

# **AU-DELÀ DE ÇA**

**UN COURT-MÉTRAGE DE BOUSSOUBA ILONA**

**CUPLIDO CLARICE – DÉCORATRICE ET COSTUMIÈRE**

**CAVALIER SARA LILI – SCRIPT ET MONTEUSE**

**PISTER COLINE – CADREUSE**

# **SOMMAIRE**

**1. Synopsis**

**2. Scénario**

**3. Tableau découpage technique**

**4. Note d'intention commune**

**5. Note d'intention d'une proposition de  
réécriture sonore**

# 1. Synopsis

*Au-delà du ça* est un film qui explore l'inconscient et les pulsions meurtrières de l'Homme. On y suit le rêve ou l'imagination d'Alana. Cette dernière, perdue au milieu d'un labyrinthe, fait face à un Minotaure. S'ensuit alors une course poursuite entre les deux personnages. Alana retrouvera la sortie à l'aide d'un ange ...

## 2. Scénario

### Séquence 1

*Projection de tableaux, de sculptures et d'une toile d'araignée.*

### Séquence 2

*EXT. SUR L'HERBE – JOUR*

*Alana est assise sur l'herbe. Son regard est vide. Elle regarde devant elle pendant plusieurs secondes. Elle semble confuse.*

### Séquence 3

*EXT. LE RÉVEIL DANS LE LABYRINTHE - JOUR*

*Alana est couchée au milieu du labyrinthe. Elle ouvre les yeux doucement puis, à demi couchée, commence à se redresser pour observer le lieu où elle se trouve. Dès qu'elle prend conscience du lieu, elle se lève brusquement. Le minotaure est devant elle, immobile. Les yeux d'Alana transmettent un sentiment d'angoisse et de détresse. Elle recule alors d'un pas, maintenant debout face au minotaure.*

### Séquence 4

*EXT. COURSE POURSUITE DANS LE LABYRINTHE*

*Alana recule et commence à courir empruntant un chemin au hasard. Elle file dans le labyrinthe, suivie du minotaure qui, lui, marche. Alana court pour trouver la sortie en vain. Le minotaure, quant à lui, déterminé à la poursuivre, marche d'un pas assuré de plus en plus rapide. La jeune femme arrive devant deux chemins différents et hésite à aller à gauche ou à droite. Elle s'arrête un instant pour réfléchir quelques secondes. Elle part finalement à droite. Dans sa course, elle tombe par terre. Prise de panique, elle observe derrière elle et voit le minotaure bientôt qu'à quelques mètres d'elle. Elle se relève et reprend sa course.*

### Séquence 5

*EXT. L'APPARITION DE L'ANGE - JOUR*

*Alana aperçoit un fil qui sort d'une haie. Elle s'accroupit. Sans réfléchir, la jeune femme suit son instinct et le prend dans ses mains. D'abord peu sûre d'elle, elle le rembobine avant de se remettre à courir. Alana jette un coup d'œil derrière elle. La jeune femme arrive devant la sortie du labyrinthe et voit devant elle un ange qui tient le bout du fil. Elle s'arrête à quelques mètres de la sortie. Le minotaure est derrière elle et ne bouge plus. Alana hésite. Elle court vers l'ange et vers la sortie.*

### Séquence 6

*EXT. LE RÉVEIL DE ALANA – JOUR*

*Alana se réveille.*

### 3. Tableau découpage technique

PLAN	DESCRIPTION DU PLAN	OUTILS TECHNIQUES	TEMPS /PLAN	TEMPS /PRISE
1	Tableau représentant la mort.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>normal</b> Type de plan : Lumière : Autre :	Partie 1 = entre 7 et 15 secondes	3
2	Couteau en sang.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>normal</b> Type de plan : Lumière : Autre :	Partie 1 = entre 7 et 15 secondes	3
3	Tableau représentant la mort.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>normal</b> Type de plan : Lumière : Autre :	Partie 1 = entre 7 et 15 secondes	3
4	Balance OU ange.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>normal</b> Type de plan : Lumière : Autre :	Partie 1 = entre 7 et 15 secondes	3
5	Tableau représentant la mort.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>normal</b> Type de plan : Lumière : Autre :	Partie 1 = entre 7 et 15 secondes	3
6	La jeune femme est assise sur l'herbe. Elle a un regard vide. 1.1	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>plan large</b> Lumière : Autre :	Partie 1 = entre 7 et 15 secondes	5
7	Flash meurtre	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>normal</b> Type de plan : <b>gros plan</b> Lumière : Autre :	Partie 1 = entre 7 et 15 secondes	3
8	La jeune femme est assise sur l'herbe. Elle a un regard vide. 1.2	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>plan moyen</b> Lumière : Autre :	Partie 1 = 8 secondes	5
9	Flash meurtre	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>normal</b> Type de plan : <b>idem</b> Lumière : Autre :	Partie 1 = entre 7 et 15 secondes	3
10	La jeune femme est assise sur l'herbe. Elle a un regard vide. 1.3	Mouvement de caméra : <b>travelling circulaire</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>de plan moyen à très gros plan</b> Lumière : Autre : <b>filmer le personnage en travelling circulaire jusqu'à se retrouver derrière sa tête et s'y approcher</b>	Partie 2 = entre 15 et 33 secondes	8
11	La jeune femme est couchée au milieu du labyrinthe. Elle se réveille et observe où elle se trouve à demi couchée.	Mouvement de caméra : <b>travelling vertical</b> Angle de prise de vue : <b>contre – plongée</b> Type de plan : <b>de très gros plan à plan large</b> Lumière : Autre : <b>une fois en plan large, on peut voir la jeune femme en pls</b>	Partie 2 = entre 15 et 33 secondes	10
12	Flash d'un filet d'araignée avec une proie.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>normal</b> Type de plan : Lumière : Autre :	Partie 2 = entre 15 et 33 secondes	3
13	La jeune femme commence à se lever et voit le minotaure devant elle. Elle recule d'un pas.	Mouvement de caméra : <b>travelling vertical vers le haut</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>plan moyen rapproché taille</b> Lumière : Autre : <b>faire un travelling vertical haut pour montrer que la jeune femme se lève et montrer ainsi son mouvement</b>	Partie 2 = entre 15 et 33 secondes	5
14	Le minotaure la regarde. OU le minotaure la regarde et fait un pas devant la caméra.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>plan cassé</b> Type de plan : <b>plan pied</b> Lumière : Autre : <b>filmer le minotaure qui se trouve à l'entrée d'un chemin, dans un cadre à l'horizon et fortement décalé</b>	Partie 2 = entre 15 et 33 secondes	5
15	Les deux personnages se regardent. La jeune femme sentant un danger recule encore plus et commence à courir.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>face aux personnages</b> Type de plan : <b>plan large</b> Lumière : Autre :	Partie 2 = entre 15 et 33 secondes	5
16	La jeune femme prend un chemin et court dans le labyrinthe.	Mouvement de caméra : <b>travelling avant, caméra portée</b> Angle de prise de vue : <b>de derrière, au dos</b>	Partie 3 = entre 33 et 49 secondes	5

		Type de plan : <b>plan rapproché taille</b> Lumière : Autre :		
17	La jeune femme trotte dans le labyrinthe. Le minotaure apparaît et la poursuit en marchant vite.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>plan d'ensemble</b> Lumière : Autre : <b>on filme au bout du chemin pour voir la jeune femme courir et le minotaure arriver dans le labyrinthe</b>	Partie 3 = entre 33 et 49 secondes	5
18	La jeune femme trotte et court pour trouver une sortie.	Mouvement de caméra : <b>travelling arrière, caméra portée</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>plan moyen rapproché taille</b> Lumière : Autre :	Partie 3 = entre 33 et 49 secondes	10
19	Le minotaure marche et suit la jeune femme.	Mouvement de caméra : <b>travelling latérale</b> Angle de prise de vue : <b>de profil et de dos</b> Type de plan : <b>de plan moyen rapproché à très gros plan</b> Lumière : Autre : <b>filmer le minotaure jusqu'à rentrer dans sa tête pour faire une transition avec la jeune femme</b>	Partie 3 = entre 33 et 49 secondes	5
20	La jeune femme court pour trouver la sortie.	Mouvement de caméra : <b>travelling arrière</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>plan moyen rapproché taille</b> Lumière : Autre :	Partie 3 = entre 33 et 49 secondes	5
21	Le minotaure marche vite.	Mouvement de caméra : <b>travelling arrière + latérale</b> Angle de prise de vue : <b>normal, filmer les pieds qui avancent</b> Type de plan : <b>gros plan</b> Lumière : Autre : <b>filmer les pieds du minotaure en travelling arrière puis latérale quand il tourne pour prendre une autre direction</b>	Partie 3 = entre 33 et 49 secondes	10
22	Flash meurtre.	Mouvement de caméra : <b>idem</b> Angle de prise de vue : <b>idem</b> Type de plan : <b>idem</b> Lumière : Autre :	Partie 3 = entre 33 et 49 secondes	3
23	La jeune femme court. Elle jette un coup d'oeil derrière elle. Puis elle hésite à aller à gauche ou à droite. Elle s'arrête un instant pour réfléchir, épuisée, et part finalement à sa droite.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>de dos</b> Type de plan : <b>plan d'ensemble</b> Lumière : Autre : <b>il faut qu'on voie la jeune femme de la tête au pied</b>	Partie 4 = entre 49 et 1.03	5
24	Flash d'un ange.	Mouvement de caméra : <b>idem</b> Angle de prise de vue : <b>idem</b> Type de plan : <b>idem</b> Lumière : Autre :	Partie 4 = entre 49 et 1.03	3
25	La jeune femme continue sa course et tombe par terre.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>de face, on la voit arriver vers la caméra</b> Type de plan : <b>plan d'ensemble</b> Lumière : Autre :	Partie 4 = entre 49 et 1.03	5
26	La jeune femme est par terre et le minotaure à quelques mètres d'elle. La jeune femme se relève.	Mouvement de caméra : <b>travelling vertical en plongée (de Alana au minotaure)</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>plan moyen rapproché voire gros plan</b> Lumière : Autre : <b>travelling vertical en plongée pour montrer que le minotaure paraît dominant</b>	Partie 4 = entre 49 et 1.03	10
27	Flash meurtre.	Mouvement de caméra : <b>idem</b> Angle de prise de vue : <b>idem</b> Type de plan : <b>idem</b> Lumière : Autre :	Partie 4 = entre 49 et 1.03	3
28	La jeune femme court et aperçoit un fil, hésite quelques secondes et le prend dans ses mains puis commence à le rembobiner.	Mouvement de caméra : <b>fixe + caméra orientée vers le bas</b> Angle de prise de vue : <b>normal, filmer derrière les jambes</b> Type de plan : <b>plan américain, rapproché du personnage</b> Lumière : Autre : <b>filmer en caméra fixe qui va descendre quand Alana prendra le fil dans ses mains pour voir son action et son visage</b>	Partie 4 = entre 49 et 1.03	10
29	La jeune femme rembobine le fil et tourne à droite.	Mouvement de caméra : <b>travelling avant</b> Angle de prise de vue : <b>de dos</b> Type de plan : <b>plan rapproché taille</b> Lumière : Autre : <b>il faut qu'on voit que Alana est entrain de rembobiner le fil</b>	Partie 4 = entre 49 et 1.03	5

30	Le minotaure marche vers la caméra.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>plan large</b> Lumière : Autre :	Partie 4 = entre 49 et 1.03	5
31	La jeune femme voit un ange devant elle l'attendre en tenant le bout du fil.	Mouvement de caméra : <b>travelling avant</b> Angle de prise de vue : <b>de dos (filmer le haut du dos d'Alana + sa tête)</b> Type de plan : <b>plan moyen</b> Lumière : Autre : <b>filmer le haut du dos d'Alana pour voir ce qu'elle voit quand elle arrive face à l'ange</b>	Partie 4 = entre 1.03 et 1.03	10
32	Filmer l'ange qui regarde la caméra.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>plan pied</b> Lumière : Autre :	Partie 5 = entre 1.03 et 1.45	5
33	Le minotaure arrive derrière Alana et ne bouge plus. Alana continue à regarder l'ange. Elle ne bouge plus, le fil en main. Elle hésite.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>filmer au dos de l'ange</b> Type de plan : <b>plan pied d'ensemble</b> Lumière : Autre : <b>filmer derrière l'épaule de l'ange pour voir Alana et le minotaure.</b>	Partie 5 = entre 1.03 et 1.45	10
34	La jeune femme a le regard perdu. Elle hésite et semble paniquer.	Mouvement de caméra : <b>travelling compensé (dolly zoom)</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>gros plan</b> Lumière : Autre :	Partie 5 = entre 1.03 et 1.45	10
35	Le minotaure marche vers Alana. Sentant le danger, la jeune femme décide de continuer vers l'ange en courant.	Mouvement de caméra : <b>travelling latérale</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>plan rapproché taille</b> Lumière : Autre :	Partie 5 = entre 1.03 et 1.45	5
36	Filmer la tête du minotaure.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>gros plan</b> Lumière : Autre :	Partie 5 = entre 1.03 et 1.45	3
37	Filmer la tête de l'ange à côté d'Alana.	Mouvement de caméra : <b>fixe</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>gros plan</b> Lumière : Autre :	Partie 5 = entre 1.03 et 1.45	3
38	Alana se réveille grâce à une main.	Mouvement de caméra : <b>fixe en plongée</b> Angle de prise de vue : <b>de face</b> Type de plan : <b>gros plan</b> Lumière : Autre :	Partie 6 = entre 1.45 et 1.47	5

## 4. Note d'intention

### Intentions de la réalisatrice

Ce court-métrage est un film qui explore la psyché humaine d'une durée de 1 minute 47. Le court – métrage se tournera à la Bamboueraie d'Anduze et nous avons décidé avec mon équipe d'utiliser une partie du site uniquement : son labyrinthe. Mes références comptent parmi elles le film Persona de 1966 de Ingmar Bergman, une référence plus contemporaine, celle du film Enter The Void sorti en 2009 de Gaspard Noé et The Shining de Stanley Kubrick sorti en 1980. Le premier film m'a avant tout été inspiré grâce à son début qui « superpose » plusieurs images et vidéos - un peu comme des messages subliminaux. Son approche psychanalytique sur la persona m'a également inspirée puisqu'il relève quelque part d'un certain dédoublement de la personne, ce qu'on retrouve d'une certaine manière dans mon court-métrage. J'ai donc au tout début de mon court-métrage inséré des tableaux, qui ont des significations liées à la mort, au meurtre, au dédoublement. Je voulais seulement que ces tableaux soient des sortes de messages subliminaux qu'on ne voit que quelques secondes et

qui ont pourtant beaucoup de significations quand on les relie au scénario. Par ailleurs, le deuxième film m'a uniquement inspiré pour certains plans avec des points de vue subjectifs et des plans en plongée afin de traduire la présence d'une conscience supérieure. Enfin, *The Shining*, a fait naturellement naître chez moi l'idée du labyrinthe et des pulsions meurtrières. Tout le court-métrage se passera donc en extérieur afin de conserver un paysage rural et surtout d'exposer la nature et le labyrinthe, qui seront omniprésents dans le film, jouant un rôle important car ils permettront d'être utilisés comme décors harmonieux tout en renforçant un sentiment de solitude et de dangerosité. Le labyrinthe sera privilégié car, dans mon histoire, il représente le cerveau de l'Homme ainsi que toute sa complexité. Il en est sa métaphore. Dans le court-métrage, on retrouve trois personnages importants qui ont tous un rôle précis dans l'idée que je veux conceptualiser. Tout d'abord, le minotaure, personnage imposant qui inspire le danger et directement les pulsions meurtrières par sa signification, représente dans le film, une partie importante de la psyché humaine, le « ça ». Le personnage d'Alana, jeune femme pensive et solitaire, cherchant désespérément et presque inconsciemment à réprimer ses pulsions, représentera dans le film le « moi » qui fait face à un dilemme constant. Enfin, le personnage de l'ange se définit comme étant la paix. Il viendra aider Alana à repousser ses pulsions meurtrières. Il représente le « surmoi » de la psyché humaine, une sorte de morale qui l'empêche d'assouvir ses désirs enfouis et qui permet d'introduire le thème imposé avec le concours « *Quand le son crée l'image* » : Solidarité, maintien de la paix. Le court-métrage sera pour une grande partie la mise en scène d'une poursuite entre Alana et le minotaure. L'histoire suivra donc Alana qui, endormie, rêve ou s'imagine ce qu'elle est en train de vivre. Elle se réveille au milieu d'un labyrinthe et finit par être poursuivie par un minotaure. Pour retrouver la sortie, elle sera aidée par un ange. L'idée de *Au-delà de ça* m'est venue quand j'ai entendu pour la première fois la musique d'Ibrahim Maalouf intitulée *Nature Morte*, musique écrite pour le concours « *Quand le son crée l'image* ». J'ai de suite imaginé une course poursuite. Pour moi, c'était indispensable qu'il y en ait une. L'idée a germé progressivement en moi quand on en a parlé en groupe. Je voulais également que mon court-métrage ait un côté « psychologique » ou en tout cas que d'une certaine manière, qu'il soit relié à la psychologie car c'est un sujet qui m'a toujours intéressée. Travaillant sur Lang et lisant parfois quelques ouvrages de Freud, j'ai donc pensé à faire un film centré sur la « psychanalyse » et les pulsions humaines ; plus précisément les pulsions humaines meurtrières. C'est une idée qui nous est venue en commun, sûrement parce qu'elle est plus facile à mettre en scène que d'autres pulsions. Nos idées avaient cependant besoin de profondeur et de sens. C'est ainsi qu'au fil de mes recherches, j'ai appris que le mythe du minotaure reflétait les pulsions meurtrières de l'Homme. Je ne suis pas partie sur une adaptation totale du mythe car l'histoire de celui-ci ne sert finalement que de forme à mon film. Ce qui m'intéresse, c'est d'explorer cette pulsion et de la mettre en scène et montrer finalement cette confrontation constante entre nos deux instances psychiques qui sont le « ça » et le « surmoi » ; suivre notre morale intérieure ou la négliger. En a résulté l'idée de mettre en scène le fait que l'Homme a des pulsions parfois meurtrières. En effet, si on regarde finalement l'Histoire de l'Homme, c'est peut-être uniquement grâce à la civilisation que nos pulsions se sont profondément réprimées. C'est ce que je tente de montrer dans *Au-delà de ça*. D'un côté le « ça » est vu comme un danger qui essaie de s'exprimer et d'absorber la personne, comme souhaite le faire le minotaure quand il poursuit Alana, et d'un autre côté le « surmoi » qui est vu comme la morale intérieure de chaque individu, l'ange, qui sait ce qui est bien ou mal et qui empêche le « ça » de s'exprimer. Il est donc évidemment représenté par un ange. Quand je pense à un minotaure, je le vois vraiment sans émotions et être l'incarnation du danger, de par sa carrure et de ce qu'il dégage. Nous savons qu'il est menaçant. On peut finalement l'apparenter, si je prends un sens religieux pour présenter mon histoire, à un

démon. Le démon étant l'opposé d'un ange. C'est pourquoi il m'est apparu très naturel de faire intervenir le genre psychologique et parfois « d'horreur » ou de « fantastique » dans la narration. Comme dit précédemment, ça a été un choix assez naturel d'intégrer ces éléments à mon court-métrage. Étant une personne assez pensive, ce sont des thématiques que je compte sûrement explorer encore plus loin dans mes films. J'aime parler de l'humain et de ma vision de lui. C'est un être très complexe qui est intéressant à étudier. Entre la noirceur et la psychologie, ce court-métrage essaie d'avoir une approche psychanalytique. Pour un film dont l'intrigue, simple, n'est tenue que par trois personnages, il m'a semblé qu'il ne pouvait en être autrement. Ma ligne de conduite durant l'écriture a été la suivante : il faut que l'on voie qu'Alana lutte contre ses pulsions et qu'elle a peur de ce qu'elle pourrait devenir. Et surtout, il faut que le film contienne des métaphores pour suggérer les messages et non les mettre en avant directement aux yeux des spectateurs et qu'il ne comprenne pas tout au premier visionnage.

### Note d'intention de la décoratrice et de la costumière

Ayant le rôle de décoratrice et de costumière, je mettrai toutes les caractéristiques d'Alana en valeur pour que chaque détail puisse avoir son importance. En effet, beaucoup d'éléments reposent sur le personnage principal féminin. Cette dernière, Alana, est la véritable protagoniste de l'histoire. Rue de la série *Euphoria* sera l'une de mes principales inspirations de la directrice artistique. La couleur bleue, couleur d'espoir, symbolisera initialement sa perte de confiance. Ainsi, Alana finira par retrouver une stabilité spirituelle, espérance stable qui lui fera reprendre confiance en elle. De plus, elle gardera un côté moderne en portant un haut et un jean, inspiré de Monica de *Friends*, un style des années 90 qui revient à la mode de nos jours. Pour le personnage du minotaure, chaque part sombre de cet être sans pitié, sera mise en relief par la présence constante de la couleur noire. Il portera un costard, un pantalon ample et des chaussures noires dans le but de montrer l'obscurité des pulsions meurtrières. L'inspiration vient des tapis rouges de Johnny Depp, un homme sombre et complexe, difficilement définissable, toujours vêtu de noir de la tête aux pieds. Par ailleurs, nous avons fait le choix de ce personnage emblématique de la Mythologie Grecque pour monter la lutte entre conscient et inconscient d'Alana afin de dépasser ses peurs personnelles et ses pulsions instinctives, et vaincre en elle cette "nature animale". Quant aux accessoires, l'acteur portera un masque de minotaure, pour que les spectateurs comprennent bien quel personnage est représenté. Du côté de la solidarité, une "ange-gardienne" avec une élégante et longue robe blanche, sera la personne qui viendra en aide au rêve d'Alana. Cette couleur de la sagesse est le symbole même de la quête de la paix intérieure. Les pensées et comportements refoulés et enfouis qui surgissent seront représentés par un pendentif de lune sur ce personnage féminin d'ange-gardienne. Elle sera pied-nus et ce n'est en aucun cas un choix symbolique, mais plutôt un choix visuel et artistique. Le film *Midsommar* aura inspiré mes choix car les personnages sont souvent vêtus de blanc. En dernier point, au niveau des accessoires, le fil d'Ariane qui sera blanc, est directement inspiré du mythe de *Thésée et le Minotaure*. Également, nous ajouterons une statue ou statuette d'un ange pour retrouver ce côté solidaire de l'amie d'Alana. Le décor sera essentiellement naturel, à part quelques scènes tournées au préalable, car ce sont des flash-backs.

### Note d'intention de la cadreuse

Mon rôle étant cadreuse, mon but sera donc de pouvoir transmettre des choses à travers la manière de filmer et les plans utilisés. Premièrement, nous tournerons en caméra subjective. Elle sera employée pour la scène du réveil d'Alana qui sera utile pour qu'on puisse se mettre à la place du personnage principal, voir ce qu'elle voit et ressentir ce qu'elle ressent. Pour cette scène, je m'inspirerai d'une des premières scènes du film *Le labyrinthe* (à 1m42) de Was Ball où une caméra

subjective est utilisée pour le réveil du personnage principal. Cette scène, qui nous indique que le personnage est perdu, m'inspirera. Pour les scènes filmées dans le labyrinthe et pendant la course entre Alana et le Minotaure nous filmerons des plans fixes. Ainsi, l'absence de mouvement montrera qu'Alana est « coincée » et a du mal à trouver une issue. Pour cette scène, je m'inspirerai d'une scène du film *Le secret derrière la porte* (à 1h16m32) de Fritz Lang quand Célia fuit Mark dans sa maison. Enfin, Alana va se retrouver face à face avec le Minotaure. Je commencerai par tourner en travelling arrière et en gros plan pour qu'on puisse bien lire la peur dans ses expressions qui se finira sur un plan américain pour qu'on puisse à ce moment-là, la voir se retourner et partir en courant - aucun de ces choix n'a été retenu dans le découpage technique final.

#### Note d'intention de la responsable de la tenue des documents, de la continuité de la réalisation et de la monteuse

Faisant le script et le montage, je m'occuperai du bon déroulement du tournage et noterai les modifications effectuées lors de celui-ci, pour faciliter le montage. En effet, également monteuse, mon rôle va surtout être d'apporter une ambiance souhaitée par notre équipe sur nos rushes. Par exemple, je m'inspirerai de certains films comme *Les noces funèbres* de Tim Burton ou bien *Hereditary* de Ari Aster. J'ajoutaia des images et des effets spéciaux pour donner une tournure angoissante au court métrage.

## 5. Réécriture sonore : Note d'intention

Notre court-métrage est intitulé *Au-delà de ça*. Tourné au sein d'un labyrinthe, ce court-métrage est une vidéo qui explore la psyché humaine à travers trois personnages : Alana, le Minotaure et l'Ange. Les images sont accompagnées par la musique "Nature Morte" d'Ibrahim Maalouf. Le sujet de réécriture nous invite à retirer cette musique pour pouvoir faire nos propres choix sonores : voix off, bruitages, autres musiques. Ainsi, comment mettre en scène l'inconscient à travers une autre proposition sonore ? Pour y répondre, nous réfléchissons d'abord au rôle des voix-off, puis à celui des bruitages et enfin à celui de la musique.

Pour cette réécriture, nous avons décidé de faire plusieurs voix off : celle du Labyrinthe, du Minotaure et de l'Ange. Tout d'abord, il nous semblait important de faire la voix off du Labyrinthe car celui-ci représente un lieu métaphorique tel que l'esprit. Ainsi, le Minotaure et l'Ange représentent deux instances très distinctes de celui-ci. D'un côté le ça, et de l'autre, le surmoi qui caractérisent notre inconscient. Pour le spectateur, l'ajout de ces voix off est dans le simple but de faire comprendre mieux le déroulement de l'histoire avec un accompagnement des pensées précises des personnages. Ils apparaissent dans l'extrait de scénario suivant :

Séquence. Ext/jour - dans le labyrinthe

LABYRINTHE

Chaque fois que tu traverseras mes chemins tu t'y perdras pour te retrouver.

MINOTAURE

Chaque fois que tes pulsions te poursuivront, je serai là.

LABYRINTHE, Alana hésite entre deux chemins, le labyrinthe "l'aide" en lui indiquant, avec la voix, la bonne direction

Viens !

ANGE-GARDIENNE

Chaque fois que tes pulsions s'imposeront j'apparaîtrai. Je suis le lien vers ta conscience, ne le romps pas.

Pour poursuivre, nous allons aborder les bruitages. Nous incréerons divers bruits (vent, pas, cloches, inspirations) tout au long du court-métrage. Dans le but d'amplifier la mise en scène de certains plans, nous les placerons à des moments précis comme lors des chutes ou des apparitions. Par notre propre imagination, nous chercherons des bruits qui accompagneront parfaitement la musique. Cela donnera un côté assez différent du premier montage. Cette réécriture fera ressortir un aspect thriller avec du suspense et de l'angoisse.

Enfin, nous allons ajouter une musique libre de droit qui se nomme "Virtual Mima" de Perfect Blue OST. Nous trouvons important de rajouter une musique car cela met en perspective et fait ressortir les côtés sombres et obscurs de nos deux personnages, Alana et le Minotaure. Cela accompagne le spectateur dans le chemin trépidant du personnage principal.

Notre côté artistique, mis en oeuvre dans cette réécriture sonore, fera ressortir le meilleur de nous-même pour que tout soit réalisé comme nous le souhaitons.