

L'atelier CLERMONT 2012

La Mouche

Jeudi 2 février – Arrivée de Statis au Labo

Note de réalisation

Analyse de la séquence originale

Cette séquence est la scène de combat finale, mais nous ne sommes pas ici dans un film d'action classique. Le réalisateur crée ici une attente et une tension, pour réduire l'action à son strict minimum. Le combat est ici inégal, l'homme mouche hybride étant bien plus fort que son rival, pourtant armé.

C'est donc une séquence où un moment de combat est attendu, mais réduit à néant par sa brièveté, le propos du film n'étant pas ici.

Pour autant, cette séquence obéit à différentes évolutions. Ainsi on redécouvre dans un premier temps l'antre de Seth-la mouche à travers la vision et l'arrivée de Statis. Puis il se prépare au combat, et fait du même coup augmenter la tension de la scène, deuxième étape. Ensuite il découvre l'ensemble du processus via la machine dans un troisième temps. Enfin Seth lui tombe dessus et le réduit à l'impuissance grâce à ses « fonctions nouvelles », quatrième moment de la séquence. Ultime rebondissement, il est sauvé par l'apparition de l'héroïne, cinquième et dernier point.

Note de réalisation

Durant la journée qui m'est impartie, je vais me concentrer à la réalisation des étapes un, deux et quatre de cette séquence (l'arrivée, la préparation au combat et le combat), pour plus d'efficacité et afin de mieux anticiper les contraintes liées au tournage relief.

J'ai envie de réutiliser des codes plus proches de ceux du western spaghetti dans la deuxième et quatrième étape, afin d'exagérer le côté dramatique de la scène. J'ai également volonté de reprendre assez fidèlement le découpage initial de la première partie (découverte du labo), fort efficace (travelling qui suit Statis à sa hauteur).

Les dialogues seront inexistantes, à l'image de la séquence initiale.

En ce qui concerne la lumière

La séquence se déroule avec un effet nuit, globalement très éclairée, avec de grandes entrées de nuit (lueur de la lune) qui vient faire des percés par les fenêtres, dans la pièce déjà éclairée par des lampes douches bleues. En plus de ces lampes douches, il y a de nombreuses lampes praticables, qui multiplient les directions de lumière, la plupart du temps dans des tons froids, voir neutres. La résultante est une ambiance bleue très marquée, avec des rayons de lune très directs. Les visages sont toujours relativement bien (en terme de niveau lumineux) éclairés, et il y a également un jeu avec une ombre de la mouche qui passe devant la lumière de la lune, et vient avertir le spectateur de sa présence, avant qu'il ne tombe sur Statis.

En accord avec la contrainte de raccord, j'ai envie de me rapprocher de quelque chose qui

soit plus proche de l'effet « usine désaffectée », en remplaçant les lampes douches par des fluos verts, qui seraient dans le champ et iraient jusqu'à « flairer » l'image. J'aimerais également reprendre l'idée des lampes praticable, et en disposer quelques une dans le champ, mais dans une dominante plus chaude, et qui feraient plus des taches lumineuses que des directions de lumière. J'ai également envie de garder un contraste assez marqué, plus que dans l'original, avec une volonté d'avoir de vraies zones d'ombres dans l'image. Ainsi dans le premier plan, ou Statis se promène dans le studio, il doit passer d'une zone lumineuse à une autre, avec de vrais trous, et pour finir en silhouette sur fond lumineux.

Note générale

Les défis techniques qu'il va me falloir achever sont essentiellement :

- la modélisation /recréation de la mouche
- la création d'une fausse main qui puisse être arrangée de manière crédible lors du combat.
- la création d'un pied « détachable » du reste de la jambe, mais dans un plan où l'on ne verrait pas le buste de l'acteur.
- la recréation (dans la limite du raisonnable) d'un effet « acide sur chair ».

En ce qui concerne la fausse main, je suis actuellement en possession d'une fausse main de mannequin, qu'il va maintenant falloir rendre plus crédible (peinture).

Pour la jambe, je pense utiliser un os animal, type gigot, placé avec une armature dans une chaussure et un pantalon qui serait rembourré.

Pour l'effet « acide » je pensais faire recracher par l'acteur un mélange lait+blanc d'œuf, pour la couleur et la consistance.

Première proposition de découpage

P1 : Magnum : Mouvement qui part depuis l'entrée de Statis jusqu'à son arrivée au téléporteur, qu'il touche. Plan taille au départ, ensemble arrivée.

P2 : Plan américain : Statis avance jusqu'au transporteur, qu'il touche puis pose sa mallette dessus, et monte son fusil vers le spectateur. Effet de convergence lorsque le fusil est monté.

P3 : Gros plan sur fusil/cartouche.

P4 : travelling circulaire autour de Statis en plan taille. On aperçoit Seth qui avance derrière. La caméra se rapproche, et c'est le début du combat, en plan épaule.

P5 : contre champ sur Seth, avec l'épisode de la main. Travelling latéral face à l'action.

P6 : travelling au ras du sol, depuis Statis jusqu'au fusil au premier plan, S tatis essaie de le rapprocher, la mouche lui brule le pied.

P7 : Contrechamp derrière la mouche en plongée sur Statis, au sol, qui hurle.