

Alban SAHUT

BLOC 3

Film interactif - Le Détective Temporel

SOMMAIRE

PITCH ET SYNOPSIS	3
SCENARIO	4
NOTE D'INTENTION	5
NOTE DE REALISATION	7
NOTE D'INTENTION SONORE	8
LIEU	9
PERSONNAGES	10
NOTE DE PRODUCTION	11
DEVIS FICTIF	12
PLAN DE FINANCEMENT FICTIF	13
DEVIS REEL	14
PLAN DE FINANCEMENT REEL	15
RETOUR D'EXPERIENCE	16
ANNEXES	20
SCENARIO	21
DEVIS FICTIF	32
PLAN DE FINANCEMENT FICTIF	34
DEVIS REEL	37
PLAN DE FINANCEMENT REEL	39

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.

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, ravis 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 BC3) 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.

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.

LIEU

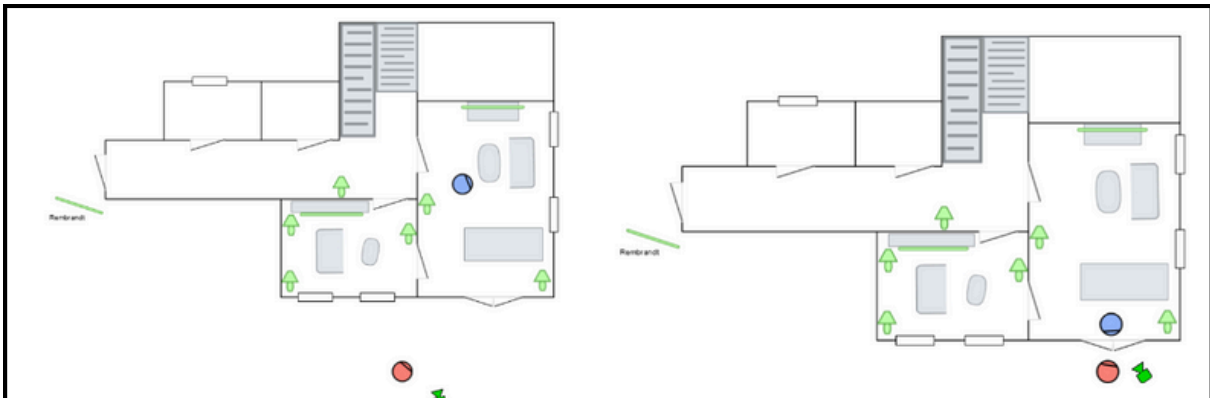
L'intégralité du film se déroule au même endroit, il s'agit de la demeure secondaire de Louna, le lieu du meurtre. Nous avons recherché un manoir assez spacieux et perdu au milieu de la nature. Ainsi nous avons trouvé le domaine du Bouysset, un petit manoir situé à 2h de Toulouse qui reflétait très bien l'ambiance que nous recherchions. Nous avons dû 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 souhaitons 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 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.

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).

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.

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 BC3) 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 BC3) mais également en suivant ce lien :

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

DEVIS REEL

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 BC3) 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 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
		<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		
Feuille 1		

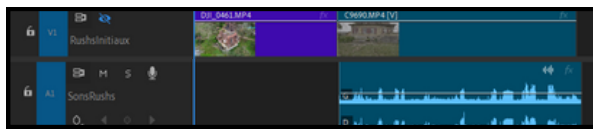
Visuel plan de financement réel

Vous pouvez retrouver le plan de financement réel dans son intégralité dans les annexes (Annexes BC3) mais également en suivant ce lien :

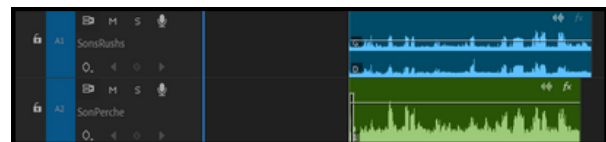
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/13icwCgbXz9x5ur3va8x1IRnOXkaGEAmwBlInzoT96zEk/edit?usp=sharing>

RETOUR D'EXPERIENCE 1/4

La partie post-production a été assez spéciale pour ce projet. Etant donné que c'est une suite de plans séquences, le montage a été minime en postproduction. Tout d'abord, Mathis s'est occupé de l'importation et la création de proxy (Quick Time - ProRes). Il a importé (C3.1) tous les rushes dans un même chutier "Rushs". Il a ensuite créé des proxys à partir de ces rushes pour réduire les ressources nécessaires à son pc pour faire tourner le logiciel efficacement. Sur Premiere Pro, la création de proxy permet de facilement passer de proxy à fichier original sans soucis de devoir retrouver le rush dans les dossiers. Il a ensuite pu commencer le dérush. Chaque scène (plan dans notre cas) a eu le droit à une séquence à part entière afin de travailler efficacement. Nous avons ensemble sélectionné quels rush étaient à notre avis les meilleurs après les avoir regardés les uns à la suite des autres. Idem pour le son, afin d'avoir une vision globale de ce à quoi pourrait ressembler chaque scène. Toutes les pistes audio et vidéo ont été renommées pour garder une organisation propre. Elles ont été renommées ainsi (du haut vers le bas) : ImageFinale / ColoV2 / ColoV1 / DoublageVoixOff / RushsInitiaux / SonsRushs / SonPerche / VoixRobot / Ambiances / Bruitages / Musique. La séquence que j'ai choisie pour ce dossier est la toute première car c'est une des rares qui montre un cut dans l'image (pour raccorder 2 plans et en faire un faux plan séquence). Voilà ci-dessous (C3.2) le dérushage de la scène 1 :

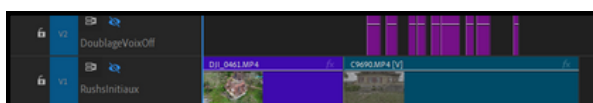


2 plans raccordés

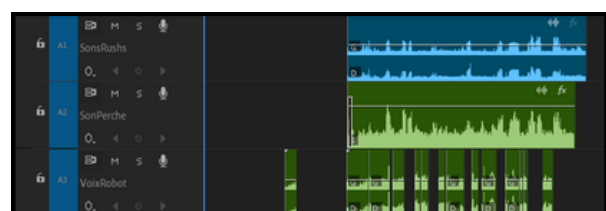


Synchro son cam / son perche

Une fois les 2 plans mis côte à côte, la synchro avec le son perche a été effectuée. Mathis a ensuite découpé le début et la fin du plan afin d'enlever les annonces plateau. Une fois toutes les séquences créées et montées, nous avons fait une séquence globale incluant toutes les séquences pour avoir un ours (C3.3). Nous avons donc l'ensemble du potentiel rendu de notre projet. Après visionnage de l'ours, on s'est rendu compte que le rendu était satisfaisant. Etant donné que les plans étaient des plans séquences, les modifications images n'ont pas vraiment lieu d'être. Seules quelques petites imperfections ont pu être corrigées en post-production (comme l'apparition d'une perche dans le cadre). Le travail en post-production pour la V1 allait donc surtout être au niveau du son. La plus grande étape niveau son a été l'ajout de la voix de Delta qui est en voix-off et n'existe donc pas sur le son des rushes ou sur le son perche. Pour l'enregistrer, nous avons créé des titrages en synchronisation avec les répliques afin que le doubleur de Delta ait un visuel des répliques et des timings sur lesquels les jouer.



Répliques de Delta écrites



Ajout de la voix de Delta

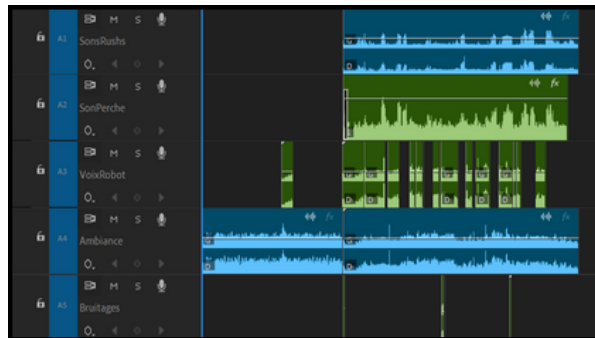
La voix de Delta a donc été ajoutée entre les répliques pour nous donner un visuel global de tout le projet. Ainsi, avec cette voix-off, nous avons tout le contenu nécessaire présent dans notre timeline et avons une V1 (C3.4). Pour cette première scène (comme expliqué dans le bloc 2), nous avons eu affaire à une problématique : la pluie. Bien que gérée au tournage, nous avons maintenant un bruit de bruine constant sur le son perche. Afin de palier à cela, nous avons fait le choix d'intégrer la pluie dans l'histoire et avons ajouté (C3.5) un bruit ambiant de pluie pendant toutes les scènes extérieures.

RETOUR D'EXPERIENCE 2/4

Il fallait donc que nous séparions les voix du bruit de fond de la pluie pour pouvoir rendre les voix les plus claires possibles (C3.6 et C3.7). La piste son perche a donc été divisée en 2. Une partie a été traitée comme un son voix seul. Dans la fenêtre "Amélioration essentielle de l'audio" dans Premiere Pro, la piste son a été catégorisée comme "Dialogue". Cela nous donne accès à des outils pour réparer une voix. Ici, dans l'onglet "Réparer" une réduction de bruit a été appliquée avec une valeur de 2. Cela rend plus claire la voix et supprime une partie du bruit de fond. Afin d'aider à cette clarification, un égaliseur paramétrique a aussi été appliqué. Il permet de voir les ondes sonores présentes dans un son et de réduire l'intensité du signal sur certains hertz spécifiques. Ici, nous avons appliqué un passe-haut à 56Hz avec un gain de 24 dB/oct. Cela nous a permis de réduire grandement le bruit de plan compris dans les plans de base afin de mieux maîtriser l'ambiance sonore. Pour montrer l'évolution du son, voilà un exemple concret sur une réplique de la scène 1 :

<https://www.youtube.com/watch?v=3JTD2FcZ63A>

Maintenant que le son est nettoyé, on peut y ajouter les ambiances et bruitages (C3.8). Les ambiances pour cette première scène sont principalement le bruit de la pluie constant. Il y a également le bruit de la nature environnante. Enfin nous avons ajouté quelques bruits robotiques pour personifier Delta.



Ajout des ambiances et bruitages

Ensuite, pour le mixage sonore, nous avons dû équilibrer les sons (C3.9 et C3.10) pour avoir des voix claires et distinctes tout en ayant un univers sonore avec des bruitages qui donnent vie au projet. Nous avons donc modifié les niveaux sonores au cas par cas. D'abord nous avons traité chaque séquence individuellement pour avoir des niveaux sonores adaptés à la diffusion (entre -6dB et -12dB pour les voix et ajuster les autres sons par rapport aux voix). Idem que pour la première scène, chaque son ayant besoin d'être nettoyé est passé par les outils de réparation de l'"Amélioration essentielle de l'audio", par des égalisateurs ou même des limiteurs pour compresser les sons. Il est assez difficile d'expliquer à l'écrit le traitement apporté aux différents sons étant donné que ce sont des changements à entendre plus qu'à voir. Je pense que le précédent extrait de la scène 1 permet tout de même de se rendre compte du travail de mixage mis en place pour ce projet.

Pendant que Mathis se chargeait du montage et mixage son, je me suis occupé des effets visuels et des sous-titres. Cela a été une partie très chronophage car toute l'interface de Delta est animée et change en fonction de l'histoire. On a l'heure en haut qui avance au fur et à mesure de l'histoire. Peu importe le chemin emprunté, le meurtre a toujours lieu à 20h16 pile (comme annoncé au début de l'histoire : 10 minutes à partir de 20h06). Ensuite, le chronomètre en haut à droite est l'élément le moins animé. A chaque fois que Delta revient dans le temps, le chronomètre passe en marche arrière pour l'indiquer au spectateur. Puis il y a le capteur cardiaque. Il apporte une nouvelle profondeur à l'histoire car il est un vecteur d'émotion du personnage principal. Lorsqu'il est stressé, ou lorsqu'il est touché par une scène (comme au début quand il regarde la star jouer de la flûte) son pouls accélère. Il montre aussi quand l'Agent meurt par un arrêt de ce capteur cardiaque. Enfin, le radar a été le plus long à animer. Il transmet en tout temps au spectateur l'emplacement de tous les personnages du récit. Il lui permet (en étant attentif) de savoir à l'avance les bons chemins

RETOUR D'EXPERIENCE 3/4

à prendre du premier coup sans se tromper. Chaque mauvais choix est indiqué par la présence du tueur ou de Louna du côté du mauvais choix. C'est une manière de récompenser le spectateur attentif aux détails. Toute cette interface, mes titrages personnels pour les choix et le générique de fin ont été créés sur After Effect (C3.11) car il est plus aisé de faire des animations de formes et de texte sur After Effect sans compter l'utilité de pouvoir utiliser des plug-in pour donner un effet d'hologramme aux différents éléments. Les sous-titres ont été ajoutés sur Premiere Pro avec la transcription automatique puis en traduisant la transcription et en la transformant en sous-titres.

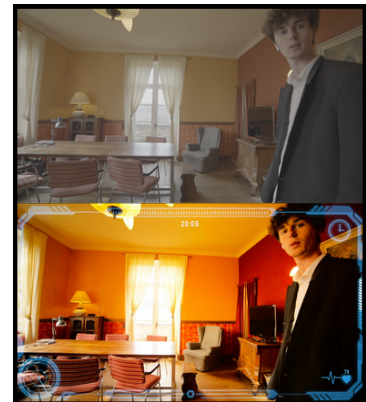
Pendant que je me chargeais des titrages, Thomas s'est occupé de l'étalonnage. Il avait pour objectif de rendre l'extérieur plus orangé pour avoir un meilleur raccord couleurs entre l'intérieur et l'extérieur. Comme la scène dans le bureau avec les indices a été tournée en fin de journée, le soleil donnait un aspect beaucoup plus orange que le début de tournage à l'extérieur. Il est parti du format S-log (avec un aspect très gris) qui permet d'avoir le maximum d'informations possibles dans l'image, seule exception pour le plan drone qui n'avait pas l'option de tourner le plan en S-log. Thomas a étalonné les plans sur Davinci qui offre une possibilité de colorimétrie bien supérieure aux logiciels d'Adobe. Il est passé pour chaque plan par plusieurs noeuds. D'abord des noeuds de corrections basiques (exposition, contraste, saturation, température, blanc et noir, etc...) puis par des noeuds plus "créatifs". Il a appliqué des effets "glow" sur les lumières pour les rendre encore plus attrayantes visuellement. Il a aussi appliqué des rayons de lumières quand la source était visible à l'écran (depuis une fenêtre par exemple). Certaines colorimétries ont dû être adaptatives. Par exemple, lorsque l'on passe du couloir qui est très terne à un bureau qui est très orangé, il a fallu que la colorimétrie varie au fur et à mesure. En dessous quelques exemple de colorimétrie avec en haut les rushes originaux et en bas les rushes avec la colorimétrie appliquée (C3.12) :



Colo plan drone



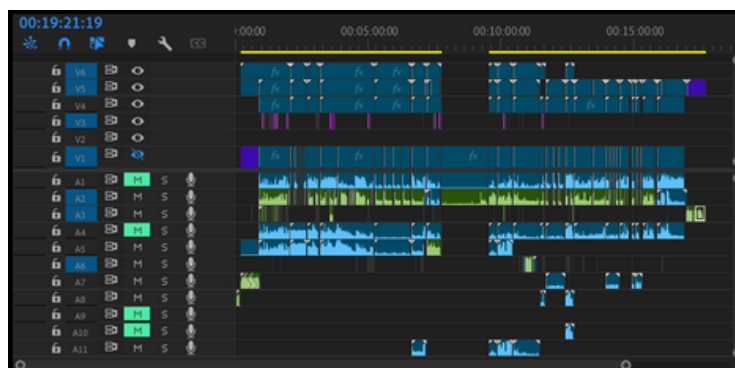
Colo couloir



Colo bureau

Une fois la colorimétrie terminée, Thomas m'a donné les rushes sur lesquels j'ai ajouté l'interface animée. J'ai ensuite pu faire les quelques effets spéciaux comme les coups de feux ou les fissures sur l'écran.

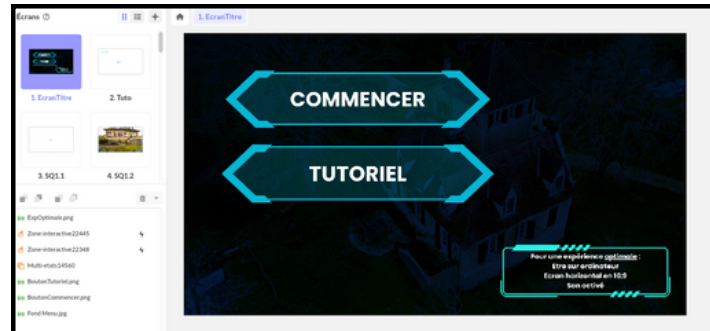
Enfin, j'ai donné les images finales à Mathis qui les a ajoutées au montage final. Voici notre timeline finale (en mettant les séquences les unes à la suite des autres) (C3.13) :



RETOUR D'EXPERIENCE 4/4

Enfin, nous avons exporté (C3.14) les séquences individuellement pour les mettre sur Panda Suite. Nous avons donc choisi un export en 1920*1080 en progressif avec du son stéréo étant donné que l'application aurait eu du mal à supporter des vidéos en 4k et que peu de gens possèdent le matériel chez eux pour exploiter le plein potentiel du son 5.1. Pour l'encodage nous avons respecté les consignes données en cours et les modalités pour le titre RNCP.

Une fois toutes les séquences exportées, elles ont été mises sur Panda Suite (C3.15). Le logiciel se configure ainsi : chaque page correspond à une séquence.



Interface Panda Suite

Nous avons donc 26 pages en tout. J'ai ensuite configuré les vidéos pour que chaque fois qu'une vidéo se termine on passe à la page suivante. Lorsqu'on est sur un choix entre 2 séquences en revanche, la vidéo est en boucle jusqu'à ce qu'un choix soit fait par le spectateur. C'est la première source d'interactivité : le choix de la suite de l'histoire. Il y a une deuxième source d'interactivité : celle de faire des recherches qui ne changent pas la fin de l'histoire. Lorsque l'on arrive dans la scène du bureau, on a le choix de regarder les différents indices ou de continuer l'histoire. C'est un autre style d'interactivité car cela n'a aucune influence sur l'histoire, juste sur la compréhension de l'univers par le spectateur. Un évènement spécial est présent dans cette salle également. Si le spectateur choisit de regarder les 3 indices, il arrive sur une nouvelle scène où le meurtre a eu lieu sans qu'il ne le voit. Cela montre qu'il a pris trop de temps à chercher des indices et rend plus crédible l'univers. Théoriquement cette interactivité fonctionne parfaitement. Malheureusement, Panda Suite ayant des bugs (surtout dans la version web) parfois la scène ne se déclenche jamais ou une scène des indices ne fonctionne pas et nous n'avons que le son sans l'image et, là encore la scène de meurtre ne se déclenche pas. Après de multiples tests, je suis certain que le problème vient de Panda Suite même et je ne peux malheureusement rien y faire. Enfin, une fois que le spectateur finit une première fois l'aventure, il est envoyé au générique. Après le générique, il est renvoyé dans le menu principal mais a débloqué un bouton pour passer toutes les séquences et ainsi aller voir les fins alternatives sans avoir à devoir refaire l'intégralité de toutes les scènes. Egalement, sur l'écran d'accueil, un tutoriel est proposé au cas où le spectateur ne comprenne pas immédiatement le principe de Delta. Etant donné que tout est censé être accessible sans passer par le tutoriel, je ne l'ai pas rendu obligatoire. J'ai aussi ajouté des indications pour profiter de l'expérience au maximum (être sur ordinateur, avoir son écran en 16:9 et activer le son).

Enfin, voilà le lien qui vous permet d'essayer le projet (attention, certains navigateurs ne prennent pas en charge la caméra 360 et il est possible que les serveurs de Panda Suite aient du mal à charger les vidéos, je n'y peux malheureusement rien, merci d'être patient) :

<https://viewer.pandasuite.com/rDaLiHvN>

ANNEXES BC3

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 ?

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

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