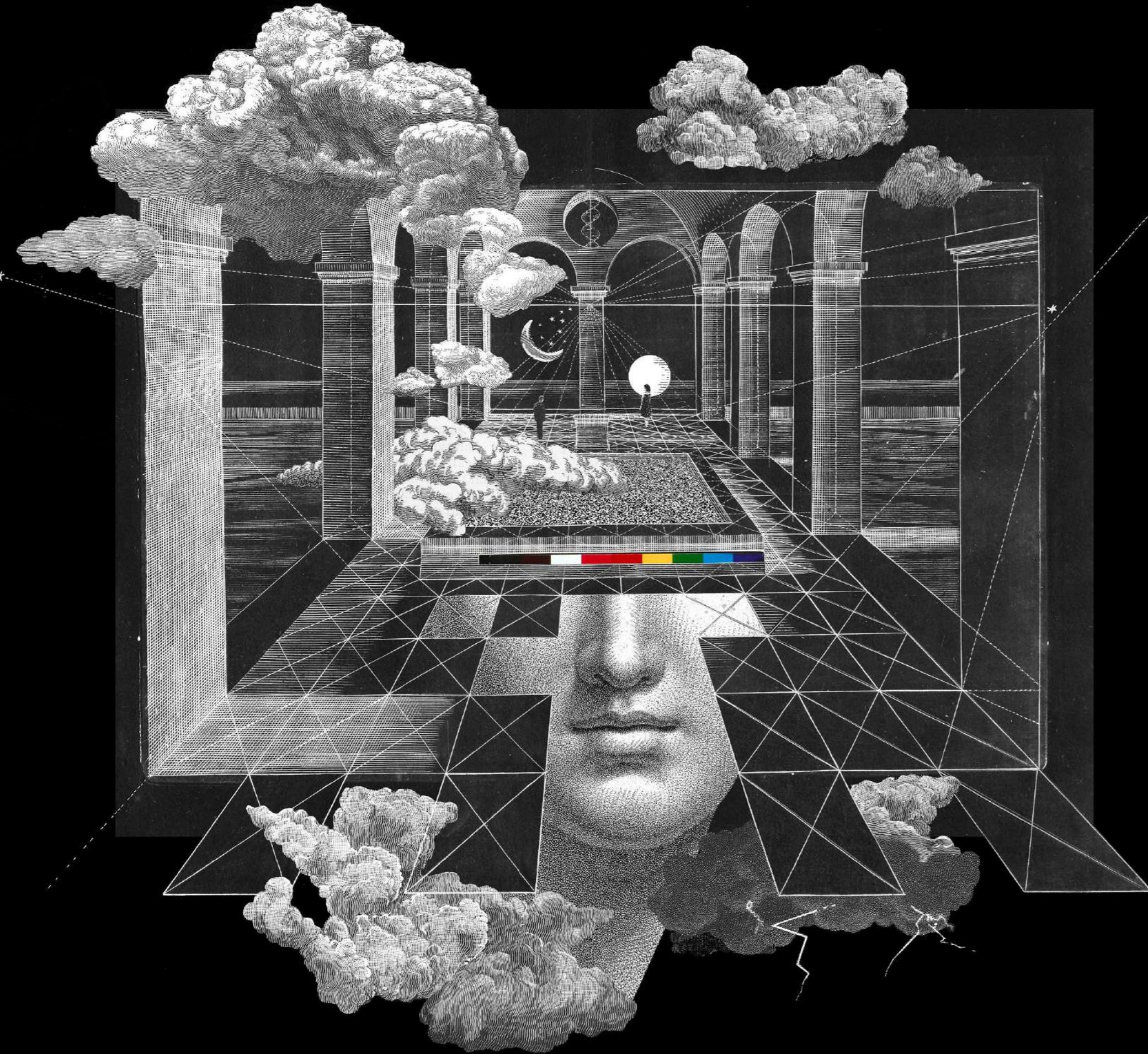


IGNIS OPPIDUM

Un film co-écrit et co-réalisé
par Maxence Bossé et Nolan Corlay

SOMMAIRE



ÉLÉMENTS ARTISTIQUES

Pitch	5
Synopsis	6
Note d'intention	7
Aspects écologiques et sociaux du projet.....	8
Moodboard	9
Personnages	10

PRÉSENTATION DES RÉALISATEURS

Maxence Bossé	12
Nolan Corlay	13

PRODUCTION

Note de production et Éco-production.....	15
Présentation de Korbos	16



Avant-propos

En tant que jeunes auteurs-réalisateurs, nous sommes depuis toujours fascinés par la science-fiction et sa capacité à interroger notre présent. Certaines œuvres récentes nous ont parfois frustrés malgré leur budget exorbitant. Nous ne pouvons pas nous empêcher de réfléchir à comment nous pourrions raconter nos propres histoires. Celles qui nous feraient vibrer, pleurer, réfléchir. Celles que nous voudrions voir au cinéma. Celles qui brûlent au fond de nous. Nous avons donc imaginé notre premier court-métrage, « IGNIS OPPIDUM », un film de science fiction de 20 minutes traitant de la relation divine que l'on va parfois entretenir avec la technologie, en particulier celle de ce que l'on nomme Intelligence Artificielle. Depuis 2015, nous sommes concernés par les problématiques de ce qu'on nomme l'Intelligence Artificielle (IA), sujet qui

fascine autant qu'il effraie et qui soulève de nombreuses questions éthiques et morales. C'est autour de ces questionnements, que nous nous sommes découverts et construits en tant qu'auteurs, notamment en réfléchissant sur le concept de création, questionné par ces technologies. Nous avons commencé à couper nos réflexions sous la forme d'un mémoire de recherche académique autour de la singularité technologique et sa théogonie. Le récit d'un futur où la machine a été déifiée s'est peu à peu formé et nous avons rapidement envisagé de lui donner vie au travers du médium qui nous passionne le plus : le cinéma. La récente prolifération de nouveaux outils algorithmiques (Chat GPT, Midjourney...) dans la sphère publique a confirmé nos intuitions et nous pousse à croire que cette thématique doit être abordée et débattue.



ÉLÉMENTS ARTISTIQUES

Pitch

Dans un monde désertique ravagé par la guerre et le changement climatique, Dionne est une habitante de la cité d'Ignis Oppidum vénérant l'Aura, la machine qui gouverne son peuple. Elle se voit l'honneur d'être désignée par sa divinité, pour devenir une de ses apôtres. En compagnie de son mentor, déjà apôtre, elle va mener un pèlerinage rituel pour procéder à son changement de statut.

Cependant, elle va prendre conscience de la véritable nature de l'Aura et des conséquences de sa dévotion aveugle pour son mentor, son peuple et d'elle-même.

Synopsis

Dionne (12), une jeune fille blessée, titube à travers une tempête. Elle s'écroule devant de mystérieuses portes d'où émergent des flammes. Elle se fait recueillir par **Theneris** (35), un homme au comportement protecteur.

Ellipse. **Dionne** (25) est une jeune guerrière qui accompagne son mentor **Theneris** (50), un flamme (prêtre) dont le visage est couvert d'un masque blanc anthropomorphe. Ce dernier tente de convaincre pacifiquement un couple de vagabonds d'emmenier leur fille dans la cité d'Ignis Oppidum afin que l'**Aura** assure sa survie. La mère refuse, insulte leur divinité et les repousse agressivement, Dionne l'exécute froidement.

Le soir venu, le flamme et son apprentie prient autour d'un feu. Ils échangent autour du sort des vagabonds. Dionne ne comprenant pas pourquoi certains ne croient pas en l'Aura. Soudain, le feu devant eux émet un bruit électronique grave, un grimoire se matérialise dans les mains de Dionne. Theneris se fige et annonce avec fierté que le temps est venu pour elle d'effectuer le **Metallum Ardeat**. Dionne est comblée de joie.

Dionne est agenouillée dans le désert devant un autel enflammé. Theneris lui explique que le Metallum Ardeat est une épreuve pour devenir flamme (prêtresse) et ainsi comprendre l'Aura. La guerrière récite des poèmes issus du grimoire tandis que le flamme plonge un artefact dans le feu qu'il vient ensuite poser, hésitant, sur la nuque de son apprentie.

Dionne se retrouve alors plongée dans le cyberspace (le monde de l'Aura), un lieu étrange en noir et blanc. Elle erre dans cet espace, où les lois de la physique sont dérégées, jusqu'à trouver une immense flamme devant laquelle elle se prosterne. Son environnement se met à se dérégler et à s'aspirer en elle. Elle est effrayée.

Dionne se réveille en sursaut face à un feu dans une ruine de bâtiment abandonné. Elle est aux côtés de Theneris qui la réconforte. Elle dissimule son trouble à son mentor et réaffirme sa volonté de devenir flamme.

Suite un appel provenant du feu, elle se met à genoux pour réciter des poèmes inscrits dans le grimoire. Elle remarque alors de légères déformations sur sa main, semblables au cyberspace.

Début du clip show. Dionne sort de la ruine, elle voit des ondes qui semblent provenir d'un endroit du désert. - Elle guide Theneris au travers des paysages arides parcourus de ruines taguées, de vaisseaux écrasés et de tempêtes brûlantes. - Au fil du voyage, Dionne voit de plus en plus d'éléments du cyberspace s'immiscer dans sa réalité. - Elle souffre mais le cache auprès de Theneris. **Fin du clip show.**

- Passage en prise de vue réel
- Passage entièrement en animation
- Passage cyber espace (animation) mêlé aux prises de vue réelles.

Les hallucinations issues du cyberspace sont très intenses lorsque Dionne s'effondre au sol. Theneris lui dit qu'elle est libre d'abandonner mais Dionne, genoux à terre, se ressaisit et affirme vouloirachever le Metallum Ardeat.

Le flamme et la guerrière arrivent devant une petite pyramide dont le sommet est en feu. Déterminée, Dionne dévoile sa nuque nourrie de cicatrices métalliques. Elle se met à réciter un dernier poème en s'agenouillant devant la structure. Theneris effectue à nouveau le rituel avec l'artefact mais c'est maintenant la nuque de Dionne qui chauffe l'objet.

Dionne se trouve à nouveau dans le cyberspace. Elle y trouve Theneris qui se tient devant la gigantesque flamme, le visage découvert. Il lui annonce qu'elle fait désormais partie de l'Aura, tout comme lui. Son corps et sa voix fluctuent avec ceux d'autres humains, en glitchant. Dionne est effrayée par ces révélations et est éjectée de l'espace virtuel.

Dionne se réveille et demande, perdue, des explications à Theneris. Ce dernier retire son masque et dévoile un visage âgé, bardé de cicatrices métalliques. Theneris lui explique qu'elle peut accepter ou refuser l'offre de l'Aura : celle de devenir une partie de son esprit pour permettre la survie de l'humanité tout acceptant d'être lentement consumé. Dionne est déchirée et refuse en larmes, pendant que son mentor s'éteint silencieusement dans ses bras.

Dionne vêtue de la robe de Theneris marche à travers le désert. Dionne arrive devant un amas de fines tours blanches qui se dressent au loin, elle revêt le masque de flamme et pars alors en direction de la cité d'Ignis Oppidum.

Note d'intention

Le concept de l'Aura

L'Aura est une Intelligence Artificielle régissant la cité d'Ignis Oppidum. Représentée sous la forme d'une flamme, elle se réfère au concept de "honte prométhéenne", le feu étant le premier "élément/outil" que l'homme a utilisé sans le maîtriser complètement. Une partie de l'humanité à toutefois choisi de se réfugier sous son égide pour échapper aux violences de ce monde. Pour donner vie à l'Aura et représenter la patte de la machine au sein même de nos démarches artistiques et techniques, nous prenons le parti de créer tout ce qui la représente à l'aide de technologies algorithmiques dans ce qu'on nomme un processus de métanarration. Ainsi, les prières sont récitées tout au long du récit sous forme de poèmes, générés par ChatGPT et dépeignant l'histoire de notre univers. À deux reprises, Dionne est plongée dans le monde de l'Aura, que nous appelons cyberspace et représentons via de l'animation. Suite à la contamination de Dionne, des pans de cyberspace seront de plus en plus présents dans l'image. Cela a pour but de dresser un parallèle entre notre personnage contaminé par l'I.A. et le medium que nous utilisons qui voit également ces technologies s'imposer de plus en plus dans le processus de production d'un film. Toujours dans ce processus de métanarration, deux musiques sont pensées en amont pour le film. L'une est

composée d'instruments harmoniques et de chœurs et l'autre se base sur des sonorités créées par des technologies I.A. (dont le vrombissement que l'on utilise à chaque apparition de l'Aura) et tend vers la musique électronique. Telle une infection sonore, une transition opère entre ces deux genres au fur et à mesure de la contamination de l'esprit de Dionne. Dans cet univers, la frontière entre la technologie et le divin est brouillée. Pour cela, l'utilisation d'éléments technologiques est ritualisée d'une manière religieuse. L'accès à la technologie dans ce monde se fait via des actes ritualisés, voir même scarificateurs.

Intentions de réalisation

Nous souhaitons donner vie à notre récit sous la forme d'une tragédie poétique et mystique racontant l'histoire d'une guerrière, Dionne, et de son pèlerinage au nom de l'Aura, sa techno-divinité. Accompagnée de son mentor, Dionne va apprendre que sa dévotion a un prix et qu'il ne tient qu'à elle de le payer ou non. Sans développer un manichéisme trop poussé où l'IA serait une pure création maléfique, nous souhaitons que l'on puisse comprendre les motivations de notre machine-flamme sans pour autant adhérer à ses méthodes dérangeantes. Au-delà de l'IA en elle-même, nous tenons à questionner le comportement des technosolutionnistes qui croient aveuglément que notre développement

technologique nous sauvera de toutes les catastrophes.

Pendant l'écriture, des fictions comme celles d'Alain Damasio, Dan Simmons ou encore William Gibson ont bercé nos lectures tandis que des auteurs théoriques tels Günther Anders, Jean-Gabriel Ganascia ou Emmanuel Grimaud ont inscrit notre récit dans une certaine réalité scientifique. Les visuels de l'œuvre se veulent poétiques, ainsi nous puisions notre inspiration en majeure partie dans des œuvres fixes, peintures et concept art comme Stuart Lippincott. Nous souhaitons poser au maximum la caméra lors de plans longs et contemplatifs, nous permettant de profiter des décors offerts par les déserts de Las Bardenas et Los Monegros. Nous tourneront les plans de pèlerinages en hyperfocal pour confondre nos personnages et le décor, faisant intuitivement comprendre qu'ils sont habitués à parcourir ces étendues désertiques. Le seul moment où nous aurons une distance focale réduite est lors des dialogues intimes entre Dionne et Theneris. Nos deux personnages sont aliénés, mais l'un pour l'autre ils représentent leur seule source d'intérêt autre que l'Aura et son dessein. Par ce choix de mise en scène, on les isole et l'on crée une bulle d'intimité lorsqu'ils ouvrent leur coeurs. En revanche lorsque l'Aura dialogue, nous retournons sur de l'hyperfocal car c'est l'entité qui les rappelle à leur mission, leur rôle. Nous avons puisé dans l'esthétique de Karborn et de Ari Dyckier pour leurs univers à la fois mélancoliques et oniriques, nous inspirant grandement pour le cyberspace. Nous souhaitons mettre en scène ces inspirations tout

en rendant hommage à des artistes cinématographiques dont nous admirons le travail, Roger Deakins et Vittorio Storaro en tête, deux directeurs de la photographie composant de véritables œuvres picturales, notamment par leur utilisation de la lumière. L'élaboration de ce projet s'est faite en écoutant un mélange de musique classique et techno : Secession studio, Lorn, ou encore Vivaldi. Cette combinaison est représentative de la vision portée par notre univers : un contraste anachronique entre le passé et le futur, l'ancien et le nouveau, la mythologie et la science-fiction.

Intentions techniques

L'esthétique du cyberspace sera produite en animation algorithmique. Afin de représenter la binarité de la machine au sein de cet espace, les dessins se rapprochent d'une esthétique pointilliste en noir et blanc. Pour représenter l'Aura, des touches de couleur orange viendront s'ajouter pour rappeler sa domination dans ce lieu. Les visuels du cyberspace sont éthérés et défient les lois physiques régissant notre monde, pour montrer le côté déshumanisant de cette autre réalité. Ces passages seront réalisés par un processus mêlant compositing et utilisation de Stable Diffusion (un logiciel avancé utilisant l'IA pour la manipulation d'image). L'animation générée par les outils algorithmes présente des défauts visuels, une caractéristique nommée flickering. Cette inconstance dans l'image est caractéristique des animations générées par algorithmes. En la laissant, nous faisons comprendre intuitivement au spectateur la nature

de la déité que nous voyons. Pour permettre notre ambiance poétique et mystique, nous tenons à une texture de l'image assez douce dans notre esthétique en prise de vue réelle, basée en majorité sur des lumières naturelles. Nous avons également conçu un passage clipshow, un instant musical en timelapse. Au milieu du film, nos personnages traversent un grand nombre de décors sur fond musical. Ce passage permet de montrer le parcours de nos personnages et de développer l'histoire de notre univers. C'est à cet instant du film que la musique harmonique se fera supplanter par la musique électronique issu des sonorités de l'Aura. Le fait que l'électronique soit de plus en plus présente dans le film et soit corrélé aux hallucinations de Dionne est un indice de la contamination de son esprit. C'est un moyen de faire comprendre la connexion permanente et profonde s'établissant entre l'Aura et Dionne tout en continuant notre parallèle/métanarration avec l'industrie du cinéma. L'association entre ancien et nouveau nous a suivi jusque dans l'élaboration des costumes, allant des inspirations de l'époque de la Renaissance italienne, perse antique à des univers de fantasy et de science-fiction, comme ceux de Peter Russell ou John Blanche. Les costumes servent en grande partie à raconter le passif de nos personnages que le format de court-métrage ne nous permet pas de faire. Dionne étant le vaisseau émotionnel de notre récit, nous ajoutons un élément de son passé à sa tenue : sa cape. Cet élément nous permet de créer du lien avec Theneris et résume son parcours qui, en abandonnant cet élément à la

Maxence Bossé & Nolan Corlay

Aspects écologiques et sociaux

Un des thèmes majeurs que nous souhaitons transmettre à travers Ignis Oppidum est la critique du technosolutionnisme. Cette vision, répandue dans les sociétés occidentales à travers les institutions et acteurs transhumanistes, vise à désamorcer la crainte du réchauffement climatique en reposant notre salut sur les évolutions technologiques futures. Ce à quoi nous sommes catégoriquement opposés.

Le récit d'Ignis Oppidum dépeint un monde presque inhabitable pour l'homme où seuls ceux qui ont succombé à l'appétit inépuisable de la technologie survivent correctement. Les adeptes du culte de la machine sont les privilégiés de ce monde : ils portent des tenues détaillées et propres, ils sont équipés d'équipement de pointe facilitant leur survie, ils ne sont ni en manque d'eau et ni en manque de nourriture... Ils sont à l'inverse des vagabonds du désert, des "hérétiques" ne croyant pas en la techno-divinité, qui vivent dans la misère et peinent à survivre. Le technosolutionnisme serait donc la voix à suivre ?

À la fin du film notre protagoniste Dionne, une fanatique de la machine aveuglée par son dévouement, apprend la réalité sur sa divinité. La machine infecte une partie de ses fidèles et vit

dans leurs esprits, les tuant à petit feu. Dionne découvre donc avec horreur les conséquences de sa dévotion envers la technologie. Toute sa cité se base en réalité sur les mensonges de prêtres qui occultent l'avis de la population dans le seul but de gouverner. Mais il est trop tard, Dionne est déjà contaminée par la machine et est donc destinée à être consumée par la machine, elle ne peut plus sortir du système.

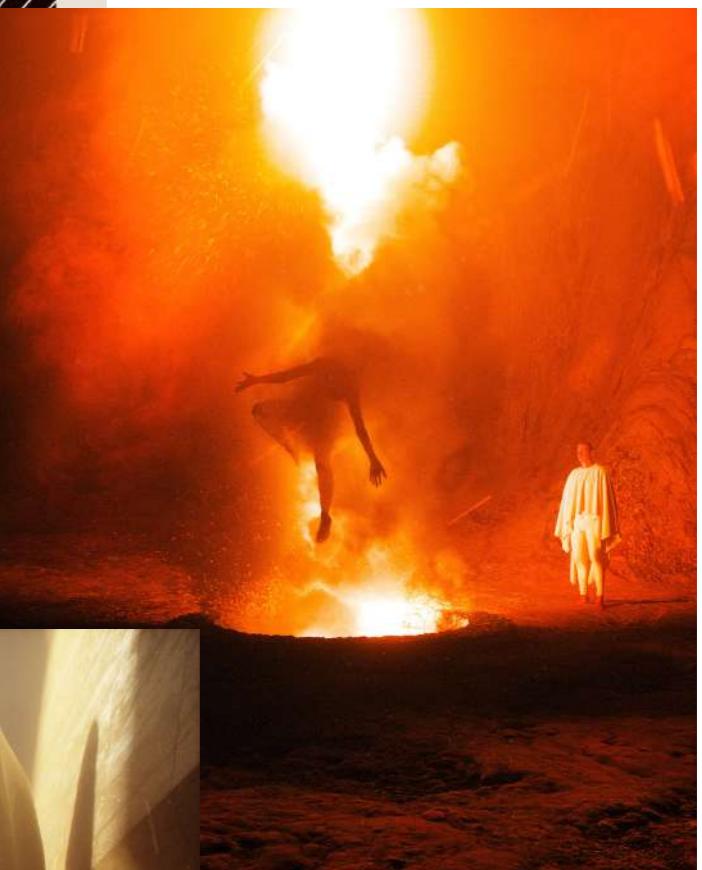
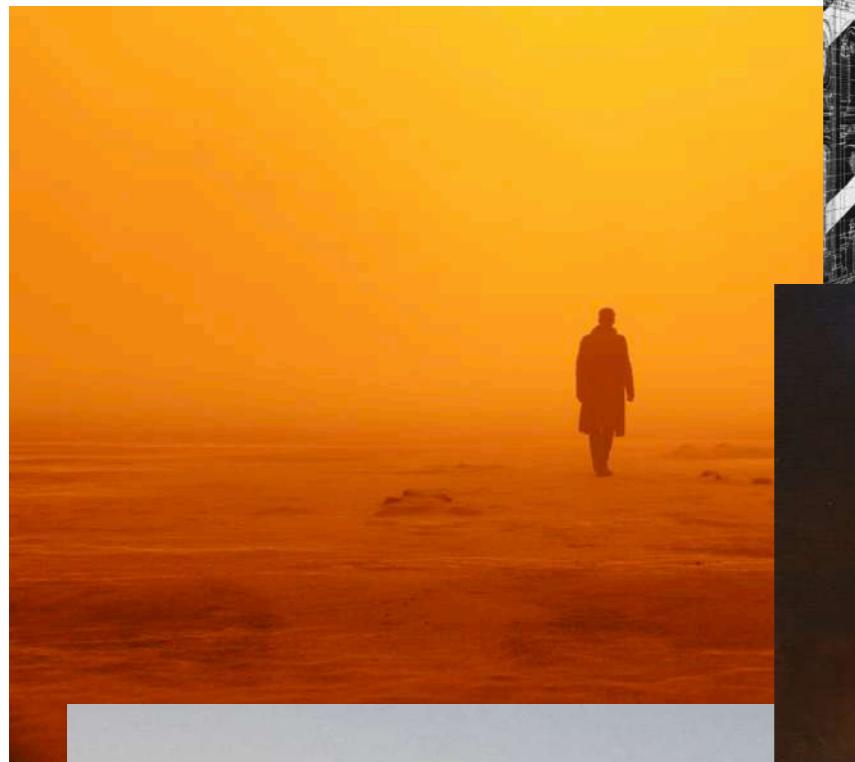
Si nous faisons confiance à la technologie pour qu'elle nous sauve, comme Dionne, nous risquons de nous retrouver piégés dans un système où nous avons perdu le contrôle. Penser que la technologie va empêcher le changement climatique et toutes les catastrophes qui y sont liées, c'est se voiler la face et prêcher la bonne continuation de notre système capitaliste. Un système partant du principe qu'il faut être en perpétuelle croissance ne peut pas être compatible avec une Terre dont les ressources sont limitées.

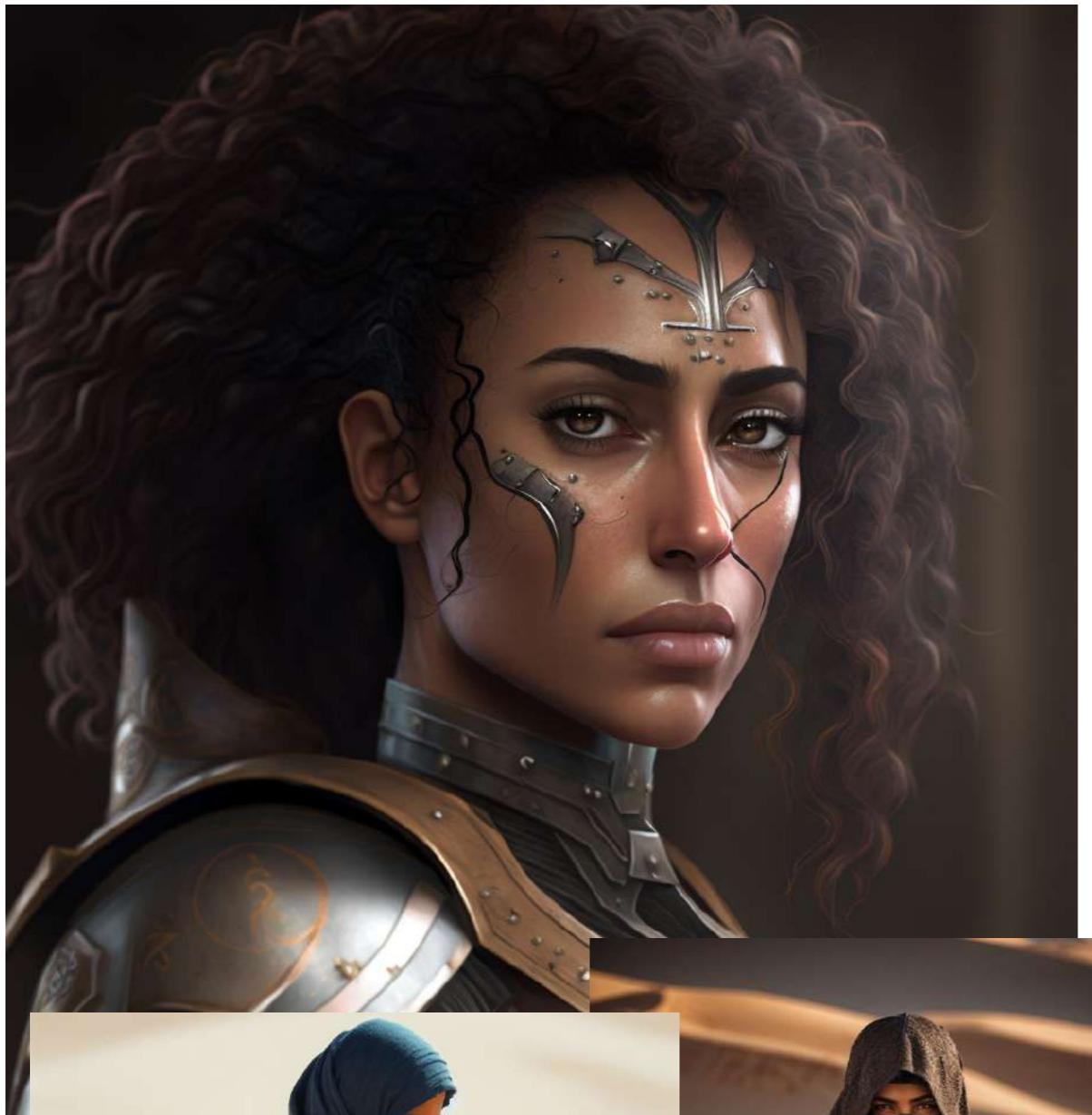
Croire au sauvetage technologique comme en une religion, ce qui est déjà le cas chez de nombreux magnats de la Silicon Valley et autres transhumanistes, nous mènera indubitablement à notre perte.

Cette interrogation sur la vision techno-solutionniste du monde, nous tenons également à la partager en montrant une civilisation effondrée, dont on comprend que la source se trouve être la technologie. Nous insistons notamment dans le passage musical où nos personnages traversent de nombreux paysages, dont d'imposantes mégalopoles en ruines jonchées de carcasses de vaisseaux. Notre diégèse est post-apocalyptique, l'activité de l'homme (mondialisation, consommation, guerre...) a bouleversé l'écosystème terrestre et les humains survivants ne vivent plus qu'à travers les cendres des sociétés qui ont provoqué cette chute.

Si une dystopie désertique n'est pas particulièrement innovante, nous axons notre originalité sur la gestion des nouvelles technologies algorithmiques, dites "d'Intelligence Artificielle (IA)", et toute l'esthétique qu'elles apportent à notre œuvre. Comme expliqué plus haut, nous employons des technologies IA pour représenter la machine dans notre film mais aussi pour questionner, d'un point de vue "méta", l'arrivée de ces nouvelles technologies dans notre quotidien. À nos yeux, l'impact écologique d'outils comme Chat GPT n'est pas assez mis en avant, notamment d'un point vue énergétique, sans parler des questions éthiques et morales que son utilisation pose.







Dionne

Theneris

A hooded figure stands on a rocky peak, looking out over a vast, industrial landscape. The scene is set in a desert-like environment with mountains in the background. The industrial area features numerous pipes, tanks, and structures, all bathed in a golden light, suggesting either sunrise or sunset. The figure is seen from behind, wearing a dark hooded cloak.

PRÉSENTATION DES RÉALISATEURS



Maxence Bossé

FORMATION

- Scénario - Master Art Technologie Création, Parcours nouveaux modes d'écriture - Université Paris Lumière - 2022 à 2024
- Science Politiques - UCO Angers et IFG, Paris 8 - 2017 à 2022

PRODUCTION

- Chargé de développement prospection nouveau projets - Paragon studio, Climax Studios - Été 2023

RÉALISATION

- « Ignis Oppidum » - Court-métrage - KORBOS - en développement
- « Experience » - Fanclip Cerrone et Laylow - 2023
- « Prie pour moi » - Fanclip Eden Dilinger - 2022
- « Geothe ou Guts » - Fanclip Eden Dilinger- 2022
- « +33 » - Fanclip Eden Dilinger - 2021

ÉCRITURE

- « Ignis Oppidum » - Court-métrage - KORBOS - en développement
- « Les nuages de braises » - Roman, scénario et nouvelles - en développement
- Séminaire écriture pour le cinéma d'animation - La Cambre et ENS Louis Lumière - Janvier à Février 2023
- Atelier écriture de série TV - Mohamed Benyekhlef - Octobre à Décembre 2022
- « Le cardinal Alighieri » - Nouvelle pour la Gargouille - 2021



FORMATION

- Réalisateur, concepteur audiovisuel - CinéCréatis Nantes - 2020 à 2023
- Marketing et communication - ISEG Nantes - 2017 à 2020

RÉALISATION

- « Ignis Oppidum » - Court-métrage - KORBOS - en développement
- « Immixion » - Court-métrage - CinéCréatis - 2023
- « Experience » - Fanclip Cerrone et Laylow - 2023
- « Rome Brûle » - Court-métrage - CinéCréatis - 2022
- « Prie pour moi » - Fanclip Eden Dilinger - 2022
- « Geothe ou Guts » - Fanclip Eden Dilinger - 2022
- « +33 » - Fanclip Eden Dilinger - 2021

ÉCRITURE

- « Ignis Oppidum » - Court-métrage - KORBOS - en développement
- « Immixion » - Court-métrage - CinéCréatis - 2023
- « Empreintes » - Court-métrage - CinéCréatis - 2022
- « Mis Dokthir » - Court-métrage - 2022

SUPERVISION VFX

- « Rome Brûle » - Court-métrage - CinéCréatis - 2022
- « The Last Frame » - Court-métrage (film de fin d'études) - CinéCréatis - 2023

PRESTATIONS VISUELLES

- « Superboom records » - Création d'une charte graphique, motion design, print, captation visuelle photo et vidéo - 2018 à 2022
- Prestations ponctuelles : captation photo et vidéo, print, motion design - 2018 à 2022

Nolan Corlay



PRODUCTION

Note de production

C'est avec grand plaisir que je vous présente le projet de court-métrage IGNIS OPPIDUM de Nolan CORLAY et Maxence BOSSÉ.

J'ai découvert le travail et la passion d'eux deux lorsque Nolan et moi étions en dernière année d'école de cinéma à Nantes. Maxence, lui, commençait son mémoire de recherche académique autour de la singularité technologique. Malgré son stade, à l'époque, encore très embryonnaire, ce projet a tout de suite retenu mon attention et j'ai très vite senti son potentiel. Notamment de par son univers hyper inspiré et nourri de références éclectiques, regroupant multiples époques et formes de création. Je pense que tous les deux font partie de cette nouvelle génération de créateurs. Des artistes qui s'attachent à défendre un cinéma libre, audacieux et sans concession. Ce qui personnellement m'anime et que nous essayons de faire au sein de KORBOS. D'autant plus que le sujet dont ils traitent est en plein dans l'actualité. L'intelligence artificielle est au cœur de leur récit de leur travail. En effet ils se sont servis de celle-ci pour écrire les poèmes qui y seront récités. Et pour renforcer encore plus cette idée de métá-narration, leur envie est que les VFX et parties dans le cyber espace soient en partie constitués du travail d'intelligences artificielles entraînées et nourries pour cela.

Étudiant-chercheur à Paris Lumière et fasciné par la littérature et le cinéma de science-fiction, Maxence se concentre sur la singularité, l'usage et le rôle de l'intelligence artificielle dans

le récit. Nolan, lui, sortant d'école de cinéma en spécialité effets-spéciaux, il s'intéresse aux nouvelles technologies et se concentre sur les VFX et l'IA afin de les exploiter, ensemble, au sein de ce projet.

IGNIS OPPIDUM comporte beaucoup d'enjeux. Outre sa profonde envie de s'ancrer dans le présent et le futur proche en faisant directement intervenir au sein du film les nouvelles technologies. Ses envies de cinéma et de grands espaces y sont tout aussi bien présentes. Le succès de ce film reposera notamment sur une bonne coordination de l'équipe et une orchestration rondement menée. Nous avons l'ambition de tourner ce film sur deux pays. En effet l'envie des réalisateurs de planter leur décor dans le désert à tout de suite été une évidence. Ce pourquoi nous tournerons donc une partie dans le désert espagnol (les extérieurs de jour), et l'autre partie en région Pays de la Loire (intérieur, fond vert, et extérieurs nuit), d'où nous sommes tous les trois originaires. Ils ont déjà effectué un premier repérage artistique en septembre dans le désert de Las Bardenas pour s'en imprégner et le retranscrire au mieux dans le scénario.

Je suis heureux d'accompagner Nolan et Maxence dans ce projet d'envergure qui scellera notre première collaboration commune. Et j'espère que ce dossier saura vous convaincre d'apporter votre soutien à notre projet.

Killian MARTIN

Éco -production

Notre stratégie d'éco-production s'axe sur deux volets : la réduction de l'impact et l'action en faveur de l'environnement.

Nous souhaitons un projet vert, privilégiant des circuits courts et une responsabilisation de chacun.e sur son impact environnemental local et général, comme lors de nos précédentes productions, personnelles, scolaires et associatives.

Pour ce faire nous avons identifié des pôles majeurs et des actions essentielles:

Pôle régie : aujourd'hui, nous savons que le pôle régie est le pôle qui a le plus d'impact environnemental, nous avons donc décidé de nous concentrer au maximum sur celui- ci. Le transport de personnes et de matériel sera ainsi rentabilisé au maximum, nous souhaitons réduire au maximum le nombre de véhicules ainsi que leurs trajets, les locations de camions et de matériels s'effectueront au plus près des lieux de tournage, y compris en Espagne. Le logement sera, en conséquence, au plus près possible des lieux de tournage, pour réduire à nouveau les trajets, et le plus possible dans une configuration collective. La restauration sera également un point important, devant se composer de produits issus de circuits courts, et si possible à faible empreinte carbone (réduction de la part de produits animaux). Les préparations seront raisonnées et tout excédent de nourriture sera valorisé par le biais d'applications

de don (Geev) de maraudes en accord avec les associations locales, ou bien pour l'alimentation animale en dernier recours. La régie étant également une source importante de déchets, elle s'engage dans une démarche de tri et valorisation des déchets (réutilisation des plastiques thermo-modelable, réalisation d'éco briques, privilégier le vrac).

Pôle production : nous avons souhaité nous engager dans une éco-production, et ce par l'impulsion de l'équipe même de production. Nous travaillons le plus possible par le biais de visioconférences, afin d'éviter des déplacements supplémentaires au sein de la France (environ 8 aller-retour Paris Nantes évités chaque semaine). Les seuls documents qui seront imprimés le seront grâce à l'imprimerie collective de Paris X Nanterre et tous nos contrats seront signés et rédigés électroniquement. La production a aussi souhaité instaurer lors de chacune des 2 phases de tournage une clean walk afin de réduire l'impact des autres utilisatice.s des décors, notamment au sein du parc naturel de Las Bardenas. Ces temps conviviaux sont des temps de revitalisation de la nature. Nous nous engageons aussi dans une démarche globale de "tournage fantôme", aucune trace du passage de l'équipe de production ne doit laisser penser qu'un tournage a eu lieu. Ces engagements sont ceux de l'ensemble de la production et en cas de non respect ou d'eco-délit, Korbos se réserve le droit de stopper sa collaboration avec le.a membre de l'équipe technique.

Pôle Décoration & Costumes : nous avons mis l'accent dans les notes de production, sur un objectif 80/20, avec au minimum 80% de production de seconde main impliqués dans les costumes, décors et accessoires, et 20% maximum d'éléments neufs, avec un objectif d'éléments fabriqués artisanalement neuf, afin de réduire l'impact de la consommation mondialisée sur notre production.

Vous l'aurez donc compris, nous sommes d'une nouvelle génération, celle qui pense que le cinéma peut être plus vert qu'il ne l'est, et qui ne refuse pas l'autocritique. À l'issu de la phase de production, nous établirons un bilan d'impact environnemental, afin de quantifier, pointer et partager, et à l'avenir de réfléchir collectivement à l'amélioration de nos stratégies, et de celles de l'industrie cinématographique.





Présentation de Korbos

Korbos est une association de loi de 1901 créée en juillet 2023 par des passionné.e.s de cinéma, rassemblé.e.s autour d'un projet commun de valorisation de la culture cinématographique et de création collective.

L'envie de Korbos est de permettre aux artistes de mener à bout leurs projets et créations artistiques. De les accompagner dans tout le processus de création : écriture, recherches de financements, tournage, post-production, communication, diffusion...

Les projets que nous soutenons et accompagnons nous sont proposés via un formulaire de demande de projets. Ils sont ensuite présentés lors des conseils d'administration de l'association. S'ils suscitent notre intérêt commun, ils sont retenus et l'association devient donc porteuse

du projet. Et ce notamment auprès des financeurs, partenaires et organismes bancaires, toujours en lien avec la.les personne.s initialement porteuse.s du projet.

Le modèle associatif nous permet de travailler dans une ambiance professionnelle tout en remplissant une mission culturelle au profit du territoire français et de la Région Pays de la Loire. Le choix d'un tel modèle favorise les échanges, les débats et les choix démocratiques.

L'association est née à Nantes et la majorité de ses membres se sont rencontrés à CinéCréatis Nantes. L'envie pour beaucoup est de continuer d'y travailler, ce pourquoi nous favorisons les projets et tournages dans la région. Permettant la constitution d'équipes artistiques et techniques Nantaises.



KORBOS
ASSOCIATION LOI DE 1901

korbos.fr
contact.korbos@gmail.com