

Alban SAHUT

BLOC 1

Film interactif - Le Détective Temporel

SOMMAIRE

PITCH ET SYNOPSIS	3
NOTE D'INTENTION	4
NOTE DE REALISATION	6
NOTE D'INTENTION SONORE	7
SCENARIO	8
EQUIPE TECHNIQUE	9
LISTE DU MATERIEL	10
LIEU	11
REPERAGES	12
PERSONNAGES	13
CASTING	14
MOODBOARDS	16
NOTE DE PRODUCTION	18
LISTE DES ACCESSOIRES ET COSTUMES	19
DECOUPAGE TECHNIQUE ET PLANS AU SOL	20
SEQUENCIER	21
DEVIS REEL	22
PLAN DE FINANCEMENT REEL	23
DEVIS FICTIF	24
PLAN DE FINANCEMENT FICTIF	25
PLAN DE TRAVAIL ET ASSURANCE	26
ORGANISATION DES DOSSIERS	27
ANNEXES	28
SCENARIO	29
LISTE DU MATERIEL	40
FICHE DE REPERAGE	41
FICHES DE PROFILS	42
FICHE DE CASTING	45
MOODBOARDS	46
PLANS AU SOL	51
DECOUPAGE TECHNIQUE	59
SEQUENCIER	61
DEVIS REEL	63
PLAN DE FINANCEMENT REEL	65
DEVIS FICTIF	68
PLAN DE FINANCEMENT FICTIF	70
PLAN DE TRAVAIL	73
AUTORISATIONS DE TOURNAGE	76

PITCH / SYNOPSIS

Pitch

Vous incarnez Delta, l'assistant robot de l'agent-42, un détective du futur. Votre mission : Revenir au jour du meurtre de la star Sarah "Nom" pour y découvrir le meurtrier. À chaque faux pas, votre système interne vous ramène quelques secondes en arrière pour vous guider vers la meilleure option. Osez-vous défier le cours du temps pour percer ce mystère ?

Synopsis

Je suis l'agent-42, un enquêteur du futur, et vous êtes Delta, mon fidèle robot assistant. Notre aventure commence aux portes du Manoir de la célèbre Sarah "nom", ex-chanteuse de renommée mondiale.

Emprunter une entrée plus discrète comme la fenêtre de la cuisine, me permettrait d'observer la scène de crime présumée, sans être repéré.

Une fois à l'intérieur, le tueur potentiel fait lui aussi son entrée par la même fenêtre.

Pris de court, me cacher représente un risque trop élevé d'être découvert.

Changer de pièce en me dirigeant vers le bureau paraît plus adapté.

Dans le bureau, trois indices s'offrent à moi, révélant les sombres desseins du meurtrier, encrés sur plusieurs lettres adressées à Mademoiselle "nom"...

J'ai juste le temps d'examiner une ou deux pièces à conviction avant de quitter la pièce sans que le meurtre ne se produise.

Dans le cas où je tarde trop, il risque d'avoir lieu dans une pièce adjacente, et nous serions alors ramenés quelques secondes en arrière.

En quittant le bureau pour me diriger vers la chambre, je fais maladroitement tomber un objet, attirant le tueur.

Choisir une cachette adéquate dans la pièce suivante me permettrait de lui échapper à nouveau, mais rester dans le bureau semble comporter un trop grand risque, mettant nos vies en péril.

Une fois dans la chambre, plusieurs endroits semblent pouvoir me dissimuler face au tueur, mais un seul me permettrait réellement d'assister au crime sans être dévoilé.

Une armoire parfaitement anodine en extérieur, deviendrait le parterre d'une scène des plus macabres.

Dans le cas où je déciderai d'intervenir, je risquerai de mettre en péril notre réalité.

Alors, à l'instant précis où Sarah perdra la vie, je resterai immobile, prenant enfin le cliché représentant la preuve absolue des événements de cette nuit.

La mission étant un succès, Delta nous ramènera dans notre temporalité.

NOTE INTENTION 1/2

L'idée originale nous est venue quand le format de vidéo interactive a été annoncé. Le retour temporel nous a semblé être très pertinent quant à la possibilité de laisser le spectateur décider du futur du protagoniste. Nous n'avons jamais essayé d'écrire des scénarios en évitant les paradoxes temporels et nous voulions nous y essayer. De plus, ces voyages temporels nous permettent de faire vivre au spectateur des chemins narratifs sans issues sans avoir à finir son expérience immédiatement. Ce projet peut donc nous faire vivre plusieurs bribes d'histoires sans être frustrant, ni ne nous obligeant à recommencer intégralement le projet.

En tant que fervents amateurs de science-fiction et passionnés de cet univers captivant, notre groupe trouve son inspiration dans des classiques intemporels tels que "Retour vers le futur", "Terminator" et "Avengers". Ces films emblématiques ont profondément marqué notre enfance et façonné notre culture cinématographique collective. La Science Fiction est un genre qui permet de manière fondamentale de s'évader, il octroie donc une grande liberté d'écriture. De plus il est intéressant d'explorer ce genre trop peu présent dans le cinéma amateur, c'est pour ça que notre objectif est de captiver le public en exploitant le pouvoir narratif unique du voyage temporel, tel que présenté brillamment dans ces œuvres emblématiques.

Nous sommes conscients que notre fascination générationnelle pour la célébrité et nos références cinématographiques communes établiront une connexion émotionnelle puissante avec notre auditoire. En fusionnant notre passion pour la SF avec une exploration des thèmes de la célébrité et du voyage dans le temps, nous aspirons à créer une expérience cinématographique immersive et mémorable qui parlera aux amateurs du genre ainsi qu'aux cinéphiles de tout horizon.

En intégrant des éléments de jeu vidéo à notre narration, tels que les retours temporels et un compte à rebours, nous espérons offrir une expérience vidéo ludique à nos spectateurs, les transportant dans un monde où les frontières entre la réalité et la fiction s'estompent, tout comme dans l'œuvre de Satoshi Kon.

Nous avons choisi de nous inspirer de "Perfect Blue" de Satoshi Kon pour plusieurs raisons cruciales. Tout d'abord, ce film est réputé pour offrir une exploration intense et parfois troublante de la vie des célébrités et des aspects sombres du fanatisme. L'exemple le plus parlant est le traitement de "Me Mania", l'antagoniste du film. Il est au départ l'archétype du fan toxique, devenant peu à peu la personnification des angoisses et des peurs de "Mima", le personnage principal, allant jusqu'à rattraper celle-ci, causant presque sa mort. En réinterprétant certains de ces éléments notamment pour le personnage du tueur, nous aspirons à créer un lien émotionnel puissant avec notre public, en lui permettant de s'immerger dans les défis auxquels sont confrontés les personnages.

Pour le personnage de Sarah, la star, nous nous inspirons principalement de deux personnages de la pop culture. Mia Wallace du film Pulp fiction pour son côté riche et décontracté. Elle est seule chez elle et en sécurité pour consommer des drogues et se détendre. Et Sarah Lynn de la série Bojack Horseman, par le fait qu'elle subit beaucoup sa célébrité et a fait entrer la drogue dans son quotidien pour supporter un rythme aussi effréné. Ce qui nous a inspiré avec ce personnage, c'est sa psychologie et sa double facette d'icône de la musique d'un côté et d'addicte à la drogue de l'autre. Ces facettes sont symbolisées par sa prise de drogues régulières et sa grande maison en campagne vide.

Nous sommes profondément convaincus que la relation entre l'Agent 42 et Delta, son fidèle assistant robot, sera un pilier essentiel pour susciter l'attachement du public à notre film. En donnant vie à cette dynamique, nous cherchons à créer une connexion émotionnelle authentique entre ces deux personnages, et par extension, avec notre auditoire.

NOTE INTENTION 2/2

L'humour jouera un rôle clé dans le développement de leur relation, avec des échanges pleins d'esprit et des moments de complicité qui ajouteront une dimension de légèreté. La relation entre l'Agent 42, avec sa personnalité complexe et ses motivations intrigantes, et Delta, avec son dévouement sans faille et son intelligence artificielle pétillante, offrira une palette riche en nuances pour explorer divers aspects de l'histoire. Malgré son côté comique et attachant, Delta est un acteur omnipotent dans ce récit grâce notamment à son pouvoir de revenir dans le temps. Il guide en quelque sorte notre protagoniste.

Au-delà de l'aspect divertissant, cette relation servira également à approfondir les thèmes abordés dans le film, en mettant en lumière des questions d'éthique, notamment avec les différents choix proposés au spectateur afin de savoir si oui ou non il serait prêt à remettre en question son sens de la justice ainsi que sa morale. L'interaction entre l'Agent 42 et Delta offrira aux spectateurs une fenêtre sur les dilemmes moraux auxquels sont confrontés les personnages, tout en leur permettant de s'identifier et de s'investir émotionnellement dans leur voyage à travers l'intrigue.

En somme, la relation entre l'Agent 42 et Delta représente bien plus qu'une simple dynamique entre un humain et un robot ; elle incarne la force motrice qui propulse notre récit, en lui conférant une profondeur émotionnelle et une dimension humaine qui résonnera auprès du public et le captivera jusqu'au dénouement final.

Nous sommes certains que l'exploration de thèmes tels que la solitude et la richesse dans la vie des célébrités humanisera notre récit et renforcera le lien émotionnel avec notre public. En incorporant des éléments de faux plan séquence et en alternant enquêtes détaillées et phases d'actions haletantes, nous maintiendrons l'intérêt du spectateur tout au long du film. Notre choix de cibler un public de jeunes adultes vise à offrir une perspective rafraîchissante sur le voyage temporel dans la science-fiction contemporaine.

NOTE DE REALISATION

Nous avons choisi l'interactivité basée sur un récit à embranchements car nous voulons que le spectateur soit confronté à des choix significatifs qui ont un réel impact sur l'histoire, incitant ce dernier à s'engager activement et à faire appel à leur jugement. C'est pour cela que nous disposons de plusieurs fins: sauver la star en cassant la temporalité ou effectuer son devoir et résoudre un crime passé sans enfreindre les règles de la temporalité ce qui met en jeu l'éthique du spectateur.

Les retours dans le temps offrent la possibilité de corriger les erreurs passées par l'agent 42, créant ainsi une expérience interactive où les décisions du spectateur ont un réel impact sur le déroulement de l'intrigue et du futur.

Nous avons décidé d'incorporer un timer afin d'ajouter un enjeu, stresser le spectateur et approfondir l'expérience immersive. Ceci vise à engager pleinement ce dernier dans la résolution de l'enquête.

On a choisi d'adopter le point de vue de Delta, un robot-drone, cette caméra peut donc adopter des mouvements stables mais constants, créant ainsi une dynamique à l'écran. Cela renforce l'immersion du spectateur dans le monde de l'histoire. Ce dernier sera en grand angle pour permettre au spectateur d'avoir une vision d'ensemble des pièces et pallier le problème de l'espace réduit. Nous allons utiliser différentes focales pour des potentiels zoom afin de mettre en avant certains éléments comme des indices, et une scène par l'interstice d'une porte.

A la moitié du film interactif, le spectateur aura une vue d'ensemble complète sur la pièce à indices grâce au plan en 360°.

Nous avons choisi comme lieu un grand manoir du 19ème siècle perdu au milieu des bois pour créer une atmosphère mystérieuse et évoquer la solitude du personnage de la star.

Pour ce qui est des costumes, nous avons choisi un ensemble chic qui mettrait en avant le charisme de l'agent 42 à la Peaky Blinders, pour Sarah un pyjama en satin, une tenue élégante pour rester chez elle et pour le tueur un sweat avec une capuche qui cache son visage, et des vêtements sombres.

L'interface visuelle et sonore du robot Delta, que le spectateur incarne, est empruntée au genre de la science-fiction avec des éléments tels qu'une animation 2D d'un cœur qui bat, un radar et des analyses d'objets ce qui renforce l'aspect futuriste de l'histoire. Sur une des fins proposées, le robot a été repéré, nous le représenterons avec une interface cassée, le spectateur verra toute la scène renversée.

En ce qui concerne la dimension sonore, notre objectif est de créer une atmosphère fortement orientée vers la science-fiction, en incluant du sound design pour la téléportation de l'agent 42 et Delta, ainsi que pour les moments où Delta remonte le temps. Nous cherchons à intégrer des sons évocateurs de manière à ce que même si le spectateur ne regarde pas l'écran, il puisse comprendre l'action en cours. La voix-off de Delta, enregistrée en studio avec un acteur, lui confère une dimension de personnage à part entière. Les bruitages du robot, inspirés de la science-fiction, caractérisent également Delta et jouent sur le hors-champ pour laisser libre cours à l'imagination du spectateur. La scène musicale de la star et les scènes de dispute ou de meurtre en hors-champ contribuent grâce au son à la caractérisation des personnages et à l'ambiance générale de l'histoire, pour ainsi rajouter du suspense mais pour aussi donner de la crédibilité à notre univers. La fusion subtile de comédie et de drame élargit l'éventail émotionnel, invitant le spectateur à un voyage captivant. Le montage habilement orchestré sur la POV de Delta se révèle crucial pour insuffler vie aux effets spéciaux saisissants, comme l'interface futuriste de Delta et les scans intrigants, tout en approfondissant la personnalité attachante de Delta. De plus, il assure une navigation fluide et harmonieuse à travers les retours temporels, enrichissant ainsi l'expérience cinématographique d'une fluidité époustouflante.

NOTE INTENTION SONORE

Nous avons décidé de n'inclure que des musiques extradiégétique, sauf pour l'introduction et le générique de fin. Le spectateur incarnant un personnage de l'histoire, nous voulons que tous les éléments sonores soient intradiégétiques durant les événements afin de renforcer l'immersion.

Le sound design sera également entièrement intradiégétique, il sera majoritairement constitué de bruitages robotiques, accompagnant toutes les actions que peut faire Delta, le robot que le spectateur incarne. Mais nous voulons aussi que l'habillage sonore de toutes les scènes soit cohérent avec l'environnement dans lequel se trouve le protagoniste, il faudra donc en plus des bruitages robotiques, ajouter des bruitages crédibles et discrets, qui seront moins perceptibles que le reste, afin que les scènes ne paraissent pas vides.

Pour finir, nous enregistrerons après le tournage la voix off de Delta, qui discute avec le protagoniste durant tout le film. La voix sera enregistrée normalement puis modifiée en post-production afin de lui donner un léger aspect robotique.

SCENARIO

Mathis et moi nous sommes occupés d'écrire le scénario accompagné d'un schéma narratif (afin de suivre plus aisément quel choix emmène le spectateur dans quelle partie de l'histoire). Le scénario prend la forme suivante :

SQ 1 - EXT. JOUR

Delta est un petit drone qui vole au-dessus d'un manoir. On n'entends que la campagne environnante. Petit à petit, il redescend vers le sol où un bruit de téléportation viens casser le calme de la campagne. L'agent 42 vient d'apparaître, il est aux côtés de Delta.

DELTA
Bonjour Agent 42, ravi de vous revoir.

Visuel du scénario

L'Agent et Delta viennent pour résoudre l'enquête et découvrir l'identité du tueur au moment des faits mais sans interférer avec les événements. Le spectateur peut choisir entre différentes branches de l'histoire. Si elles finissent mal, Delta peut remonter dans le temps pour corriger les erreurs. Mais quel est le sous texte ?

Le thème de notre histoire est d'interroger l'éthique du spectateur. En effet, étant donné qu'il a la possibilité de faire des choix, le but était de voir s'il est capable de laisser mourir une personne innocente pour effectuer son devoir. Comme il vient du futur il ne doit pas interférer sur les événements afin d'éviter les paradoxes temporels. Le spectateur se retrouve donc à la fin devant un problème éthique : sauver la victime innocente et tuer Delta (pour l'empêcher de remonter dans le temps) ou accomplir son devoir en laissant la victime mourir sous ses yeux.

Au sein du scénario, on a quatre fins différentes. La première (et la plus brutale) est le fait de se faire repérer par le tueur. Delta est tué, l'empêchant de remonter dans le temps et laissant l'Agent se faire tuer par la suite sans possibilité de réparation. La deuxième concerne l'Agent qui arrive au moment du meurtre et accomplit son devoir comme prévu. La troisième montre que l'Agent regarde le meurtre se produire mais a un temps d'hésitation. Même si cette fin est semblable à la deuxième, elle n'aura pas les mêmes conséquences pour l'Agent après l'histoire. La dernière, enfin, est celle où l'Agent décide de sauver la victime innocente au détriment du potentiel destin de l'univers.

Vous pouvez retrouver le scénario dans son intégralité dans les annexes (Annexes BC1) mais également en suivant ce lien :

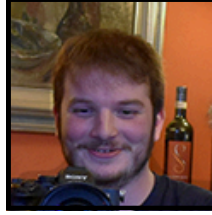
<https://drive.google.com/file/d/1JHQNZu44IQWCtLCbnTepPfFgYQHGa3jV/view?usp=sharing>

Vous pouvez également retrouver le schéma narratif en annexe.

EQUIPE TECHNIQUE (C1.1)



Thomas BELAYGUE
Chef op, étalonneur



Alban SAHUT
Réalisateur, cadreur,
scénariste, producteur,
monteur VFX



Mathis VIDAL
Perchman, régisseur,
scénariste, ass. de
production, monteur
image, monteur SFX,
mixeur



Louis BRUCKER
Ass. plateau



Keryann BACH
Cadreur, ass. monteur

Pour la préproduction, nous nous sommes accordés dès le début du projet sur qui voulait faire quoi. Etant donné que je suis à l'initiative du projet, j'ai assumé les rôles de scénariste, réalisateur et même producteur en finançant le projet après avoir monté les dossiers de productions. Mathis, en tant qu'assistant de production m'a beaucoup aidé dans la confection des documents de productions. Il s'est également occupé de l'organisation du tournage (déplacements, repas, etc.). Comme cité précédemment, nous avons écrit le scénario et le schéma narratif tous les deux. C'est également nous qui nous sommes chargés de la recherche des acteurs et des lieux.

Pour le tournage, j'ai gardé mon poste de réalisateur (étant donné que j'avais la vision la plus globale du projet) et j'ai effectué le cadrage de quelques plans. Mathis, qui aime beaucoup s'occuper du son et qui a déjà effectué un stage en studio de son, a pris en charge entièrement la prise son en étant perchman. Keryann, qui est à l'aise avec la manipulation et le réglages des caméras, a été cadreur sur la grande majorité des plans. Thomas s'est occupé de réfléchir et de mettre en place les lumières. Louis devait originalement s'occuper du script mais n'a pas pu malheureusement effectuer cette tâche. Ronan DERUY, un camarade de classe, a fait photographe plateau (photos utilisées juste au dessus).

Pour la post-production, Mathis et Keryann se sont occupés du dérushage, de la synchro et de la création des proxy. Etant donné que le montage était presque inexistant (puisque c'est un enchainements de plans séquences qui sont mis à la suite sur PandaSuite) nous nous sommes rapidement partagés le travail de post-production. Mathis, qui s'est occupé de la prise son pendant le tournage. a pris en charge le mixage son et le montage son. Il a réparé les sons qui devaient l'être, a ajouté des bruits d'ambiances, des musiques, des bruitages, etc. Thomas a pris en charge la colorimétrie des plans (tournés en S-Log). Je me suis chargé des VFX, dont l'interface de Delta, présente pendant tout le projet, qui est mis à jour continuellement et qui donne des informations importantes au spectateur. Enfin, j'ai ajouté les titrages directement sur after effect afin de leur donner un effet hologramme et les incruster en 3D dans l'image.

Tous les postes (C1.2) en préproduction (passer des appels, effectuer des recherches, participer à la rédaction des dossiers) sont accessibles à un PMR (personne à mobilité réduite).

LISTE DU MATERIEL (C1.3)

Nous avons dressé cette liste afin de nous assurer de la disponibilité du matériel d'YNOV et de ce que nous devrions ajouter nous même. Nous avons essayé, malgré notre petit budget, de trouver tout le nécessaire en double exemplaire afin d'anticiper d'éventuels dysfonctionnements. Aucun des doublons prévus n'a été utilisé (à part le mini tube led GODOX) car le matériel était fonctionnel et avait été vérifié avant de partir en tournage. Malheureusement, les tubes led récupérés était défectueux (un qui ne fonctionnait que sur secteur et un qui ne chargeait pas) donc nous avons utilisé mon mini tube led GODOX pour pallier à cela. L'école ne possédait pas d'autres tubes led qui auraient pu remplacer les défectueux. Nous avons donc listé qui ramenait quoi, et nous avons checké sur la liste quand nous avons tout rendu à Ynov et chez nous (pour notre propre matériel). Seules les cartes SD ne sont pas notées sur la liste du matériel car nous les gardions constamment sur nous dans tous les cas. Vous pouvez retrouver la liste du matériel dans son intégralité dans les annexes (Annexes BC1) mais également en suivant ce lien :

<https://drive.google.com/file/d/1JeSOzkqcw2-PzAniGGQp15I7Dg5VIA-v/view?usp=sharing>

Materiel	Prêt par YNOV	Possédé par un membre de l'équipe	Prix du matériel (prix approximatif)	Transport	Restitution	Compatibilité autre matériel	Validation de restitution (fin de tournage)
SONY A7SIII	OUI	2ème de recharge apporté par Keryann	4 199€	Dans le sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	/	OUI
SIGMA 24-70mm f/2.8	NON	Apporté par Keryann	1 100€	Dans le sac de transport	A Keryann le lundi	Compatible avec la SONY A7SIII	OUI
SMALLRIG Trépied avec tête fluide	OUI	GLOXY GX-T6662A de recharge apporté par Alban	140€ 36€	Porté à la main	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec la SONY A7SIII	OUI
Ronin RS2	OUI	DJI RS3 mini de recharge apporté par Alban	750€ 300€	Dans sa boîte	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec la SONY A7SIII	OUI
SENNHEISER HD PRO 260	OUI	CASQUE AUDIO-TECHNICAATH-M20X de recharge apporté par Alban	240€ 60€	Dans sa boîte	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec le ZOOM H5	OUI
RODE NTG4 Micro canon	OUI	RODE NTG4+ Micro canon ET RODE Micro caméra de recharges apportés par Alban	230€ 268€ 80€	Dans le sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec le RODE Blimp MKII	OUI
RODE Boompole pro	OUI	RODE micro Boompole de recharge apporté par Alban	199€ 46€	Porté à la main	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec le RODE Blimp MKII	OUI

Visuel de la liste du matériel

Pour le tournage nous avons choisi une SONY A7SIII avec l'objectif 24-70 qui ouvre en f/2.8 car il a un auto focus. Etant donné que les plans sont des plans séquences et que le cadreur est sur stabilisateur (RS2 Ronin) il aurait été difficile pour lui de suivre le point tout au long du tournage. Nous avons donc choisi de sacrifier une faible profondeur de champs qui rend généralement plus "cinématique" pour être sûrs d'avoir un point précis tout au long des plans. Pour le son, nous avons décidé d'utiliser une perche qui nous confère une mobilité suffisante pour suivre les mouvements constants de la caméra et de notre acteur. Pour les lumières, nous avons sélectionné ce dont on avait besoin par rapport aux plans au sol. Bien que initialement limité à trois sources de lumières, nous avons réussi à en avoir cinq (2 tubes led, 2 panneaux led et 1 projecteur) malheureusement, les tubes led étaient défectueux et l'école ne possédait pas de quoi les remplacer. Nous nous en sommes sortis avec 3 sources de lumières ce qui, avec tous les déplacements dans l'espace prévu, était complexe à mettre en place.

LIEU (C1.5)

L'intégralité du film se déroule au même endroit, il s'agit de la demeure secondaire de Louna, le lieu du meurtre. Nous avons recherché un manoir assez spacieux et perdu au milieu de la nature. Ainsi nous avons trouvé le domaine du Bouysset, un petit manoir situé à 2h de Toulouse qui reflétait très bien l'ambiance que nous recherchions. Nous avons du réadapter le scénario en fonction du lieu, car lors de l'écriture nous ne connaissions pas l'agencement des pièces du manoir que nous pourrions trouver. Après une première visite du domaine servant de repérages, il nous a été assez facile de réadapter le scénario.



Extérieur du manoir



Intérieur du manoir



Exemple de plans au sol

En terme d'accessibilité, le manoir est accessible en voiture. Il n'y a pas beaucoup de dénivelé donc un PMR peut s'y déplacer. En revanche, la maison en elle-même comprend des escaliers mais aucun ascenseur ou accès facile. La très grande majorité des scènes sont tournées au RDC donc le tournage en lui-même n'aurait pas posé de problèmes à un PMR. De plus, en cas de présence d'un PMR, on aurait pu placer une plaque pour transformer l'escalier en rampe au besoin.

Les coordonnées du propriétaire du manoir nous ont été données par une camarade de classe (Mélina GASTOU) qui avait elle-même tourné un court-métrage en juin 2023 dans ce manoir. Il correspond parfaitement à la direction artistique que nous souhaitions donner à notre projet et nous a économisé donc beaucoup de temps et d'argent pour la décoration et l'accessoirisation du lieu. Nous avons recherché d'autres manoirs (C1.7) mais la communication avec les propriétaires n'était pas très fluide (réponses lentes voire absence de réponses), ils étaient moins accessibles et nous demandaient une compensation financière ce qui n'a pas été demandé par le manoir où nous avons tourné. De plus, le propriétaire du manoir choisi a été réactif sur ses réponses et nous a rapidement confirmé la possibilité d'y tourner. Même si nous gardions les coordonnées d'autres manoirs de rechange (au cas où celui-ci ne soit plus disponible), la réactivité et les échanges pendant le temps de repérage nous ont persuadé qu'il n'y aurait pas de problèmes. Nous avons donc noté les contacts du manoir : 06 42 09 81 43, contact donné par Mélina.

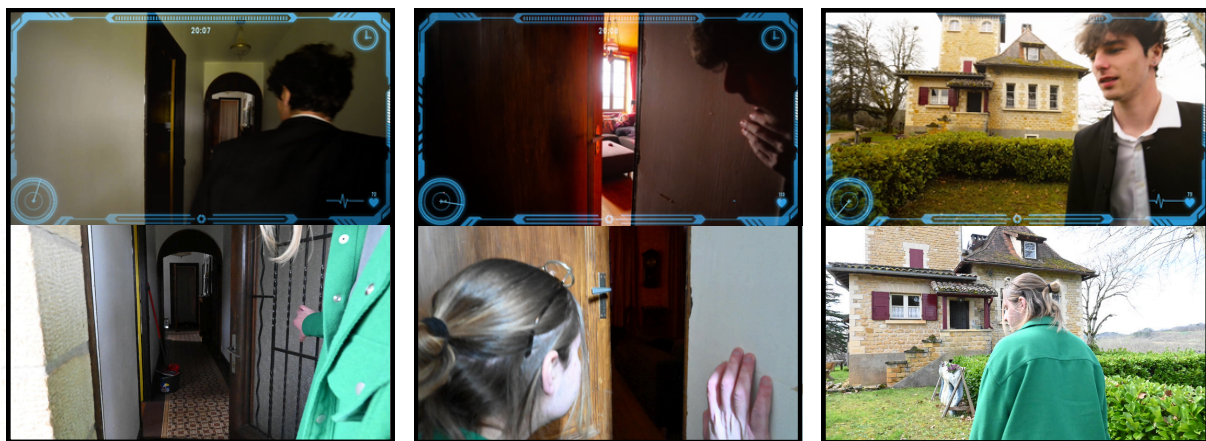
REPERAGES (C1.6)

Une fois le manoir contacté et les autorisations pour y filmer ayant été reçues, nous sommes allés sur place afin d'effectuer un repérage. Je suis donc parti en train jusqu'à Montauban où Thomas m'a récupéré pour aller en direction du manoir (à un peu plus d'1 heure de Montauban). Nous y avons rencontré les propriétaires du manoir qui ont été très accueillants et nous ont laissé faire des repérages. Nous en avons profité pour créer un storyboard en photogrammes directement sur les lieux (avec mon appareil personnel : un Nikon Z50), sans lumières et avec Thomas à la place du personnage principal. Nous avons également repéré où nous pouvions trouver les prises et des sources de lumières dans chaque pièce. Enfin, même si Mélina m'avait donné un plan du manoir, cette visite m'a permis d'affiner mes plans au sol et de mieux me rendre compte de ce qu'il serait possible de faire (vous pourrez retrouver plus tard dans ce dossier les plans au sol). Une fois fini, nous avons rédigé une fiche de repérage pour nos différents lieux. Je vous laisse à disposition celle faites pour le lieu finalement sélectionné.

Vous pouvez retrouver la fiche de repérage dans les annexes ou en suivant ce lien : https://drive.google.com/file/d/1T4B9lehFis8O3-gFzfCuZi_o_OxacNIU/view?usp=sharing



Fiche de repérage



Comparatifs Réel / Storyboard

PERSONNAGES

L'agent 42 est le protagoniste de l'histoire. Venant du futur, il a pour mission d'élucider des affaires criminelles en assistant aux crimes au moment où ils ont lieu. Malgré son travail sérieux et important, il est maladroit et étourdi, ce qui peut le rendre attachant.

Physiquement, c'est un homme, entre 18 et 25 ans. Il a l'air sûr de lui mais lorsqu'on apprend à le connaître, on se rend compte à quel point c'est faux. Il hésite beaucoup et a une gestuelle qui le démontre.

Delta est le robot d'assistance de l'agent 42. Flottant autour de lui, il l'accompagne et le guide dans sa mission. Bien qu'il soit un robot, il n'est pas dépourvu de personnalité et n'hésite pas à faire des petites blagues pour détendre l'atmosphère. Tout le long du film, la caméra incarne le point de vue de Delta, ce qui fait qu'on ne le voit jamais concrètement, laissant le spectateur l'imaginer comme bon lui semble.

Louna est une star de la musique très populaire, aimant faire la fête et toxicomane, elle est morte assassinée dans sa demeure secondaire. La mission de l'agent 42 est de découvrir son meurtrier. Elle est une artiste, en baisse de popularité dans sa carrière. Elle a souffert de sa célébrité et a été écrasée par les rouages du système. Aujourd'hui, elle passe son temps libre dans sa maison secondaire où elle organise régulièrement des fêtes et abuse de différentes substances illicites.

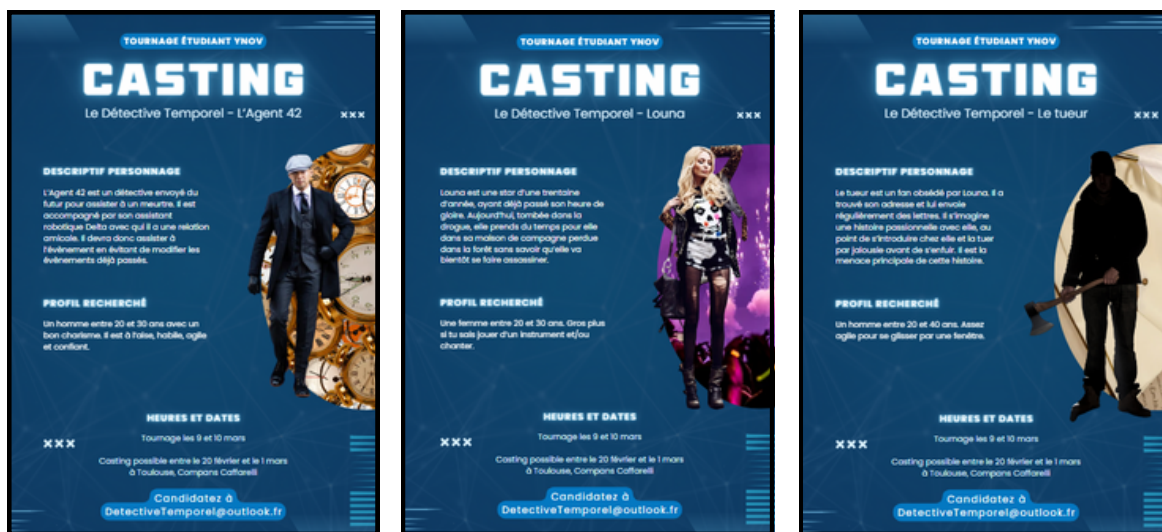
Physiquement, c'est une femme trentenaire, à l'air fatigué.

Le meurtrier a le visage camouflé durant l'intégralité du film, nous ne découvrons son visage qu'au moment du meurtre. Il se révèle être un fan obsessionnel de Louna, qui est entré chez elle par effraction pour lui déclarer sa flamme. On voit plusieurs indices au cours de l'histoire qui nous expliquent le contexte de sa présence mais il n'est pas indispensable de les avoir vus pour finir l'histoire (dépendamment des choix fait avec l'interactivité).

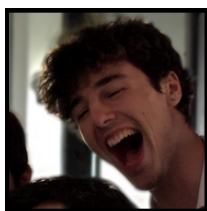
CASTING 1/2

Avec Mathis, j'ai lancé les recherches pour trouver nos acteurs. Nous avons créé des fiches de casting (C1.9) qui ont été envoyés sur des groupe Facebook spécialisés. Nous avons également utilisé un recueil de contacts que j'ai confectionné l'année dernière. Je l'ai créé dans le but de pouvoir avoir une base de donnée de contacts d'acteurs et actrices facilement accessibles et ouverte à tout le monde. Malheureusement, j'ai été surpris par le manque de proposition d'acteurs à ce recueil ce qui fait que tous les contacts viennent des tournages auxquels j'ai participé. Étonnamment, nos méthodes n'ont (pour ce projet) pas été très efficaces. Habituellement, deux ou trois candidats se présentent pour chaque rôle. Cette fois-ci, nous n'avons reçu qu'une candidature par rôle. Heureusement pour nous, les 3 candidats correspondaient aux personnages (C1.11). Nous avons effectué un casting en distanciel car les candidats n'étaient pas présents sur Toulouse et il aurait été compliqué techniquement de les rencontrer. Les fiches casting diffusées sur Facebook contiennent : le nom de l'école, un pitch du point de vue du personnage recherché, le profil physique recherché, un moodboard du personnage, les heures et dates du tournage et du casting et enfin une adresse mail créée spécialement pour l'occasion pour les candidatures. A la fin du casting, nous avons donc pourvu les 3 rôles prévus : L'Agent 42 (interprété par Mano BARRIEU), Louna (interprétée par Bernadette JAEGER) et le tueur (interprété par Mario DE LA FUENTE). Nous n'avons pas eu besoin de sélectionner une voix pour Delta puisque nous en connaissions déjà une : Loudjy a une voix posée qui correspondait au personnage.

Le casting s'est bien passé et les acteurs étaient convaincant, nous avons donc décidé de les garder chacun dans les rôles auxquels ils ont postulé. Le casting en distanciel nous a quand même donné des surprises au tournage (positives comme négatives) comme des acteurs qui étaient moins convaincants au tournage, d'autres qui l'étaient plus et certains qui étaient des vraies découvertes en tournage (amicaux, très sympa, très drôle, etc.).



Les fiches de profil (C1.8)



Mano BARRIEU
L'Agent 42



Bernadette JAEGER
Louna



Mario DE LA FUENTE
Le tueur



Loudjy HERMELIN
Delta

CASTING 2/2

Il n'y a donc pas eu besoin de fiche de casting (C1.10) pour ce projet. Nous n'avons eu qu'une candidature par rôle et chaque acteur rentrait bien dans le rôle donc aucun nouveau casting n'était nécessaire. Par exemple, Bernadette (l'actrice de Louna) a été immédiatement retenue car elle jouait de la flûte et jouer d'un instrument était un gros plus pour le personnage. En plus du casting classique, elle nous a joué un morceau à la flûte de son choix. Je lui avais quand même donné des indications sur le type de musique qu'on cherchait : une musique calme qui puisse être le thème de son personnage. La musique qu'elle a jouée étant libre de droit et collant parfaitement à l'ambiance que nous voulions donner, nous avons gardé le morceau qu'elle a choisi et l'avons même intégré en introduction et au générique de fin du film (2 autres cover). Pour montrer ma capacité à créer une fiche casting, j'ai repris la fiche de casting que nous avons fait pour le précédent projet où j'ai été réalisateur "Héroïques" dont vous pourrez voir le découpage technique dans quelques pages.

Vous pourrez retrouver la fiche casting (C1.10) en annexes ou en suivant ce lien : <https://drive.google.com/file/d/1MiAQFFojLkZdsi0jQ4-SgMw73tEgmJk2/view?usp=sharing>

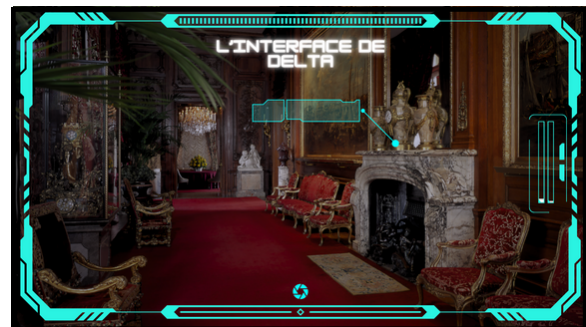
Pour la sélection nous nous sommes appuyés sur la description physique de nos personnages. Par exemple nous avons un super héros et avons besoin de quelqu'un de sportif et musclé. Ensuite nous avons sélectionné ceux que nous trouvions qui correspondaient le mieux au rôle (en terme d'acting, de compréhension du personnage, d'expression corporelle, des émotions à jouer).

Nom/Prénom	Rôle	mail	numéro	Date de disponibilité	Date de passage	Commentaire	Mail envoyé	Réponses	AVIS sur le moment	Commentaire d'après casting
Hugo CAGLIARI 20 ANS	Braqueur Cadet, Albin	hugocagliari.actor@gmail.com	06 81 07 00 42	jeudi 4 Mai 19h30	jeudi 4 Mai 19h30	Pas de bande démo				Déjà tourné avec lui et pas une grande réussite
Romain HASSINI 23 ANS	Braqueur Cadet	rhou.romain@gmail.com	06 80 68 02 85	semaine du 8		Spéciale le 3 juin de 14h à 20h				
Victor PICHON 19 ANS	Mars	victorpichon54@gmail.com	783262840			Pas de bande démo				
MARINIE PERIN	Mars	MariniePerin19@hotmail.fr				Pas compris son dernier mail				
Maria LAMARIELLO 20ANS	Secrétaire du journaliste	marialamarie19@gmail.com	06 28 54 65 53	Pas disponible le 4	4 mai 19h					
Maelle GUIBERT	Secrétaire	maelle.guibert24@free.fr	06 97 80 14 01	disponible le 4 Mai	4 Mai 14h30	Pas d'après le samedi 3 juin matin				
Bernard BARTHÉ	Patron	bernardbarthe.8@gmail.com	06 48 25 14 74	Disponible le 4 Mai	4 mai 19h30					Préfére nuit du 2 au 3
Yanis BACHIN 20ANS	Braqueur Cadet, Benjamin	yanisbachin@gmail.com	05 18 07 180		4 mai 19h1	Sur Montpellier				
Jeanne COUMÉ E-MARGUET 17 ANS	Secrétaire	jeanne.coumes@protonmail.com	07 83 29 42 14			J'habite à Toulouse et je suis joignable rapidement				
Nicolas 22ANS			07 84 08 15 79	semaine du 8 Mai		Je n'ai pas d'expérience sur le papier dans l'acting.				
Ayaya FERRACCI	journaliste secrétaire	ferracci.ayaya@gmail.com	060887394							Accent trop prononcé
DELPHINE FRECHOU	Secrétaire, Journaliste	delphine.frechou@hotmail.fr	067949908		4 mai 17h30					Pas assez convaincante en tant que journaliste
Sylvia ALOUANT (18 ans le 11 Mai)	Secrétaire mais peut être aussi journaliste	sylvialouant@gmail.com	766258817			Habite à Toulouse, à 6000 eu de l'expérience au théâtre plus jeune et à présent veut être actrice professionnelle.				Trop jeune et appareil dentaire. A annulé le casting de jeudi
Atlanta Holloway 19AN	Super héroïne	atlantaholloway@gmail.com	06 32 15 37 96	disponible le 4 mai	4 mai 16h30	Vie à Toulouse, CV avec formation et xp pro				Langue maternelle anglaise. Sportive mais pas athlétique physiquement.
Rubine Lucevskio 19 ans	Journaliste	rubylucevskio@gmail.com	07 82 58 49 93		4 mai 14h1	Ville de résidence : Limet Brevenans (84)				Bonne connaissance (TMSA plus ou moins) Habite très bien (Serbie par exemple) veut être défrayer
Alexandre Barbe	Cadet ou policier	alex.barbe.morin@orange.fr	062224340	déjà le 4 mai	4 mai 17h	A déjà participé à un court métrage du Y'Fest				A l'air insistant et motivé
Bougot David	Braqueur	david.bougot@gmail.com	033521147	déjà le 4 Mai mais j'ai refusé						Bon parcours artistique. Braqueur Albin vu son âge

Visuel fiche de casting

MOODBOARD 1/2

Nous avons créé des moodboards afin de nous aider dans les recherches du lieu, du casting, des HMC et des accessoires. Cela nous a également permis de nous mettre d'accord au sein du groupe sur la manière dont nous voyions les différents éléments qui composent notre projet. Pour chaque personnage il y a 1 moodboard pour son apparence (et le reflet de sa psychologie dans son apparence) sauf pour Delta que l'on ne voulait pas représenter directement afin de laisser le spectateur imaginer son apparence comme il le souhaite. Delta a donc un moodboard pour son interface, visible tout au long du film et primordial pour la complète compréhension du projet.



Pour l'Agent, l'objectif était de lui donner un aspect de détective un peu ancien (avec un costume). La mode étant un cycle, on a imaginé qu'un détective qui vient du futur pourrait avoir le style d'un détective des années 30. Malheureusement, faut de budget, je trouve que le costume fait très "cheap" dans le rendu final. L'idée du chapeau a été abandonnée car nous n'en avons pas trouvé qui allaient bien à l'acteur.

Pour l'interface de Delta, il était important que les différents éléments qui composent son interface soient en hologrammes. C'est cette interface qui donne tout le côté futuristique à notre projet.

MOODBOARD 2/2

Pour le manoir, nous voulions un style un peu ancien qui dénoterait avec la personnalité de la propriétaire (Louna). L'objectif était de donner comme une impression qu'elle avait acheté le lieu pour passer du temps à la campagne loin de sa vie de célébrité sans se soucier de refaire la décoration.

Ensuite, pour la star Louna (nommée "Sarah" au moment de la confection des moodboards), l'objectif était de lui donner un aspect de rockeuse mais dans un style assez détendu. Elle a été le personnage le plus difficile à habiller car aucun de nous n'avait spécialement d'idée précise sur sa tenue. Sur ce point, nous en avons discuté avec l'actrice (Bernadette) lorsque nous avons décidé de la garder, et en parcourant son dressing et après qu'elle nous ait fait des propositions, nous sommes tombés d'accord sur la tenue présente dans le film. Etant donné qu'on ne savait pas exactement où on allait avec le visuel de ce personnage, je trouve le résultat satisfaisant, bien qu'éloigné du moodboard.

Enfin, pour le tueur, nous voulions une tenue des plus simples (qui ne fait pas partie du moodboard) comme une tenue noire et basique le rendant impossible à identifier précisément avant la fin de l'aventure. Durant la recherche de sa personnalité, nous avons jugé bon de lui donner un pull floqué par une tournée de Louna pour appuyer sa caractérisation. Le moodboard se penche plus sur sa personnalité qui est dans l'idée proche d'un homme fou qui ne se rend pas compte de sa folie. Il est persuadé de vivre une histoire d'amour qui n'existe pas et n'hésite pas à user de violence si on le contredit.

NOTE DE PRODUCTION

Pourquoi avoir décidé de produire ce film ? Tout d'abord la raison la plus évidente : le diplôme. En effet, ce projet nous permettra peut être de valider notre diplôme et de consacrer trois années d'études. Mais ce n'est pas non plus la seule raison de la production de ce film.

En effet, depuis quelques années déjà, je suis passionné d'audiovisuel et j'essaie d'améliorer mes capacités au fur et à mesure au fil des projets. Ce film me permet donc d'exercer mes compétences afin de toujours viser un meilleur résultat.

Ensuite, le format interactif ajoute une nouvelle perspective à nos créations audiovisuelles ce qui donne une raison de plus de produire ce film. Ce nouveau format permettra d'étoffer nos compétences et nos portfolio d'un format que l'on voit relativement rarement dans notre domaine.

Enfin, de manière beaucoup plus pragmatique, pourquoi ai-je financé la majorité du projet ? Pour une raison simple : je le pouvais. Je suis le seul membre du groupe à avoir trouvé une alternance et à avoir un salaire fixe qui tombe à la fin de chaque mois donc je suis celui qui est en capacité de financer le projet. Le projet reste quand même un film à très petit budget (moins de 1000 euros de devis total). Il n'y a, à mon avis, pas de meilleur investissement qu'investir sur soi-même et donc, dans le cas présent, sur mes productions. Il n'y a donc aucun retour sur investissement prévu si ce n'est ma montée en compétences (et celles de mes collègues) et le plaisir de continuer à exercer notre passion.

LISTE DES ACCESSOIRES ET COSTUMES

Pour les accessoires et costumes , nous avons dressé d'abord une liste de tous les besoins fondamentaux sur le tournage. On a fait une liste assez simple pour cette partie afin d'être efficaces et clairs. Puis, nous avons déterminé où nous pouvions trouver chacun des éléments en privilégiant le fait de les récupérer plutôt que de les acheter.

Accessoires	Où le trouver	Costumes	Où le trouver
Cartes postales / lettres de fan	A acheter	Chemise rouge	Possédée par l'actrice
Arme à feu	Récupérer auprès de Julian	Veste de costume	A acheter
Farine (cocaïne)	Mathis ramène	Pantalon de costume	A acheter
Billet enroulé	Alban ramène	Chemise blanche	Possédée par l'acteur
Carte	Alban ramène	Sweat à capuche floqué "Louna"	Possédé par l'acteur
Tabac et feuilles slim	Mathis ramène	Masque	Possédé par l'acteur
Téléphone	Déjà sur place	Chapeau de l'Agent ?	Abandonné
Bouquet de fleurs	A acheter		

Cette liste comporte tous les éléments nécessaires à la réalisation du projet. Chaque élément est important soit dans le scénario (l'arme à feu et le masque) soit pour caractériser un personnage (tous les autres éléments). Ainsi, par leurs tenues, leurs accessoires et les objets reliés à eux, les personnages de notre histoire sont caractérisés. C'est une application basique du "Show don't tell". Par exemple : avant même que le tueur commence à parler, on sait que c'est un fan dérangé qui voue un culte trop poussé envers la star Louna. On le voit à travers 3 éléments : son pull floqué "Louna" (c'est un fan), son arme à feu (il est dérangé) et son bouquet de fleurs (fan trop investi dans une relation qu'il s'imagine). Certains éléments de l'histoire viennent s'ajouter pour continuer de caractériser ce personnage comme les lettres ou les messages sur le répondeur de Louna. Louna est caractérisée par sa tenue à la fois chic et décontractée. Elle a une scène entière où elle joue de la flûte pour montrer son côté artistique. Enfin, pour le côté droguée, on a plusieurs références à cela : elle fume quelque chose avant de jouer de la flûte, il y a de la cocaïne sur sa table basse et son attitude aide à la caractériser. L'Agent et Delta sont les moins caractérisés par des accessoires car, venant du futur pour une mission, ils n'ont que le strict nécessaire sur eux.

SEQUENCIER (C1.12)

A la suite du scénario, nous avons produit un séquençier (ou dépouillement) pour voir ce qui serait utile par scène. Le séquençier comporte tous les éléments nécessaires à une scène qui ne sont pas des éléments techniques (comme les optiques utilisées, les prises de sons, etc.) qui sont en revanche présents dans le découpage technique. En revanche, y sont recensés tous les éléments qui doivent être visibles à la caméra (comme les décors, les costumes, les acteurs) mais également le matériel nécessaire à la réalisation de la scène (la machinerie, les prises de sons d'ambiance, les VFX et SFX, etc.). Le séquençier est particulièrement utile avant un tournage pour établir si tous les éléments nécessaires au tournage sont prêts à utilisation. Pendant le tournage on peut également s'en servir pour préparer en avance les scènes sans avoir à attendre les instructions du réalisateur.

Décor	Exterieur manoir	Effet	EXT-JOUR	SG	1
Synopsis	Introduction : Delta vole autour du manoir	Nbrs de plan(s) Minutage	3	Jours N° Page scénario N°	1 1
Rôles	Agent	Silhouette		X	
Figurants	X	Doublures		X	
Animaux	X	Cascades		X	
Véhicules	X	Armes		X	
Déco	X	Accessoires		X	
VFX (effets spéciaux)	Interface Delta	SFX (son)		Sound design Delta / M/éportation	
Images		Son		Ambiance campagne / Dialogue Agent - Delta	

Visuel du séquençier

Vous pouvez retrouver le séquençier dans son intégralité dans les annexes (Annexes BC1) mais également en suivant ce lien :

https://drive.google.com/file/d/1bR0IL4fBtPsqrWiqIAqBiLgV5M_V7jso/view?usp=sharing

DEVIS REEL (C1.15)

Pour le devis réel, il a été important de le mettre en place afin de savoir combien le film allait nous coûter. Il nous a permis d'anticiper les problématiques monétaires, de trouver où réduire certaines dépenses et où en augmenter d'autres. Il nous permet d'assurer un rendu qualitatif qui n'a pas l'air trop "cheap" sans pour autant dépenser des sommes astronomiques. Il nous a fallu également anticiper les dépenses que l'on pouvait éviter avec des accessoires qu'un membre du groupe possédait déjà par exemple. La plus grosse économie a été réalisée par le fait de ne verser aucun salaire (équipes techniques et acteurs) ce qui représente normalement la plus grosse partie du budget d'une production.

Devis		
page 1/3		
Film interactif - Le détective temporel		
1. Droits artistiques		
Feuille 1		

Visuel devis réel

Vous pouvez retrouver le devis réel dans son intégralité dans les annexes (Annexes BC1) mais également en suivant ce lien :

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1auPRWbkE-HHqW-jN1RTQFxfjZXHjaisN8og8EKmamFfY/edit?usp=sharing>

En plus de ce devis réel, nos archives pressenties (C1.4) se composent des autorisations de droit à l'image (retrouvables en annexe) à faire remplir aux acteurs et aux propriétaires du lieu de tournage. Pour la musique utilisée et reprise par notre actrice, nous avons décidé de choisir une musique libre de droit afin d'éviter tout contentieux. Le format choisi a été sélectionné conformément aux consignes données pour l'exercice et pour permettre le passage le plus simple possible sur Panda Suite (16:9 / 1080p / 25 images par seconde).

PLAN DE FINANCEMENT REEL

Le plan de financement nous a été bien moins utile que le devis. En effet, nous n'avions pas prévu d'aller chercher un financement que ce soit du CNC, de la région, d'une chaîne de télévision, d'un mécène, etc. De plus, pour avoir un tel financement, il nous aurait fallu un diffuseur. Etant donné qu'aucun de nous ne connaît de diffuseur personnellement, que le temps imparti pour le projet était bien trop court pour en trouver un et que de toute façon nous avions pour consignes de passer par le logiciel "Panda Suite" qui ne nous laisse aucun autre moyen de diffusion qu'un site web : nous ne pouvions pas avoir de diffuseur (et par la conséquence de financements). Le film ayant été prévu pour un budget réduit le plus possible, nous avons pu le financer nous-même. Etant donné que je suis le seul du groupe à avoir une alternance stable (et donc un salaire) je me suis occupé de financer le projet en majorité.

Plan de financement		Date : 16/01/2024
		Cinémas du monde
Le détective temporel		
Le détective temporel		
	Nom	Montants (€)
Producteur(s) France	Sté :	
Apport propre - Numéraire	Alban SAHUT	682
Fonds de soutien producteur		
Apport en industrie		

Feuille 1

Visuel plan de financement réel

Vous pouvez retrouver le plan de financement réel dans son intégralité dans les annexes (Annexes BC1) mais également en suivant ce lien :

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/13icwCgbXz9x5ur3va8x1IRnOXkaGEAmwBlInzoT96zEk/edit?usp=sharing>

DEVIS FICTIF

Voilà une version du devis dans le cas hypothétique où nous ne serions pas étudiants, moins limités par le temps et les consignes données à respecter et nous permettrait de trouver des financements et donc de prévoir un devis plus important. Cela nous permettrait notamment de rémunérer les différents postes agissants sur la production : acteurs, techniciens, réalisateur, etc.

Devis fictif		
page 1/3		
Film interactif - Le détective temporel		
		Total dépenses en Fra
1. Droits artistiques		
	11. Sujet	500
	12. Adaptation dialogues	500
Feuille 1		

Visuel devis fictif

Vous pouvez retrouver le devis fictif dans son intégralité dans les annexes (Annexes BC1) mais également en suivant ce lien :

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1yrIT_HywtM1ir6tUt5K3m4jjpUI2CZv8NVg6Mt4oh_w/edit?usp=sharing

PLAN DE FINANCEMENT FICTIF

Pour le plan de financement fictif, nous sommes partis du devis fictif en imaginant que nous aurions des canaux de diffusions. Ainsi, j'aurais mis plus d'argent dans le projet au départ afin d'assurer un minimum le projet, puis nous aurions pu obtenir une aide du CNC. Nous avons choisi "l'aide au parcours d'auteur" car il se destine à un auteur souhaitant "expérimenter de nouvelles modalités de création et de renouveler [sa] pratique artistique.". Toute la démarche de l'interactivité de notre film nous permet donc de candidater à cette bourse car nous expérimentons et tentons un nouvel axe dans notre création.

Plan de financement fictif		Date : 16/01/2024
		Cinémas du monde
Le détective temporel		
Le détective temporel		
	Nom	Montants (€)
Producteur(s) France	Sté :	
Apport propre - Numéraire	Alban SAHUT	2385
Fonds de soutien producteur		

Feuille 1

Visuel plan de financement fictif

Vous pouvez retrouver le plan de financement fictif dans son intégralité dans les annexes (Annexes BC1) mais également en suivant ce lien :

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1q7yC5S9ZSlatoWnD3vjj-N9fwKm0-4UcvLF9OdN9YgY/edit?usp=sharing>

PLAN DE TRAVAIL (C1.14) ET ASSURANCE

Mathis, en sa qualité de régisseur, s'est occupé de rédiger le plan de travail. Il comprend les heures de départ vers le lieu de tournage, les scènes à tourner le jour même avec les heures d'installations et de tournages pour chaque scène. Toutes les scènes sont des plans séquences, seules les scènes ont leur heures de tournage précisées. Habituellement, chaque plan à son propre temps de tournage. Ce document nous a permis notamment de suivre un planning précis tout au long du tournage et de vérifier que nous ne prenions pas trop de retards. En préproduction il nous a également permis d'imaginer le temps approximatif que nous prendrait l'ensemble du tournage.

Film interactif: Le détective temporel		
Produit par: Alban Sahut 2 Place de l'Europe Toulouse		Produit pour: YNOV CAMPUS TOULOUSE 2 place de l'Europe, Toulouse
PLAN DE TRAVAIL DU SAMEDI 4 Mai		
<u>Lieux de tournage:</u> Manoir: Lieu dit le Bouysset, 46700 Saint-Martin-le-Redon		<u>JOUR DE TOURNAGE:</u> 1/2 <u>HORAIRES TOURNAGE:</u> 7H-18H

Visuel plan de travail

Vous pouvez retrouver le plan de travail dans son intégralité dans les annexes (Annexes BC1) mais également en suivant ce lien :

https://drive.google.com/file/d/1KWpLspKtQZRSp_pCF2sXf0mqup0GTU6F/view?usp=sharing

En fonction de nos moyens humains et matériel, nous aurions dû souscrire à une assurance. Comme indiqué dans les consignes, nous nous sommes fait passer pour un studio de production ayant au moins 3 ans d'ancienneté et avons fait une demande de devis d'assurance pour notre société. Voici le montant suggéré (C1.18) :

<p>Voici votre offre, personnalisons-la !</p> <p style="font-size: 2em; color: green;">13,56</p> <p style="color: green;">€/mois TTC</p> <p style="font-size: 0.8em;">Montant valable pour 12 mois</p>

Devis fictif d'assurance

ORGANISATION DES DOSSIERS (C1.19)

Pour l'organisation de la préproduction, nous avons opté pour la création d'un drive. Cela nous a permis de pouvoir travailler sur un même document ensemble même sans être forcément dans la même pièce. De plus l'enregistrement en ligne automatique est fort pratique surtout en cas de panne d'un pc qui aurait toutes les informations. Tous les documents "classiques" ont été réalisés directement sur le drive avec Google Doc ou Google Sheets dépendamment des besoins. Seul le scénario n'a pas été réalisé directement sur le drive. Un scénario doit suivre une certaine norme afin d'assurer sa lisibilité et son utilité. Un scénario qui suit les normes a généralement 1 min de transcription à l'écran par page mais si on change la police, la taille de police, les marges, les espaces pour les répliques... on sort rapidement de cette marge de 1 min de film par page de scénario en plus de perdre en lisibilité. Nous sommes donc passés par Celtx, une application qui permet d'écrire des scénarii avec les bonnes normes. Nous avons utilisé la version en ligne afin que tout le monde y ait accès. Une fois un document terminé, nous le rangions dans un dossier nommé "Dossier". Notre drive se compose de 3 dossiers principaux : "Préprod", "Prod" et "PostProd".

Dans le premier dossier "PréProd", on retrouve la confection de tous les documents utiles au tournage. Il y a les notes prises pendant les brainstorming avec l'équipe, tous les documents techniques cités au-dessus dans ce bloc, le rétroplanning, les besoins de la régie mais aussi les photos prises pendant le repérage sur le lieu.

Dans le deuxième dossier "Prod", on retrouve les documents à remplir sur le tournage : les autorisations de tournage, le script, les photos prises de l'actrice pour confectionner les différents faux articles présents au début du projet. C'est également dans ce dossier que l'on retrouve le dossier "Dossier". Il y a à l'intérieur tous les documents nécessaires au tournage faits dans le dossier "PréProd" en format PDF.

Dans le troisième dossier "PostProd" on retrouve des notes pour le dérushage, la voix-off du robot enregistrée après le tournage et enfin un tableau d'avancée de la postproduction permettant à toute l'équipe de savoir qui doit faire quoi en postproduction et les avancées de chacun.

ANNEXES BC1

Le Détective Temporel

By Alban Sahut

SQ 1 - EXT. JOUR

Delta est un petit drone qui vole au-dessus d'un manoir. On n'entends que la campagne environnante. Petit à petit, il redescend vers le sol où un bruit de téléportation viens casser le calme de la campagne. L'agent 42 vient d'apparaître, il est aux côtés de Delta.

DELTA

Bonjour Agent 42, ravis de vous revoir.

AGENT 42

Ravi de te revoir également Delta.

DELTA

Premier meurtre, pas trop de pression ?

AGENT 42

Non ça va. Tu peux me faire le topo ?

DELTA

Vous n'avez vraiment aucune mémoire. Ou peut-être rêvassiez-vous pendant le brief encore une fois ?

AGENT 42

(N'écoutez pas)

Euuh oui oui, c'est ça.

DELTA

Vous êtes vraiment incorrigible... Nous sommes en 2024, la star internationale Louna va se faire assassinée dans le salon de sa demeure secondaire.

AGENT 42

Elle est plutôt mignonne.

DELTA

Elle l'était avant de devenir un cadavre. (il marque un temps de pause)
L'objectif : filmer le meurtre afin que l'assassin soit jugé à notre époque. Merci de ne pas interférer avec les évènements.

AGENT 42

Une petite vidéo et on repart,

parfait. J'ai combien de temps avant de retourner dans le présent ?

DELTA
X minutes.

AGENT 42
Parfait, un travail simple et rapide.

Les 2 arrivent devant la porte du manoir. Delta analyse la façade du manoir.

DELTA
Je détecte 2 entrées possibles : la **porte** et la **fenêtre**.

L'agent 42 choisit la **porte** (SQ2) ou la **fenêtre** (SQ3).

SQ 2 - INT. JOUR ENTRÉE DU MANOIR

L'agent entre dans le manoir, accompagné de Delta. Dans l'entrée, il tombe nez à nez avec Louna.

DELTA
(sarcastique)
La prochaine fois on pourrait sonner, ça irait plus vite.

LOUNA
(surprise)
Qu'est-ce que vous faites chez moi ?!

DELTA
Incohérence temporelle détectée.

Delta remonte le temps jusqu'au choix précédent.

DELTA
Merci de ne pas interférer avec les évènements.

Retour à la fin de la SQ1.

SQ 3 - INT. JOUR CUISINE

L'agent se faufile par la fenêtre et arrive dans la cuisine, suivi par Delta. En entrant, il fait tomber un ustensile mais le rattrape avant qu'il ne tombe in extremis. L'agent et Delta regardent par l'interstice de la porte Louna passer. Elle se dirige vers son salon. L'agent avance doucement vers la porte et observe Louna. Elle s'avance dans le salon,

s'assoit sur le canapé. Elle chantonne doucement un air léger. Elle s'allume un joint et s'assoupit au fond de son canapé. Elle inspire un grand coup, attrape son instrument et commence à jouer l'air qu'elle fredonnait juste avant. L'agent l'écoute. Il est admiratif du talent de Louna. Son pouls accélère doucement jusqu'à se stabiliser vers 120 BPM.

DELTA

Je détecte quelqu'un en approche.

AGENT 42

Où ça ?

DELTA

Par la fenêtre.

L'Agent doit se cacher dans la **cuisine** (3.1) ou **aller dans le bureau** (SQ4).

SQ 3.1 - INT. JOUR CUISINE

L'agent se cache rapidement dans la cuisine. Le tueur entre. Il escalade lentement la fenêtre et se faufile à l'intérieur. Aux premiers abords, il a l'air perdu. Sa capuche nous empêche de voir son visage et il a un bouquet de fleurs à la main. Il s'approche doucement de la porte et écoute Louna chanter/jouer de son instrument. L'Agent éternue ce qui alerte le tueur.

DELTA

(en soupirant)

A tes souhaits..

Le tueur se retourne, voit l'Agent et commence à marcher vers lui.

DELTA

Incohérence temporelle détectée.

Delta remonte le temps jusqu'au choix précédent. Retour à la fin de la SQ3.

SQ 4 - INT. JOUR BUREAU

L'Agent entre doucement dans le bureau. Il ferme la porte juste avant que le tueur ne soit rentré. L'agent regarde aux alentours de la pièce. Il observe plusieurs objets répartis dans le bureau. Delta scan tout autour de lui. L'Agent reste devant un petit meuble. Dans la pièce il y'a un bureau rempli de feuilles gribouillées, quelques meubles avec divers objets dessus, le tout dans une ambiance tamisée.

AGENT 42
(chuchotant)
Ok, nous voilà dans le bureau.
Rappelle-moi où est le salon ?

DELTA
(chuchotant)
Juste derrière vous.

Delta désigne la porte.

DELTA
Vous savez, ça ne vous ferait pas de
mal de m'écouter de temps en temps.

L'Agent l'ignore et commence à faire le tour de la pièce et
s'arrête devant quelques zones que Delta analyse.

SQ 4.1 - INT. JOUR BUREAU

L'Agent s'approche d'un petit meuble sur lequel il y'a une
plaque avec des traces de cocaïne, un billet roulé et une
carte. L'agent et Delta s'approchent et regardent un peu.

AGENT 42
(chuchotant)
Je savais qu'à l'époque c'était
courant, mais j'avoue pas à ce point.

L'Agent est sur le point de toucher la plaque quand Delta
l'interrompt.

DELTA
Merci de ne pas interférer avec les
événements.

L'Agent arrête sa main et continue son exploration.

Retour à la SQ4.

SQ 4.2 - INT. JOUR BUREAU

L'Agent s'approche d'un téléphone fixe avec un répondeur qui
bip. Il s'en va pour cliquer pour écouter le message quand
Delta l'arrête.

DELTA
(chuchotant)
Ca risque de faire trop de bruit. Je
vais nous faire écouter les messages.

L'Agent met un écouteur pendant que Delta analyse le téléphone. 3 pistes audio apparaissent dans son interface. Il met la 1ère piste.

VOIX HOMME INCONNU

Salut Louna, ton tel est éteint,
rappelle moi quand tu peux.

Delta active la 2ème piste.

VOIX FEMME INCONNUE

Louna ! Tu me fout dans la merde à annuler tes rendez-vous au dernier moment. Rappelle moi, je pourrais pas toujours te couvrir.

Delta active la 3ème piste.

VOIX TUEUR

Salut Louna, je t'ai pas vu samedi à la soirée, je te cache pas que je pensais que tu voulais passer du temps avec moi donc je comprends pas trop, rappelle moi.

L'Agent regarde Delta, il est en pleine réflexion et continue de tourner dans la pièce.

Retour à la SQ4.

SQ 4.3 - INT. JOUR BUREAU

L'Agent avance vers une petite table sur laquelle est amassée une montagne de lettres. Delta les analyse et les projettent pour que l'Agent puisse les voir. Parmi celles-ci on y trouve des relances, des lettres de fans et 1 type d'écriture bien spécifique qui revient une dizaine de fois. L'écriture semble un peu saccadée comme si l'auteur avait du s'empresser d'écrire un maximum de mots le plus rapidement possible.

AGENT 42

(chuchotant)

T'as vu la récurrence de ces lettres ?
C'est quoi à ton avis ?

DELTA

(chuchotant)

Selon les rapports de police : aucune lettre n'a été retrouvée sur les lieux du crime.

AGENT 42
(chuchotant)
Enregistre moi ces images, ça pourrait
toujours servir pour le procès.

Delta enregistre les images dans sa banque de données.
L'Agent retourne ensuite faire un tour dans le bureau.

SQ 4.4 - INT. JOUR BUREAU

L'Agent tourne dans la pièce à la recherches d'autres indices. Au bout de quelques dizaines de secondes, un grand bruit se fait entendre. De l'autre côté du mur, Louna et le tueur se battent. Elle fini au sol alors qu'il est au dessus d'elle, un fusil pointé vers elle. Les fleurs sont toutes au sol, autour de Louna.

L'agent, de l'autre côté de la pièce est surpris par le bruit. Delta se retourne vers la porte fermée qui mène vers le salon. L'Agent avance vers la porte et essaie de l'ouvrir lentement. Par l'interstice, Delta ne voit que Louna, au sol, en train de supplier pour sa vie. Elle se fait abattre sans que Delta ne voit le visage du tueur.

DELTA
On devrait peut être finir la mission
avant de trainer.

Delta remonte le temps jusqu'avant le meurtre.

Retour à la SQ4.

SQ 4.5 - INT JOUR BUREAU

L'Agent décide de partir en direction de la chambre. Il avance doucement mais fait tomber un livre au sol en marchant.

AGENT 42
(chuchotant)
Merde !

DELTA
(chuchotant)
2 fois la même erreur en 5 minutes. Je
détecte quelqu'un en approche.

AGENT 42
(chuchotant)
Tu m'étonnes ! Viens vite.

L'Agent choisit de se cacher dans le **bureau** (SQ 4.6) ou de partir dans la **pièce d'à côté** (SQ5).

SQ 4.6 - INT. JOUR BUREAU

L'Agent se cache dans le bureau avec Delta. Il sont tous les 2 sous un meuble. Le tueur entre dans le bureau à pas feutrés. Le capteur cardiaque de l'Agent s'accélère petit à petit. Le tueur avance petit à petit. Il regarde dans la direction de Delta et finalement le voit.

TUEUR

Un robot ? Quoi ?

DELTA

Feur ! Ha ha ha h..

Delta est coupé par le tueur qui le frappe. Il tombe au sol. Il est fissuré sur tout l'avant et son écran commence à s'éteindre. L'Agent se lève et essaie de s'enfuir mais le tueur le poursuit. L'Agent arrive dans le couloir mais se prends une balle avant de tomber au sol, mort. La dernière vision de Delta est celle de son coéquipier, au sol et du tueur, toujours pas démasqué, qui se dirige vers le salon. On entend quelques coups de feu finaux.

FIN - LA MORT DE L'AGENT ET DE DELTA

SQ 5 - INT. JOUR AUTRE PIÈCE

L'Agent arrive dans l'autre pièce avec Delta. Il ferme rapidement la porte derrière lui.

DELTA

Meurtre prévu dans 30 secondes.

AGENT 42

Putain ! Tu pouvais pas le dire avant ?

DELTA

25, 24, 23, 22...

L'agent choisit de regarder par **la fenêtre** (SQ5.1) ou depuis **le couloir** (SQ 5.2).

SQ 5.1 - EXT. JOUR FENETRE SALON

L'Agent passe par la porte fenêtre pour observer le meurtre depuis l'extérieur. En arrivant en bas de la fenêtre il la désigne à Delta.

AGENT 42
Monte prendre la vidéo.

Delta s'exécute, mais en montant, il voit le meurtrier que de dos et ne voit donc pas son visage. Après le meurtre Delta redescend.

DELTA
J'ai rien vu, il était de dos.

AGENT 42
(agacé)
Tu te fiches de moi ??

DELTA
Et c'est reparti!!! !

Delta remonte le temps jusqu'à la SQ5.

SQ 5.2 - INT. JOUR COULOIR

L'Agent se cache dans le couloir, derrière la porte avec Delta. Les deux restent silencieux en regardant la scène par l'interstice de la porte. Louna est toujours posée sur le sofa. Elle prends de grandes inspirations. De l'autre côté de la pièce, depuis la porte qui mène au bureau, le tueur entre à pas feutré. Il se met à quelques pas de Louna.

TUEUR
J'ai vu que t'avais bien reçu mes lettres.

LOUNA
(surprise)
Qu'est-ce que vous faites là ? Vous n'avez pas le droit d'être ici.

Louna se lève avec quelques difficultés et fait face à son opposant.

TUEUR
Je suis venu te voir.. Comme tu ne répondais pas à mes lettres je pensais que tu m'avais oublié..

LOUNA
Vous n'avez pas le droit d'être ici.
Partez avant d'avoir des ennuis.

TUEUR
Mais je suis ton plus grand fan Louna.

Le tueur lui tend le bouquet de rose. Louna le repousse et fait tomber les fleurs par terre. Il l'attrape par le bras. Louna se débat comme elle le peut et le tueur finit par la lancer par terre. Pendant la lutte, le tueur perd sa capuche le laissant à visage découvert. L'Agent doit maintenant se décider à **filmer la scène** (SQ 5.3) ou à lui **venir en aide** (SQ 5.4).

SQ 5.3 - INT. JOUR COULOIR

L'Agent reste caché. Il fait un signe de tête à Delta qui filme le visage du meurtrier. Le tueur, le visage névrosé, appuie sur la détente et achève Louna. Delta et l'Agent se téléportent et retournent vers le futur.

FIN - L'AGENT A FAIT SON DEVOIR : ENQUETE RESOLUE

SQ 5.4 - INT. JOUR COULOIR

L'Agent décide d'intervenir.

AGENT 42
(chuchotant)
Je peux pas la laisser mourir.

DELTA
Merci de ne pas interférer avec les évènements.

L'Agent est pris d'une hésitation et doit choisir entre **filmer la scène** (SQ 5.5) ou **sauver Louna** (SQ 5.6).

SQ 5.5 - INT. JOUR CHAMBRE

L'Agent se rétracte. Il retrouve la raison. Son pouls redescend lentement. Il regarde Delta et lui fait un signe de tête, comme pour lui confirmer sa décision. Delta prend en vidéo le visage du tueur et la sauvegarde dans ses fichiers. Le tueur, le visage névrosé, appuie sur la détente et achève Sarah. Delta et l'Agent se téléportent et retournent vers le futur.

Vers SQ 6.

SQ 5.6 - INT. JOUR COULOIR

L'Agent décide de sauver Louna. Il commence par frapper Delta pour l'empêcher de revenir dans le temps et entre dans le salon comme une tempête. Delta tombe au sol, son écran fracturé est sur le point de s'éteindre. L'Agent se rue sur le tueur, intercepte son arme et l'empêche de tirer. Il le

plaque au sol et fini par utiliser l'arme de l'assaillant contre lui. Louna, sous le choc, est assise au sol et ne bouge plus. L'Agent laisse tomber l'arme et pose sa main sur l'épaule de Louna.

AGENT 42

Ca va aller... ça va aller..

Pendant toute cette scène, Delta continue de répéter doucement en boucle "Incohérence temporelle détectée". Le volume de la voix de Delta diminue et deviens plus grave petit à petit jusqu'à s'éteindre. Son écran s'éteint avec.

FIN - DESTRUCTION DE LA TEMPORALITE ?

Materiel	Prêt par YNOV	Possédé par un membre de l'équipe	Prix du matériel (prix approximatif)	Transport	Restitution	Compatibilité autre matériel	Validation de restitution (fin de tournage)
SONY A7SIII	OUI	2ème de rechange apporté par Keryann	4 199€	Dans le sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	/	OUI
SIGMA 24-70mm f2.8	NON	Apporté par Keryann	1 100€	Dans le sac de transport	A Keryann le lundi	Compatible avec le SONY A7SIII	OUI
SMALLRIG Trépied avec tête fluide	OUI	GLOXY GX-T6662A de rechange apporté par Alban	140€ 36€	Porté à la main	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec le SONY A7SIII	OUI
Ronin RS2	OUI	DJI RS3 mini de rechange apporté par Alban	750€ 300€	Dans sa boîte	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec le SONY A7SIII	OUI
SENNHEISER HD PRO 260	OUI	CASQUE AUDIO-TECHNICAATH-M20X de rechange apporté par Alban	240€ 60€	Dans sa boîte	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec le ZOOM H5	OUI
RODE NTG4 Micro canon	OUI	RODE NTG4+ Micro canon ET RODE Micro caméra de rechanges apportés par Alban	230€ 268€ 80€	Dans le sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec le RODE Blimp MKII	OUI
RODE Boompole pro	OUI	RODE micro Boompole de rechange apporté par Alban	199€ 46€	Porté à la main	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec le RODE Blimp MKII	OUI
ZOOM H5	OUI	ZOOM H4N pro de rechange apporté par Alban	170€ 170€	Dans le sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	/	OUI
RODE Blimp MKII	NON	Apporté par Alban	245€	Dans sa boîte	A Alban le lundi	/	OUI
LEDGO Kit 2 panneaux led	OUI	NON	1 200€	Dans leur sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	/	OUI
LEDGO Plaque diffusion orange	OUI	NON	5€	Dans le kit des 2 panneaux led	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec le kit de panneaux led LEDGO	OUI
LEDGO Plaque diffusion blanche	OUI	NON	5€	Dans le kit des 2 panneaux led	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec le kit de panneaux led LEDGO	OUI
LEDGO Plaque diffusion transparente	OUI	NON	5€	Dans le kit des 2 panneaux led	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec le kit de panneaux led LEDGO	OUI
2 NANLITE Tube led	OUI	GODOX TL30 tube led de rechange apporté par Alban	1100€ 80€	Dans leur sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	/	OUI
NANLITE Lentille fresnel à 4 volets	OUI	NON	150€	Dans leur sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec la Forza 60 NANLITE	OUI
NANLITE Softbox lantern 60cm	OUI	NON	100€	Dans leur sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec la Forza 60 NANLITE	OUI
NANLITE Forza 60	OUI	NON	270€	Dans leur sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	/	OUI
Sac de transport	OUI	2ème utilisé apporté par Alban	50€ 110€	/	A Ynov le lundi après le tournage	/	OUI
Cable XLR	OUI	2ème de rechange apporté par Alban	10€ 10€	Dans le sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec le RODE NTG4 Micro canon et le ZOOM H5	OUI
Clap noir effaçable	OUI	NON	20€	Porté à la main	A Ynov le lundi après le tournage	/	OUI
PANASONIC Chargeur piles	OUI	2ème de rechange apporté par Alban	30€ 15€	Dans le sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec les piles rechargeables	OUI
8 piles rechargeables	OUI	2ème de rechange apporté par Alban	17€ 10€	Dans le sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	Compatibles avec le ZOOM H5	OUI
2 SONY Batteries	OUI	3ème de rechange apporté par Keryann	150€ 75€	Dans le sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	Compatibles avec la SONY A7SIII	OUI
SONY Chargeur batteries	OUI	2ème de rechange apporté par Keryann	80€	Dans le sac de transport	A Ynov le lundi après le tournage	Compatible avec le SONY Batteries	OUI
			Total : 11 725€				

LIEU 1

DOMAINE DU BOUYSSSET

LE MANOIR



• DESCRIPTION SOMMAIRE

Le manoir du Bouysset est celui déjà utilisé pour le film "Le Collier", un court-métrage de Janna JACOBY qui avait dans son équipe Mélina GASTOU qui a pu nous donner les contacts du manoir. Il se présente sur 3 étages. Le rez-de-chaussée dans lequel on trouve une cuisine, 2 salons et 1 pièce interdite d'accès. Le 1er étage comporte 2 chambres et 2 salles de bain. Le 3ème et dernier étage comporte 1 chambre.

• DATE DE DISPONIBILITE

Le manoir est disponible sur les dates de tournage prévues (le 4 et 5 mai 2024)

• COUTS ASSOCIES

Comme les propriétaires sont des amis de Mélina GASTOU, ils nous prêtent gratuitement le manoir les 2 jours du tournage. En revanche, une compensation de 100 euros a été demandée pour dormir sur place (ce qui est un très faible coût compte tenu de leurs prix habituels et du fait que nous avons à libre disposition le manoir pendant 2 jours entiers). En plus des 100 euros pour la nuit, il faudra prévoir le coût de l'essence pour se rendre sur place.

• ADRESSE

Etant dans la campagne, le manoir n'a pas d'adresse propre. On peut le retrouver en tapant "Lieu dit le Bouysset,, 46700 Saint-Martin-le-Redon" sur Google Maps.

• CONTRAINTES D'ACCESSIBILITE

La seule contrainte d'accessibilité au manoir est le fait que ce soit en campagne à 2 heures de Toulouse et donc uniquement accessible en voiture. Une fois sur place, aucune contraintes de parking ou autre.

• CONTACT

Pour contacter les propriétaires, passer par leur numéro : 06 42 09 81 43

TOURNAGE ÉTUDIANT YNOV

CASTING

Le Détective Temporel – L'Agent 42

xxx

DESCRIPTIF PERSONNAGE

L'Agent 42 est un détective envoyé du futur pour assister à un meurtre. Il est accompagné par son assistant robotique Delta avec qui il a une relation amicale. Il devra donc assister à l'évènement en évitant de modifier les évènements déjà passés.

PROFIL RECHERCHÉ

Un homme entre 20 et 30 ans avec un bon charisme. Il est à l'aise, habile, agile et confiant.



HEURES ET DATES

Tournage les 9 et 10 mars

xxx

Casting possible entre le 20 février et le 1 mars
à Toulouse, Compans Caffarelli

Candidatez à
DetectiveTemporel@outlook.fr

TOURNAGE ÉTUDIANT YNOV

CASTING

Le Détective Temporel – Louna

xxx

DESCRIPTIF PERSONNAGE

Louna est une star d'une trentaine d'année, ayant déjà passé son heure de gloire. Aujourd'hui, tombée dans la drogue, elle prends du temps pour elle dans sa maison de campagne perdue dans la forêt sans savoir qu'elle va bientôt se faire assassiner.

PROFIL RECHERCHÉ

Une femme entre 20 et 30 ans. Gros plus si tu sais jouer d'un instrument et/ou chanter.



HEURES ET DATES

Tournage les 9 et 10 mars

xxx

Casting possible entre le 20 février et le 1 mars
à Toulouse, Compans Caffarelli

Candidatez à
DetectiveTemporel@outlook.fr

TOURNAGE ÉTUDIANT YNOV

CASTING

Le Détective Temporel – Le tueur

xxx

DESCRIPTIF PERSONNAGE

Le tueur est un fan obsédé par Louna. Il a trouvé son adresse et lui envoie régulièrement des lettres. Il s' imagine une histoire passionnelle avec elle, au point de s'introduire chez elle et la tuer par jalousie avant de s'enfuir. Il est la menace principale de cette histoire.

PROFIL RECHERCHÉ

Un homme entre 20 et 40 ans. Assez agile pour se glisser par une fenêtre.



HEURES ET DATES

Tournage les 9 et 10 mars

xxx

Casting possible entre le 20 février et le 1 mars
à Toulouse, Compans Caffarelli

Candidatez à
DetectiveTemporel@outlook.fr

Nom/Prénom	Rôle	mail	numéro	Date de disponibilité	Date de passage	Commentaire	Mail envoyé	Réponse	AVIS sur le moment	Commentaire d'après casting
Hugo CAGLIANI 30 ANS	Braqueur Cadet, Aîné	hugocagliani.actor@gmail.com	06 81 07 00 42	Jeudi 4 Mai 13H30	Jedui 4 Mai 13H30	Pas de bande démo				Dispo pour les dates de tournages
Romain HASSINI 23 ANS	Braqueur Cadet	rhoz.romain@gmail.com	06 80 68 02 85	semaine du 8		Spectacle le 3 juin de 14h à 20h			Déjà tourné avec lui et pas une grande réussite	
Victor Porcher 19 ANS	Mars	victorporcher04@gmail.com	783282840			Pas de bande démo				
Mathilde PERRIN	Mars	MathildePerrin75@hotmail.fr				Pas compris son dernier mail				
Marie IANNARIELLO 20ANS	Secrétaire ou journaliste	miannariellomarie@gmail.com	06 38 54 65 53	Pas disponible le 4						
Maelle GUIBERT	Secrétaire	maelle.guibert24@free.fr	06 87 80 14 01	disponible le 4 Mai	4 mai 15h	Pas dispo le samedi 3 juin matin				
Bernard BARTHE	Patron	bernardbarthe.bb@gmail.com	06 46 25 14 74	Disponible le 4 Mai	4 Mai 14h30					Préfère nuit du 2 au 3
Yanis Bechiri 20ANS	Braqueur Cadet, Benjamin	yanisbechiri@gmail.com	651637180	Casting visio	4 mai 16H	Sur Montpellier				
Jeanne COUMES-MARQUET 17ANS	Secrétaire	jeanne.coumes@protonmail.com	07 83 29 42 14			J'habite à Toulouse et je suis joignable rapidement.				
Nicolas 22ANS			07 84 08 15 78	Semaine du 8 Mai		Je n'ai pas d'expérience sur le papier dans l'acting.				
Assya FERRACCI	journaliste/ secrétaire	ferracci.assya@gmail.com	660887594						Accent trop prononcé	
Delphine FRECHOU	Secrétaire, Journaliste	delphine-frechou@hotmail.fr	667569908		4 mai 17h30				Pas assez convaincante en tant que journaliste	
Nyla Alouani (18 ans le 11 Mai)	Secrétaire mais peut-être aussi journaliste	nouhailaalouani9@gmail.com	766258917			Habite à Toulouse, à déjà eu de l'expérience au théâtre plus jeune et à présent veut être actrice professionnelle.			Trop juvenile + appareil dentaire. A annulé le casting de jeudi	
Atalanta Holloway	Super héroïne	atalantaholloway@gmail.com	06 32 15 37 96	disponible le 4 mai	4 mai 16H30	Vis à Toulouse, CV avec formation et xp pro			Langue natale anglais. Sportive mais pas athlétique physiquement	
ishaq	pas de role definis	ishaq.contactpro@gmail.com							Bonne corpulence (1M84,plutot musclé)	
Rubine Lusevakio 19 ans	Journaliste	rubylusevakio@gmail.com	07 82 38 48 93		4 Mai 14H	Ville de résidence : Limeil-Brevannes (94)			Habite tres loin (banlieu parisienne)/ veut être défrayer	
Alexandre Barbé	Cadet ou policier	alex.barbe-morin@orange.fr	682224340	dispo le 4 mai	4 mai 17h	A déjà participé à un court métrage du Y Fest			A l'air insistant et motivé	
Bougnot David	Braqueur	david.bougnot@gmail.com	633521147	Dispo le 4 Mai mais j'ai repoussé					Bon parcours artistique. (Braqueur Aîné vu son âge)	
Calypso Rambaldi	Mars ou secrétaire	calypso.rambaldi@gmail.com	786200183	dispo 4 Mai	4 Mai 15H30					



MANOIR





L'AGENT 42



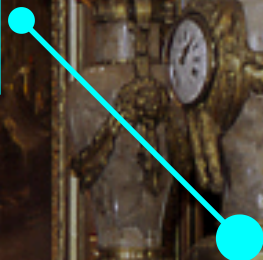
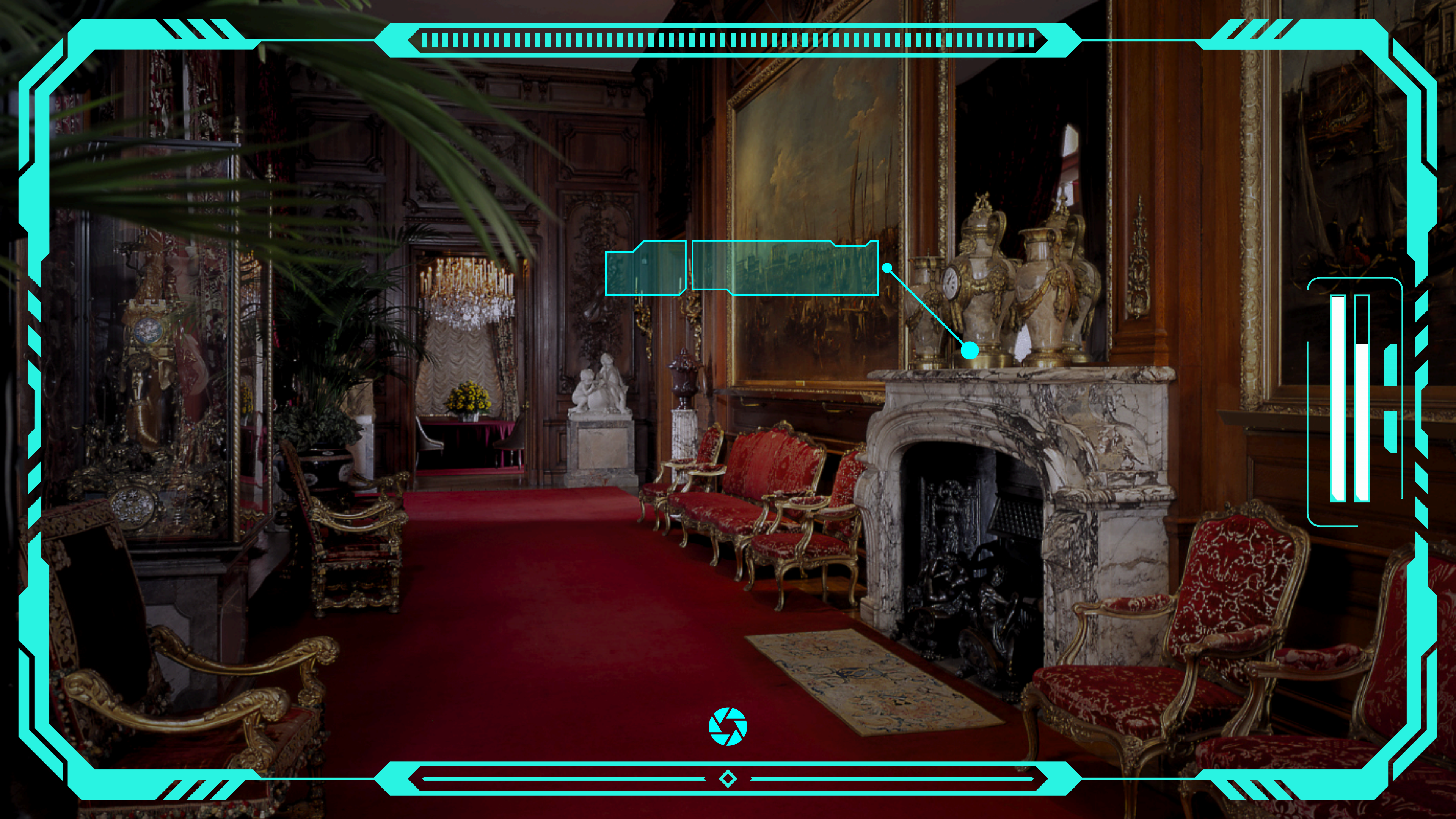


LA STAR
LOUNA





LE
TUEUR

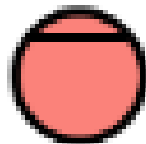


Plans au sol

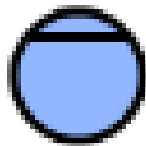
Légende



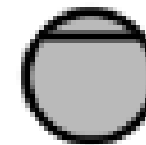
Caméra



Agent 42



Louna



Tueur



Projecteur + filtre orange

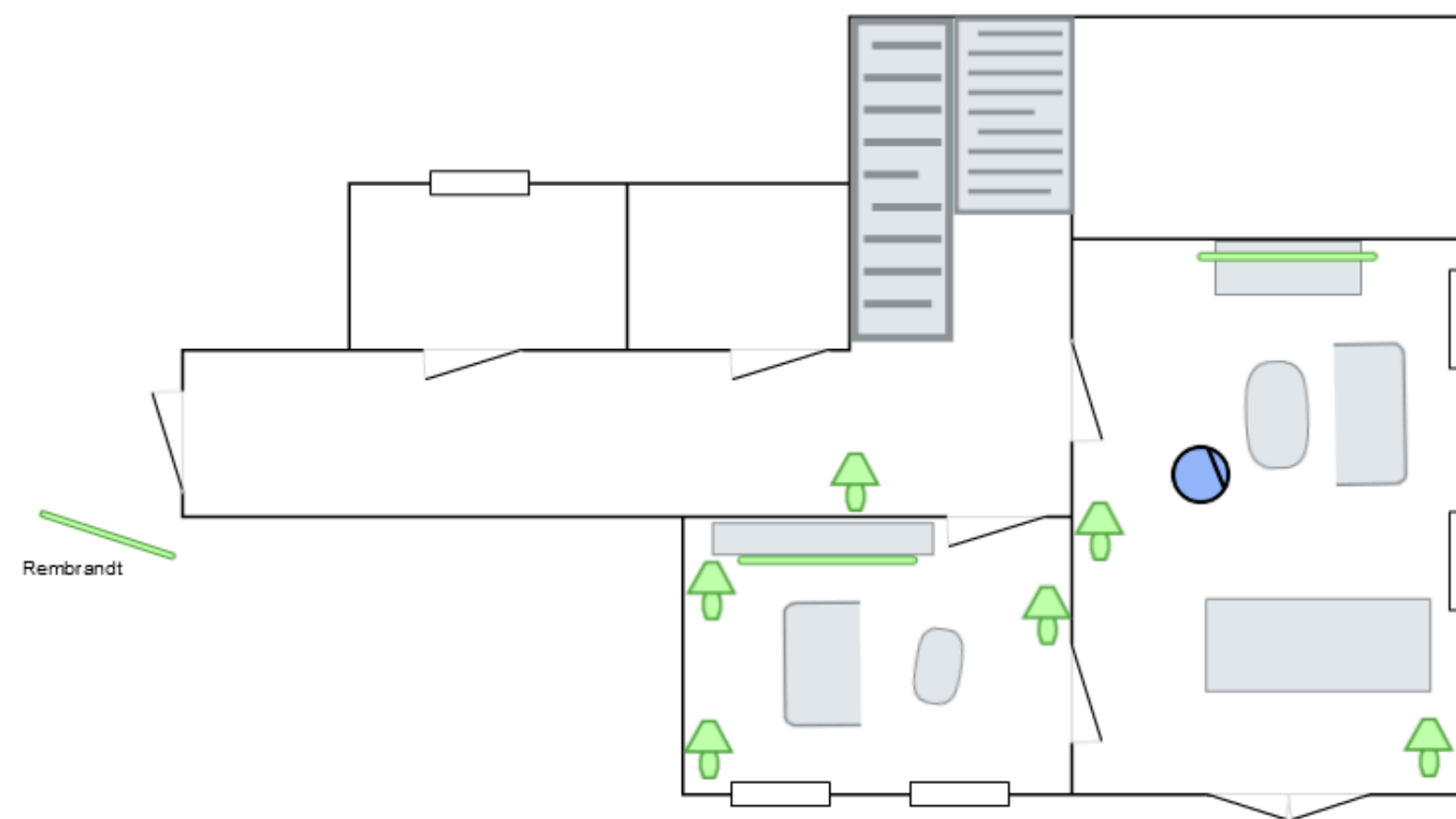


Tube Led

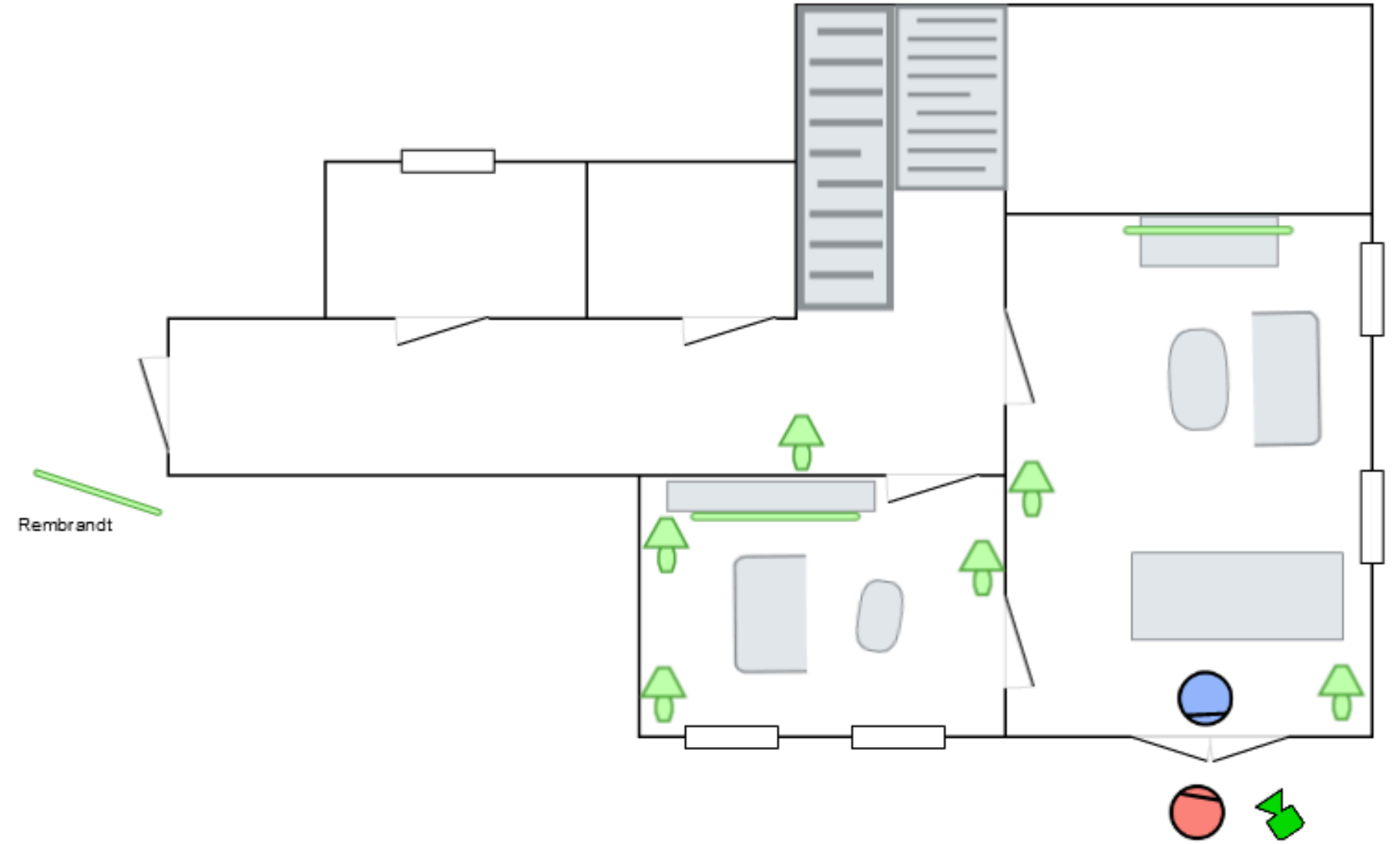
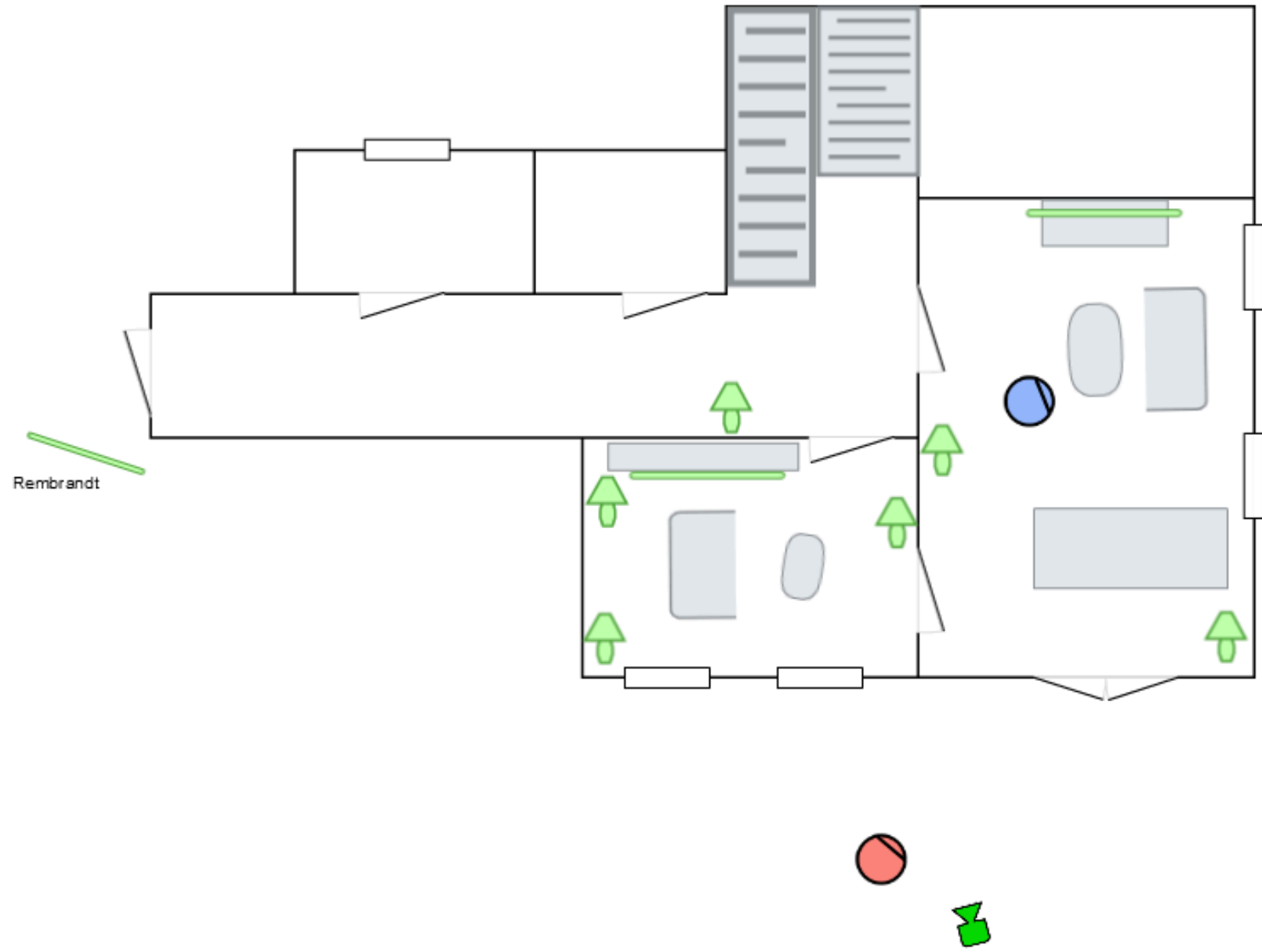


Practical light

Séquence 1



Séquence 2



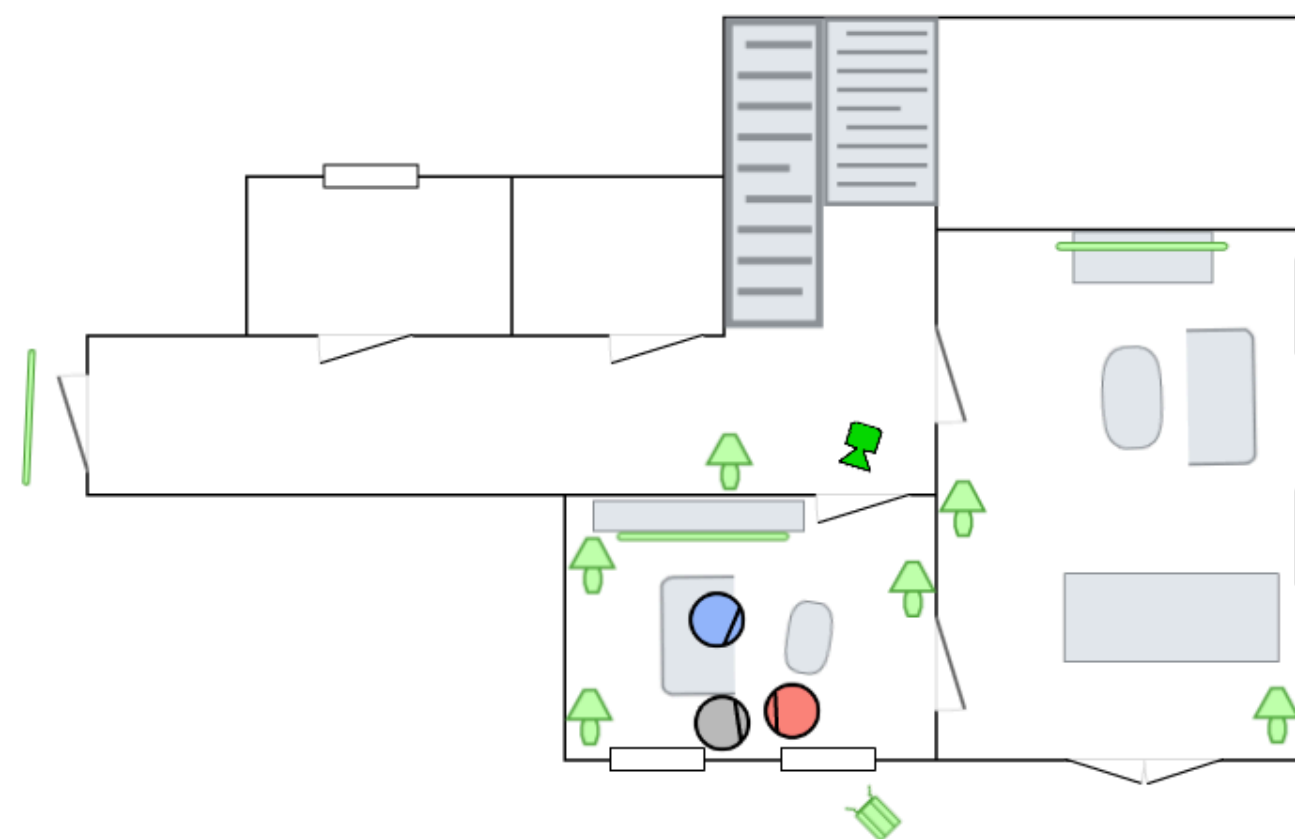
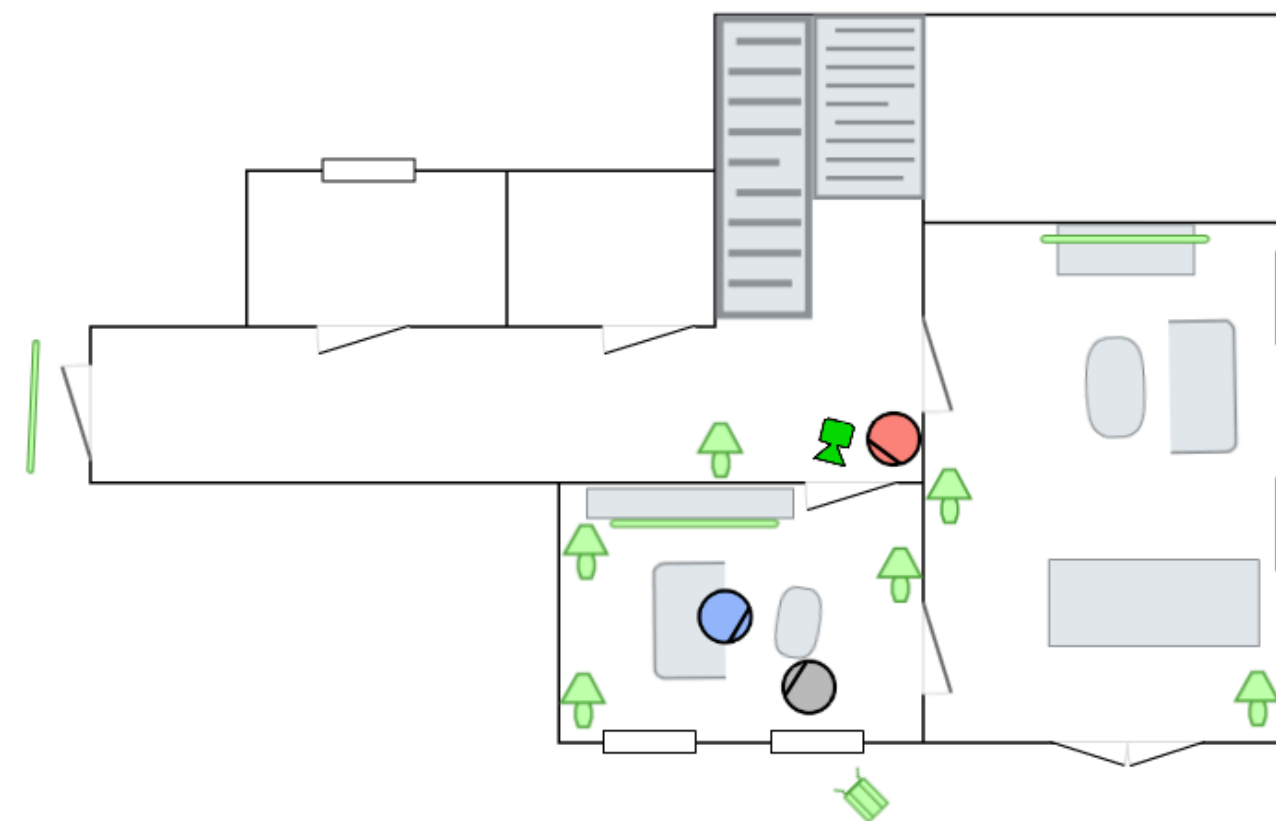
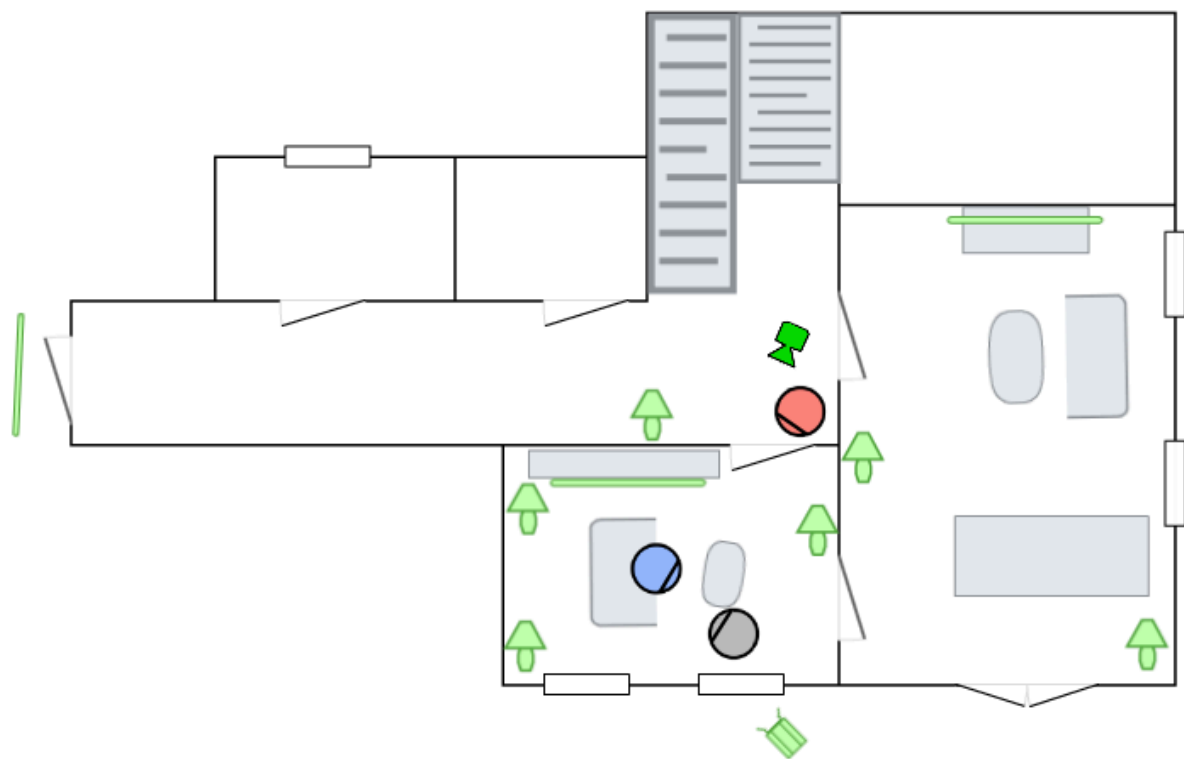
Séquence 3



Séquence 4 - suite



Séquence 5



Séquence	Plan	Durée	Action	Valeur de plan	Focale	Machineries	Mouvement	Focale	Ass	Eclairage	Personnage	Dialogues	Audio	Musique	Lieux	Moment de la journée	Transition	Notes	
1	1	35	L'interview se passe	PL scène	50mm	Stabisateur	Traveling lent sur la cible	Mars et Jourdain	/	Plaine TV (2 plans)	Mars Jourdain	Dialogue scène 1	/	/	Studio tournage	Jourdain	Cut		
	2		L'interview se passe	PPF Mars	50mm	Talpac	/	Mars	/	Plaine TV (2 plans)	Mars	Dialogue scène 1	/	/	Studio tournage	Jourdain	Cut		
	3		L'interview se passe	PPF Jourdain	50mm	Talpac	/	Jourdain	/	Plaine TV (2 plans)	Jourdain	Dialogue scène 1	/	/	Studio tournage	Jourdain	Cut		
2	1	20	Jean regarde l'interview. Elle est prête et son visage est au focus. Au fur et à mesure que le caméraman recule, elle se lève et fait quelques pas et vient pour se préparer à partir au travail. Elle frôle par terre et claque la porte.	Insert TV PL scène	35mm/24	Stabisateur	Traveling arrière	Jean	/	Lumière ambiante, office. Ligne lumineuse qui vient de la TV. Quelque temps in.	Sarah	Pas de dialogues	Son de l'interview	/	Appartement Sarah	Jourdain	Cut		
3	1	45	Les braqueurs sont dans la voiture en train d'écouter la radio. Ils ouvrent leur coffre et récupèrent leur sac. Ils se font passer et passent à un moment dans le bureau. Au final, on voit Sarah rentrer dans le bâtiment. En arrivant dans le bâtiment il pose le sac au sol.	PL rue puis bureau	24mm	Barris accrochés au sac	mouvement du sac	Sac	/	Natural/Diffa	Plaine Mars Secrétaire Chape 2 Paton	Dialogue entre les braqueurs dans la rue	Radio qui s'éteint. Pénombre du bureau. Bruit de pas. Coups de feu.	/	Entrée du bureau	Simult	Cut		
4	1	10	Jean attrape la secrétaire et la menace avec son arme. Paul est au milieu de l'accusé et menace les gens présents. Jean va rapidement vers le bureau du patron et y arrive.	PA scène	35/44mm	Stabisateur	Paul voit travelling de Paul et mouvement de Jean	Paul puis Jean	/	Natural/Diffa	Plaine Mars Secrétaire Chape 2 Paton	Paul "vous êtes..."	Coups de feu. Bruit de pas	/	Entrée du bureau	Simult	Cut		
5	1	30	Pierre entre dans le bureau, le patron est en train de se lever.	PRF Pierre, Anouche Paton	35mm	Talpac	Le mouvement suit les déplacements de Pierre	Pierre	Contre-plongée	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "Bonne nuit" à "Bonne nuit"	Bruit de pas	/	Bureau patron	Simult	Cut		
	2		Pierre entre dans le bureau, le patron est en train de se lever.	PRF Paton, Anouche Pierre	35mm	Talpac	/	Paton	Plongée	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "Bonne nuit" à "Bonne nuit"	Bruit de pas	/	Bureau patron	Simult	Cut		
	3		Pierre pose son arme sur le bureau.	Insert arme	40mm/135mm	Talpac	/	arme	/	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "Bonne nuit" à "Bonne nuit"	Bruit métallique de l'arme	/	Bureau patron	Simult	Cut		
	4		Champ sur Pierre qui est ses réponses. Le retourne ensuite en prononçant que les flics arrivent.	GP visage Pierre	50mm/85mm	Talpac	/	Yves Pierre	/	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "On ne peut s'empêcher" à "vous êtes..."	Siène de police approchant	/	Bureau patron	Simult	Cut		
	5		Centre champ sur le patron qui est ses réponses.	GP visage patron	50mm/85mm	Talpac	/	Yves patron	/	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "On ne peut s'empêcher" à "vous êtes..."	Siène de police approchant	/	Bureau patron	Simult	Cut		
	6		Le patron voit que Pierre ne fait plus attention à son arme. Il s'éloigne alors pour l'attacher mais se fait récupérer par Pierre.	PPF Paton Anouche Pierre	50mm	Talpac	/	arme puis patron	/	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "On ne peut s'empêcher" à "vous êtes..."	B	/	Bureau patron	Simult	Cut		
	7		Le patron s'éloigne mais Pierre l'attrape dans son bras. Pierre se lève et d'un air menaçant et lui colle une droite.	PL sur les deux	24mm/35mm	Talpac	au début normal puis défilé	patron et Pierre	au début normal puis défilé	Natural/Diffa	Plaine Paton	/	/	/	/	Bureau patron	Simult	Cut	
	8		Pierre met une droite au patron. Le téléphone tombe par terre et laisse apparaître que le patron a appelé la police.	Plur pied patron	50mm	Talpac	/	Paton jambes	/	Natural/Diffa	Plaine Paton	/	Bruit de téléphone qui tombe. Bruit de coup de pied.	/	/	Bureau patron	Simult	Cut	
	9		Le téléphone sonne et Jean rappelle la police.	Insert téléphone	40mm/135mm	Talpac	/	téléphone	Plongée	Natural/Diffa	Plaine Paton	/	Téléphone qui sonne	/	/	Bureau patron	Simult	Cut	
6	1	7	La police arrive. Paul et Jean menacent les stagiaires et emmènent dans le bureau armés.	PL Embas	35mm	Talpac	/	Jean	/	Natural/Diffa. Omphre police	Chape 1 Chape 2 Paul	Jean "vous êtes flics" Paul "vous êtes flics"	Bruit de entrées de police	/	Entrée	Simult	Cut		
7	1	2	Pierre ramasse le téléphone du patron.	GP	45mm	Reg épaulé	Défilé sur le visage de Pierre puis scène sur Pierre qui ramasse le téléphone	Pierre	/	Natural/Diffa	Plaine Paton	/	/	Bureau patron	Simult	Cut			
8	1	10	Le patron rentre dans l'entrée bureau, menacé par Pierre. Le patron s'assoit avec les autres stagiaires. Jean arrive presque en même temps avec sa secrétaire et va aller au sol. Il est en dialogue en menaçant les stagiaires puis commence à mettre des bâtons dans les roues de Pierre. Pierre vient à accuser au côté de Paul qui lui donne sa réponse.	PRF	35mm	Reg épaulé	Suit les mouvements de Pierre puis Jean puis Paul	Pierre puis Jean puis Paul	/	Natural/Diffa	Plaine Mars Secrétaire Chape 1 Chape 2 Chape 3 Chape 4 Chape 5 Chape 6	Toute la scène 8	Bruit de bricolage	/	Bureau armés	Simult	Cut (Y abas cam)		
9	1	30	Mars abaisse et se relève.	PRF Mars	50mm	Talpac	Bas - haut	Mars	Contre-plongée	Natural/Diffa	Gyrophare police lumineuse de la Mars	/	Bruit d'atterrissage	/	Devanture	Simult	Cut		
	2		Les policiers regardent Mars arriver.	PRF Policiers	50mm	Talpac	/	Agent Moral	/	Gyrophare police lumineuse de la Mars	Agent Moral Policer 2	/	Thème de Mars	/	Devanture	Simult	Cut		
	3		Mars avance vers les policiers.	PPF Mars	50mm	Stabisateur	Suit le mouvement de Mars	Mars	Plongée	Natural/Diffa	Agent Moral Policer 2	/	Thème de Mars	/	Devanture	Simult	Cut		
	4		Champ: Mars donne ses réponses à l'agent Moral.	PPF Mars	50mm	Talpac	/	Mars	Contre-plongée	Natural/Diffa	Agent Moral Policer 2	De "Alors agent..." à "Si vous plaît"	/	/	Devanture	Simult	Cut		
	5		Centre champ: Agent Moral donne ses réponses à Mars.	PPF Agent Moral	50mm	Talpac	/	Agent Moral	Plongée	Natural/Diffa	Agent Moral Policer 2	De "Alors agent..." à "Si vous plaît"	/	/	Devanture	Simult	Cut		
	6		Master du dialogue.	PL rue	35mm	Talpac	/	Agent Moral Mars	/	Natural/Diffa	Agent Moral Policer 2	De "Alors agent..." à "Si vous plaît"	/	/	Devanture	Simult	Fonds au noir		
10	1	25	Paul et Pierre parlent. Au moment où ils finissent de parler, Pierre se lève et se dirige vers le bureau. Pierre arrive et balance les feuilles puis s'avance sur le bureau. La caméra montre la situation 25 plus tard avec les stagiaires qui commencent à mettre des bâtons dans les roues de Pierre. Pierre vient à accuser au côté de Paul qui lui donne sa réponse.	PRF Pierre GP feuilles PL scène	50mm	Talpac	/	Pierre Feuilles Chape	/	Natural/Diffa	Plaine Paton Anouche Paton Chape 1 Chape 2 Chape 3 Chape 4 Chape 5 Chape 6	De "Pierre raconte" à "Jean sont plus tard"	/	/	Bureau armés	Simult	Cut		
	2		Dialogue entre Pierre et Jean. Pierre est assis sur le bureau, Jean est debout. Le changement de focus entre chaque réplique.	PRF	50mm	Talpac	/	Pierre puis Jean	/	Natural/Diffa	Plaine Paton Anouche Paton Chape 1 Chape 2 Chape 3 Chape 4 Chape 5 Chape 6	De "Si vous plaît" à "Pierre est déprimé"	/	/	Bureau armés	Simult	Cut		
11	1	35	Master du dialogue.	PL rue	24/35mm	Talpac	/	Mars Moral	/	Rue Gyrophare	Mars Agent Moral Agent	Toute la scène 11	/	/	Devanture	Null	Cut		
	2		Champ sur Mars	PRF Mars	50mm	Talpac	/	Mars	Légère contre plongée	Natural/Diffa	Rue Gyrophare	Agent Moral Agent	Toute la scène 11	/	/	Devanture	Null	Cut	
	3		Centre champ sur Moral	PRF Moral	50mm	Talpac	/	Mars	Légère plongée	Natural/Diffa	Rue Gyrophare	Agent Moral Agent	Toute la scène 11	/	/	Devanture	Null	Cut	
12	1	40	Paul arrive et s'assoit avec la secrétaire. Ils parlent un petit peu avant que la secrétaire s'en aille.	PRF Secrétaire	35mm	Talpac	/	Secrétaire	Top Shot	Natural/Diffa	Secrétaire Paul	De "Bonne nuit" à "Bonne nuit"	/	/	Bureau armés	Null	Cut		
	2		Champ sur secrétaire.	PRF Secrétaire Anouche Paul	50mm	Talpac	/	Secrétaire	/	Natural/Diffa	Secrétaire Paul	De "Bonne nuit" à "Bonne nuit"	/	/	Bureau armés	Null	Cut		
	3		Centre champ sur Paul.	PRF Paul Anouche Secrétaire	50mm	Talpac	/	Paul	/	Natural/Diffa	Secrétaire Paul	De "Bonne nuit" à "Bonne nuit"	/	/	Bureau armés	Null	Cut		
	4		Regard de secrétaire qui s'empêche de compassion pour les braqueurs.	GP yeux Secrétaire	135mm	Talpac	/	Yves	/	Natural/Diffa	Secrétaire Paul	De "Bonne nuit" à "Bonne nuit"	/	/	Bureau armés	Null	Cut		
	5		La secrétaire passe à côté de Pierre, assis, en train de regarder le dessin de son enfant.	PRF Secrétaire PRF Pierre	50mm	Talpac	Suit le mouvement de la secrétaire	Secrétaire Pierre	/	Natural/Diffa	Secrétaire Pierre	/	/	/	Bureau armés	Null	Transition au mur		
	6		Pierre regarde le dessin de son enfant. Dessus on voit l'enfant et la mère avec le père déseigné en super héros.	GP dessin	135mm	Talpac	/	Dessin	/	Natural/Diffa	Pierre	/	/	/	Bureau armés	Null	Cut		
	7		La secrétaire regarde le dessin.	GP secrétaire	135mm	Talpac	/	Secrétaire	/	Natural/Diffa	Secrétaire Pierre	/	/	/	Bureau armés	Null	Cut		
	8		Le patron se moque des braqueurs.	PE Paton	50mm	Talpac	/	Paton	/	Natural/Diffa	Paton	De "Vous êtes en service" à "Bonne nuit"	/	/	Bureau armés	Null	Cut		
	9		Paul est déprimé.	PT Paul	35mm	Talpac	/	Paul	/	Natural/Diffa	Paul	/	/	/	Bureau armés	Null	Cut		
	10		Jean est déprimé.	PT Jean	50mm	Talpac	/	Jean	/	Natural/Diffa	Jean	/	/	/	Bureau armés	Null	Cut		
13	1	27	Master du dialogue.	PL	24mm	Talpac	Traveling gauche droite à la fin	Jean Secrétaire	/	Natural/Diffa	Secrétaire Pierre	De "Bonne nuit" à "Bonne nuit"	/	/	Autre bureau	Null	Traveling gauche droite à la fin		
	2		La secrétaire donne ses réponses.	PRF Secrétaire	35mm	Stab	/	Secrétaire	/	Natural/Diffa	Secrétaire Paul	De "Ce dialogue est..." à "retourner nos bureaux"	/	/	Autre bureau	Null	Cut		
	3		Pierre donne ses réponses.	PPF Pierre	50mm	Talpac	/	Pierre	/	Natural/Diffa	Pierre	"Comment?"	/	/	Autre bureau	Null	Cut		
14	1	30	Pierre revient avec la secrétaire et donne ses instructions à ses frères. Jean donne les instructions pour que les stagiaires se lèvent. Paul en aide se relever. Jean vient mettre du gaffer sur la bouche du patron.	PA Pierre	50mm	Stabisateur	Traveling gauche droite au début. Du bureau de Pierre jusqu'à derrière les stagiaires	Pierre	/	Natural/Diffa	Plaine Secrétaire Paul Jean Anouche Paton Chape 1 Chape 2 Chape 3 Chape 4 Chape 5 Chape 6	De "Bonne nuit" à "Bonne nuit"	/	/	Bureau armés	Null	Passage au noir dans les deux étages		
	2		Les stagiaires sont debout, prêts à aller vers la porte. Il marche vers la sortie, les mains en l'air.	PL porte de sortie Anouche étages	50mm	Stabisateur	Traveling gauche droite au début. Derrière les stagiaires puis entre vers la porte	Porte	/	Natural/Diffa	Plaine Secrétaire Paul Jean Anouche Paton Chape 1 Chape 2 Chape 3 Chape 4 Chape 5 Chape 6	/	/	Salle de réu	Null	Cut			
	3		Le patron essaie de se débattre.	PE Paton	50mm	Talpac	/	Paton	/	Natural/Diffa	Plaine Paton Chape 1 Chape 2 Chape 3 Chape 4 Chape 5 Chape 6	/	/	Salle de réu	Null	Cut			
	4		Paul met un masque sur un étage.	Anouche Chape PPF Paul	50mm	Talpac	/	Focea Paul	/	Natural/Diffa	Chape 4 Paul	/	/	/	Salle de réu	Null	Cut		
	5		Pierre met un masque sur un étage.	Anouche Chape PPF Pierre	50mm	Talpac	/	Focea Pierre	/	Natural/Diffa	Chape 5 Pierre	/	/	/	Salle de réu	Null	Cut		
	6		Jean met un masque sur un étage.	Anouche Chape PPF Jean	50mm	Talpac	/	Focea Jean	/	Natural/Diffa	Chape 6 Jean	/	/	/	Salle de réu	Null	Cut		
	7		Pierre donne les instructions de sortie, un peu comme à l'armée (en passant devant les stagiaires).	PRF Pierre	50mm	Stabisateur	Traveling de droite à gauche et suit le mouvement de Pierre	Focea Pierre	/	Natural/Diffa	Plaine Secrétaire Paul Jean Anouche Paton Chape 1 Chape 2 Chape 3 Chape 4 Chape 5 Chape 6	De "Bonne nuit" à "Bonne nuit"	/	/	Salle de réu	Null	Cut		
	8		Le patron est toujours au sol. Il regarde les braqueurs et la secrétaire sortir en courant vers l'autre sortie.	GP Paton PL scène porte de sortie	50mm	Talpac	TB vers le haut	Paton puis braqueurs	/	Natural/Diffa	Plaine Paton Secrétaire Paul Jean Anouche Paton	/	/	/	Salle de réu	Null	Cut		
15	1	6	Les stagiaires sortent du bâtiment et se mettent à genoux, les mains en l'air.	PL Porte de sortie Anouche Mars et Agents	50mm	Talpac	/	Etages	/	Eclairage rue	Chape 1 Anouche Mars et Agents	/	/	/	Devanture	Null	Cut		
16	1	15	Les braqueurs et la secrétaire passent la porte et montent l'escalier, déclenchant une lumière rouge.	PL porte sortie entrée	35mm	Reg Epaulé	/	Porte	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paul Jean Anouche Paton	/	/	/	Transillon bâtiment	Null	Cut		
	2		Les braqueurs et la secrétaire courent à travers les bâtiments en rénovation.	PPF Secrétaire qui court de face	35mm	Reg Epaulé	traveling arrière	Secrétaire	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paul Jean Anouche Paton	/	/	/	Appartements délabrés	Null	Cut		
	3		Les braqueurs et la secrétaire courent à travers les bâtiments en rénovation.	PPF Paul qui court de face	35mm	Reg Epaulé	traveling arrière	Paul	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paul Jean Anouche Paton	/	/	/	Appartements délabrés	Null	Cut		
	4		Les braqueurs et la secrétaire courent à travers les bâtiments en rénovation.	PPF Jean qui court de face	35mm	Reg Epaulé	traveling arrière	Jean	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paul Jean Anouche Paton	/	/	/	Appartements délabrés	Null	Cut		
	5		Les braqueurs et la secrétaire courent à travers les bâtiments en rénovation.	PPF Pierre qui court de face	35mm	Reg Epaulé	traveling arrière	Pierre	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paul Jean Anouche Paton	/	/	/	Appartements délabrés	Null	Cut		

Séquence	Plan	Durée	Action	Valeur de plan	Focale	Mécanisme	Mouvement	Focus	Axe	Eclairage	Personnage	Dialogues	Audio	Musique	Lieux	Moment de la journée	Transition	Notes
7			Les braqueurs et la secrétaire courent à travers les bâtiments en rénovation	PT Face Secrétaire	35mm	Reg Epaulé	travelling avant		/	Lumière diffuse	Secrétaire Paul Pierre Jean	/	/	/	Appartements divers	Nuit	Cut	
8			Les braqueurs et la secrétaire courent à travers les bâtiments en rénovation	Plan pied	35mm	Reg Epaulé	/	Pied	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paul Pierre Jean	/	/	/	Appartements étalés 1	Nuit	Cut	
8			Les braqueurs et la secrétaire courent à travers les bâtiments en rénovation	Plan pied	35mm	Reg Epaulé	/	Pied	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paul Pierre Jean	/	/	/	Appartements étalés 2	Nuit	Cut	
8			Les braqueurs et la secrétaire courent à travers les bâtiments en rénovation	Plan pied	35mm	Reg Epaulé	/	Pied	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paul Pierre Jean	/	/	/	Appartements étalés 3	Nuit	Cut	
8			Les braqueurs et la secrétaire courent à travers les bâtiments en rénovation	PA depuis une pièce	35mm	Reg Epaulé	Fixe	Pierre Jean Paul secrétaire	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paul Pierre Jean	/	/	/	Appartements étalés 5	Nuit	Cut	
17	1	5	Les policiers sont en train de servir les braqueurs. Derrière les policiers, Mars se rebrousse, comme s'il était en train de courir. Il sort du champ et révoque. Les policiers se retournent et voient Mars disparu.	PL ouverture PST Mars	50mm	Stabilisateur	Travelling arrière	Couloir pauvre Mars Mars	/	Eclairage rue	Choupi Agent Moral Agent Mars	/	/	/	Devanture	Nuit	Cut	
1			La secrétaire et les braqueurs descendant dans la cave	Plan Pied	50mm	Reg Epaulé	/	Pieds	/	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
2			La secrétaire arrive dans la dernière salle, s'arrête et montre la sortie aux braqueurs. Jean prends les objets, sans de Paul. Pierre la renverse brutalement et lui assène des coups	PST Secrétaire	50mm	Reg Epaulé	Panoramique vers la droite	Secrétaire	/	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
3			Jean, Paul et Pierre courent vers la sortie.	PPP des Pierre	35mm	Reg Epaulé	travelling avant	Pierre	/	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
4			Jean cours et se prends Mars	QP poitrine Jean	35mm	Stabilisateur	travelling coté	Jean	/	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	Thème Mars Mallique	Cave	Nuit	Cut	
5			Regard éffrayé des braqueurs qui découvrent Mars	PL	24mm	Reg Epaulé	/	Jean	Plongée	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
6			Les braqueurs regardent Mars qui a les yeux qui brillent dans le nuit	PL	24mm	Reg Epaulé	/	Mars	Contre plongée	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
7			Mars lance Jean au sol et lui écrase la tête	PL	35mm	Reg Epaulé	/	Paul et pierre	Contre plongée	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	Bruit d'écrasage de tête	Cave	Nuit	Cut	
8			Paul s'entend mais se fait attraper par Mars et se fait craquer le cou. Pierre voit la scène dernière et est choqué de la scène.	QP visage Paul	50mm	Reg Epaulé	v	Paul vertes dans la boue	/	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	Bruit de cou qui craque	Cave	Nuit	Cut	
9			Mars essaie de frapper Pierre qui esquive tous les coups.	PA de côté	35mm	Stabilisateur	travelling coté	Pierre et mars	/	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
10			Pierre s'entend et Mars le manque de peu, soulevant de la possibilité	PL	50mm	Reg Epaulé	/	Jambe mars	/	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
11			Mars regarde Pierre s'entend, avec les yeux rouges	PPST Pierre pau PL Mars	50mm	Reg Epaulé	Travelling arrière	Pierre	/	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
12			Mars essaie de frapper Pierre qui esquive tous les coups. Pierre réinterrompt la secrétaire et décide de se sacrifier en se prenant un coup de Mars	PPP Pierre Antoine Mars	85mm	Reg Epaulé	/	Pierre pau Secrétaire	Plongée	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
13			Mars attrape le bras de Pierre et lui casse par sa simple force.	QP bras Pierre	50mm	Reg Epaulé	/	Bras	/	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
14			Mars voit Pierre dans une bassine non loin	PL Case Antoine Seau	35mm	Reg Epaulé	/	Seau	Contre plongée	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
15			Pierre se voit dans l'eau	QP visage depuis sous le seau	24mm	Talped	/	Pierre	Contre plongée 90	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
16			Mars sort la tête de Pierre et l'écrase contre le mur à côté de la secrétaire	PPP Pierre	50mm	Reg Epaulé	Sémi du mouvement de Pierre	Pierre	/	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
17			Pierre s'écroute laissant une trace de sang sur le mur	PRE Pierre	50mm	Reg Epaulé	/	Mur	/	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
18			La secrétaire regarde la scène de crime. Choquée de ce qu'elle vient de voir. Mars sort du cadre rapidement. Les policiers sont progressivement révoqués par la scène.	QP visage Secrétaire pau PL crime	35mm	Stabilisateur	Travelling arrière	Secrétaire	/	Lumière rouge qui tourne	Secrétaire Paul Pierre Jean Mars	/	/	/	Cave	Nuit	Cut	
19	1	30	La secrétaire est assise avec une couverture de survie. De son côté, Mars est saisi par les médias et amené au train de prison.	PPST Secrétaire pau PL Mars	35mm	Stabilisateur	Panoramique	Secrétaire dans Mars	/	Lumière rue	Secrétaire Paul Fulton Agent Moral Agent	/	/	Bruit acout	Devanture	Nuit	Transition générique	

Décor	Exterieur manoir	Effet	EXT-JOUR	SQ	1
Synopsis	Introduction : Delta vole autour du manoir	Nbrs de plan(s)	3	Jours N°	1
		Minutage		Page scénario N°	1
Rôles	Agent	Silhouette		X	
Figurants	X	Doublures		X	
Animaux	X	Cascades		X	
Véhicules	X	Armes		X	
Déco	X	Accessoires		X	
VFX (effets spéciaux)	Interface Delta	SFX (son)		Sound design Delta / téléportaton	
Images		Son		Ambiance campagne / Dialogue Agent - Delta	
Electricité	X	Machinerie		Drône / Stab / trépied	
Costumes	Costume Agent (manteau long, pantalon chic, chapeau)	Coiffures		X	
Maquillage	X	Maquillage sfx		X	
Mise en scène	Transition mise en contexte / début de l'action	Régie/production		X	
Renfort	X	Conseiller		X	
Sécurité	X	Notes		X	
Décor	Entrée manoir	Effet	EXT-JOUR	SQ	2
Synopsis	L'agent et Delta tombent sur Louna	Nbrs de plan(s)	1	Jours N°	1
		Minutage		Page scénario N°	2
Rôles	Agent / Louna	Silhouette		X	
Figurants	X	Doublures		X	
Animaux	X	Cascades		X	
Véhicules	X	Armes		X	
Déco	X	Accessoires		X	
VFX (effets spéciaux)	Interface Delta	SFX (son)		Sound design Delta	
Images	X	Son		Dialogue Delta - Louna	
Electricité	X	Machinerie		Stab	
Costumes	Costume Agent / Costume Louna (Pyjama ample et chic, chaussettes)	Coiffures		X	
Maquillage	X	Maquillage sfx		X	
Mise en scène		Régie/production		X	
Renfort	X	Conseiller		X	
Sécurité	X	Notes		X	
Décor	Cuisine	Effet	EXT-JOUR	SQ	3
Synopsis	L'agent observe Louna depuis la cuisine	Nbrs de plan(s)	3	Jours N°	1
		Minutage		Page scénario N°	3-4
Rôles	Agent / Louna / tueur	Silhouette		X	
Figurants	X	Doublures		X	
Animaux	X	Cascades		X	
Véhicules	X	Armes		X	
Déco	X	Accessoires		Ustensile de cuisine / Joint de zeb / guitare / bouquet	
VFX (effets spéciaux)	3	SFX (son)		Sound design Delta	
Images	X	Son		Dialogue Delta - Agent / Musique Louna	

Electricité	X	Machinerie	Stab / trépied		
Costumes	Costume Agent / Costume Louna / Costume tueur (sweat à capuche, jean, chaussures lambdas)	Coiffures	.		
Maquillage	X	Maquillage sfx	X		
Mise en scène		Régie/production	X		
Renfort	X	Conseiller	X		
Sécurité	X	Notes	X		
Décor	Bureau	Effet	EXT-JOUR	SQ	4
Synopsis	L'agent se cache dans le bureau	Nbrs de plan(s)	9	Jours N°	1
		Minutage		Page scénario N°	4-5-6-7
Rôles	Agent / Louna / tueur	Silhouette		X	
Figurants	X	Doublures		X	
Animaux	X	Cascades		X	
Véhicules	X	Armes		X	
Déco	X	Accessoires		bouquet / farine / téléphone / lettres	
VFX (effets spéciaux)	Interface Delta	SFX (son)		Sound design Delta / Répondeur téléphone	
Images	X	Son		Dialogue Delta - Agent / Delta - Tueur	
Electricité	X	Machinerie	Stab / trépied		
Costumes	Costume Agent / Costume Louna / Costume tueur	Coiffures	.		
Maquillage	X	Maquillage sfx	X		
Mise en scène		Régie/production	X		
Renfort	X	Conseiller	X		
Sécurité	X	Notes	X		
Décor	Chambre	Effet	EXT-JOUR	SQ	5
Synopsis	L'agent se cache dans la chambre	Nbrs de plan(s)	10	Jours N°	1
		Minutage		Page scénario N°	7-8-9-10
Rôles	Agent / Louna / tueur	Silhouette		X	
Figurants	X	Doublures		X	
Animaux	X	Cascades		X	
Véhicules	X	Armes		Pistolet	
Déco	lit / placard	Accessoires		bouquet / lit / placard	
VFX (effets spéciaux)	Interface Delta	SFX (son)		Sound design Delta / altercation Tueur - Louna	
Images	X	Son		Dialogue Delta - Agent / Delta - Louna / Louna - tueur	
Electricité	X	Machinerie	Stab / trépied		
Costumes	Costume Agent / Costume Louna / Costume tueur	Coiffures	.		
Maquillage	X	Maquillage sfx	X		
Mise en scène		Régie/production	X		
Renfort	X	Conseiller	X		
Sécurité	X	Notes	X		

Devis		Date : 15/01/2024	
page 1/3			
Film interactif - Le détective temporel			
		Total dépenses en France (€)	Coût définitif total (€)
1. Droits artistiques		0	0
	11. Sujet	0	0
	12. Adaptation dialogues	0	0
	13. Droit d'auteur du réalisateur	0	0
	14. Droits musicaux	0	0
	15. Droits divers (documents archives)	0	0
	16. Traductions et dactylographie	0	0
	17. Frais sur manuscrits	0	0
	19. Agents littéraires et conseils	0	0
2. Personnel		0	0
	21. Producteurs	0	0
	22. Réalisateur	0	0
	:231. Equipe Preproduction	0	0
	:232. Régie	0	0
équipe préparation	:235. Prises de vues	0	0
	:236. Son	0	0
et tournage	:237. Costumes	0	0
	:238. Maquillage	0	0
	:239. Ameublement	0	0
	24. Equipe décoration	0	0
	25. Montage et finition	0	0
	26. Main d'oeuvre tournage	0	0
	27. Main d'oeuvre décors	0	0
3. Interprétation		0	0
	31. Rôles principaux	0	0
	32. Rôles secondaires	0	0
	33. à 35. Petits rôles, doublures, figuration	0	0
	37. Personnels musique	0	0
	39. Agents artistiques	0	0
Devis (suite)			
page 2/3			
Film interactif - Le détective temporel			
		Total dépenses en France	Coût définitif total
4. Charges sociales		0	0
	41. Auteurs	0	0
	42. Comédiens	0	0
	43. Producteurs	0	0
	44. Techniciens	0	0
	45. Ouvriers	0	0
5. Décors et costumes		220	220
	:512. Plateaux et annexes	0	0
51. Studios	:514. Eclairage	0	0
52. Décors intérieurs	:521. Locations	100	100
	54. Frais divers et décoration,	0	0
	55. Meubles et accessoires	100	100
	56. Moyens de transports jouants	0	0
	57. Effets spéciaux	0	0
	58. Costumes	20	20
	59. Postiches et maquillage	0	0
6. Transports,défraiements, régie		400	400
	61. Déplacements avant tournage	50	50

	62. Tournage	200	200
	63. à 67. Nourriture	150	150
	68. à 69. Frais de bureau, régie et divers	0	0
Devis (suite)			
page 3/3			
Film interactif - Le détective temporel			
		Total dépenses en France	Coût définitif total
7. Moyens techniques		0	0
	72. Matériels prises de vues "vidéo"	0	0
	73. Machineries	0	0
	74. Eclairage	0	0
	75. Son	0	0
76. Montage et	761. Montage	0	0
Sonorisation	762. Auditorium	0	0
	77. Postproduction vidéo	0	0
	78. Génériques et films annonces	0	0
9. Assurances et divers		0	0
	91. Assurances(1%)	0	0
	92. Publicité	0	0
	93. Frais d'actes et de contentieux	0	0
	94. Frais financiers	0	0
Total partiel		620	620
	Imprévus(10%)	62	62
Total hors TVA		682	682

Plan de financement		Date : 16/01/2024
		<i>Cinémas du monde</i>
Le détective temporel		
Le détective temporel		
	Nom	Montants (€)
Producteur(s) France	Sté :	
Apport propre - Numéraire	Alban SAHUT	682
Fonds de soutien producteur		
Apport en industrie		
Rémunération du producteur en participation		
Frais généraux en participation		
Autres coproducteurs France		
Numéraire		
Fonds de soutien		
Coproduction télévision		
Numéraire		
Fonds de soutien		
Préventes et minima garantis		
Télévisions		
Salle		
Vidéo		
Etranger (préciser le ou les pays)		
Aides sélectives		
CNC		
Autres (s)		
SOFICA		
Aides publiques - nationales, régionales et locales		
Aide au développement/réécriture		
Autre(s)		

Autre(s)		
Total 3e coproducteur (.....%)		
4e Co-producteur	PAYS :	
Apport 4e coproducteur étranger		
Aide(s) nationale(s)		
Eurimages		
Chaîne de TV		
Préventes et minima garantis		
Autre(s)		
Total 4e coproducteur (.....%)		
5e Co-producteur	PAYS :	
Apport 3ème coproducteur étranger		
Aide(s) nationale(s)		
Eurimages		
Chaîne de TV		
Préventes et minima garantis		
Autre(s)		
Total 5e coproducteur (.....%)		
	Total part étrangère	
	Part étrangère (%)	0
	Total général	682

Devis fictif		Date : 15/01/2024	
page 1/3			
Film interactif - Le détective temporel			
		Total dépenses en France (€)	Coût définitif total (€)
1. Droits artistiques		2 000	2 000
	11. Sujet	500	500
	12. Adaptation dialogues	500	500
	13. Droit d'auteur du réalisateur	1 000	1 000
	14. Droits musicaux	0	0
	15. Droits divers (documents archives)	0	0
	16. Traductions et dactylographie	0	0
	17. Frais sur manuscrits	0	0
	19. Agents littéraires et conseils	0	0
2. Personnel		6 200	6 200
	21. Producteurs	750	750
	22. Réalisateur	1 500	1 500
	231. Equipe Preproduction	1 000	1 000
	232. Régie	400	400
équipe préparation	235. Prises de vues	500	500
	236. Son	500	500
et tournage	237. Costumes	400	400
	238. Maquillage	400	400
	239. Ameublement	0	0
	24. Equipe décoration	750	750
	25. Montage et finition	0	0
	26. Main d'oeuvre tournage	0	0
	27. Main d'oeuvre décors	0	0
3. Interprétation		2 950	2 950
	31. Rôles principaux	1 250	1 250
	32. Rôles secondaires	1 700	1 700
	33. à 35. Petits rôles, doublures, figuration	0	0
	37. Personnels musique	0	0
	39. Agents artistiques	0	0
Devis fictif (suite)			
page 2/3			
Film interactif - Le détective temporel			
		Total dépenses en France	Coût définitif total
4. Charges sociales		1 823	1 823
	41. Auteurs	110	110
	42. Comédiens	649	649
	43. Producteurs	195	195
	44. Techniciens	704	704
	45. Ouvriers	165	165
5. Décors et costumes		850	850
	512. Plateaux et annexes	0	0
51. Studios	514. Eclairage	0	0
52. Décors intérieurs	521. Locations	100	100
	54. Frais divers et décoration,	150	150
	55. Meubles et accessoires	100	100
	56. Moyens de transports jouants	0	0
	57. Effets spéciaux	0	0
	58. Costumes	400	400
	59. Postiches et maquillage	100	100
6. Transports, défraiements, régie		750	750
	61. Déplacements avant tournage	200	200

Plan de financement fictif		Date : 16/01/2024
		<i>Cinémas du monde</i>
Le détective temporel		
Le détective temporel		
	Nom	Montants (€)
Producteur(s) France	Sté :	
Apport propre - Numéraire	Alban SAHUT	2385
Fonds de soutien producteur		
Apport en industrie		
Rémunération du producteur en participation		
Frais généraux en participation		
Autres coproducteurs France		
Numéraire		
Fonds de soutien		
Coproduction télévision		
Numéraire		
Fonds de soutien		
Préventes et minima garantis		
Télévisions		
Salle		
Vidéo		
Etranger (préciser le ou les pays)		
Aides sélectives		
CNC	Aide au parcours d'auteur	20000
Autres (s)		
SOFICA		
Aides publiques - nationales, régionales et locales		
Aide au développement/réécriture		
Autre(s)		

Autre(s)		
Total 3e coproducteur (.....%)		
4e Co-producteur	PAYS :	
Apport 4e coproducteur étranger		
Aide(s) nationale(s)		
Eurimages		
Chaîne de TV		
Préventes et minima garantis		
Autre(s)		
Total 4e coproducteur (.....%)		
5e Co-producteur	PAYS :	
Apport 3ème coproducteur étranger		
Aide(s) nationale(s)		
Eurimages		
Chaîne de TV		
Préventes et minima garantis		
Autre(s)		
Total 5e coproducteur (.....%)		
	Total part étrangère	
	Part étrangère (%)	0
	Total général	22385

Film interactif: Le détective temporel

Produit par: Alban Sahut 2 Place de l'Europe Toulouse		Produit pour: YNOV CAMPUS TOULOUSE 2 place de l'Europe, Toulouse	
-------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

PLAN DE TRAVAIL DU SAMEDI 4 Mai

JOUR DE TOURNAGE: 1/2
HORAIRES TOURNAGE: 7H-18H

Lieux de tournage:

Manoir: [Lieu dit le Bouysset., 46700 Saint-Martin-le-Redon](#)

RDV: Place de l'europe Toulouse


Tournage du jour:

SQ 1 à 4

convocation		
personnes	horaires	lieu
Equipe technique et Mano	7H	RDV
Bernadette et Mario	9H	Manoir

PLANNING DU JOUR		
Départ	7H15	RDV
Arrivée	9H	Manoir
Mise en place SQ 1/2	9H30	Manoir
PAT SQ 1/2	10H	Manoir
Mise en place SQ 3	11H	Manoir
PAT SQ 3	11H30	Manoir
Pause repas	13H	Manoir
Mise en place SQ 4	14H	Manoir
PAT SQ 4	14H30	Manoir
fin de journée	18H	Manoir

Film interactif: Le détective temporel

Produit par: Alban Sahut 2 Place de l'Europe Toulouse		Produit pour: YNOV CAMPUS TOULOUSE 2 place de l'Europe, Toulouse	
-------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

PLAN DE TRAVAIL DU DIMANCHE 28 Avril

JOUR DE TOURNAGE: 2/2
HORAIRE TOURNAGE: 8H-20H

Lieux de tournage:

Manoir: [Lieu dit le Bouysset,, 46700 Saint-Martin-le-Redon](#)

RDV: [Lieu dit le Bouysset,, 46700 Saint-Martin-le-Redon](#)

Tournage du jour:

SQ 5

convocation		
personnes	horaires	lieu
équipe technique	8H	Manoir
Acteurs	8H	Manoir

PLANNING DU JOUR		
Réveil	8H	Manoir
Mise en place SQ 5	9H30	Manoir
PAT SQ 5 (plans 1-4)	10H	Manoir
Pause repas	12H	Manoir
PAT SQ 5 (plans 5-10)	13H	Manoir
Tournage générique	15H	Manoir
Fin de tournage	16H30	Manoir
rangement	17H	Manoir
Départ	17H30	Manoir
Arrivée à Toulouse	20H	Manoir

CONTACTS

Identité	Numéro de téléphone	Adresse mail	Rôle
Alban SAHUT	06 74 43 89 96	alban.sahut@ynov.com	Réalisateur
Mathis VIDAL	06 73 06 52 05	mathis.vidal@ynov.com	Ingé son
Keryann BACH	06 10 89 07 41	keryann.bach@ynov.com	Cadreur
Thomas BELAYGUE	07 82 43 36 53	thomas.belaygue@ynov.com	Chef op
Louis BRUCKER	06 18 45 42 06	louis.brucker@ynov.com	Script
Ronan DERUY	06 43 96 27 16	ronan.deruy@ynov.com	Pilote drone
Domaine du Bouysset	06 42 09 81 43	bienvenue@bouysset.fr	Lieu
Mano BARRIEU	06 27 82 10 10	barrieumano@gmail.com	Agent 42
Bernadette JAEGER	06 75 32 09 62	b.jaeger@mailoo.org	Louna
Mario DE LA FUENTE	07 63 47 88 74	mariofuenteg@gmail.com	Tueur



AUTORISATION D'UTILISATION DES DONNÉES PERSONNELLES

Je soussigné(e),

Nom : JAEGER

Prénom : Bernadette

Reconnais avoir été informé(e) de la collecte de mes données personnelles par YNOV, notamment mes nom et prénom(s) ainsi que toute image et enregistrement vidéo et/ou sonore de ma personne et de ma voix, captée ou prise.

Déclare expressément au terme de la présente, accepter que mon image et/ou ma voix soient captées, enregistrées et filmées par YNOV et ses filiales et/ou sociétés contrôlées ou tout tiers mandaté par elle, désignés ensemble sous le vocable unique YNOV, dans le cadre de :
Film interactif "Le détective temporel"

Je cède à YNOV le droit d'exploiter ces données et notamment de les fixer, reproduire, modifier, adapter et diffuser auprès du public, dans ce cadre, sans limitation de nombre, en intégralité ou en partie, sur tous supports connus ou inconnus à ce jour, par tout procédé technique et pour tous les moyens de presse, incluant notamment la diffusion par Internet, la télévision, la radio et le cinéma, ce sous réserve de caractère diffamatoire ou dégradant.

YNOV pourra modifier tout ou partie des Productions et plus spécifiquement les enregistrements vidéo et/ou sonores reproduisant mon image et ma voix pour les besoins de toute adaptation nécessaire aux sujets traités et dont la Production concernée sert de support de communication, sous réserve toutefois de ne pas altérer ou dénaturer mon image, ma voix et mes propos le cas échéant.

La présente autorisation s'entend pour le monde entier et pour une période de 10 ans à compter de la première diffusion des Productions.

Je reconnais avoir été informé par YNOV de la possibilité d'une rétractation à la présente autorisation, rétractation qui ne vaudra que pour les publications sur tous supports à venir et non celles déjà existantes Je dégage en conséquence YNOV de toute obligation dans ce cadre.

Je dispense la société Ynov Campus, ses filiales et/ou toutes entités directement ou indirectement contrôlées par Ynov Campus de me communiquer préalablement toute diffusion et représentation des productions.

Je reconnais avoir pris connaissance de mon droit d'accès, de rectification, de limitation du traitement, d'opposition, effacement, de portabilité des données personnelles, droit de retrait du consentement à leur utilisation (réglementation RGPD) et de la possibilité de faire valoir ces droits sur le site : <https://privacy.ynov.com/>. La durée de conservation et la finalité des traitements figurent également sur ce site.

La présente autorisation est consentie à titre gracieux, sans aucune contrepartie financière ou indemnité de quelque nature que ce soit.

Par la présente signature je déclare expressément accepter que mon image et/ou ma voix soient captées, enregistrées et filmées par YNOV, dans le cadre ci-dessus.

Fait en deux exemplaires àToulouse....., le09/03/2024.....

Signatures (précédées de la mention « Lu et Approuvé »)

LE SOUSSIGNÉ

LE REPRÉSENTANT LÉGAL (pour étudiant mineur)

Lu et Approuvé



AUTORISATION D'UTILISATION DES DONNÉES PERSONNELLES

Je soussigné(e),

Nom : HERMELIN

Prénom : Loudjy

Reconnais avoir été informé(e) de la collecte de mes données personnelles par YNOV, notamment mes nom et prénom(s) ainsi que toute image et enregistrement vidéo et/ou sonore de ma personne et de ma voix, captée ou prise.

Déclare expressément au terme de la présente, accepter que mon image et/ou ma voix soient captées, enregistrées et filmées par YNOV et ses filiales et/ou sociétés contrôlées ou tout tiers mandaté par elle, désignés ensemble sous le vocable unique YNOV, dans le cadre de :
Film interactif "Le détective temporel"

Je cède à YNOV le droit d'exploiter ces données et notamment de les fixer, reproduire, modifier, adapter et diffuser auprès du public, dans ce cadre, sans limitation de nombre, en intégralité ou en partie, sur tous supports connus ou inconnus à ce jour, par tout procédé technique et pour tous les moyens de presse, incluant notamment la diffusion par Internet, la télévision, la radio et le cinéma, ce sous réserve de caractère diffamatoire ou dégradant.

YNOV pourra modifier tout ou partie des Productions et plus spécifiquement les enregistrements vidéo et/ou sonores reproduisant mon image et ma voix pour les besoins de toute adaptation nécessaire aux sujets traités et dont la Production concernée sert de support de communication, sous réserve toutefois de ne pas altérer ou dénaturer mon image, ma voix et mes propos le cas échéant.

La présente autorisation s'entend pour le monde entier et pour une période de 10 ans à compter de la première diffusion des Productions.

Je reconnais avoir été informé par YNOV de la possibilité d'une rétractation à la présente autorisation, rétractation qui ne vaudra que pour les publications sur tous supports à venir et non celles déjà existantes Je dégage en conséquence YNOV de toute obligation dans ce cadre.

Je dispense la société Ynov Campus, ses filiales et/ou toutes entités directement ou indirectement contrôlées par Ynov Campus de me communiquer préalablement toute diffusion et représentation des productions.

Je reconnais avoir pris connaissance de mon droit d'accès, de rectification, de limitation du traitement, d'opposition, effacement, de portabilité des données personnelles, droit de retrait du consentement à leur utilisation (réglementation RGPD) et de la possibilité de faire valoir ces droits sur le site : <https://privacy.ynov.com/>. La durée de conservation et la finalité des traitements figurent également sur ce site.

La présente autorisation est consentie à titre gracieux, sans aucune contrepartie financière ou indemnité de quelque nature que ce soit.

Par la présente signature je déclare expressément accepter que mon image et/ou ma voix soient captées, enregistrées et filmées par YNOV, dans le cadre ci-dessus.

Fait en deux exemplaires àToulouse....., le09/03/2024.....

Signatures (précédées de la mention « Lu et Approuvé »)

LE SOUSSIGNÉ

LE REPRÉSENTANT LÉGAL (pour étudiant mineur)

Lu et Approuvé



AUTORISATION D'UTILISATION DES DONNÉES PERSONNELLES

Je soussigné(e),

Nom : BARRIEU

Prénom : Mano

Reconnais avoir été informé(e) de la collecte de mes données personnelles par YNOV, notamment mes nom et prénom(s) ainsi que toute image et enregistrement vidéo et/ou sonore de ma personne et de ma voix, captée ou prise.

Déclare expressément au terme de la présente, accepter que mon image et/ou ma voix soient captées, enregistrées et filmées par YNOV et ses filiales et/ou sociétés contrôlées ou tout tiers mandaté par elle, désignés ensemble sous le vocable unique YNOV, dans le cadre de :
Film interactif "Le détective temporel"

Je cède à YNOV le droit d'exploiter ces données et notamment de les fixer, reproduire, modifier, adapter et diffuser auprès du public, dans ce cadre, sans limitation de nombre, en intégralité ou en partie, sur tous supports connus ou inconnus à ce jour, par tout procédé technique et pour tous les moyens de presse, incluant notamment la diffusion par Internet, la télévision, la radio et le cinéma, ce sous réserve de caractère diffamatoire ou dégradant.

YNOV pourra modifier tout ou partie des Productions et plus spécifiquement les enregistrements vidéo et/ou sonores reproduisant mon image et ma voix pour les besoins de toute adaptation nécessaire aux sujets traités et dont la Production concernée sert de support de communication, sous réserve toutefois de ne pas altérer ou dénaturer mon image, ma voix et mes propos le cas échéant.

La présente autorisation s'entend pour le monde entier et pour une période de 10 ans à compter de la première diffusion des Productions.

Je reconnais avoir été informé par YNOV de la possibilité d'une rétractation à la présente autorisation, rétractation qui ne vaudra que pour les publications sur tous supports à venir et non celles déjà existantes Je dégage en conséquence YNOV de toute obligation dans ce cadre.

Je dispense la société Ynov Campus, ses filiales et/ou toutes entités directement ou indirectement contrôlées par Ynov Campus de me communiquer préalablement toute diffusion et représentation des productions.

Je reconnais avoir pris connaissance de mon droit d'accès, de rectification, de limitation du traitement, d'opposition, effacement, de portabilité des données personnelles, droit de retrait du consentement à leur utilisation (réglementation RGPD) et de la possibilité de faire valoir ces droits sur le site : <https://privacy.ynov.com/>. La durée de conservation et la finalité des traitements figurent également sur ce site.

La présente autorisation est consentie à titre gracieux, sans aucune contrepartie financière ou indemnité de quelque nature que ce soit.

Par la présente signature je déclare expressément accepter que mon image et/ou ma voix soient captées, enregistrées et filmées par YNOV, dans le cadre ci-dessus.

Fait en deux exemplaires àToulouse....., le09/03/2024.....

Signatures (précédées de la mention « Lu et Approuvé »)

LE SOUSSIGNÉ

LE REPRÉSENTANT LÉGAL (pour étudiant mineur)

Lu et Approuvé



AUTORISATION D'UTILISATION DES DONNÉES PERSONNELLES

Je soussigné(e),

Nom : De La Fuente

Prénom : Mario

Reconnais avoir été informé(e) de la collecte de mes données personnelles par YNOV, notamment mes nom et prénom(s) ainsi que toute image et enregistrement vidéo et/ou sonore de ma personne et de ma voix, captée ou prise.

Déclare expressément au terme de la présente, accepter que mon image et/ou ma voix soient captées, enregistrées et filmées par YNOV et ses filiales et/ou sociétés contrôlées ou tout tiers mandaté par elle, désignés ensemble sous le vocable unique YNOV, dans le cadre de :
Film interactif "Le détective temporel"

Je cède à YNOV le droit d'exploiter ces données et notamment de les fixer, reproduire, modifier, adapter et diffuser auprès du public, dans ce cadre, sans limitation de nombre, en intégralité ou en partie, sur tous supports connus ou inconnus à ce jour, par tout procédé technique et pour tous les moyens de presse, incluant notamment la diffusion par Internet, la télévision, la radio et le cinéma, ce sous réserve de caractère diffamatoire ou dégradant.

YNOV pourra modifier tout ou partie des Productions et plus spécifiquement les enregistrements vidéo et/ou sonores reproduisant mon image et ma voix pour les besoins de toute adaptation nécessaire aux sujets traités et dont la Production concernée sert de support de communication, sous réserve toutefois de ne pas altérer ou dénaturer mon image, ma voix et mes propos le cas échéant.

La présente autorisation s'entend pour le monde entier et pour une période de 10 ans à compter de la première diffusion des Productions.

Je reconnais avoir été informé par YNOV de la possibilité d'une rétractation à la présente autorisation, rétractation qui ne vaudra que pour les publications sur tous supports à venir et non celles déjà existantes Je dégage en conséquence YNOV de toute obligation dans ce cadre.

Je dispense la société Ynov Campus, ses filiales et/ou toutes entités directement ou indirectement contrôlées par Ynov Campus de me communiquer préalablement toute diffusion et représentation des productions.

Je reconnais avoir pris connaissance de mon droit d'accès, de rectification, de limitation du traitement, d'opposition, effacement, de portabilité des données personnelles, droit de retrait du consentement à leur utilisation (réglementation RGPD) et de la possibilité de faire valoir ces droits sur le site : <https://privacy.ynov.com/>. La durée de conservation et la finalité des traitements figurent également sur ce site.

La présente autorisation est consentie à titre gracieux, sans aucune contrepartie financière ou indemnité de quelque nature que ce soit.

Par la présente signature je déclare expressément accepter que mon image et/ou ma voix soient captées, enregistrées et filmées par YNOV, dans le cadre ci-dessus.

Fait en deux exemplaires àToulouse....., le09/03/2024.....

Signatures (précédées de la mention « Lu et Approuvé »)

LE SOUSSIGNÉ

LE REPRÉSENTANT LÉGAL (pour étudiant mineur)

Lu et Approuvé