe.

1bis. Le personnage ouvre les yeux.

Annexe : script crée à posteriori

1. La chambre est sombre et dans le désordre.

Plan rapproché sur les yeux du personnage qui est couché dans un lit.

Le personnage ouvre les yeux.

Il bâille.

Il met des lunettes.

Il tourne la tête en direction de sa gauche.

Plusieurs plans rapprochés sur trois réveils et un métronome qui sonnent en même temps.

La caméra est placée dans le lit, à gauche du personnage.

Il s'extirpe des draps du lit.

La caméra filme de face le personnage assis dans son lit.

Il bâille.

Il se lève du lit.

La caméra est posée sur le sol, à côté du lit.

Le personnage pose ses pieds.

Il marche.

2. Cuisine. L'horloge est en time-lapse.

La caméra filme l'entier de la cuisine.

Le personnage rentre dans la cuisine.

Il se dirige vers l'évier.

Il se lave les mains.

Il prend un verre dans une armoire à sa gauche.

La caméra filme depuis la cuve de l'évier.

Le lavabo est ouvert.

L'eau coule sur la caméra.

La caméra filme depuis la position initiale.

Retour de la caméra dans la cuve.

Le personnage remplit le verre d'eau.

L'eau déborde du verre.

Retour de la caméra à la position initiale.

La caméra filme le haut d'une théière

Un sachet de thé est à l'intérieur.

Le personnage remplit la théière d'eau bouillante.

Il pose le couvercle.

Il prend la théière.

La caméra filme une tasse et la théière latéralement.

Le personnage touche la anse.

Le personnage prend la tasse.

La caméra filme une goutte tombant d'une glace rouge.

La caméra filme la tasse qui est en chute libre.

La caméra est placée sur le sol.

La tasse se brise.

Le personnage lève légèrement son pied droit.

Il le pose vers l'arrière.

La caméra filme depuis le haut.

Il essuie le sol.

3. La caméra filme une serrure depuis le bas.

Le personnage déverrouille la serrure.

4. Escaliers.

La caméra filme depuis le haut des escaliers.

Le personnage descend les escaliers.

La caméra filme depuis le bas des escaliers.

Le personnage descend les escaliers.

Le hall d'entrée de l'immeuble est dans la pénombre. La vitre de la porte d'entrée est lumineuse.

La caméra filme la porte d'entrée.

Le personnage finit de descendre les escaliers.

Il sort de l'immeuble.

5. Il fait nuit. La caméra filme un pont ferroviaire. Une route est en arrière plan.

Un train passe et se dirige en direction de la droite de la caméra.

Un second train arrive dans le sens opposé sur la voie inverse.

Les deux trains se croisent.

6. Gare. Il fait nuit. Effet miroir.

La caméra filme depuis le haut des escaliers.

Le personnage marche sur le quai, s'éloignant de la caméra.

La caméra filme les deux quais depuis le bout de la gare.

Un train arrive en direction de la caméra.

La caméra filme le quai depuis le haut d'un immeuble le domine.

Le personnage, au milieu d'autres personnes, attend l'arrêt du train.

La caméra filme depuis le bout de la gare.

Le train qui avance dans la direction opposée à la caméra s'arrête dans le quai inverse.

Le personnage est debout, statique.

La caméra filme depuis le haut de l'immeuble.

Le personnage et d'autres personnes rentrent dans le train.

La caméra filme depuis le bout de la gare.

Le train redémarre.

La caméra filme depuis le haut de l'immeuble.

Le train avance.

La caméra filme depuis le bout de la gare.

Le train quitte la gare en direction de la caméra.

7. La caméra filme des voies de chemins de fer depuis un pont qui les enjambe. Ciel rose.

Un train circule dans la direction opposée à la caméra.

8. Déplacement. Musique venant de la radio. Il fait jour.

Noir.

La caméra filme le paysage dans une voiture en déplacement, à travers la vitre latérale.

La caméra filme le personnage, assis dans la banquette arrière.

Il regarde à travers la fenêtre de la voiture.

Un train passe sur les voies de chemins de fer.

La caméra filme le paysage depuis le pare-brise avant.

La voiture rentre dans un tunnel.

Au bout du tunnel, il y a lumière intense.

La voiture arrive au bout du tunnel.

Lumière intense.

La caméra filme le paysage depuis la vitre d'un avion.

La caméra filme le cockpit de l'avion, qui est au sol, du point de vue du personnage. Fin de la musique de la radio au même moment.

Le personnage se lève.

Il regarde autour de lui.

Aéroport.

Le personnage descend de l'avion

La caméra filme l'avion depuis le côté

9. Lisière d'une forêt. Il fait jour.

La caméra filme le personnage de loin, à travers les barres en métal d'un pylône électrique

Le personnage marche.

La caméra filme depuis un point encore plus reculé.

Le personnage marche.

La caméra filme le personnage depuis le bout du chemin, à la lisière de la forêt.

Le personnage marche en direction de la caméra.

Plan rapproché sur le visage du personnage.

Il regarde autour de lui.

La caméra filme le personnage depuis le bout du chemin, à la lisière de la forêt.

Le personnage marche en direction de la caméra.

Plan rapproché sur le visage du personnage.

Il regarde autour de lui.

La caméra filme le personnage depuis le bout du chemin, à la lisière de la forêt.

Le personnage marche en direction de la caméra.

Plan rapproché sur le visage du personnage.

Il regarde autour de lui.

La caméra filme le personnage depuis le bout du chemin, à la lisière de la forêt.

Le personnage bifurque et rentre dans la forêt en courant.

La caméra filme dans la forêt.

Il court.

La caméra filme en plan rapproché un tronc d'arbre et une de ses branches.

Le personnage arrive et s'accroche à la branche.

Il a la tête légèrement surélevée.

10. La scène se déroule au bord du lac. Il fait gris.

Déplacement vertical de la caméra en direction du bas.

Elle filme le dos du personnage.

La caméra filme une glace rouge.

Une goutte coule sur la main du personnage.

La caméra filme le personnage de dos.

Il mange la glace.

Déplacement horizontal de la caméra.

Elle filme le personnage de profil.

Le personnage se retourne et regarde autour de lui.

La caméra suit le retournement du personnage.

Elle s'arrête.

Elle tourne très légèrement en direction inverse.

La caméra filme la jetée.

La caméra filme des poteaux d'amarrage.

11. Bateau. Il fait gris et il y a de la neige.

Noir.

La caméra filme le lac.

La caméra filme un petit quai d'embarquement.

Le personnage met un bateau à l'eau.

Plusieurs coupures.

Le personnage rentre dans le bateau.

La caméra filme l'arrière du bateau.

Une peluche, représentant Charon, est assis sur un des bancs du bateau.

Le personnage pose une pièce à côté de la peluche.

Il commence à ramer.

Le bateau disparaît du champ de vision.

La caméra fait un déplacement.

Le bateau réapparait.

La caméra filme depuis le point de vue du la peluche.

Le personnage rame.

La caméra filme depuis le quai.

Le bateau se déplace horizontalement en direction de la droite de la caméra.

La caméra filme des quais d'embarquement.

12.

Noir.

La caméra filme les lignes électriques des voies de chemin de fer.

Un train passe.

La caméra filme depuis un pont enjambant des voies de chemins de fer.

Un train circule dans la direction opposée à la caméra.

La caméra est située derrière l'épaule du personnage. Elle le suit.

Le personnage marche sous des échafaudages.

La caméra filme depuis le bout de route.

Le personnage marche en direction de la caméra.

Il sort du champ de vision de la caméra.

La caméra filme un miroir routier qui reflète le trottoir.

Il marche sur le trottoir.

La caméra filme depuis le haut des escaliers.

Il descend les escaliers.

La caméra filme de profil le personnage.

Il descend les escaliers.

La caméra filme depuis le bas des escaliers.

Il descend les escaliers.

13. Il pleut.

Noir.

La caméra filme le ruissèlement de l'eau de pluie.

La caméra filme l'écran d'un appareil photo.

Le personnage se lève et prend un parapluie.

Il descend des escaliers.

La caméra filme une cour.

Elle suit de profil le personnage

Le personnage marche.

La caméra filme une flaque d'eau.

Le personnage pose le pied dans la flaque.

La caméra filme le visage du personnage.

Le personnage tombe.

La caméra filme depuis le fond d'une piscine.

Le personnage tombe dans le bassin.

La caméra filme le visage du personnage.

Il nage.

La caméra filme depuis le fond d'une piscine.

Il nage.

La caméra filme le visage du personnage.

Il remonte.

La caméra filme depuis le fond d'une piscine.

Il est aspiré hors de la piscine.

14. Chambre. La peluche est accrochée au mur.

La caméra filme depuis le côté de la porte de la chambre.

Le personnage surgit depuis la porte et tombe.

15. Retour à la scène 1.