

Alban SAHUT

BLOC 2

Film interactif - Le Détective Temporel

SOMMAIRE

RAPPORT DE TOURNAGE INDIVIDUEL	3
ANNEXES	7
PLANS AU SOL	8
DECOUPAGE TECHNIQUE	16
PLAN DE TRAVAIL	18

RAPPORT DE TOURNAGE INDIVIDUEL

L'objectif principal de ce tournage était d'offrir une expérience immersive et interactive au spectateur. Il fait partie de l'histoire car il est dans la vision d'un des personnages. Ensuite, on voulait interroger son éthique. Le principe du scénario était que nous imposions un travail peu éthique au spectateur et voir s'il était capable d'outrepasser sa fonction pour faire preuve de compassion envers une victime innocente. Le choix éthique est bien présent dans le film mais je ne suis pas certain qu'il soit réussi. En effet, malgré les différents éléments mis en œuvre pour faire en sorte que le choix cornélien fonctionne, je ne suis pas sûr qu'il fonctionne réellement dans le produit final. La seule façon que cela fonctionne était de faire en sorte que le spectateur s'attache émotionnellement au personnage de Louna. Je pense que les contraintes imposées (majoritairement le temps disponible pour le tournage) nous ont empêché de faire une histoire plus longue qui nous aurait permis d'ajouter plus de détails et donc de permettre au spectateur de plus s'attacher à Louna. Le deuxième objectif de ce projet était plus personnel. Comme chaque projet, il nous a permis de nous améliorer, de tester différentes techniques et d'améliorer notre portfolio. Sur ce projet particulièrement, j'ai saisi la chance d'avoir des écrans de chargements obligatoires entre les scènes et donc de faire du projet un enchaînement de faux plans séquences sans avoir les difficultés de devoir faire précisément les mêmes plans pour ne pas que se voient à l'image les rattachements des différents plans séquences. C'est un exercice (les plans séquences) que j'ai l'habitude d'éviter dans mes projets habituels donc le mettre en place sur ce projet m'a permis d'acquérir une bonne expérience. Enfin, peu importe le projet, on apprend toujours que ce soit techniquement, humainement ou même des relations.

Ce projet étant important pour la validation du diplôme, il a fallu également rédiger un maximum de documents techniques pour nous aider au tournage. Cela nous a imposé une rigueur et donc a été un bon entraînement dans la rédaction des différents documents de production qu'il m'arrive de plus négliger sur des projets moins professionnels. En ma qualité de réalisateur et chef de projet j'ai aussi eu l'occasion de toucher à un peu tous les postes : écriture, rédaction de documents, recherche des lieux et des acteurs, recherche des accessoires et costumes, cadrage, éclairage, prise de son, montage ou encore aux VFX. En plus des différents compétences techniques acquises, j'ai acquis une certaine adaptabilité. Mon point faible étant la gestion de la motivation des membres de l'équipe (que je trouve assez compliquée à maintenir tout au long d'un projet), ce projet m'a permis de m'améliorer sur ce point là même si cela reste un point faible. Si j'avais réussi à garder la motivation des équipes au maximum, cela nous aurait permis de confronter beaucoup plus d'idées et donc de faire ressortir les meilleures afin que le projet soit le meilleur possible. Je pense que c'est ce qui a manqué le plus à ce projet.

Les consignes imposées par Ynov ont été contraignantes. En effet, le temps imparti pour ce projet était assez court. Nous ne nous voyions qu'une semaine sur trois à cause du rythme d'alternance et comme dit précédemment, la motivation était notre plus gros point faible. De plus, le matériel proposé était limité (seulement trois sources de lumières autorisées) ce qui nous a posé des soucis étant donné que nous voulions faire des plans séquences qui bougent beaucoup dans l'espace. Pour les contraintes budgétaires, nous avons fait ce que nous pouvions avec ce qu'on avait. Étant donné que je suis le seul à avoir une alternance et donc un salaire fixe, je me suis chargé de financer le projet. Notre budget était donc très limité. Je trouve que, à part pour le costume de l'Agent, le visuel est correct.

Pour l'organisation du tournage, nous avons donc : Louis en assistant plateau, Thomas en chef opérateur, Keryann en cadreur, Mathis en perchman et moi-même en réalisateur. Le tournage s'est dans l'ensemble très bien passé même si nous avons eu quelques soucis à cause d'une pluie qui n'était pas prévue (C2.3). Étant donné que ce n'était qu'une petite bruine, nous avons maintenu les plans extérieurs mais si cela avait été plus violent nous

RAPPORT DE TOURNAGE INDIVIDUEL

aurions du réécrire une partie du scénario pour enlever toutes les scènes extérieures. Même si ce n'était pas prévu, nous aurions pu tourner à l'étage du manoir à la place de l'extérieur. La communication au sein de l'équipe a été efficace. Nous avons bien choisi nos acteurs pendant le casting et l'ambiance était très bonne sur le plateau. Nous aurions pu avoir des problèmes s'il y avait eu des conflits pendant le tournage car nous avons tous vécu ensemble pendant 48h. Nous avons réservé le manoir le soir pour y dormir (pour 100 euros ce qui ne me paraît pas cher pour loger presque une dizaine de personnes une nuit sachant que nous n'avons rien payé pour la location du manoir pendant le tournage) et ça aurait pu être un tournage plus complexe s'il y'avait eu des conflits mais tout s'est très bien passé, tout le monde a été professionnel et c'était globalement une excellente expérience.

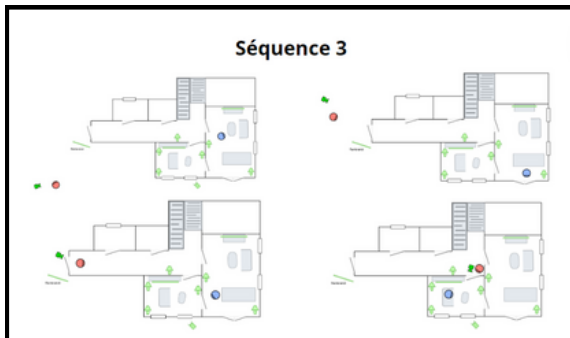
Etant donné que nous sommes restés sur un enchainement de plans séquences l'utilité d'un découpage technique (C2.5) était grandement réduite (on aurait eu la majorité des colonnes inutiles car les objectifs, les focales, la caméra, la machinerie, les lumières... ne changent pas entre les plans). Nous avons donc remplacé le découpage technique par le plan au sol qui était plus clair à la fois pour l'équipe technique et pour les acteurs. Il nous a permis d'avoir une vue d'ensemble du placement des lumières, des acteurs et de la caméra. Pour montrer que je suis capable de rédiger un découpage technique complet, je vous en ai mis un à la suite que vous pourrez aussi trouver en annexes ou en suivant ces liens :

Plan au sol : [https://www.canva.com/design/DAF-XOremyU/DI9t5lgs68fmHqCG3wvpv2g/edit?utm_content=DAF-](https://www.canva.com/design/DAF-XOremyU/DI9t5lgs68fmHqCG3wvpv2g/edit?utm_content=DAF-XOremyU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[XOremyU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAF-XOremyU/DI9t5lgs68fmHqCG3wvpv2g/edit?utm_content=DAF-XOremyU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Découpage technique : :

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1nH840WuvFee8R4RnH79ZxMmkRFAvlaSFhnWG9lmlJ-8/edit?usp=sharing>



Exemple de plans au sol

Plan	Objetif	Focale	Caméra	Machinerie	Lumières	Autres
1	1	35	1/2, arrière	Sténo	Sténo	Sténo
2	2	35	1/2, avant	Sténo	Sténo	Sténo
3	3	35	1/2, avant	Sténo	Sténo	Sténo
4	4	35	1/2, avant	Sténo	Sténo	Sténo
5	5	35	1/2, avant	Sténo	Sténo	Sténo
6	6	35	1/2, avant	Sténo	Sténo	Sténo
7	7	35	1/2, avant	Sténo	Sténo	Sténo
8	8	35	1/2, avant	Sténo	Sténo	Sténo
9	9	35	1/2, avant	Sténo	Sténo	Sténo

Visuel du découpage technique

Par exemple, pour la séquence 3 (la slide 4 du plan au sol), on observe le jeu de déplacement de l'acteur principal avec la caméra. Nous partons de la devanture de la maison, puis il fait le tour du manoir en passant derrière les buissons pour arriver dans le couloir et observer l'actrice jouer de la flûte à travers l'encadrement de la porte. Il ne m'a pas paru nécessaire d'ajouter l'emplacement de la perche car celle-ci devait capter le son comme si c'était Delta qui l'entendait. Mathis (le perchman) est donc resté derrière la caméra tout du long en essayant de faire le moins de bruit possible pour capter au mieux les dialogues, sons d'ambiances et bruitages présents de base dans la scène.

RAPPORT DE TOURNAGE INDIVIDUEL

Le tournage s'est déroulé en 2 temps comme l'indique la feuille de service suivante (C2.2) :

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		
Lieux de tournage: Manoir: Lieu dit le Bouysset., 46700 Saint-Martin-le-Redon		JOUR DE TOURNAGE: 1/2 HORAIRES TOURNAGE: 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

La préparation a commencé le vendredi 3 mai quand Keryann et moi sommes allés chercher le matériel à Ynov. Nous avons testé le matériel avant de partir mais malheureusement 2 tubes led étaient défectueux. Il n'y avait aucun remplacement possible par Ynov donc nous avons pris celui qui fonctionnait uniquement sur secteur. Nous avons ensuite emmené tout le matériel chez moi. Une fois tout bien rangé, j'ai vérifié de nouveau l'état de marche de l'ensemble du matériel (car c'était notre dernière chance d'aller louer le matériel indispensable) heureusement il n'y avait rien de défectueux. Ensuite j'ai vérifié l'ensemble des batteries et les ai mises à charger (piles, batteries SONY, stabilisateur...). Et, comme indiqué dans le plan de travail, nous sommes partis à 7h de chez moi, tout le matériel a été placé dans la voiture et nous sommes partis en direction du tournage (toute l'équipe technique et les acteurs).

A la fin de la première demie journée, les rushs présents sur la carte SD dans la caméra ont été envoyés sur mon disque dur (C2.6) dans l'emplacement "B3 Audio > Interactif > Rush > Rush Interactif 1". Une fois sauvegardé sur mon disque dur, les rushs ont également été dupliqués sur le disque dur de Mathis. Enfin, les rushs contenus sur la carte SD n'ont pas été supprimés et nous avons gardé la carte à part. L'après midi nous avons continué à enregistrer sur une autre carte SD. Nous avons répété ce schéma 4 fois (à la fin de chaque demie journée). Etant moins lourds, les rushs sons n'ont subi que 2 exportations : la première à la fin de la première journée et la deuxième à la fin de la 2ème journée. Là encore, les rushs ont été d'abord mis sur mon disque dur puis celui de Mathis puis conservés sur la carte SD en dernier recours. Les rushs 360 et drone ont été confiés à Ronan qui était le pilote de drone sur le tournage. Nous les avons aussi exportés sur les deux disques durs et laissés sur les cartes SD. Enfin, la même opération a été faite pour les photos prises en fin de tournage de Bernadette (l'actrice de Louna) afin de créer de faux articles avec ces photos.

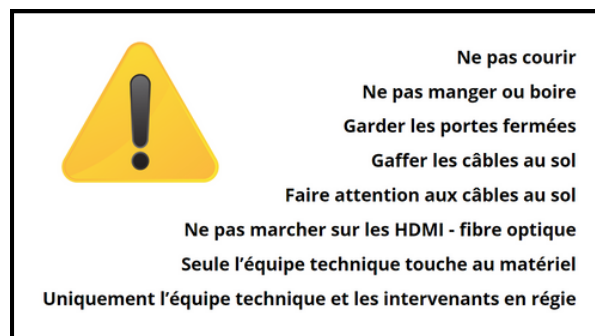
Le lundi après le tournage, nous avons consigné tout le matériel rendu afin d'être sûr de ne rien avoir oublié. Et nous avons tout consigné sur la liste du matériel (C2.1) que vous pourrez trouver en annexes ou en suivant ce lien :

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

RAPPORT DE TOURNAGE INDIVIDUEL

Pendant le projet, nos dossiers étaient en tout temps accessibles sur le drive (C2.7). Ils étaient tous à jour. Dans l'onglet "Dossier", la version PDF de chaque document était là au besoin. De plus, nous avons imprimé les plans au sol, le plan de travail et les feuilles de script en plusieurs exemplaires afin de les utiliser sur le tournage. Nous pouvions ainsi écrire dessus pour les modifier en cas d'imprévu ou de modifications. Ces feuilles (à la suite du tournage) ont été conservées pour pouvoir être utilisées en post-production et prises en photo (au cas où nous les perdions).

Pendant ce tournage, les règles de sécurité ont été dites à l'oral aux acteurs et à l'équipe technique. En revanche, pour le streaming, étant donné qu'il y avait beaucoup de câbles au sol et qu'un accident aurait pu rapidement arriver, nous avons établi une liste de consignes de sécurité que nous avons imprimé et disposé en régie et sur plateau (C2.4) :



Consignes de sécurité

Ce dont je suis le plus fier personnellement c'est à la fois d'avoir mené le projet à bien jusqu'au bout malgré les diverses difficultés rencontrées tout au long du chemin mais également d'avoir vécu cette superbe expérience. Chaque tournage est unique et c'est le point qui me passionne le plus dans ce métier : rencontrer des gens et travailler ensemble pour créer la meilleure production ensemble. Moi qui ne suis pas à l'aise dans les situations sociales basiques, j'ai vraiment l'impression de créer un lien avec les différents acteurs du projet le temps d'un tournage. Je pourrais même m'entendre avec quelqu'un que je n'aime pas le temps du tournage tellement je trouve que ça permet aux personnes de se connecter.

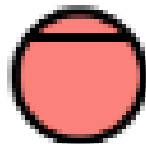
ANNEXES BC2

Plans au sol

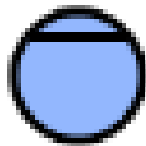
Légende



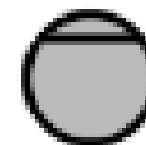
Caméra



Agent 42



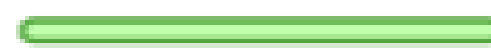
Louna



Tueur



Projecteur + filtre orange

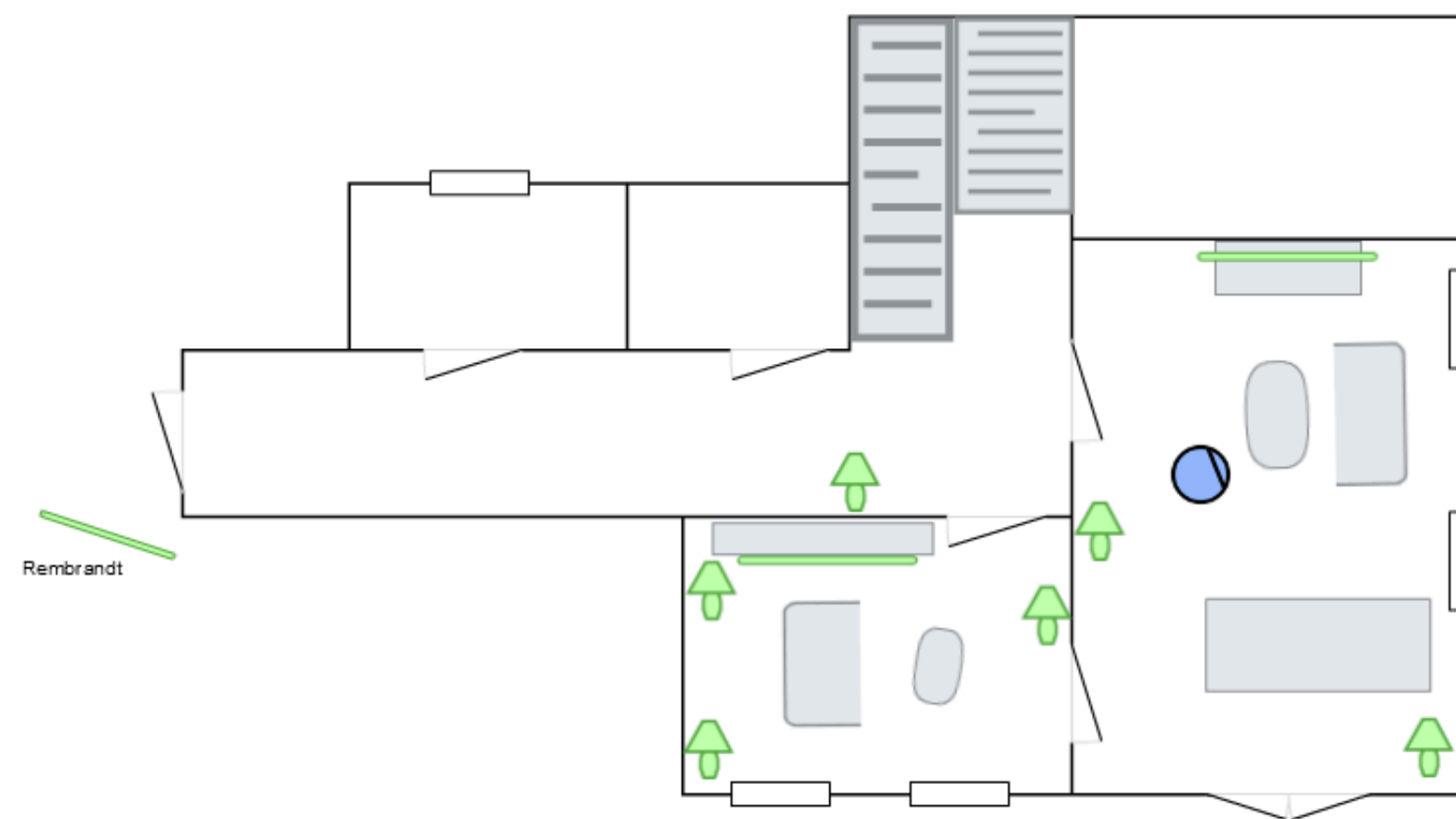


Tube Led

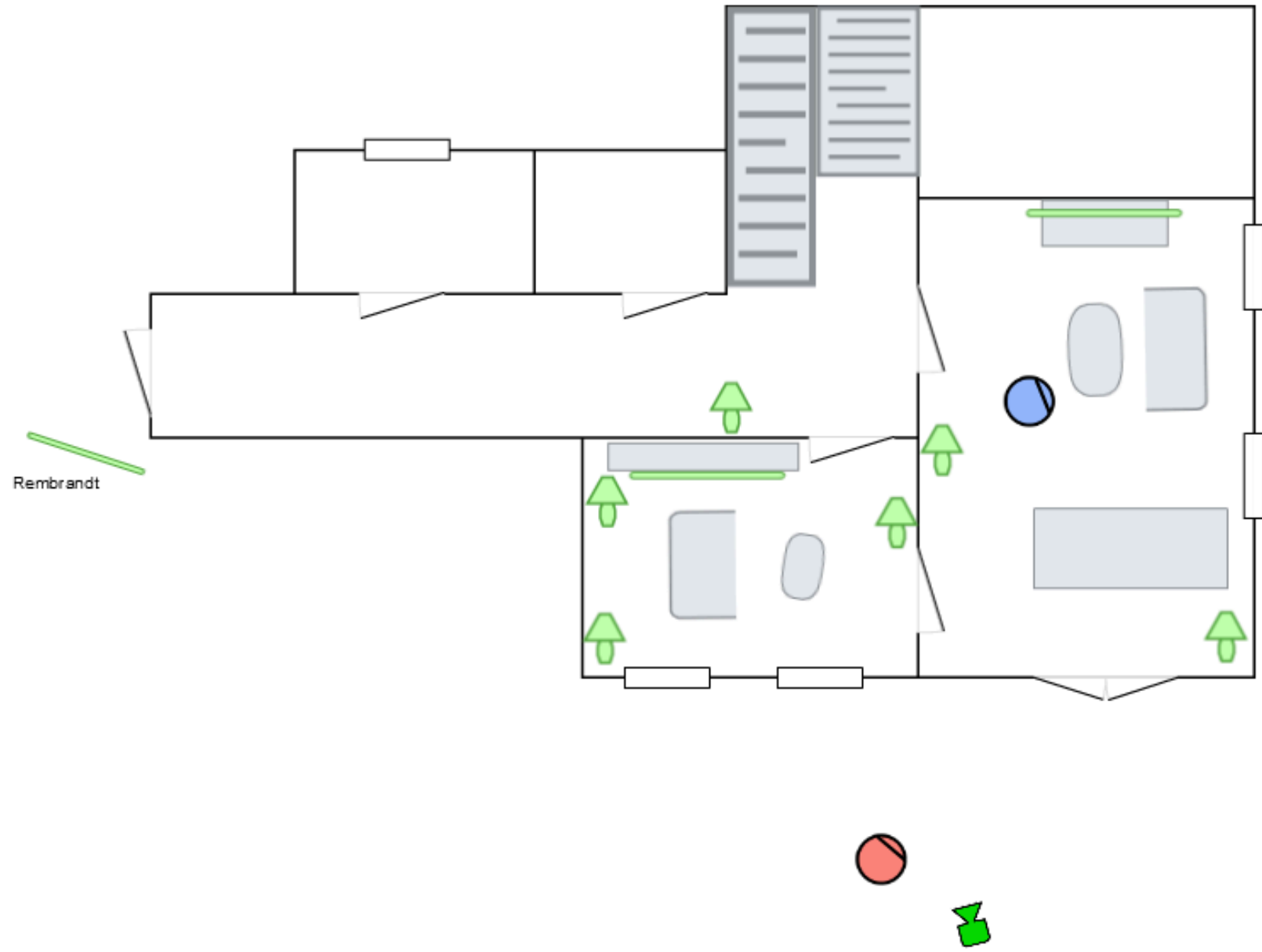


Practical light

Séquence 1



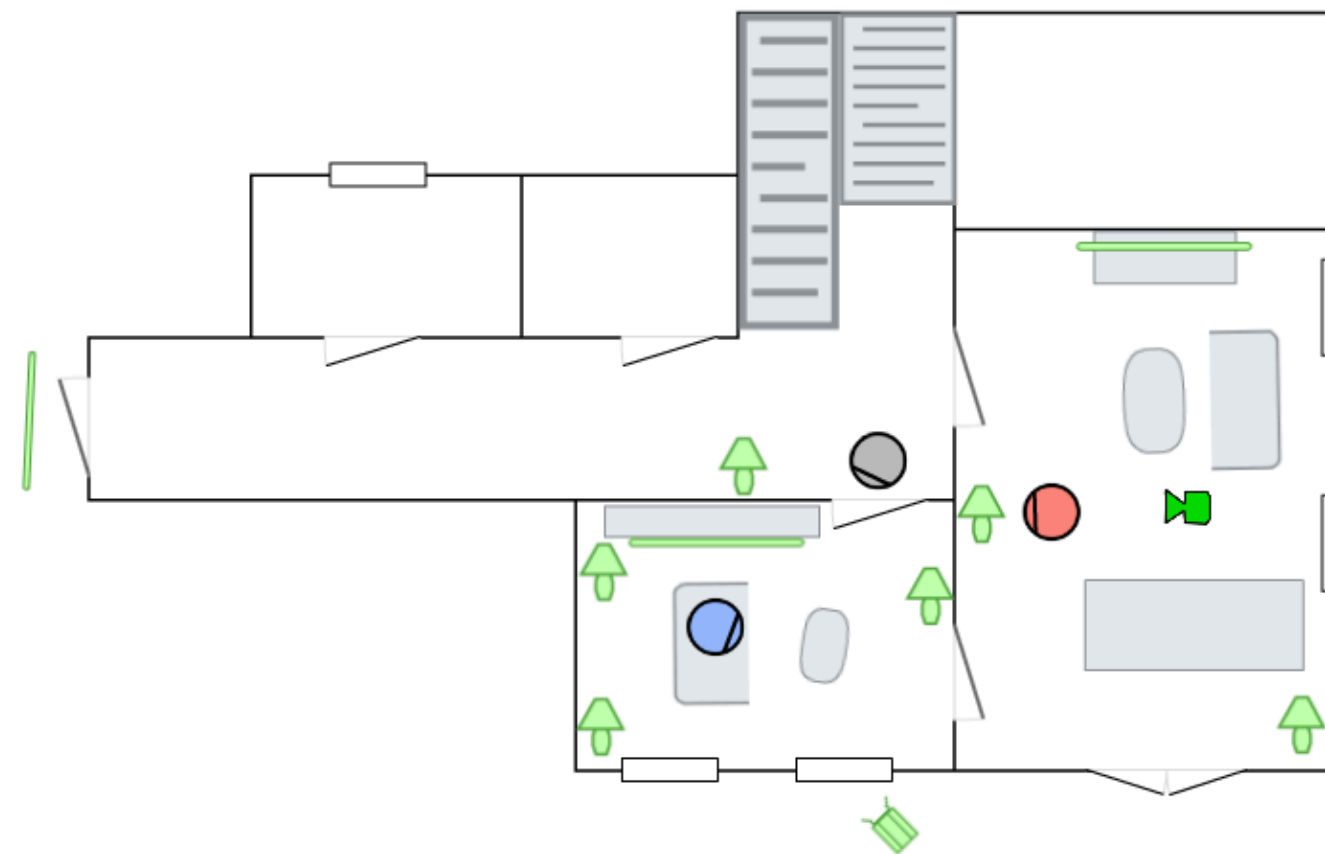
Séquence 2



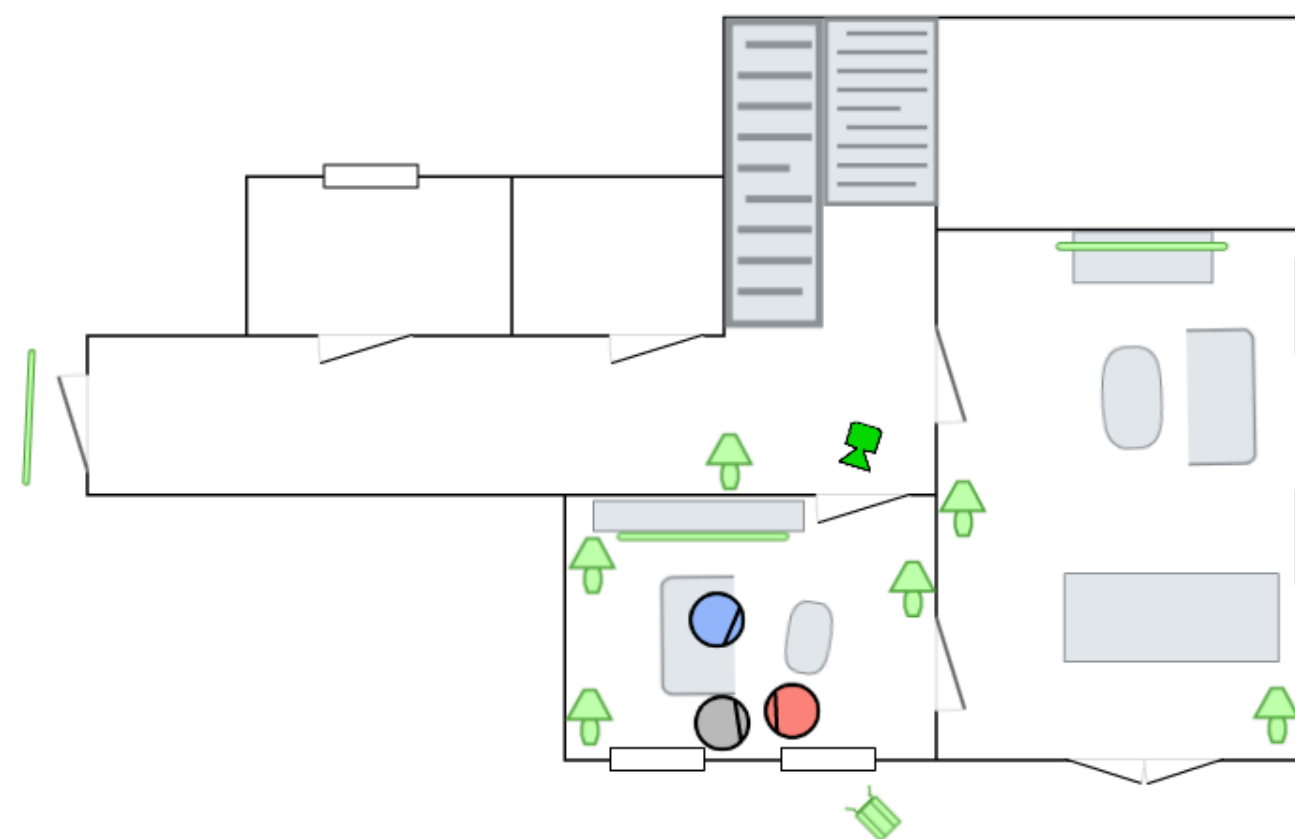
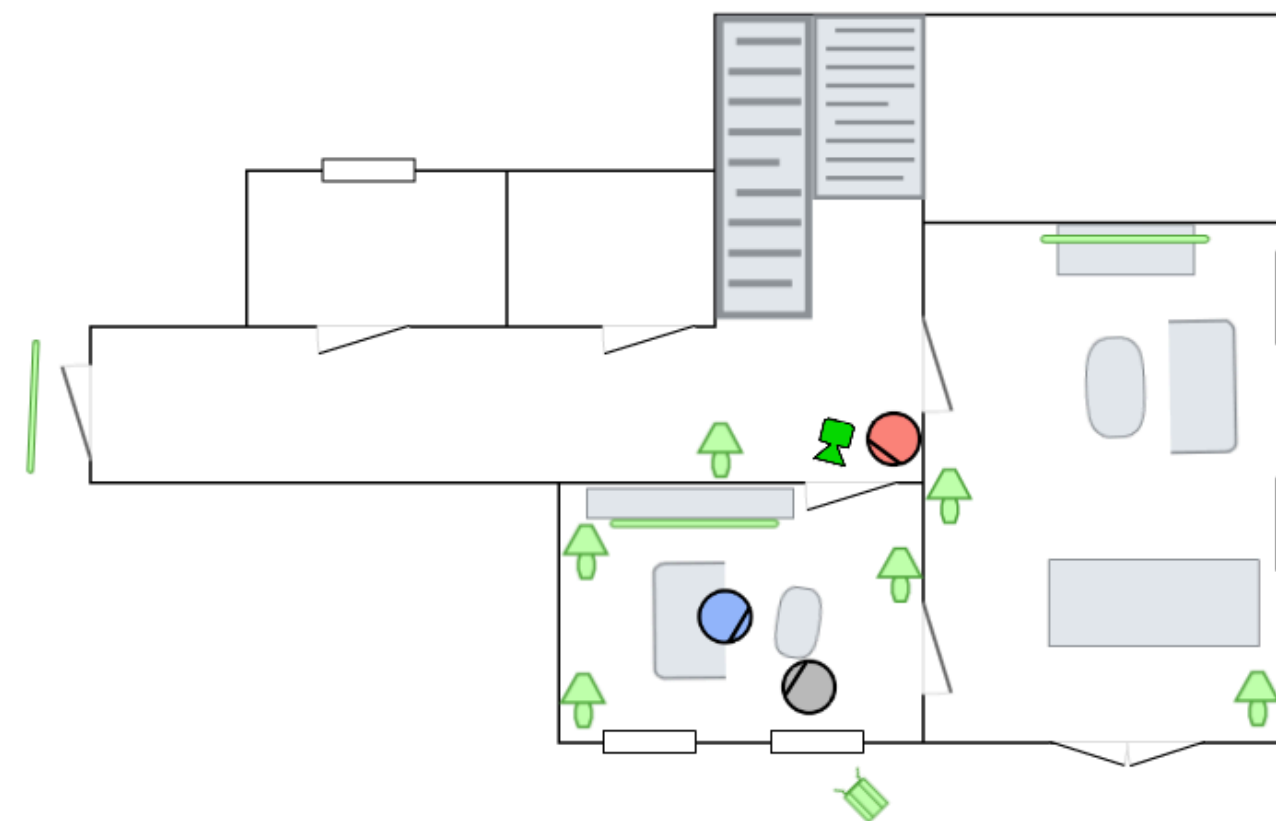
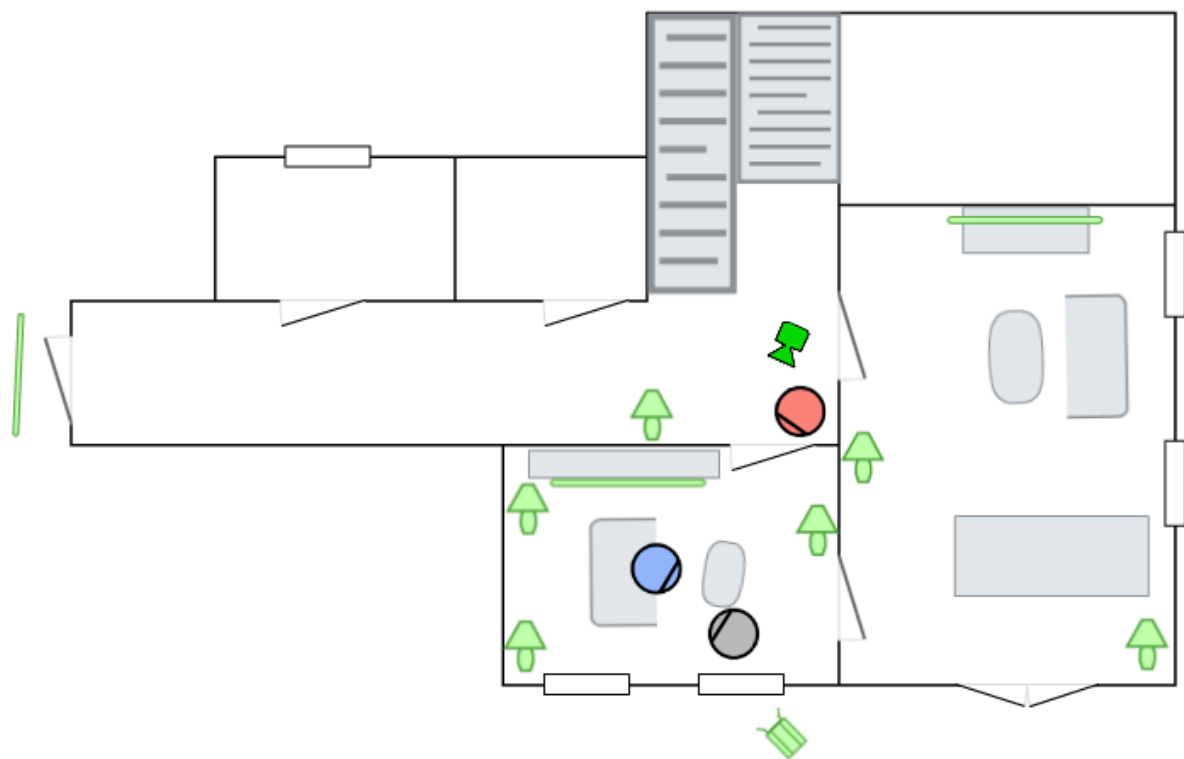
Séquence 3



Séquence 4



Séquence 5



Séquence	Plan	Durée	Action	Valeur de plan	Focale	Machineries	Mouvement	Focus	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 Journaux	/	Plaine TV (2 plans)	Mars Journaux	Dialogue scène 1	/	/	Studio bureau	Jour	Cut		
	2		L'interview se passe	PPM Mars	50mm	Talpac	/	Mars	/	Plaine TV (2 plans)	Mars	Dialogue scène 1	/	/	Studio bureau	Jour	Cut		
	3		L'interview se passe	PPM Journaux	50mm	Talpac	/	Journaux	/	Plaine TV (2 plans)	Journaux	Dialogue scène 1	/	/	Studio bureau	Jour	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 en venant pour préparer à partir au haut. Elle frôle par terre et claque la porte.	Insert TV PL scène	35mm/24	Stabisateur	Traveling arrière	TV Jean	/	Lumière ambiante, office. Lumière venant de devant de "TV". Quelque temps in.	Sarah	Pas de dialogues	Son de l'interview	/	Appartement Sarah	Jour	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 Plaine Secrétaire Chape 1 Secrétaire Chape 2 Paton	Dialogue entre les braqueurs dans la rue	Radio qui s'éteint. Piffonnière de voiture. 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	Pas de travelling de Paul sur le mouvement de Jean	Paul puis Jean	/	Natural/Diffa	Plaine Plaine Secrétaire Chape 1 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, Anouk Pierre	35mm	Talpac	Le mouvement est les déplacements de Pierre	Pierre	Contre-plongé	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "Borde de mer" à "Borde de mer"	Bruit de pas	/	Bureau patron	Simult	Cut		
	2		Pierre entre dans le bureau, le patron est en train de se lever.	PRF Paton, Anouk Pierre	35mm	Talpac	/	Paton	Plongée	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "Borde de mer" à "Borde de mer"	Bruit de pas	/	Bureau patron	Simult	Cut		
	3		Pierre pose son arme sur le bureau.	Insert arme	45mm/135mm	Talpac	/	arme	/	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "Borde de mer" à "Borde de mer"	Bruit métallique de l'arme	/	Bureau patron	Simult	Cut		
	4		Champ sur Pierre qui est ses réponses. Le retourne ensuite en montrant que les fils arrivent.	GP visage Pierre	50mm/85mm	Talpac	/	Yves Pierre	/	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "On se fait approcher" à "On se fait approcher"	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 se fait approcher" à "On se fait approcher"	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.	PPM Paton Anouk Pierre	50mm	Talpac	/	arme puis patron	/	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "On se fait approcher" à "On se fait approcher"	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. Pierre tombe à terre.	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	50mm/135mm	Talpac	/	Téléphone	Plongée	Natural/Diffa	Plaine Paton	/	Jean "téléphone qui sonne"	/	/	Bureau patron	Simult	Cut	
6	1	7	La police arrive. Paul et Jean menacent les stagés et s'emmènent dans le bureau arrière.	PL Embas	35mm	Talpac	/	Jean	/	Natural/Diffa	Chape 1 Chape 2 Paton	Jean "tous dans l'arrière bureau"	Bruit de entrées de police	/	Entrée	Simult	Cut		
7	1	2	Pierre ramasse le téléphone du patron.	GP	45mm	Rig 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'arrière bureau, menacé par Pierre. Le patron s'assoit avec les autres stagés. Jean arrive presque en même temps avec sa secrétaire et va aller au sol. Il est en dialogue en menaçant les stagés 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	Rig épaulé	Suit les mouvements de Pierre puis de Jean pour montrer à Paul pour sa réponse	Pierre puis Jean puis Paul	/	Natural/Diffa	Plaine Paton Secrétaire Chape 1 Chape 2 Chape 3 Chape 4 Chape 5 Chape 6	Toute la scène 8	Bruit de bricolage	/	Bureau arrière	Simult	Cut (Y ataxi cam)		
9	1	30	Mars abaisse et se relève.	PRF Mars	50mm	Talpac	Bas - haut	Mars	Contre-plongé	Natural/Diffa	Plaine Mars	De "Borde de mer" à "Borde de mer"	Bruit d'atterrissage	/	Thème de Mars	Debut	Simult	Cut	
	2		Les policiers regardent Mars arriver.	PRF Policiers	50mm	Talpac	/	Agent Moral	/	Natural/Diffa	Plaine Agent Moral Policer 2	/	/	/	Thème de Mars	Debut	Simult	Cut	
	3		Mars avance vers les policiers.	PPM des Mars	50mm	Stabisateur	Suit le mouvement de Mars	Mars	Plongée	Natural/Diffa	Plaine Agent Moral Policer 2	/	/	/	Thème de Mars	Debut	Simult	Cut	
	4		Champ. Mars donne ses réponses à l'agent Moral.	PPM Mars	50mm	Talpac	/	Mars	Contre-plongé	Natural/Diffa	Plaine Agent Moral Policer 2	De "Mars agent..." à "Mars agent..."	/	/	Debut	Simult	Cut		
	5		Centre champ. Agent Moral donne ses réponses à Mars.	PPM Agent Moral	50mm	Talpac	/	Agent Moral	Plongée	Natural/Diffa	Plaine Agent Moral Policer 2	De "Mars agent..." à "Mars agent..."	/	/	Debut	Simult	Cut		
	6		Master du dialogue.	PL rue	35mm	Talpac	/	Agent Moral Mars	/	Natural/Diffa	Plaine Agent Moral Policer 2	De "Mars agent..." à "Mars agent..."	/	/	Debut	Simult	Fonds au noir		
10	1	25	Paul et Pierre parlent. Au moment où ils finissent de parler se termine vers le "30 plus tard". Pierre arrive et balance les feuilles puis s'assoit sur le bureau. La caméra montre la situation 25 plus tard avec les stagés qui ont commencé 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 Secrétaire Chape 1 Chape 2 Chape 3 Chape 4 Chape 5 Chape 6	De "Mars agent..." à "Mars agent..."	/	/	Bureau arrière	Simult	Cut		
	2		Dialogue entre Pierre et Jean. Pierre est assis sur le bureau, Jean est debout. Le changement de focus entre chaque réponse.	PRF	50mm	Talpac	/	Pierre puis Jean	/	Natural/Diffa	Plaine Paton Secrétaire Chape 1 Chape 2 Chape 3 Chape 4 Chape 5 Chape 6	De "Mars agent..." à "Mars agent..."	/	/	Bureau arrière	Simult	Cut		
11	1	35	Master du dialogue.	PL rue	24/35mm	Talpac	/	Mars Moral	/	Rue	Mars Agent Moral Agent	Toute la scène 11	/	/	Debut	Simult	Cut		
	2		Champ sur Mars	PRF Mars	50mm	Talpac	/	Mars	Légère contre plongée	Natural/Diffa	Plaine Mars Agent Moral Agent	Toute la scène 11	/	/	Debut	Simult	Cut		
	3		Centre champ sur Moral	PRF Moral	50mm	Talpac	/	Mars	Légère plongée	Natural/Diffa	Plaine Mars Agent Moral Agent	Toute la scène 11	/	/	Debut	Simult	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	Plaine Secrétaire Paton	De "Secrétaire" à "Secrétaire"	/	/	Bureau arrière	Simult	Cut		
	2		Champ sur secrétaire.	PRF Secrétaire Anouk Paul	50mm	Talpac	/	Secrétaire	/	Natural/Diffa	Plaine Secrétaire Paton	De "Secrétaire" à "Secrétaire"	/	/	Bureau arrière	Simult	Cut		
	3		Centre champ sur Paul.	PRF Paul Anouk Secrétaire	50mm	Talpac	/	Paul	/	Natural/Diffa	Plaine Secrétaire Paton	De "Secrétaire" à "Secrétaire"	/	/	Bureau arrière	Simult	Cut		
	4		Regard de secrétaire qui s'empêche de compassion pour les braqueurs.	GP yeux Secrétaire	135mm	Talpac	/	Yves	/	Natural/Diffa	Plaine Secrétaire Paton	De "Secrétaire" à "Secrétaire"	/	/	Bureau arrière	Simult	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	Plaine Secrétaire Paton	De "Secrétaire" à "Secrétaire"	/	/	Bureau arrière	Simult	Transition au mur		
	6		Pierre regarde le dessin de son enfant. Dessus on voit l'enfant et le père avec le père dessin en super héros.	GP dessin	135mm	Talpac	/	Dessin	/	Natural/Diffa	Plaine Secrétaire Paton	De "Secrétaire" à "Secrétaire"	/	/	Bureau arrière	Simult	Cut		
	7		La secrétaire regarde le dessin.	GP secrétaire	135mm	Talpac	/	Secrétaire	/	Natural/Diffa	Plaine Secrétaire Paton	De "Secrétaire" à "Secrétaire"	/	/	Bureau arrière	Simult	Cut		
	8		Le patron se moque des braqueurs.	PE Paton	50mm	Talpac	/	Paton	/	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "Secrétaire" à "Secrétaire"	Vous vous en sortez bien?	/	/	Bureau arrière	Simult	Cut	
	9		Paul est déprimé.	PT Paul	35mm	Talpac	/	Paul	/	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "Secrétaire" à "Secrétaire"	/	/	Bureau arrière	Simult	Cut		
	10		Jean est déprimé.	PT Jean	50mm	Talpac	/	Jean	/	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "Secrétaire" à "Secrétaire"	/	/	Bureau arrière	Simult	Cut		
13	1	27	Master du dialogue.	PL	24mm	Talpac	Traveling gauche droite à la fin	Jean Secrétaire	/	Natural/Diffa	Plaine Secrétaire Paton	De "Bonne nuit..." à "Bonne nuit..."	/	/	Autre bureau	Simult	Cut	Traveling gauche droite à la fin. Texte au noir	
	2		La secrétaire donne ses réponses.	PRF Secrétaire	35mm	Stab	/	Secrétaire	/	Natural/Diffa	Plaine Secrétaire Paton	De "Bonne nuit..." à "Bonne nuit..."	/	/	Autre bureau	Simult	Cut		
	3		Pierre donne ses réponses.	PPM Pierre	50mm	Talpac	/	Pierre	/	Natural/Diffa	Plaine Pierre	"Comment?"	/	/	Autre bureau	Simult	Cut		
14	1	30	Pierre revient avec la secrétaire et donne ses instructions à ses frères. Jean donne les instructions pour que les stagés se lèvent. Paul en aide se relever. Jean vient mettre du gaffeur sur la bouche du patron.	PA Pierre	50mm	Stabisateur	Traveling gauche droite au début. Du bureau de Pierre jusqu'à derrière les stagés	Pierre	/	Natural/Diffa	Plaine Secrétaire Paton Anouk Jean	De "Bonne nuit..." à "Bonne nuit..."	/	/	Bureau arrière	Simult	Passage au noir dans les deux étages		
	2		Les stagés sont debout, prêts à aller vers la porte. Il marche vers la sortie, les mains en l'air.	PL porte de sortie Anouk étages	50mm	Stabisateur	Traveling gauche droite au début. Derrière les stagés puis entre vers la porte	Porte	/	Natural/Diffa	Plaine Secrétaire Paton Anouk Jean	De "Bonne nuit..." à "Bonne nuit..."	/	/	Salle de réu	Simult	Cut		
	3		Le patron essaie de se débattre.	PE Paton	50mm	Talpac	/	Paton	/	Natural/Diffa	Plaine Paton	De "Bonne nuit..." à "Bonne nuit..."	/	/	Salle de réu	Simult	Cut		
	4		Paul met un masque sur un étage.	Anouk Chape PPM Paul	50mm	Talpac	/	Focea Paul	/	Natural/Diffa	Plaine Chape 1	De "Bonne nuit..." à "Bonne nuit..."	/	/	Salle de réu	Simult	Cut		
	5		Pierre met un masque sur un étage.	Anouk Chape PPM Pierre	50mm	Talpac	/	Focea Pierre	/	Natural/Diffa	Plaine Chape 2	De "Bonne nuit..." à "Bonne nuit..."	/	/	Salle de réu	Simult	Cut		
	6		Jean met un masque sur un étage.	Anouk Chape PPM Jean	50mm	Talpac	/	Focea Jean	/	Natural/Diffa	Plaine Chape 3	De "Bonne nuit..." à "Bonne nuit..."	/	/	Salle de réu	Simult	Cut		
	7		Pierre donne les instructions de sortie, un peu comme à l'armée (en passant devant les stagés).	PRF Pierre	50mm	Stabisateur	Traveling de droite à gauche et sur le mouvement de Pierre	Focea Pierre	/	Natural/Diffa	Plaine Secrétaire Paton Chape 1 Chape 2 Chape 3 Chape 4 Chape 5 Chape 6	De "Bonne nuit..." à "Bonne nuit..."	/	/	Salle de réu	Simult	Cut		
	8		Le patron est toujours au sol. Il regarde les braqueurs et la secrétaire sortir en courant vers l'arrière sortie.	GP Paton PL scène porte de sortie	50mm	Talpac	TB vers le haut	Paton puis braqueurs	/	Natural/Diffa	Plaine Paton Secrétaire Paton	De "Bonne nuit..." à "Bonne nuit..."	/	/	Salle de réu	Simult	Cut		
15	1	6	Les stagés sortent du bâtiment et se mettent à genoux, les mains en l'air.	PL Porte de sortie Anouk Mars et Agents	50mm	Talpac	/	Etages	/	Eclairage rue	Chape 1 Anouk Agent 1 Etaxi	/	/	Debut	Simult	Cut			
16	1	15	Les braqueurs et la secrétaire passent la porte et montent l'escalier, déclenchent une lumière rouge.	PL porte sortie arrière	35mm	Reg Epaulé	/	Porte	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paton Jean	/	/	Transiton	Simult	Cut			
	2		Les braqueurs et la secrétaire courent à travers les bâtiments en rénovation.	PPM Secrétaire, ou court de face	35mm	Reg Epaulé	traveling arrière	Secrétaire	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paton Jean	/	/	Appartements délabrés	Simult	Cut			
	3		Les braqueurs et la secrétaire courent à travers les bâtiments en rénovation.	PPM Paul qui court de face	35mm	Reg Epaulé	traveling arrière	Paul	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paton Jean	/	/	Appartements délabrés	Simult	Cut			
	4		Les braqueurs et la secrétaire courent à travers les bâtiments en rénovation.	PPM Jean qui court de face	35mm	Reg Epaulé	traveling arrière	Jean	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paton Jean	/	/	Appartements délabrés	Simult	Cut			
	5		Les braqueurs et la secrétaire courent à travers les bâtiments en rénovation.	PPM Pierre qui court de face	35mm	Reg Epaulé	traveling arrière	Pierre	/	Lumière diffuse	Secrétaire Paton Jean	/	/	Appartements délabrés	Simult	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	Chopin 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 fait signe	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 Piens	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 Mallorca	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'enfuit 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'enfuit 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'enfuit, 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 Ancora 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 Ancora 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	

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