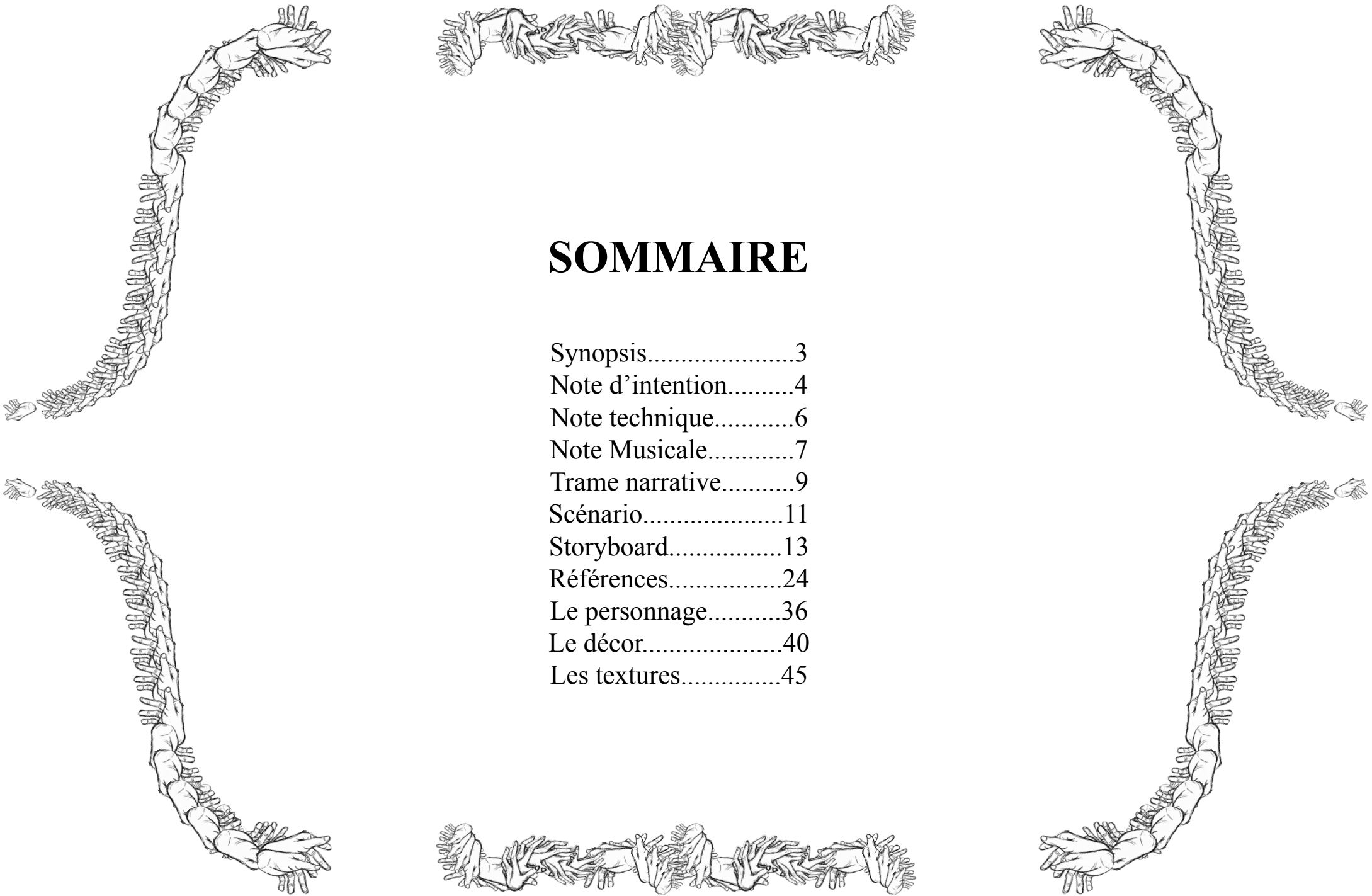




DOSSIER DE PRÉ-PRODUCTION

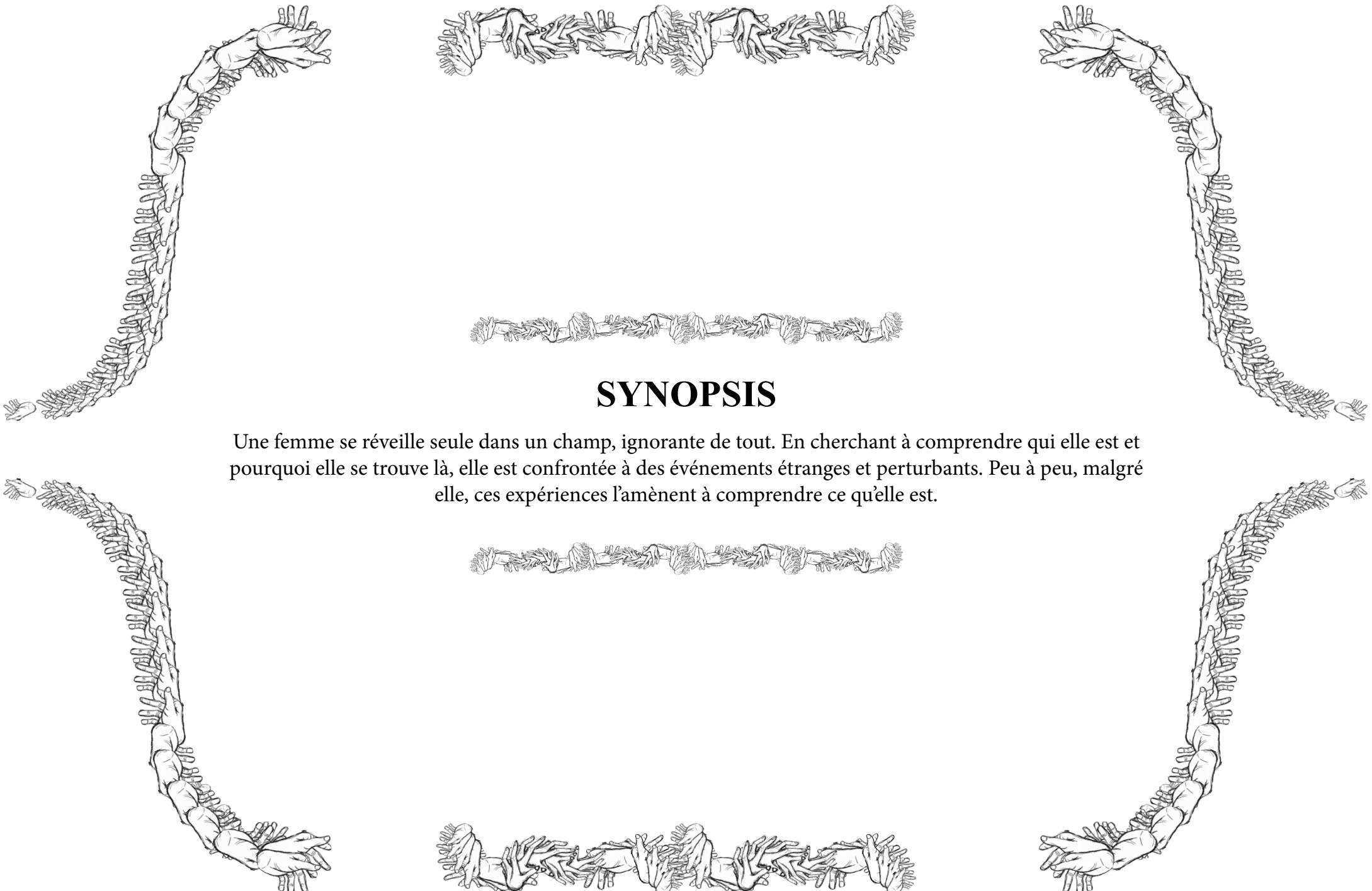
La Nébuleuse

Projet de diplôme DNMADe 3
Mathis Malandrino



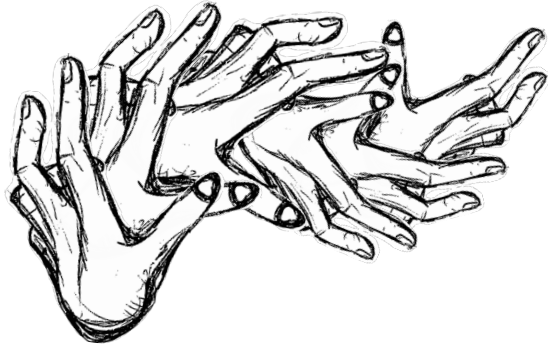
SOMMAIRE

Synopsis.....	3
Note d'intention.....	4
Note technique.....	6
Note Musicale.....	7
Trame narrative.....	9
Scénario.....	11
Storyboard.....	13
Références.....	24
Le personnage.....	36
Le décor.....	40
Les textures.....	45



SYNOPSIS

Une femme se réveille seule dans un champ, ignorante de tout. En cherchant à comprendre qui elle est et pourquoi elle se trouve là, elle est confrontée à des événements étranges et perturbants. Peu à peu, malgré elle, ces expériences l'amènent à comprendre ce qu'elle est.



NOTE D'INTENTION





Note d'intention

Ce projet constitue l'aboutissement de ma licence en images animées et s'inscrit dans une réflexion sur la frontière entre le vivant et l'inerte. Ce questionnement prolonge les recherches que j'ai menées au cours du premier semestre de ma troisième année. Dans le cadre de l'animation en stop-motion, la marionnette est souvent perçue comme quelque chose d'étrange et dérangeant, incarnant une forme de vie qui n'est pas pleinement réelle. L'objectif de ce film est de proposer une représentation volontairement abstraite de la vie que peut manifester une marionnette à l'écran.



À travers l'analyse et la recherche autour de films tels que Alice (Jan Svankmajer, 1988) ou La Main (Jiri Trnka, 1965), l'envie m'est venue de traiter la question de l'inanimé qui devient animé dans un film en volume. Parmi mes références principales, figure également La Quatrième Dimension, une série télévisée créée par Rod Serling à partir de 1959. Dans l'épisode Cinq personnages en quête d'une sortie (1959), des personnages se réveillent enfermés dans un espace clos, sans aucun souvenir, et cherchent à comprendre pourquoi ils sont là et comment en sortir. Cette référence nourrit directement la réflexion du film autour de l'enfermement, de l'absence de repères et de la quête de sens.

Le projet repose sur un trouble volontaire, fondé sur l'incertitude de ce qui se déroule à l'écran. La frontière entre le vivant et l'inerte est au cœur du film, notamment à travers le choix de la marionnette. Le spectateur est invité à s'interroger : la marionnette a-t-elle réellement pris vie ? Le créateur est-il conscient de cette possible vie, ou est-ce lui qui projette cette histoire ? Ces questions ne trouvent pas de réponse définitive et participent à l'ambiguïté du récit. Le spectateur est placé dans une position particulière. Il partage en grande partie le point de vue du personnage, observant et tentant de comprendre sans disposer de toutes les clés. Toutefois, il possède également un léger décalage de compréhension : il reconnaît certains objets qui apparaissent (maison, banc, table), alors que la marionnette, elle, ne connaît aucun de ces éléments. Ce décalage induit un trouble supplémentaire : si la marionnette ne reconnaît pas ces objets, est-ce parce qu'elle est véritablement vivante et découvre le monde pour la première fois ?

Cette frontière volontairement floue repose sur un concept central : **le contraste**. Qu'il s'exprime par l'image ou par le son, l'objectif est de créer une opposition marquée. Au début, l'image sera fortement contrastée. Progressivement, elle s'adoucir pour laisser apparaître de plus en plus de nuances de gris. Ce gris symbolise une séparation incertaine, une frontière instable, traduisant le doute et l'ambiguïté. Il fait écho à la Nébuleuse (le personnage) et à sa nature insaisissable. Ce contraste peut se manifester également par l'utilisation du flou en arrière-plan : seule la figure du personnage, ou l'élément central de la scène, restera nette, renforçant ainsi la focalisation et la sensation d'isolement.

Définition du projet

Ce film est un court-métrage dramatique (sombre/psychologique) centré sur la quête de compréhension d'un monde aux phénomènes étranges, à travers le regard d'une jeune femme sans mémoire ni connaissance. Le film sera entièrement réalisé en volume (stop-motion), image

par image. Sera également intégrée de la prise de vue réelle à la fin du film. Ce film s'appelle La Nébuleuse > Dans certaines religions, quelque chose de nébuleux/se représente souvent la manifestation visible du divin, l'espace de création cosmique et la transition entre différents états d'existence. Également, les définitions sont : qui manque de clarté, de netteté ; qui est confus, flou, fumeux. Le film sera réalisé en noir et blanc en format 4/3. Le format change au moment de la révélation et passe en 3/2.

Démarche

Le traitement du film repose sur une approche minimaliste et immersive. L'univers dépouillé, presque abstrait, renvoie directement à l'état intérieur du personnage, vide de souvenirs et de repères. Le sujet ayant déjà été traité de plein de façons, j'essaie dans ce court-métrage de me concentrer sur les émotions de la marionnette. Ne comprenant pas la situation, elle ne sait ni comment agir, ni quoi explorer. Cette absence totale de repères conditionne entièrement son comportement et son rapport à l'espace qui l'entoure.

L'objectif est que le spectateur se mette à la place du personnage. Le ton est dramatique et tragique. Le récit se construit dans la lenteur, dans la tension. La narration est linéaire et se passe de dialogues ou de voix off, afin de laisser toute la place à l'image, au son, l'interprétation du spectateur et au jeu de la marionnette. Une narration néanmoins remise en question par le climax final, qui lui, offre une relecture et une compréhension différente des événements qui se sont déroulés.

Les informations sont révélées simultanément, renforçant l'identification et le partage des émotions. Néanmoins, à la fin du court-métrage, la révélation finale n'est pas intégrée de la même manière pour le personnage que pour le spectateur. Le personnage voit l'ombre et décide de fuir, terrifiée par ce qu'elle vient de voir. La main nous est révélée quand elle saisit la marionnette, au dernier moment, pour que le spectateur se questionne tout le long du film, sur ce qu'est cette ombre si imposante. Les éléments sont donc volontairement flous, dans un premier temps pour que le spectateur s'identifie à la marionnette, mais pour qu'il puisse réfléchir par lui-même et se questionner pendant le film. Dans les films, la peur naît souvent de l'invisible, c'est-à-dire de ce que le spectateur ne voit pas et qui terrifie le personnage (comme dans Jaws de Steven Spielberg, 1975) ou Alien (Ridley Scott, 1979) par exemple). Le climax offre une relecture complète du film et donne sens aux étrangetés précédentes. La fin reste volontairement ouverte, laissant planer le doute sur l'état du personnage et sur la possibilité d'un mouvement et d'une conscience.

Le choix de la marionnette est central dans la démarche. Elle incarne un corps inanimé, étrangement vivant, dépendant (ou non) d'une force extérieure. La marionnette sera inspirée de l'Arlequin dans La Main réalisé par Jiri Trnka. Dans ce film, le pantin n'a aucune expression faciale, il est inanimé. Ma marionnette sera similaire dans sa conception et dans sa mise en image, volontairement inerte. L'objectif est de réaliser un pantin comme si une personne réelle l'avait construite, et qu'elle prenait vie, telle qu'elle est. Les événements qu'elle subit, ainsi que l'apparition incontrôlée des éléments, soulignent l'idée d'une existence conditionnée par une volonté autre que la sienne.





Note technique

Visuellement, je m'inspire du court-métrage d'Élie Chapuis, *Imposteur*. C'est un film sobre, très propre en apparence, réalisé en noir et blanc, il joue avec les ombres et les contrastes pour donner vie à son monde. À travers le noir et blanc, le volume et les éclairages, je vais pouvoir explorer les contrastes, les niveaux... Le film sera donc réalisé en noir et blanc. L'absence de couleur invite le spectateur à se concentrer sur les textures, les contrastes, les volumes et les mouvements. Le travail de la lumière permet de souligner les formes et les ombres. Le cadrage joue également une part importante dans la compréhension des émotions du personnage. Gros plan pour l'incompréhension, le doute... La plongée pour la peur. Des cadrages tordus pour exprimer un moment d'ambiguïté. Des plans d'ensemble pour comprendre le décor. Il n'y aura pas de mouvement de caméra, seulement des prises fixes et contemplatives. La caméra fixe agit comme un point d'observation immobile qui contraste avec l'animation de la marionnette. Cette opposition entre la stabilité du cadre et l'énergie vitale qui traverse la marionnette rend sa présence étrange et vivante. Les apparitions d'éléments se feront uniquement en hors-champ. Ce procédé permet de maintenir le spectateur au même niveau d'information que le personnage, et de renforcer le trouble et l'incompréhension partagée.

Les décors sont volontairement vides et minimalistes. Les murs seront peints et auront un effet de perspective et de profondeur. Les décors reflètent l'état intérieur du personnage, privé de connaissance, et permettent de recentrer l'attention sur l'animation, les mouvements et les éléments significatifs du récit. La lumière sera crue et contrastée au départ, pour devenir de plus en plus nuancée au fil du film.

Au cours du film, les nuances de gris deviennent de plus en plus prononcées et viennent progressivement atténuer le fort contraste présent au début. Cette évolution visuelle traduit l'effacement de la frontière entre le vivant et l'inerte, rendant la nature de la marionnette de plus en plus incertaine. À mesure que le récit avance, ces variations de gris nourrissent ainsi le questionnement sur son identité réelle : objet manipulé ou être véritablement vivant ?

À la fin du film, lorsque l'attention se recentre sur la marionnette, le contraste redevient marqué. Ce retour à une image plus tranchée ne cherche pas à révéler une vérité définitive, mais au contraire à préserver le mystère du personnage et à laisser au spectateur la liberté d'interpréter sa véritable nature. Le contraste marqué représente la vérité du film — sa vie, son esthétique, son histoire... Tandis que les nuances de gris introduisent progressivement une forme de désordre qui vient remettre cette vérité en question.

Mon animation sera volontairement saccadée afin de suggérer une vie insufflée, fragile et artificielle. Ce choix accentue l'ambiguïté entre l'animé et l'inanimé, et renforce le malaise et l'étrangeté du personnage. Le rythme du film est volontairement lent. Il traduit la découverte, l'incompréhension et la contemplation imposée au personnage comme au spectateur. Le montage utilisera des raccords de continuité essentiellement pour passer d'une scène à l'autre.

Lors de la prise de vue réelle, il y a un changement de dimension, on passe du format 4/3 au format 3/2. L'écran devient plus aéré, plus réel et vivant. Lors du travelling final, lorsque l'on se rapproche du personnage, les bandes se reforment à nouveau en format 4/3. On se recentre sur le personnage, on pense qu'il va bouger. Dans cette même logique de contraste, la rupture entre le format 4/3 et le 3/2 souligne une opposition dans la représentation de la vie de la marionnette. Le 4/3, plus resserré, concentre le regard sur le personnage, l'action et le récit, créant une sensation oppressante. À l'inverse, le 3/2, plus ouvert et plus aéré, apporte une impression de mouvement et de vie qui contraste avec le format plus resserré. Ce changement de format vient ainsi perturber les repères visuels du spectateur et questionner, une fois encore, la réalité du personnage et du monde qui l'entoure.

À travers ce film, je souhaite amener le spectateur à réfléchir à la notion d'identité : est-elle liée à la mémoire, au corps, au mouvement, ou à une force extérieure ? Le film cherche à proposer une expérience sensorielle et réflexive, invitant le spectateur à se questionner sur ce qu'il vient de voir plutôt qu'à lui fournir des réponses explicites.



A decorative border composed of numerous hands, some holding each other in a circular arrangement around the central text. The hands are drawn in a simple, sketchy style with visible fingers and palms.

NOTE D'INTENTION MUSICALE

Note d'intention musicale

La musique occupe une place centrale dans la narration du film. Elle sera extradiégétique. Son rôle est de transmettre les émotions du personnage au spectateur. Elle interviendra notamment dans les moments de forte incompréhension du personnage, lorsqu'un événement surgit et qu'elle n'en comprend pas la nature exacte. Des moments de silence seront présents entre chaque musique, laissant la place au vide sonore, à l'animation et aux bruitages. Ces espaces silencieux amènent le spectateur à partager ce que ressent la marionnette : le vide, l'incompréhension et les interrogations sur le monde étrange qui se présente à elle.

En cohérence avec le concept d'opposition au cœur du projet, les différentes compositions musicales présenteront des tonalités radicalement contrastées, tout en conservant une structure similaire. Ex : mélange de graves et aigu, d'abstrait et de concret ou de lenteur et de rapidité. Cette approche permettra de créer un effet de miroir et de tension interne. Une référence importante pour cette direction est le travail de Jonny Greenwood sur *There Will Be Blood*, notamment la piste *Open Spaces*.

La bande sonore devra également apporter une dimension irréelle et presque magique, en contraste avec l'aspect tangible et texturé du stop-motion. Ce décalage participera à créer une tension perceptive entre ce qui est vu et ce qui est ressenti. La musique s'interrompt brutalement lors du twist final, marquant la fin de l'illusion de vie et rompant le rythme lent et immersif installé jusque-là. Toute la séquence en prise de vue réelle qui suit sera dépourvue de musique, renforçant ainsi l'impact du silence. La musique reprend dans le plan final, lorsque la marionnette redevient le centre de l'image. La musique se prolonge alors dans le générique de fin, avec une tonalité totalement différente des précédentes : triste, dure et révélatrice. Cette dernière composition constitue un véritable point culminant émotionnel.

L'instrumentation envisagée repose principalement sur :

- Cordes (violons, violoncelles, contrebasses)
- Piano
- Éventuellement des chœurs

Les cordes sont, pour moi, associées au stress, à l'incompréhension et à la peur. Les notes de piano, quant à elles, semblent plutôt chercher à exprimer une forme de tristesse. En ce qui concerne les chœurs, ils évoquent quelque chose de mystique, voire de religieux ou de spirituel.

L'objectif est de produire une musique poignante et ambiguë, capable de captiver le spectateur et de le laisser dans un état de doute. Elle ne doit pas apporter de réponse claire, mais au contraire maintenir une incertitude quant à la nature de la marionnette. Cette intention s'inscrit dans une logique similaire à celle de Christopher Nolan dans *Inception*, où la fin ouverte entretient volontairement la frustration et l'interrogation.

Les bruitages et effets sonores jouent également un rôle essentiel dans la mise en scène. L'ensemble du design sonore sera pensé à l'échelle du personnage miniature : les sons liés à la main humaine seront amplifiés et démesurés. Les bruits de la marionnette resteront cohérents avec sa taille, ils auront même une sonorité différente de notre monde. Exemple : quand le personnage fait tomber la chaise, le bruit ressemblera davantage à un bout de carton/bois qui heurte le plancher plutôt qu'un vrai bruit de chaise en bois qui heurterait un vrai sol. Ce traitement sonore participera à structurer la perception du monde et à renforcer l'immersion.

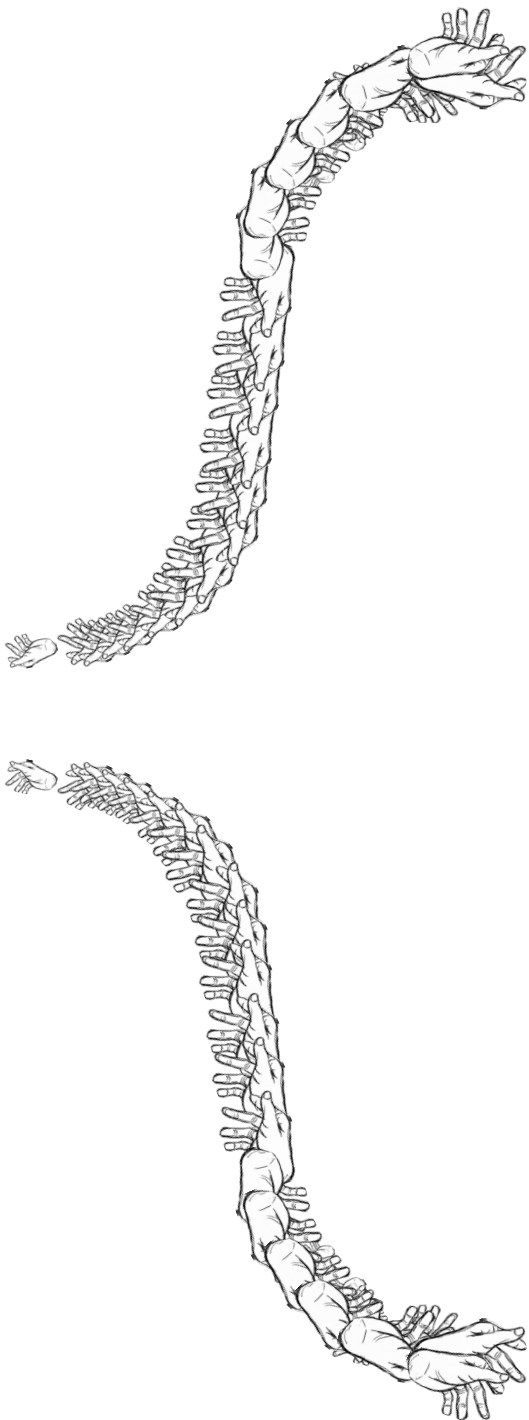
Plusieurs œuvres constituent des références majeures pour ma bande sonore :

- *Memories of Murder* : pour son atmosphère sombre et dramatique
- *Arrival* : pour son approche abstraite, cérébrale et contemplative
- *Hunter × Hunter* : pour son intensité émotionnelle et son immersion
- *There Will Be Blood* : pour son caractère oppressant et obsessionnel
- *Old boy* : pour son côté orchestral et tragique

Ces œuvres ont en commun leur capacité à utiliser la bande sonore comme un véritable outil narratif, capable de provoquer malaise, fascination, tension ou oppression. Leur musique ne se contente pas d'accompagner l'image : elle en révèle la profondeur et guide la compréhension du spectateur.

C'est précisément cet objectif que vise la bande sonore du film : devenir un élément narratif à part entière, indispensable à la compréhension globale de l'œuvre.





TRAME NARRATIVE

Situation initiale

Une femme se réveille dans un champ au milieu de nulle part. Elle se lève et scrute l'horizon : rien, seulement de longs champs à perte de vue.

Élément déclencheur

Elle se retourne et tente de repérer quelque chose qui lui semble familier. Soudain, un bruit sourd et effroyable retentit derrière elle. En se retournant, elle aperçoit une maison. Déterminée à comprendre ce qui se passe, elle décide de s'en approcher.

Péripéties

Elle avance vers la maison et pose ses mains contre ses murs, comme si elle tentait d'en saisir la nature. Tout laisse à penser qu'elle ne sait pas ce qu'est une maison. L'une de ses mains ouvre la porte. À l'intérieur, la pièce est entièrement vide. Elle en fait lentement le tour, sans rien y découvrir.

Toujours derrière elle, un bruit retentit, semblable à celui entendu lors de l'apparition de la maison. Elle se retourne et découvre, apparues comme par magie au centre de la pièce, une table et une chaise. Surprise, elle s'en approche et observe la table attentivement. Elle retourne ensuite la chaise. Au même instant, une ombre traverse la pièce. Un nouveau bruit se fait entendre à l'extérieur. Elle ouvre la porte, mais ne voit rien. Intriguée, elle sort de la maison. En l'observant, elle remarque qu'elle est fleurie, ornée de buissons et d'éléments décoratifs tels qu'un banc ou des pots de fleurs.

Soudain, une immense ombre se projette sur le sol. Elle se retourne brusquement vers son origine. Terrifiée, elle recule et chute. L'ombre se retire peu à peu de son visage, laissant le spectateur dans l'incertitude. Un arbre est apparu. Elle le regarde longuement, puis se relève et se met à courir pour fuir. Dans sa course, elle se heurte violemment à un mur "invisible" : un mur qu'elle ne pouvait voir car il s'agit d'un décor peint. Elle se redresse et observe ses mains, touche son corps, son visage, comme pour analyser qui elle est — ou ce qu'elle est. La tension s'intensifie ; en arrière-plan, une forme floue semble se rapprocher dangereusement d'elle.

Climax

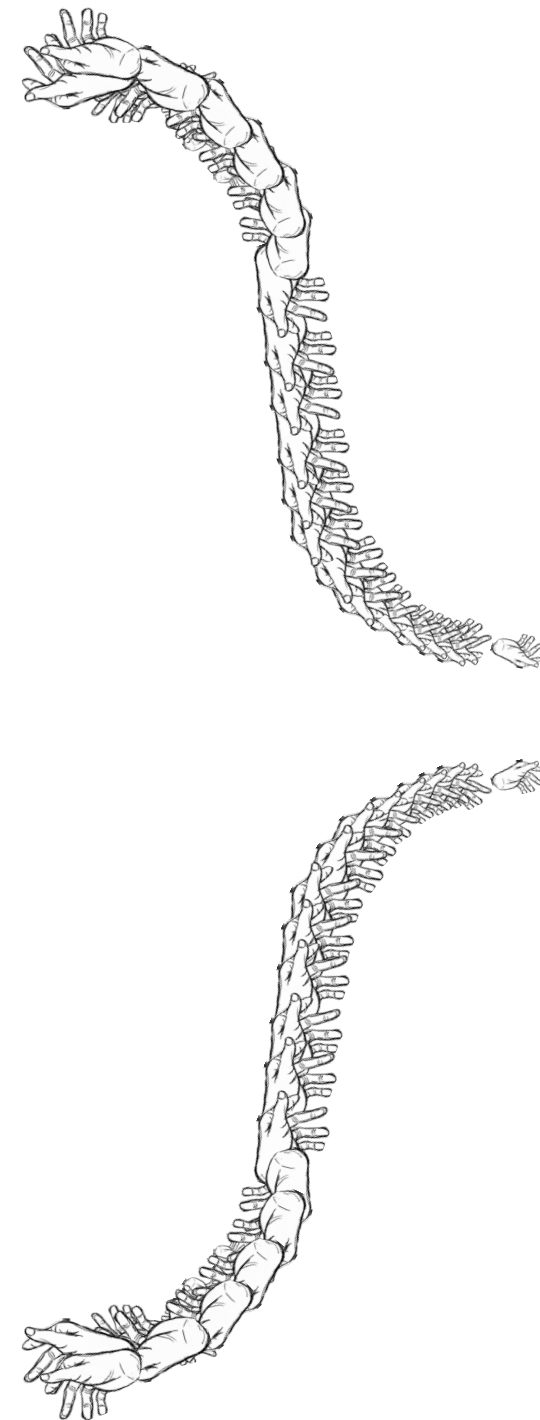
La forme floue se révèle être une main, cette main saisit le personnage.

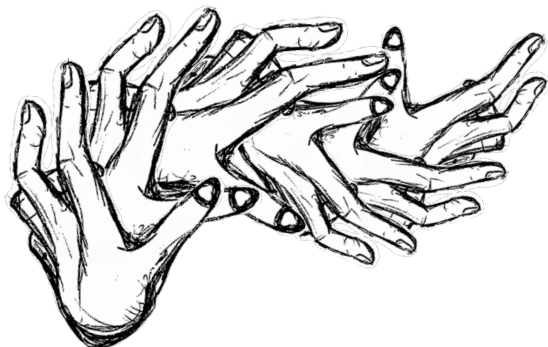
Dénouement

Le film bascule alors en prise de vue réelle. Une personne observe la marionnette, l'examine, puis la replace sur un plateau de tournage miniature. La main installe des barrières autour de la maison et positionne la marionnette, les mains posées sur ces barrières.

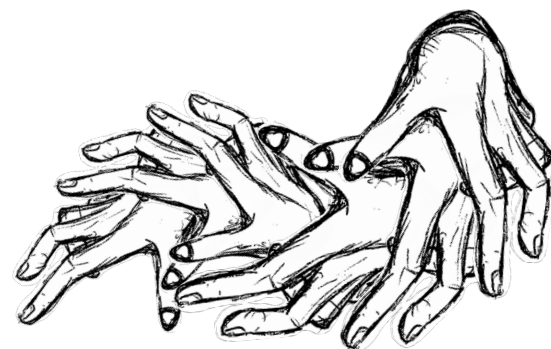
Le plan effectue un lent zoom et s'attarde sur le visage immobile de la marionnette. Ce mouvement progressif laisse planer le doute : va-t-elle bouger à nouveau ?

Fin.





**SCÉNARIO &
VALEUR DE PLAN**



1 - LIEU INDÉTERMINÉ - JOUR

(1) Gros plan - Texture - 7sec

3 plan fixe de texture coloré, d'abord blanc, après noir, ensuite gris.

(2) Très gros plan - Yeux - 9sec

Vu sur les yeux fermés d'une femme. Elle les ouvre au bout de quelques secondes.

(3) Plan moyen - Le personnage allongé - 9sec

Le personnage, allongé au sol, bouge sa main droite et la pose sur son corps, avant de se relever lentement.

(4) Plan américain - 7sec

Elle regarde de droite à gauche pour observer les alentours.

(5) Point de vue personnage - 3sec

Vision du personnage, rien à l'horizon, une grande source lumineuse l'éblouit.

(6) Plan américain - 8sec

Elle se tourne pour observer également ce qu'il y a derrière elle. D'un seul coup, un bruit atrocement fort surgit. Elle sursaute et reste figée. Elle se retourne pour voir de quoi provient ce bruit.

(7) Plan d'ensemble - champs et maison - 5sec

Une maison est apparue au milieu des champs vides.

(8) Plan américain - 5sec

La femme regarde avec interrogation cette maison. Elle avance et sort du champ.

(9) Plan d'ensemble - Maison et personnage - 2sec

La femme marche vers la maison.

(10) Plan italien - Profil - 11sec

La femme s'approche de la maison, pose ses mains sur les murs et observe l'intérieur.

(11) Plan italien - 11sec

Le personnage, en laissant une main contre la maison, en fait le tour. Elle arrive sur la seconde face de la maison, ici se trouve une porte. Elle la pousse et l'ouvre sans faire exprès. Elle rentre dans la maison.

2 - INT. MAISON - JOUR

(12) Plan d'ensemble - Travelling avant - Le personnage - 35sec

Tout doucement, elle fait le tour de l'intérieur. Elle observe les murs, jusqu'à arriver à une fenêtre. Elle observe l'extérieur de la maison. D'un seul coup, un énorme bruit surgit (semblable à celui entendu lors de l'apparition de la maison.) Elle se retourne.

(13) Plan américain - personnage > Travelling arrière - Table

Le travelling arrière nous révèle la table et la chaise apparue comme par magie. Elle s'approche de la table et la regarde attentivement. Elle touche la chaise, la met sur le côté, lorsqu'une ombre traverse la pièce. Un bruit retentit, elle a peur et fait tomber la chaise. Après un temps de pause, elle s'approche de la porte (donc de la caméra).

3. EXT. DEVANT LA MAISON - JOUR

(14) Plan large - La maison (coté porte) - 11sec

Elle sort de la maison, mais rien de nouveau. Intriguée, elle sort de la maison et s'en éloigne. Elle se retourne vers la maison. Elle se rapproche de la porte et constate que des buissons sont montés des deux côtés de la porte. Une ombre apparaît, une ombre immense qui domine toute la maison ainsi que le personnage.

(15) Plongée - Personnage - 6sec

La femme se tourne vers l'origine de l'ombre et chute de peur. L'ombre se retire peu à peu de son visage.

(16) Plan large - Maison (coté porte toujours) - 9sec

Ce plan révèle un arbre, apparu à côté de la maison. La femme tourne le regard vers cet arbre. Elle le regarde, se lève rapidement et part en courant en passant devant cet arbre.

(17) Plan américain - Personnage de profil - 6sec

La femme court, dans sa course elle se heurte violemment contre quelque chose et tombe au sol.

(18) Plan d'ensemble - Personnage au sol et mur - 9sec

Le personnage est par terre, elle se relève et tape contre le mur. Elle recule et semble observer.

(19) Plan rapproché - personnage - 17sec

La femme observe ses mains, touche son visage, son corps. En arrière-plan, pendant ce temps, une ombre floue se dirige vers notre personnage. Cette ombre se rapproche dangereusement jusqu'à attraper le personnage. Cette forme se révèle être une main. La main emporte la marionnette hors champ.

4. INT. STUDIO - LUMIÈRE TAMISÉE

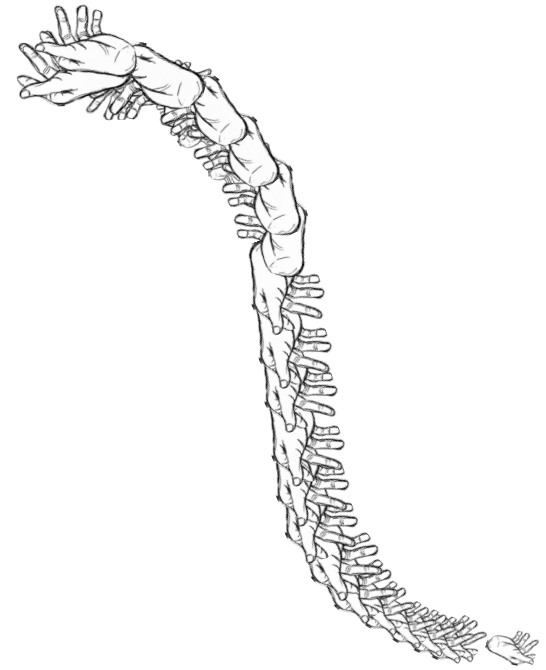
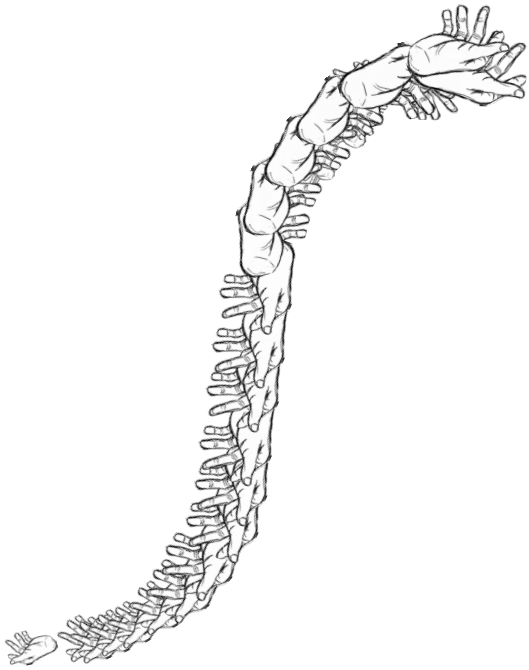
(20) Bascule en prise de vue réelle - Plongée - épaule de l'homme - 16sec

La personne observe la marionnette, l'examine. Elle finit par la reposer sur un plateau de tournage miniature.

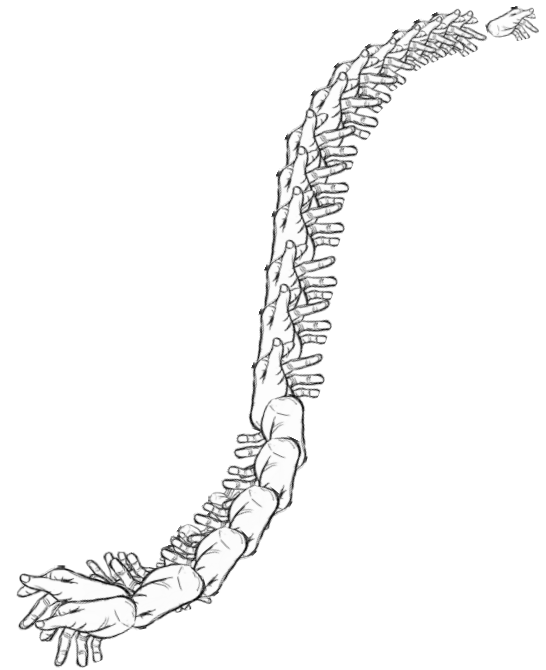
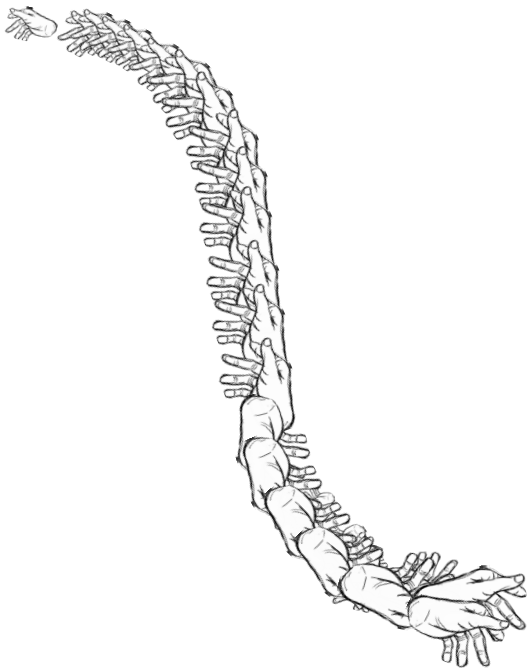
(21) Plan d'ensemble - travelling avant très lent - 45sec

La personne pose autour de la maison des barrières, met les mains de la marionnette sur les barrières et tourne son visage vers l'objectif. Le travelling se rapproche petit à petit du visage immobile de la marionnette et s'arrête devant son visage.

FIN.

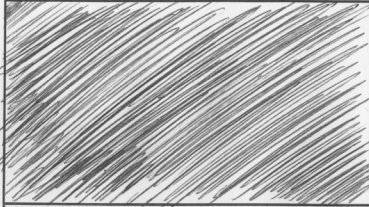
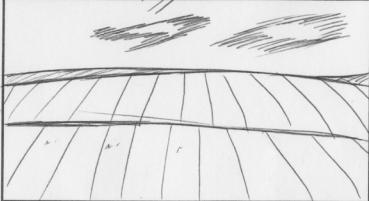


STORYBOARD



LA NÉBULEUSE

21

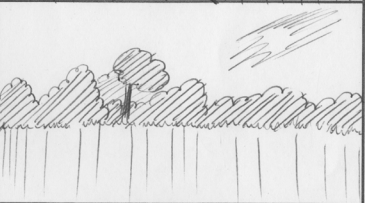
SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
	1		Fondu au noir ↓
			Plan d'ensemble Champs vides Sons: Vent, campagne d'été...
			TGP: Yeux du personnages Sons: Bruit sourd qui attend son personnage quand elle ouvre les yeux.
	2		Tournoie le vent, campagne en fond.
	3		TITRE Sous: Idem

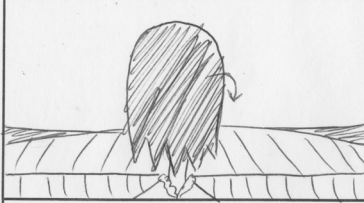
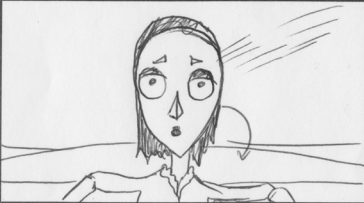
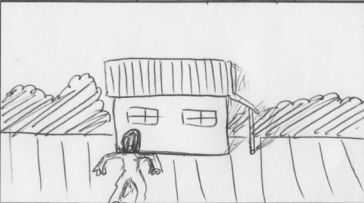
LA NÉBULEUSE

LA NÉBULEUSE

21

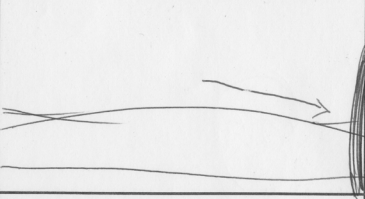
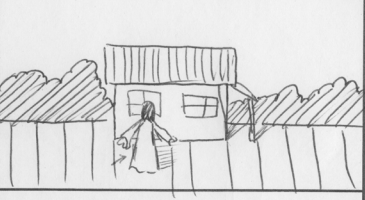
SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
	4		Plan moyen: Le personnage allongé.
			Le personnage pose sa main sur son corps avant de se relever lentement.
			
	5		
			Plan poitrine Le perso regarde avant elle.

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
	5		<u>Plan poitrine:</u> le personnage regarde de droite à gauche.
			
			Elle se regarde devant elle.
	6		<u>Plan épaule:</u> son point de vue
	7		<u>Plan poitrine</u>

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
	7		<u>Plan poitrine:</u> le personnage se retourne.
			Une ombre apparaît. Sons: Énorme bruit, le perso. baisse la tête et lève les bras, hérisse.
	8		Elle se retourne.
			<u>Plan d'ensemble</u> Une maison est apparaue au milieu du champ.
	9		le personnage est immobile.

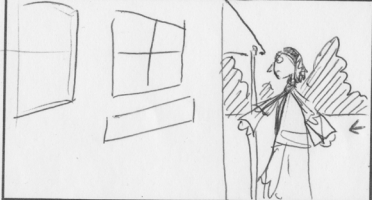
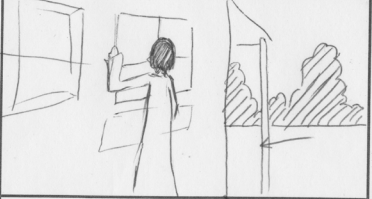
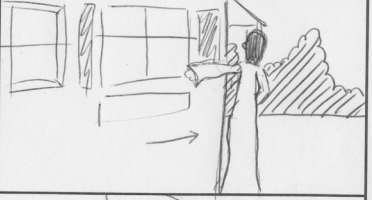
LA NÉBULEUSE

51

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
	8		<u>Plan rapproché</u> Elle avance vers la maison et sort de la cour.
			
			
	9		<u>Plan d'ensemble</u> Le personnage se rapproche de la maison.
			

LA NÉBULEUSE

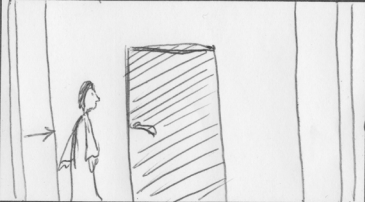
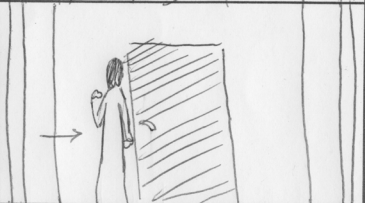
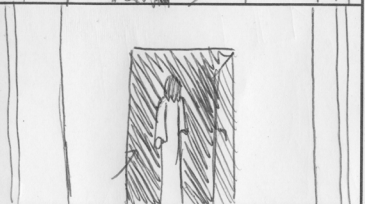
61

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
	10		<u>Plan italien</u> Le personnage entre dans la cour et avance vers la maison.
			
			
	11		Elle regarde par la fenêtre. Elle décide de contourner la maison.
			

Plan italien

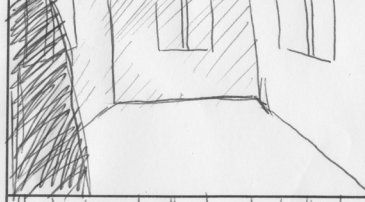
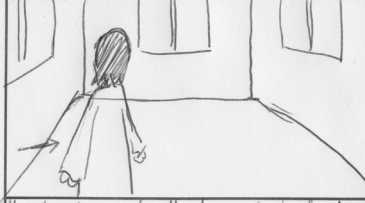
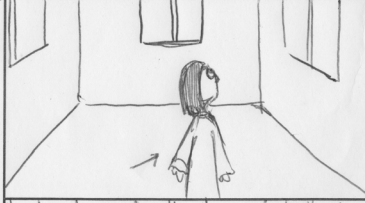
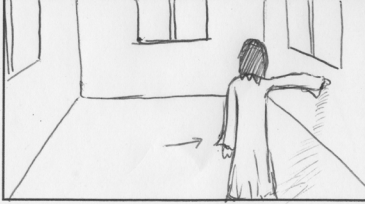
LA NÉBULEUSE

71

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
	11		
	12		Plan initial de personnage observe la maison et la rue.
			
			Sans faire après, elle ouvre la porte.
			Elle entre dans la maison.

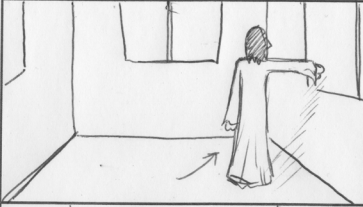
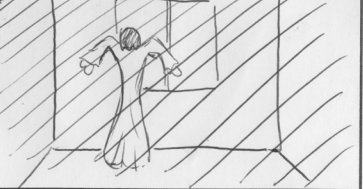
LA NÉBULEUSE

81

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
	13		Plan d'ensemble la maison
			Le personnage entre par la gauche de l'écran.
			Elle observe la maison.
			Pose ses mains contre le mur.
			

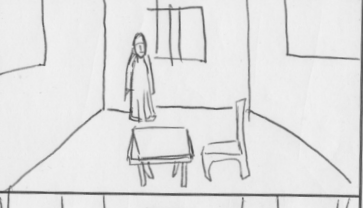
LA NÉBULEUSE

91

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
			<u>TRAVELLING AVANT :</u> En suit le personnage jusqu'au fond de la pièce.
			
			Le personnage regarde à travers la fenêtre longuement.
			Elle pose une main contre la mur de la fenêtre.
			Ombres Sons Enorme bruit de personnage crispé.

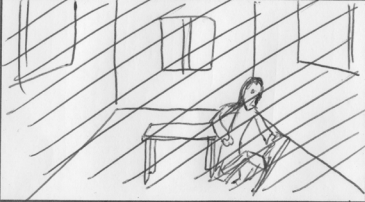
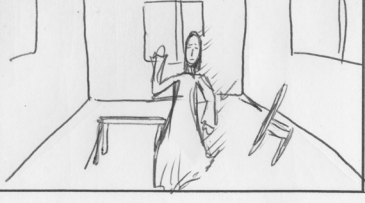
LA NÉBULEUSE

101

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
			Sons Une musique commence, une musique comme divine.
			Le personnage se retourne.
			<u>TRAVELLING ARRIÈRE</u>
			Une table est apparue avec une chaise.
			Le personnage se rapproche de la table.

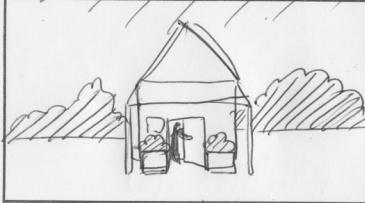
LA NÉBULEUSE

11

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
			Elle approche la chaise, la pousse, l'observe avec attention.
			Ombres Sons Similaire aux autres, mais cette fois plus struffé.
			Sous le poids de la peur elle fait tomber la chaise.
			Trop intrigué, elle peut en avoir assez de la pièce pour voir d'au prouver le bruit.
			

LA NÉBULEUSE

12

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
			Sons de musique continue
			
	14		Plan d'ensemble : vue sur la maison.
			Le personnage est, observe les alentours, le ciel...
			



LA NÉBULEUSE

131

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
			Elle se retourne et constate que la maison a fleuri.
			Elle se penche sur les fleurs lorsque l'ombre surgit de nouveau.
			Placée
	15		L'ombre toujours présente, la femme se retourne d'un coup.
			Terrible, elle tance par terre.

LA NÉBULEUSE

141

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
		Inspirational	L'ombre se retire du décor...
		Proven lands (Inno)	Plan d'ensemble
	16	Peut-être zoom arrière travelly arrière ?? au moment où l'ombre disparaît.	Le personnage observe longuement l'arbre.
		L'idée est de présenter l'arbre comme le diable	Passé devant intriguée et par en courant.
	17		Plan américain Elle court le décor et fil derrière elle.



LA NÉBULEUSE

15

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
			Toujours la même musique
			Le personnage feint ce qu'il semble être un mur et tombe au sol.
			Plan large Père-mur.

LA NÉBULEUSE

16

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
			Le personnage reste figé en observant le mur tomber.
			Plan rapproché



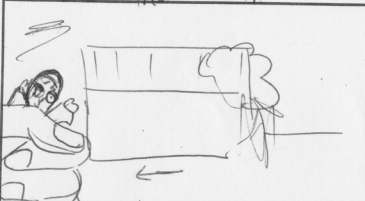
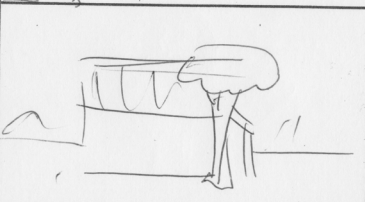
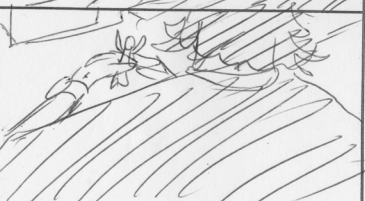
LA NERVEUSE

171

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
			Elle est intriguée, elle bouge la tête.
			Elle secoue choqué, regarde ses mains, touche son visage, son corps...
			Une ombre se dessine derrière elle.
			
			

LA NERVEUSE

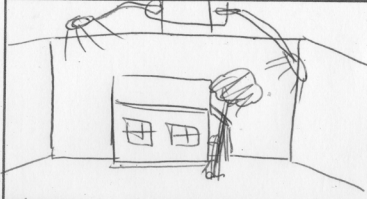
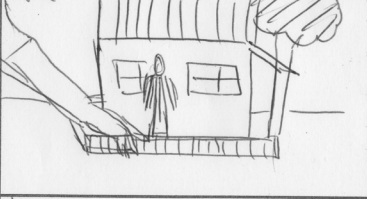
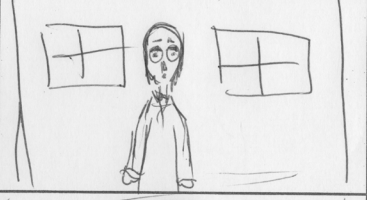
181

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
			L'ombre se révèle être une main.
			La main encercle la mainnette du plam.
			
			Rupture brutale de la musique.
			Un Romain regarde la marionnette, lui replace les membres...



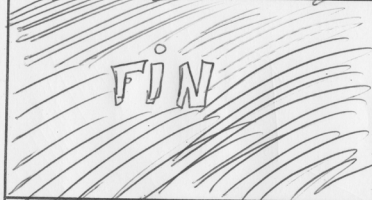
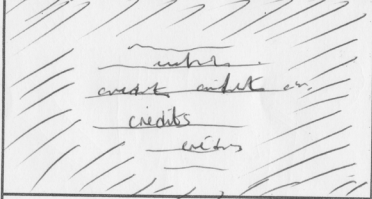
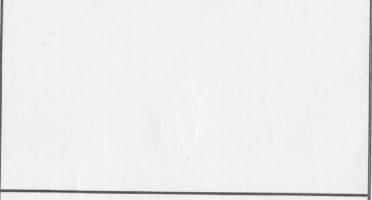
LA NÉBULEUSE

191

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
	21		L'humain repose la marionnette sur un décor et place autour de la maison des barrières, relève le mur...
			
			TRAVELLING AVANT.
			Jusqu'à attendre la visage de la marionnette.
			départ de la musique.

LA NÉBULEUSE

201

SCENE :	N°	DIALOGUE	ACTION
			Écran noir.
			Fin.
			Credits.
			
			



RÉFÉRENCES





Concurrentiel

La quatrième dimension

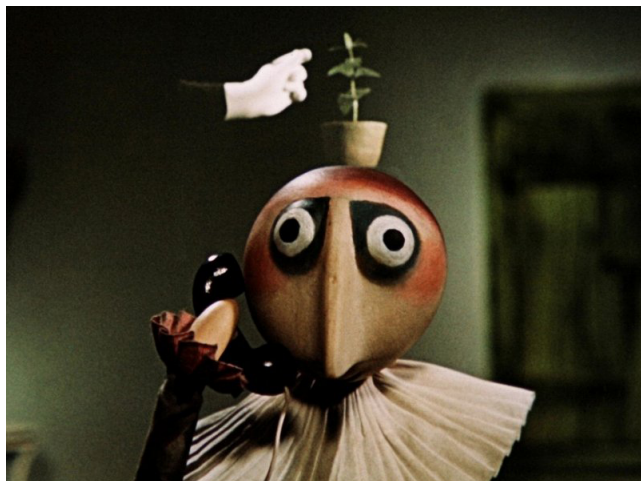
Rod Serling

5 personnage en quête d'une sortie
1962

Les thèmes de cet épisode — l'enfermement, la quête d'identité et l'espoir — constituent le point de départ de mon projet. J'ai repris la trame principale de cet épisode afin d'adapter le scénario à mon propre univers et à mes intentions de mise en scène.

Cette base narrative m'a permis de m'appuyer sur une structure solide tout en me laissant la liberté de transformer certains éléments pour qu'ils correspondent davantage à mon concept et à ma sensibilité artistique.





Connexes Visuel

La Main *Jiří Trnka*

Court-métrage - 1965

Ce court-métrage a nourri mon envie de faire du stop-motion grâce à deux points forts.

Premièrement, l'animation brute. Très artisanale et parfois même saccadé.

Deuxièmement, le choix de représentation du personnage. Son visage est volontairement figé, toute la compréhension des émotions du personnage passe par ses mouvements, son jeu de marionnette.

Ces deux aspects constituent une source d'inspiration essentielle pour mon projet. En m'appuyant sur cette animation brute et sur l'expressivité du mouvement, je cherche à nourrir l'identité de mon concept.





Connexes

Alice

Jan Švankmajer

Film d'animation - 1988

De la même façon que Švankmajer le fait dans son film *Alice*, je cherche moi aussi à créer un trouble volontaire : un espace ambigu où l'objet semble osciller entre vivant et inerte.

Je ne souhaite pas masquer l'artificialité de la fabrication, mais au contraire la rendre visible. Les textures, les coutures, les traces de manipulation, les imperfections ou encore les mouvements légèrement saccadés participent pleinement de l'esthétique du film.

Cette tension entre le faux et le vivant est au cœur de ma démarche, de mon concept : le contraste.





Connexes
Visuel

IMPOSTEUR

Élie Chapuis

Court-métrage - 2013



Les visuels de ce film m'ont profondément marqué. La photographie me fascine : les jeux d'ombres et les contrastes sont d'une immense richesse et constituent une véritable source d'inspiration.

Je projette de reproduire ces effets de lumière qui traverse les différentes pièces de la maison.





Connexes Visuels

MAL AIMÉS ***Ynnis ft. So La Lune***

Clip musical - 2025

Effet brumeux, diffus

Jeux d'ombres

Contrastes

Bruit intensifié

Contemplation



L'esthétique générale du clip est une vraie source d'inspiration.

Ce que j'apprécie particulièrement, et que je vais chercher à réinterpréter à ma manière, ce sont les contrastes marqués et le travail des ombres.

Les plans suggèrent des formes et des mouvements sans jamais les montrer frontalement. C'est, à mon sens, l'une des grandes forces de ce clip, et un principe que je souhaite réinvestir dans mon projet.



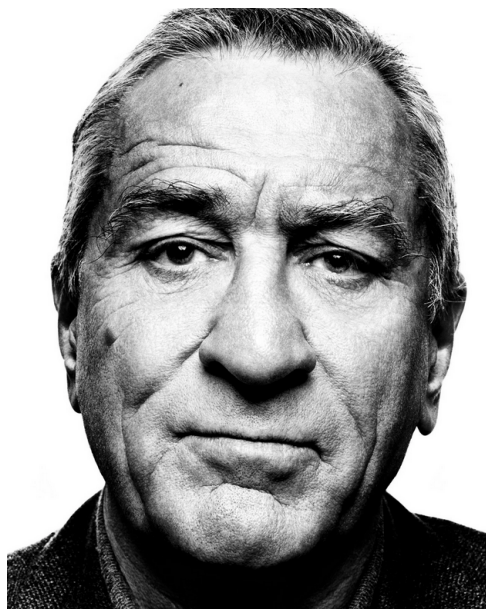


Connexes Visuels

Platon *Photographe*

La chose qui m'inspire chez Platon est son efficacité à capter le regard de son sujet. Il effectue des portraits frontaux, dépouillés, qui force le sujet à se révéler et le spectateur à soutenir le regard.

Je recherche à reproduire la même chose avec ma marionnette. Bien qu'elle n'est aucune mobilité du visage, l'objectif est de réussir à lui donner un caractère, faire ressortir des émotions comme le photographe Platon arrive à le faire.





Connexes Visuel

The Batman

Matt Reeves

Long-métrage - 2022

Le film est porté par une lumière diffuse où une partie des visages reste constamment plongée dans l'ombre, tandis que les arrière-plans brumeux, flous et pluvieux renforcent l'atmosphère oppressante et contrastes fortement avec la netteté des personnages.

Le rythme lent privilégie l'enquête et la réflexion à l'action, souvent seulement suggérée à travers le flou, le hors-champ et les effets de vignettage.

Ce style visuel est une esthétique que je cherche à mettre en œuvre dans mon projet.





Connexes
Musique

Memories of murder
(2003)

Bong Joon-ho
Long-métrage



Dramatique
Mélancolique
Tension
Émotionnelle

Atmosphérique
Abstrait
Contemplation
Immersion
Mystère



Long-métrage
Denis Villeneuve
Arrival (2016)
Connexes
Musique





Connexes
Musique

***Oldboy* (2003)**

Park Chan-wook
Long-métrage



Dramatique
Tragique
Tendu
Sombre
Oppressant
Orchestral

Épique
Dramatique
Émotionnel
Intensité
Immersion



Animé/Manga

Yoshiro Togashi

***Hunter x Hunter* (2011)**

Connexes
Musique





Connexes
Musique

There will be blood
(2007)

Paul Thomas Anderson

Long-métrage

Intense
Dissonant
Obsédant
Oppression
Tension psychologique





Sons de références

Proven Lands (Intro) - Jonny Greenwood
Open Spaces - Jonny Greenwood
There Will Be Blood - Jonny Greenwood
De-Tuned Quartet - Jonny Greenwood
Capture - Yoshihisa Hirano
Auras - Yoshihisa Hirano
Sprinting in the Moonlight - Taro Iwashiro
Defeat - Taro Iwashiro
Memories of Murder - Taro Iwashiro
Factory lights - Taro Iwashiro
Dressed To Kill - Cho Young-Wuk
Frantic - Cho Young-Wuk
First Encounter - Johann Johannsson
Ultimatum - Johann Johannsson



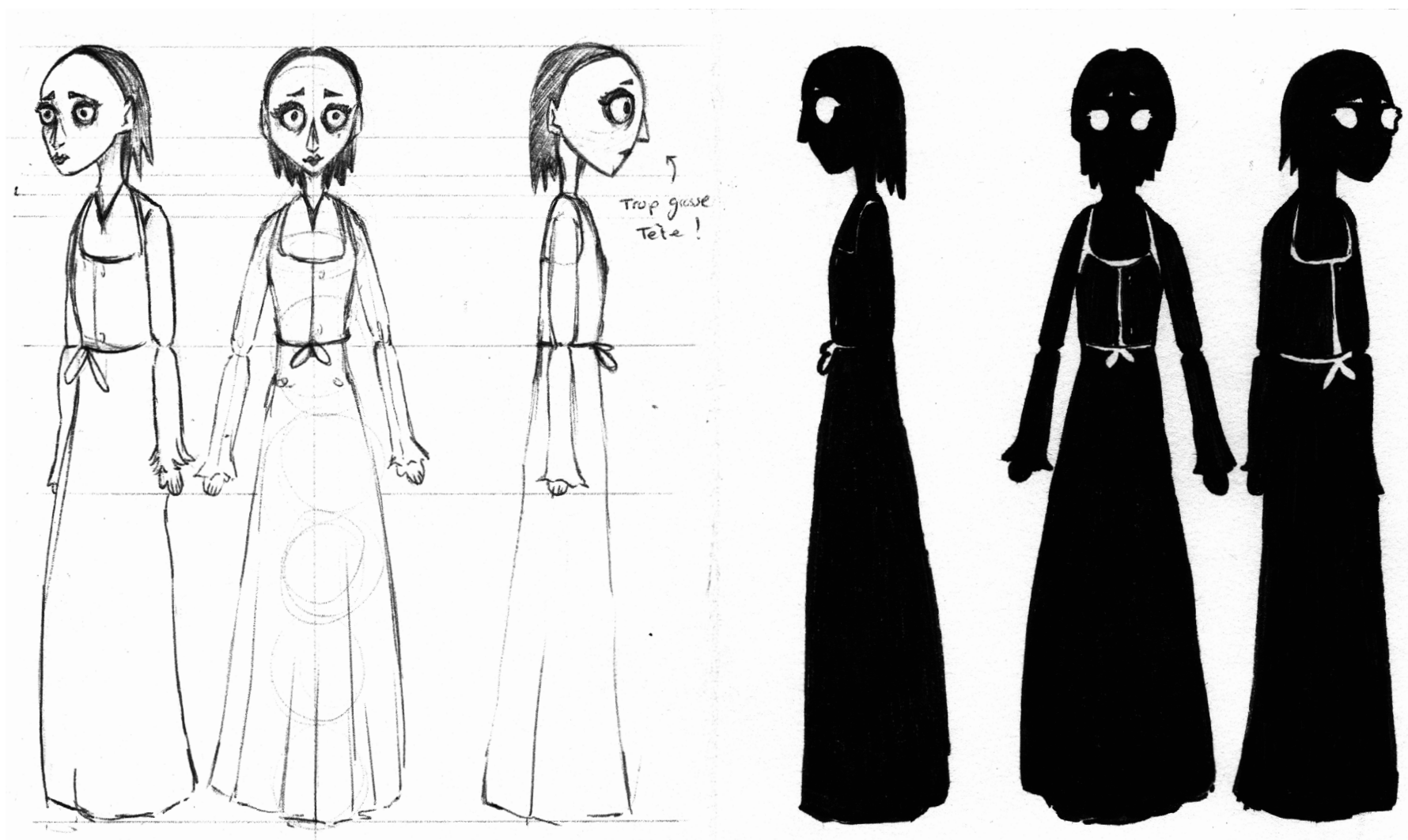


LE PERSONNAGE

Le personnage principal est dans une quête de compréhension et de connaissance du monde qui l'entoure. Curieuse et persévérante, la Nébuleuse cherche à comprendre ce qui se passe, même si elle ne sait ni quoi chercher ni comment le faire.

Son visage est marqué par des cernes, des sourcils noirs et une bouche sombre, contrastant avec une peau très pâle. La texture de son visage porte également les empreintes de doigts, accentuant son aspect fabriqué et fragile.

Le costume s'inspire des paysannes siciliennes du début des années 1960. Ce choix s'est imposé naturellement et s'inscrit dans la vulnérabilité du personnage. Je voulais la rendre visiblement sans défense face aux événements auxquels elle est confrontée.





Cerne
desinã /
point

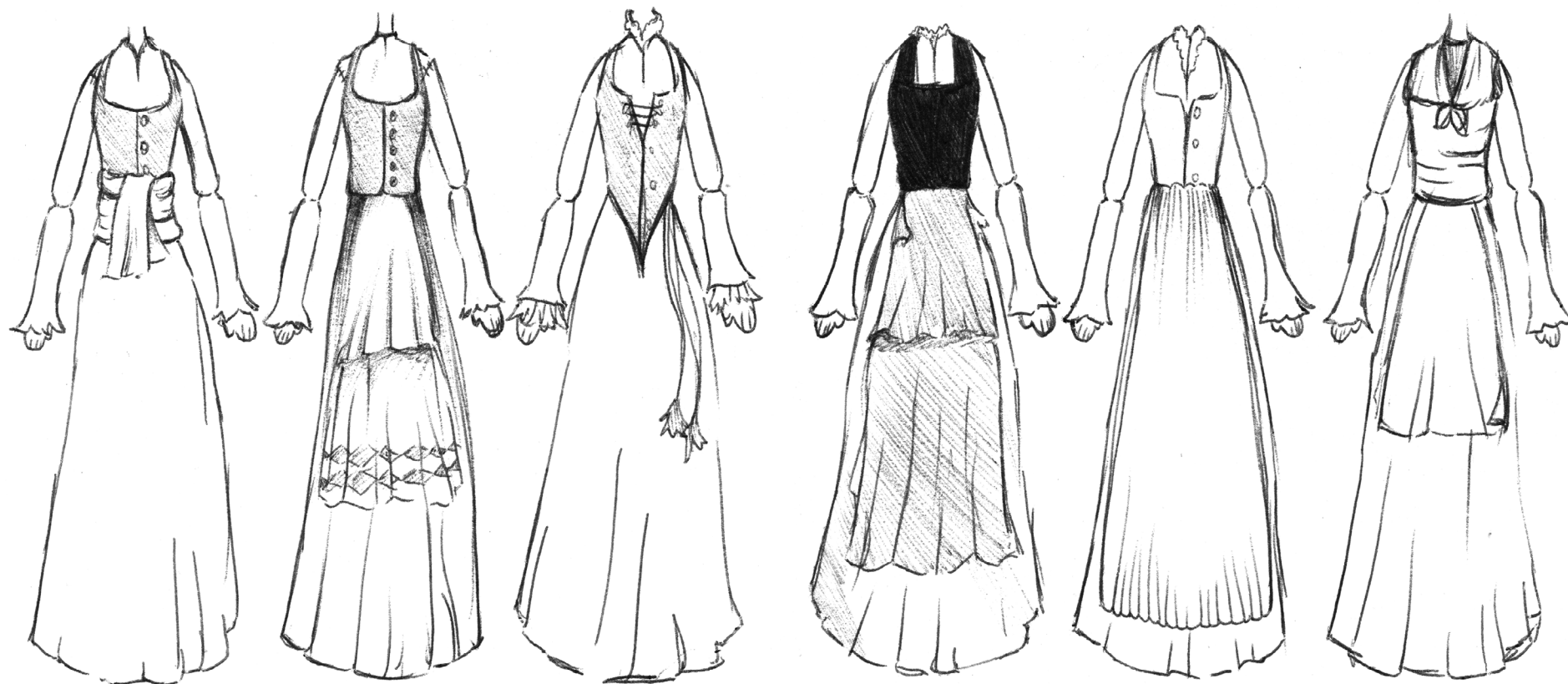


Pãtu à modelen trop,
frag. de → pãvilgic frag. de



Clusea
en argile
dur
au pãtu
à modele







LE DÉCOR

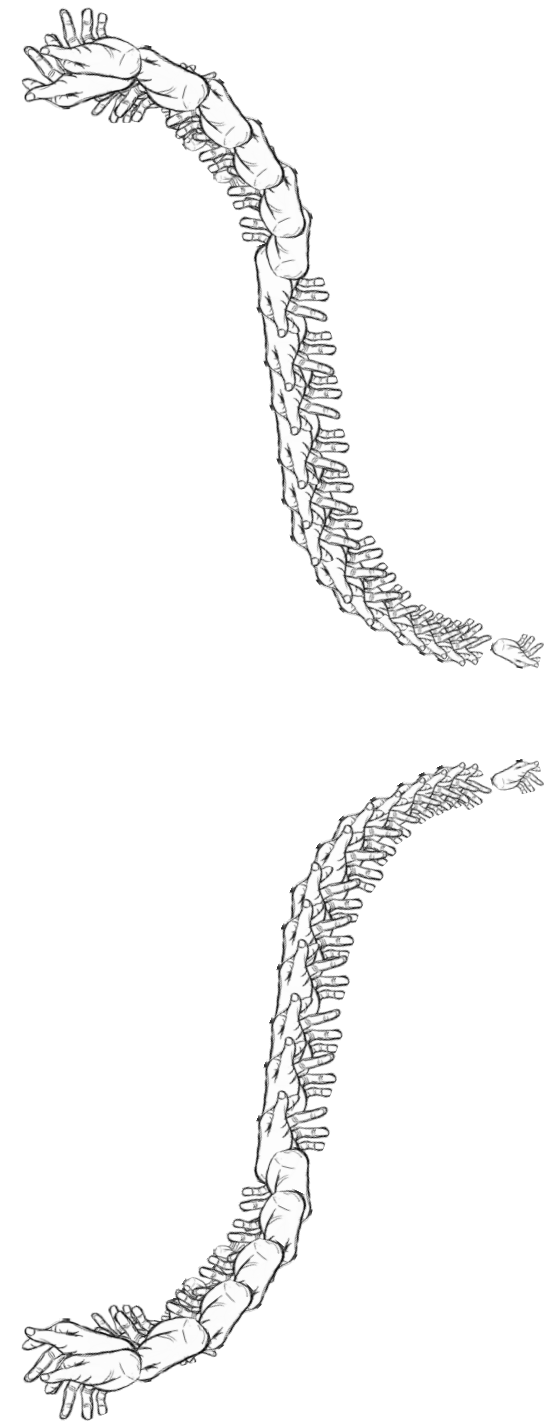
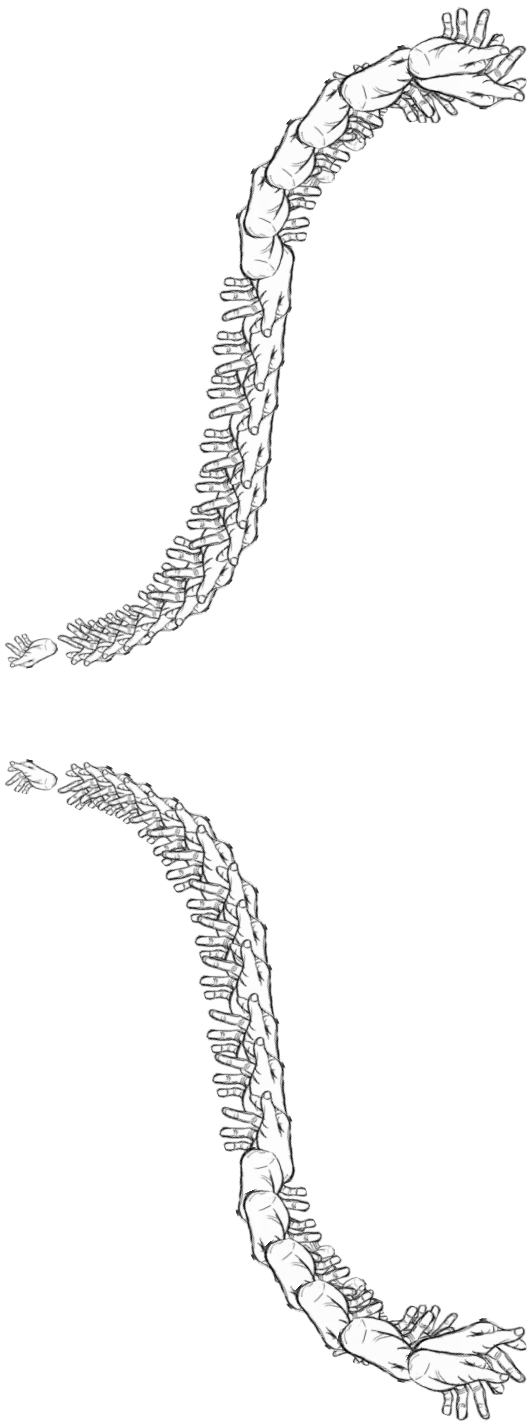
À l'image du personnage, la maison repose sur une forte opposition de contrastes : une base blanche sur laquelle viennent s'ajouter des éléments noirs. La façade est ainsi équipée de volets noirs, le toit est sombre, tout comme les pots de fleurs.

Dans la continuité de l'inspiration des années 60 liée à la tenue de la marionnette, le décor s'inscrit dans un univers imparfait, entièrement façonné manuellement et éloigné de toute esthétique moderne.

La construction de la maison est réalisée en plâtre texturé, avec des fenêtres sans vitrages. Les pots de fleurs, volontairement irréguliers, renforcent l'aspect artisanal de l'ensemble.

Les fonds sont composés de grandes plaques de bois recouvertes d'un papier neutre, créant des surfaces claires et épurées. Cette sobriété permet de mettre en valeur la maison, dont les nuances de noir profond contrastent fortement avec l'arrière-plan. Ces fonds permettent également d'inscrire le récit dans un espace énigmatique, volontairement épuré, qui devient une extension de l'esprit du personnage.

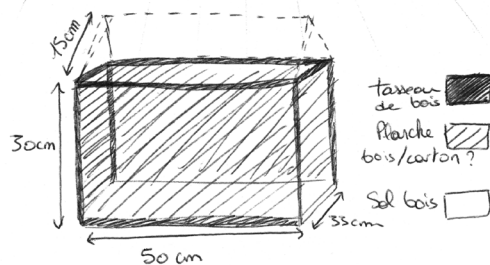
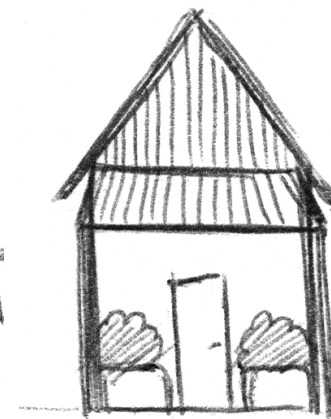
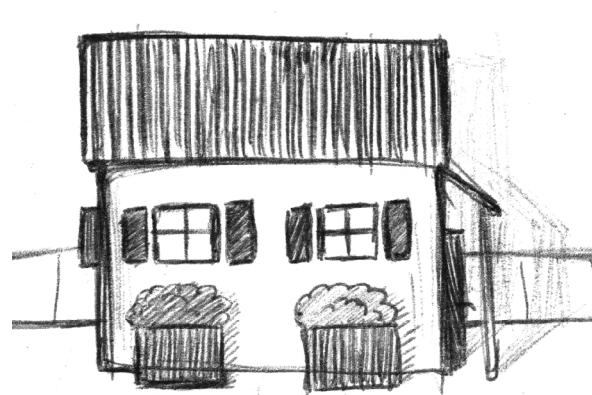
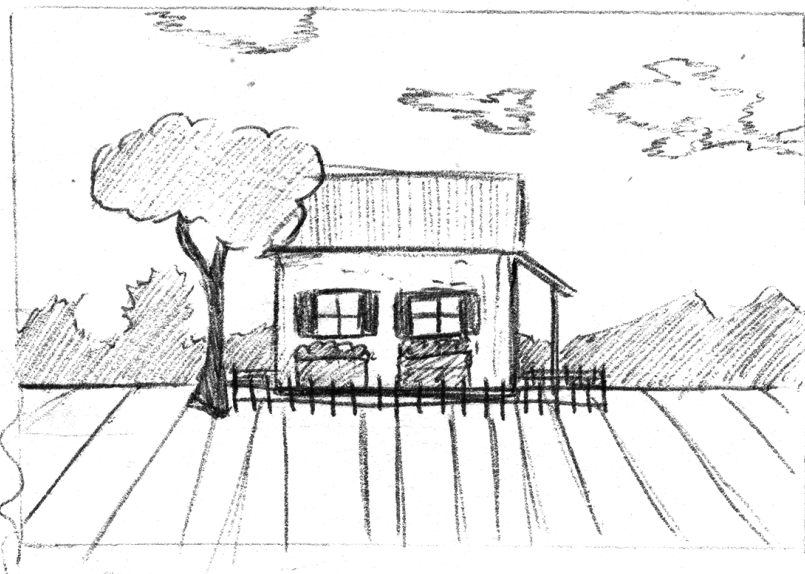
L'objectif global est de mettre en valeur un décor en noir et blanc, où les contrastes visuels sont nettement affirmés.





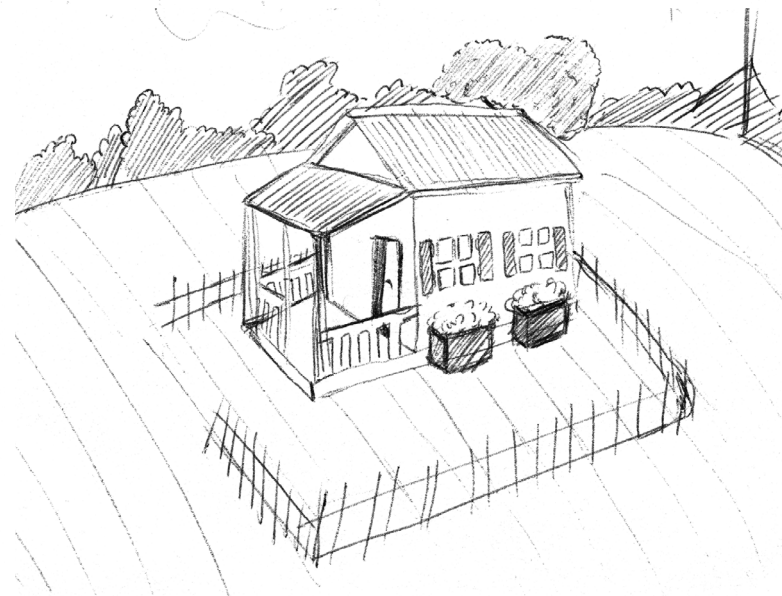
Intentions de composition

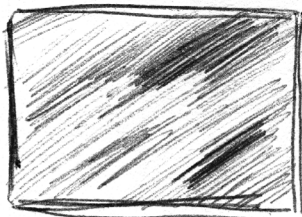




→ Plaque de carton collée ou fixée à la poutre à l'extérieur pour être enlevable pour pouvoir démonter l'extérieur.

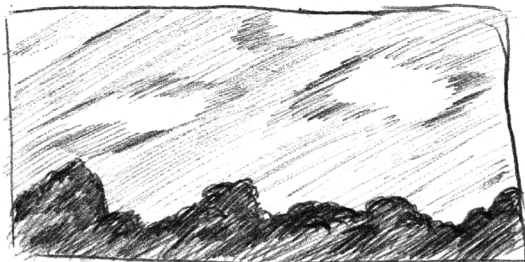
Plaque de bois : 50 x 55 cm
 Tasseau de bois x 4 : 30 x 3 x 3 cm
 x 2 : 27 x 3 x 3 cm
 x 3 : 44 x 3 x 3 cm
 x 4 : 15 x 3 x 3 cm
 x 2 : 24 x 2 x 2 cm
 Plaque de bois : 10 x 55 cm



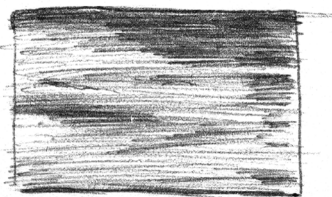


fond
inspiré de Parique
au village.

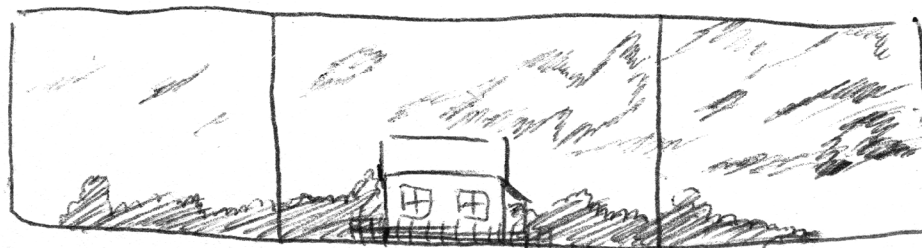
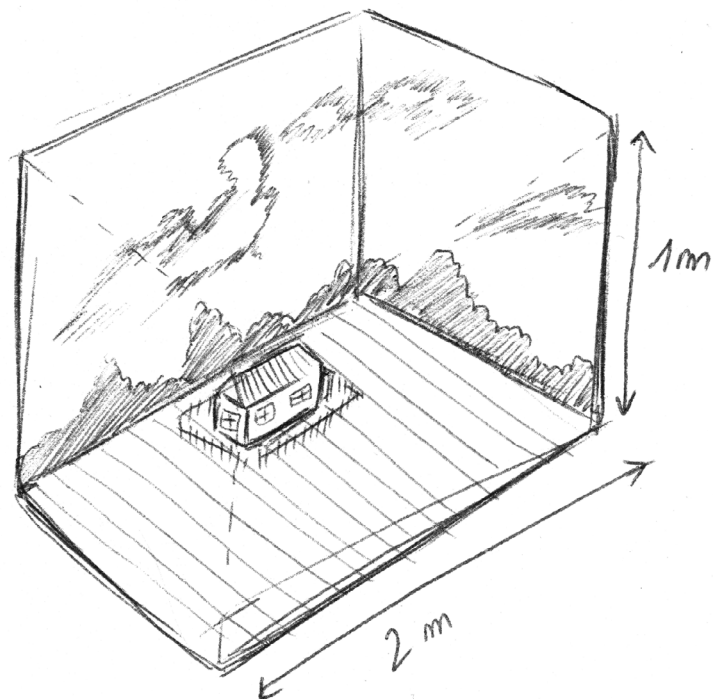
Texture

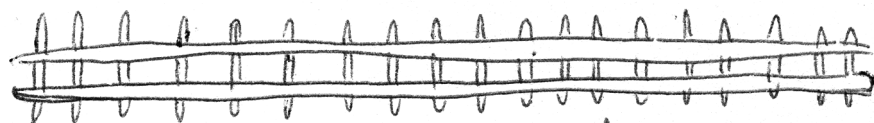
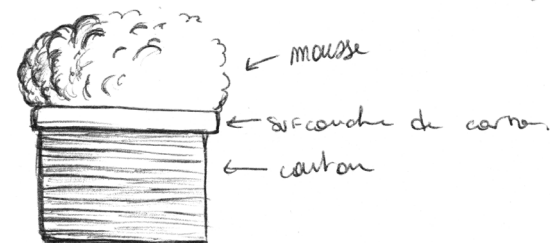
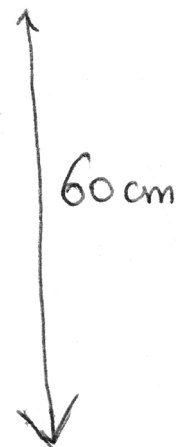
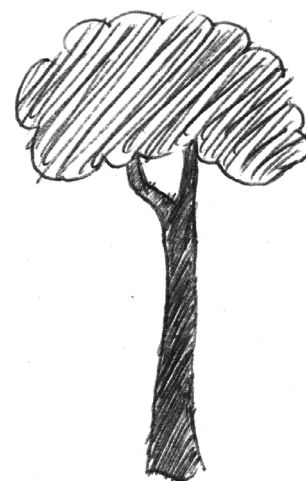


Color?

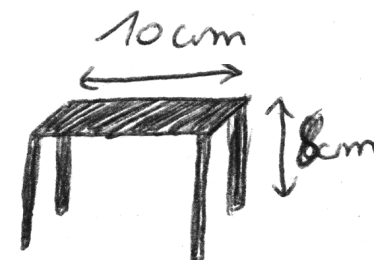
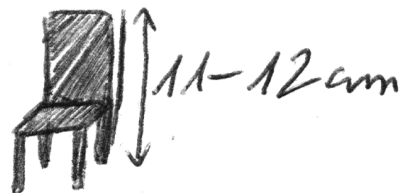


Peinture !!





↑
carton découpé





LES TEXTURES

