

## **1. NOTE DE RÉALISATION**

Mon envie dès le premier niveau d'écriture était déjà de jouer sur les différents points de vue que l'on propose au spectateur. C'est donc une notion primordiale lorsque j'aborde la réalisation de ce projet.

Il me semble important de ne pas oublier que le point de vue n'existe pas seulement par l'image. Il se trouve effectivement dans l'image, mais aussi dans le son, dans les vêtements, dans les décors et dans chaque spectateur.

Le traitement sonore de ce film est très important et est étroitement lié à l'image. C'est le son qui dès le début du film montre au spectateur que nous jouerons sur le point de vue. En associant le bruit des clous qui tombe dans le carton à l'image de la mer, on fait entendre un son au spectateur qui en réalité en est un autre.

Il y a donc un travail important de mixage. Notamment pour que le son des clous dans le cartons soit le plus ressemblant possible avec le bruit des vagues, mais aussi, au niveau de la spatialisation. En effet, celui qui parle n'est pas forcément celui que l'on voit. Dans le cadre de ce court-métrage qui aborde les non-dits, les messages ne doivent pas passer exclusivement par la parole. Les personnages à l'image, silencieux, peuvent laisser place à une discussion qui se déroule en arrière-plan. Par exemple, lorsqu'Alain est oublié dans son fauteuil roulant face au mur, les discussions continuent derrière lui, le plaçant déjà comme une figure décédée.

Pour créer l'immersion, nous avons fait le choix avec Noé Cornago, le chef opérateur, de nous diriger vers des courtes focales. Être plus proche de l'acteur avec ces focales permet de créer un effet de proximité. Faisant abstraction du reste, le spectateur se concentre sur un personnage à un instant T. Permettant ainsi de focaliser son attention sur un point de vue individuel. En parallèle, ces focales représentent un défi en termes de réalisation parce qu'il faut rendre le passage entre les courtes et les plus longues acceptables visuellement pour le spectateur.

Les décors sont des terrains de jeux gigantesques pour faire passer des messages. L'intérêt de placer l'action dans une maison familiale, c'est qu'elle raconte déjà l'histoire. L'état de la maison dépeint l'état de la famille. L'histoire passe aussi par les indices laissés au cours du film comme la trace de poing dans le mur lors de la première scène ou par la signification des objets, comme l'assiette fendue accrochée dans la cuisine. L'intérêt de ces choses que l'on laisse entrevoir au spectateur est de les laisser à leur place d'indice, et donc, de ne pas s'attarder dessus à l'image. Donner toutes les clés au spectateur mais le laisser passer à côté.

Enfin, les costumes disent qui sont les personnages. En jouant avec les couleurs et les vêtements, l'objectif est d'établir les relations, le caractère des différents membres de la famille. Alain, le grand-père habillé de sorte à ce qu'il se fonde dans la maison, comme s'il était déjà mort. Christian revêtant plus de couleur que le reste de la famille montrant sa déconnexion avec l'histoire familiale.

Le tournage se fera en Bretagne car c'est l'origine même de l'histoire et il m'aurait semblé malhonnête de placer mes personnages ailleurs. Également, l'air marin place le tournage dans une ambiance particulière qui, je pense, se ressentira à l'image.

## **2. INSPIRATIONS VISUELLES**





*Sources :*

*At Eternity's Gate- Julian Schnabel*  
*L'enfance d'Ivan - Andreï Tarkovski*  
*Le Sacrifice - Andreï Tarkovski*  
*Seconds - John Frankenheimer*  
*Sucker Punch - Zack Snyder*  
*Monster - Hirokazu Kore-eda*  
*The Lodge - Veronika Franz et Severin Fiala*  
*Mike - Craig Gillespi*  
*La Maison - Paloma Baeza*