

Note d'intention

Floating into space

Maud Herbiet

Pitch : Une femme monte des escaliers, elle se trouve dans un couloir, elle est ensuite attirée par une lumière au fond, elle rentre dans la pièce, un homme rentre à son tour et lui montre une fenêtre, la femme décide alors de sauter par cette fenêtre, elle n'a pas l'air de savoir ce qu'elle fait.

Intention :

Pour ce projet, je voulais que la fille représente les gens et leur esprit d'aujourd'hui et que l'homme en noir représente la société, les réseaux sociaux, ... qui nous pousse à devenir fou et parfois même au suicide, d'où la fille qui se jette par la fenêtre. La télé qui hypnotise, c'est pour accentuer l'effet qu'à la société, les réseaux, les commerces sur nous.

Au début, je ne savais pas comment m'y prendre pour faire le même effet que Lynch, j'y suis parvenue en coupant les séquences et en inversant la vitesse. J'y ai ajouté des sons de genre de frottement à chaque fois que ça « beug ». Pour la bande son, j'ai choisi des violons et battements de cœur pour ce côté mystérieux et fou.

Artistes de référence :

Bien évidemment, David Lynch vu que nous avons dû nous inspirer de sa séquence « Twin Peak ». Et je me suis inspiré de l'ambiance que dégage les vidéos de Bill Viola, c'est-à-dire que tout à l'air paisible mais derrière ça, quelque chose est près à exploser, et dans ma vidéo c'est la fille qui explose en quelque sorte en se jetant par la fenêtre à cause de ce qui l'entoure, ici c'est l'homme qui l'invite à faire ce geste.

Personnages :



Déroulement :

Caméra 1 : P1 de dos qui monte les escaliers.

Caméra 3 : P1 de dos qui marche dans le couloir.

Caméra 4 : P1 de face qui marche dans le couloir.

Caméra 2 : Gros plan sur les pieds de P1 qui marche dans les escaliers et couloir.

Caméra1 : P1 de dos qui monte les escaliers.

Gros plan sur les pieds de P1 qui marche dans les escaliers et couloir.

Caméra 5 : P1 qui rentre dans la pièce rouge.

Caméra 2 : Gros plan sur les pieds de P1 qui marche dans les escaliers et couloir.

Caméra 4 : P1 de face qui marche dans le couloir.

Caméra 6 : P1 sa tête « beug ».

Caméra 6 : P1 qui rentre dans la pièce et va s'asseoir.

Caméra 1 : P1 de dos qui monte les escaliers.

Caméra 7 : P1 assise et sa tête « beug ».

Caméra 7 : P1 assise et regarde autour d'elle.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 7 : P1 assise et sa tête « beug ».

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 8 : P2 qui rentre dans la pièce.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran et P2.

Caméra 9 : Plan large sur P1 et P2.

Caméra 2 : Gros plan sur les pieds de P1 qui marche dans les escaliers et couloir.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 9 : Plan large sur P1 et P2.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 9 : Plan large sur P1 et P2.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 9 : Plan large sur P1 et P2.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 qui se lève pour aller vers la fenêtre.

Caméra 10 : P1 qui se dirige vers la fenêtre.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 qui se lève pour aller vers la fenêtre.

Caméra 2 : Gros plan sur les pieds de P1 qui marche dans les escaliers et couloir.

Caméra 10 : P1 devant la fenêtre, sa tête « beug ».

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 qui regarde P2.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 qui regarde P2.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 qui regarde P2.

Caméra 9 : Plan large sur P1 et P2, P1 se lève.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 9 : Plan large sur P1 et P2, P1 se lève.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 9 : Plan large sur P1 et P2, P1 se lève.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 9 : Plan large sur P1 et P2, P1 se lève et va vers la fenêtre.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 9 : Plan large sur P1 et P2, P1 se lève et va vers la fenêtre.

Caméra 10 : P1 qui saute par la fenêtre.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 8 : P2 de dos qui sort de la pièce et ferme la porte.

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 10 : P1 face à la fenêtre et sa tête « beug ».

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 6 : P1 de face et sa tête « beug ».

Caméra 7' : Vue subjective de P1 vers l'écran.

Caméra 7 : P1 de face, sa tête « beug ».

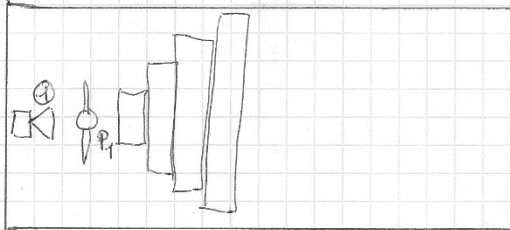
Caméra 2 : Gros plan sur les pieds de P1 qui marche dans les escaliers et couloir.

Plan:

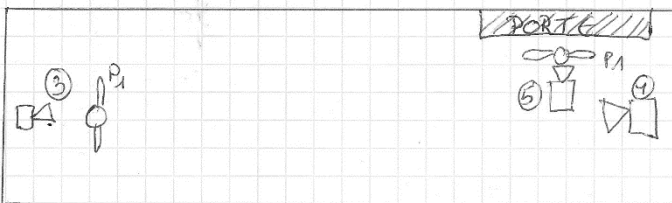
Plan floating into space.

Maud HERBIET 2019-2020

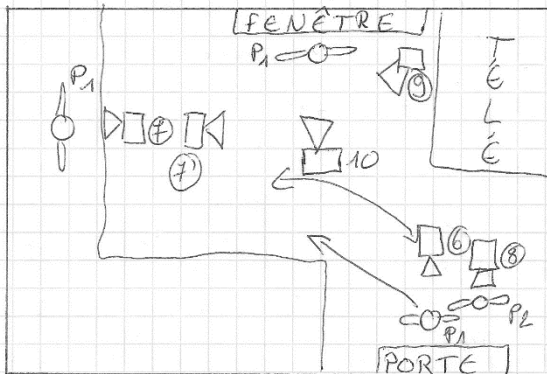
Scène 1: escalier



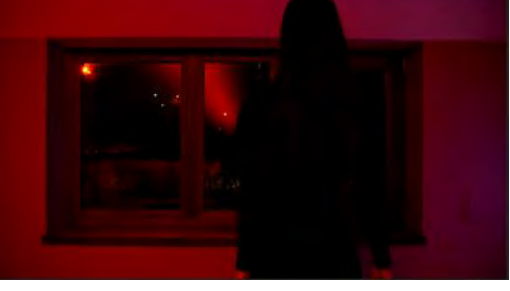
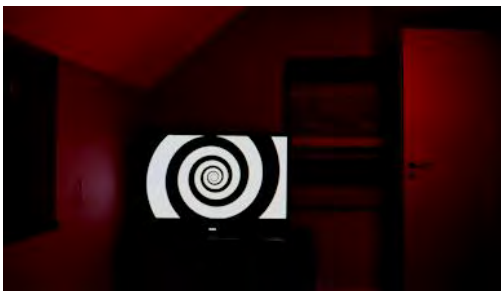
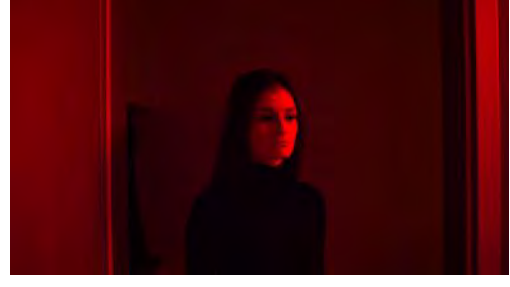
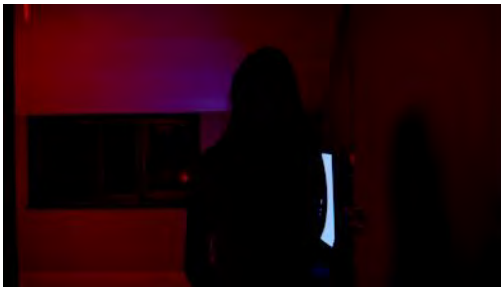
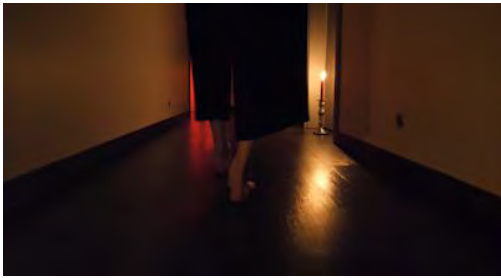
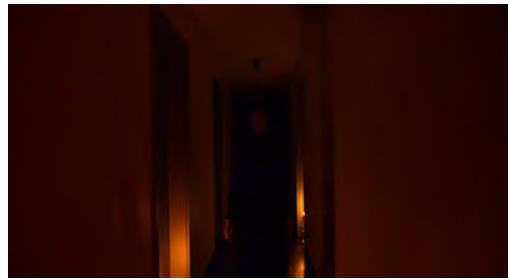
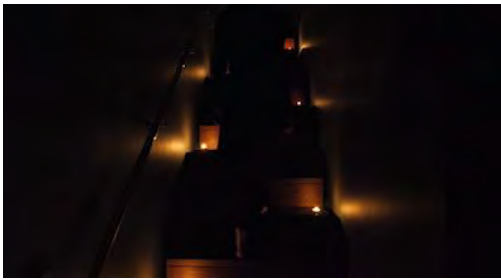
Scène 2: Couloir



Scène 3: Pièce Range



Prises de vues :



Note d'intention : Hologramme

Maud Herbiet 2019-2020

Pour ce projet, j'ai eu l'idée de filmer plusieurs choses comme des plumes, des pierres, de l'eau, de la farine, des lumières, des baguettes, ...

Au début je voulais filmer que des objets qui brûlent mais on m'a conseillé d'aller plus loin.

J'aimerais donner un effet qui nous absorbe, avec des bruitages qui n'ont pas de lien avec l'image.

J'ai eu cette idée en me disant « pourquoi pas ? » donc ça sera le titre de mon projet, il n'y a pas de sens à ce que je film mais ça m'intrigue de voir ces éléments dans le noir.

Tous les rushs seront projetés sur une pyramide à 4 côtés à l'aide d'une tablette.

Sur première j'ai dû créer un masque sur l'image en forme de triangle et rajouter l'effet miroir horizontale ou verticale et faire des rotations pour bien les ajuster l'une en face de l'autre. J'ai eu quelques difficultés à ce niveau car j'avais oublié le fait qu'il fallait verrouiller des pistes.

Pour le dispositif, la tablette sera placée au-dessus de la pyramide, tout sera plongé dans le noir.



Note d'intention Slow motion

Maud Herbiet 2019-2020

Pour ce projet, j'ai pensé à me filmer dans un chemin dans les bois et filmer des chemins, la nature tout ça dans le reflet d'un miroir. J'ai filmé une fleur/rose qui représente le monde et les choses simples que nous sommes en train de détruire, c'est pour ça que j'ai filmé les voitures et des bâtiments, cela représente la destruction. A la fin je reviens avec une fleur fanée que je vais brûler. Je suis habillée en blanc pour dire en quelque sorte que je suis neutre.

Pour le son, j'ai mis des bruits de forêt, nature que j'ai pu enregistrer dans le chemin et pour les bâtiments et voitures ce sont des sons de la circulation de tous les jours, on passe du calme au bruyant.

C'est un sujet auquel je tiens, car je remarque tous les jours que l'Homme détruit pour construire, de plus en plus le vert de notre planète est remplacé par des habitations, des énormes bâtiments, des routes, des ponts, ...

Je me suis inspirée de notre société d'aujourd'hui qui détruit beaucoup pour contruire.



Note d'intention Maud Herbiet

Un cadre une action

2019-2020

Pour ce projet, j'ai voulu filmer une personne qui fait plusieurs actions en gros plan, du style fumer, manger, boire, ... Tout ça, pour montrer que ces petites actions sont mauvaises pour notre santé mais bon pour notre mental, ce sont des choses qui nous procurent du bien.

L'homme est vêtu d'un simple t-shirt rouge, le rouge qui représente la tentation, l'excitation bien souvent comme ces choses que l'on aime faire pour notre plaisir.

Pour les sons, j'ai essayé de mettre un bruitage en rapport avec l'action ou l'effet de ce geste.

Je me suis un peu inspirée de *Monsieur Delmotte* « *Smoke producing* » car c'est un homme qui reste au même endroit sans faire quelque chose de particulier.

Prises de vues :

