

SPACE

BEYOND THE TIME

SOMMAIRE

NOTE D'INTENTION	04
SCÉNARIO	06
NOTE DE RÉALISATION	08
SCRIPT	10
PRISE DE PLANS	16
DIALOGUES	20
GÉNÉRIQUE	21

NOTE D'INTENTION

Ce court métrage traite des villes intelligentes, numériques dites « SMART CITIES ». Leur émergence mondiale n'a pas seulement modifié notre paysage urbain, mais également notre façon de vivre la ville, de vivre dans la ville.

À l'heure du tout numérique, deux notions importantes se trouvent changées : l'espace et le temps. Ces enjeux ont toujours eu une place centrale dans l'existence de l'Homme. On doit toujours gagner plus de temps, conquérir plus d'espaces, l'omniprésence et le contrôle comme buts ultimes à atteindre.

Le numérique facilite cette possession de l'espace et du temps grâce aux moyens technologiques dont nous disposons. Tout paraît plus simple, plus rapide et efficace. Mais cette envie, ce besoin de maîtriser notre environnement ne nous amènerait-il pas à nous perdre nous-même ? Gagnons nous vraiment du temps grâce aux derniers moyens de communication, de transports, toujours plus performants, ou nous prenons-nous pour des demis-dieux à vouloir effectuer quarante huit heures en vingt-quatre ? Où se trouve la limite de notre espace de travail, quand notre bureau empiète sur notre table à manger ? D'ailleurs, avons-nous encore une frontière entre la sphère publique et la sphère privée, quand la plupart des données nous concernant sont répertoriées dans un seul et même espace, potentiellement accessible à tous ?

Dans cette fiction, notre personnage est un jeune homme d'une vingtaine d'année, représentatif de cette génération sur-numérique dont nous faisons parti. Vincent est un homme dit connecté. Le smartphone greffé au bras, il a toujours une longueur d'avance sur ce qui l'entour. Mais tout cela ne va pas assez vite pour lui, il lui en faut plus. Inventeur de génie, il voudrait défier les lois de la physique quantique. Après des mois de réflexion, la solution se trouve juste à portée de main.

SCÉNARIO

Vincent est un homme dit connecté. Le smartphone greffé au bras, il a toujours une longueur d'avance sur ce qui l'entoure. Mais tout cela ne va pas assez vite pour lui, il lui en faut plus. Inventeur de génie, il voudrait défier les lois de la physique quantique. Après des mois de réflexion, la solution se trouve juste à portée de main.

Il est 6h59, Vincent dort encore. Tout est calme dans l'appartement. La lumière passe à travers les volets mal fermés, laissant découvrir des tableaux remplis d'équations incompréhensibles, de composants électroniques, de montagnes de papiers, de vaisselles sales et d'emballages. 7H00, le réveil sonne. Juste le temps de taper dessus que la journée est déjà repartie. Il a bientôt trouvé la solution à son problème, Il lui manque juste un algorithme pour que sa formule fonctionne correctement, un seul calcul et il va enfin pouvoir tenter l'expérience. Après des heures à tourner en rond, sans trouver la moindre réponse à ses questions, il se dit que prendre l'air ne serait pas une mauvaise idée.

Armé de son casque, sa tablette dans son sac, il arpente les rues de Rennes à la recherche d'une solution miracle, se demandant pourquoi l'homme est si lent. Après quelques minutes, il décide de s'asseoir à la terrasse d'un café, pour pouvoir poser ses maigres idées. Levant les yeux de son écran, il se met à voir ce qui se passe devant, puis à vraiment regarder et enfin contempler. La solution se trouvait juste devant ses yeux.

Rentrant chez lui en trombe, il inscrit la dernière ligne à son tableau. Tout fonctionne. Sans plus attendre, il se met à fabriquer l'outil de ses rêves. Durant de longues heures, Vincent ne décolle pas de son œuvre. Il finit enfin par ajouter la pièce finale, à configurer tous les paramètres. Ça y est, le dispositif est opérationnel. Il vient d'inventer la première application de téléportation. Grâce à son smartphone, il a juste à rentrer les coordonnées voulues dans le logiciel et il peut enfin aller où il veut, quand il veut, et tout ça en un claquement de doigts. Après un premier test concluant dans son unique pièce, il décide de faire le test un peu plus loin. Le voici donc traversant Rennes de long en large, savourant cette liberté de mouvement, se noyant dans la foule et appréciant les endroits de solitudes jusque là inaccessibles.

Mais à vouloir se prendre pour un Dieu, Vincent en a oublié que son smartphone ne fonctionnait que grâce à une simple batterie. Après avoir tenté un dernier voyage, celui-ci s'éteint tout simplement, laissant notre pauvre Vincent coincé entre l'espace et le temps.

*

Il est 6h59, Vincent dort encore. Tout est calme dans l'appartement. La lumière passe à travers les volets mal fermés, laissant découvrir des tableaux remplis d'équations incompréhensibles, de composants électroniques, de montagnes de papiers, de vaisselles sales et d'emballages. 7H00, le réveil sonne.

NOTE DE RÉALISATION

Dans *Space Beyond The Time*, le but est de communiquer le temps et l'espace par l'image. Ici, il ne s'agit d'avoir une vision moralisatrice des nouvelles technologies. Ce n'est que l'histoire d'un homme qui ne connaît pas ses limites, ou peut-être trop, et qui veut les franchir, les dépasser à tout prix, tel un Icare du « tout numérique ».

Le décors se pose, il y aura trois espaces distincts : l'appartement, la terrasse du bar et la ville de Rennes. Il s'agit de montrer, par une succession de plans courts, le temps hors du temps que l'on a toujours connues terrestrement, pour passer à un temps numérique, fluide, non mesurable, dans un espace qui reste toujours le même. Ce deux notions ne forment plus qu'une, il y a une omniprésence du digital dans la vie, mais aussi dans la façon de penser les choses. Cette nouvelle façon de vivre dans l'espace temps sera représentée ici par des éléments en after effect, dans lesquels se retrouvent des formules mathématiques, des listes de choses à faire, plusieurs éléments matérialisant les pensées du personnage, comme retranscrite par ordinateur. Les plans seront assez courts et changeront souvent, non pas pour perdre le public, mais pour apporter le dynamisme nécessaire au sujet traité. Également, des accélérations seront présentent pour montrer que du temps passe, mais que ce temps passe inutilement, qu'il est perdu à faire des choses futiles comme se préparer, essayer de trouver une solution, ou encore se déplacer. Tout tient du temps et de l'espace qui entour le personnage.

Pour la séquence portant sur le téléportation, l'idée est de la suggérer au public par l'image, en donnant une succession de plans dans la ville, dans lesquels seront ajouté en fondu des images du personnages regardant autour de soi. La scène où il se retrouvera coincé dans l'espace temps sera un plan fixe moyen, dans lequel seront intégré plusieurs images de lui, en gros plan, pour amener une dimension d'hystérie, de dédoublement de sa personne, de dissociation de son esprit. Le but ici est de provoquer un malaise.

Ici, la voix off narrera la condition du personnage. Ce n'est ni une conscience, ni une connaissance, une voix visant à être moralisatrice, mais plutôt un constat de ce qui s'est fait, se fait et va se faire. Une voix féminine sera choisie pour donner un contraste avec le personnage masculin, mais aussi pour qu'il n'y ai pas de confusion, que le public ne croit pas que c'est le personnage qui est en train de raconter quelque chose.

Tout au long de cette fiction, il entretiendra une correspondance numérique avec une tierce durant l'élaboration de son application. Ceci montre qu'il est à la fois omniprésent dans son réseau social, mais également qu'il est seul parmi tout cet amas de technologie. Il ne rencontre personne physiquement, du début à la fin, il est totalement enfermé sur ce qu'il fait alors que le modne vit autour

de lui, il est perdu dans la foule.

Le fait de retrouver le même plan au moment du second réveil sera là pour, tout d'abord pour créer un trouble sur la supposée réalité de ce qui vient de se passer, mais également pour créer une boucle. Ce n'est pas une répétition, mais à la fois le début et la fin de quelque chose.

Avec cette fin, nous voulons garder un peu de mystère sur ce qui est réel ou non. On voudrait que le public se demande si tout cela a pu exister ou non, si ce n'était qu'un rêve ou est-ce que c'est quelque chose de prémonitoire. Nous avons fait exprès de mettre plusieurs éléments qui peuvent monter que ce n'a pas pu se réaliser, que tout ceci n'était qu'un rêve. Tout d'abord, la anse de la tasse n'est pas dans le bon sens quand il la pose et quand il la reprend. Ensuite, la scène de la terrasse est complètement surréaliste, comme dans un rêve. On a les éléments de base, une chaise, une table, un endroit dehors, mais le personnage est seul. Les seules personnes se trouvant autour de lui sont celles sur qui il se focalise. Ces personnes représentent son idée et ses réflexions. Enfin, il se promène pied nu dans la rue, comme si ne pas mettre de chaussures était naturel pour lui. L'oubli d'un vêtement est ce qui revient le plus souvent dans les rêves.

*

SCRIPT

Séquence 1 - L'appartement le matin

Scène 1 : le réveil

Plan 1 plan fixe sur le réveil, réveil net et reste flou, le réveil sonne, le personnage tape sur le réveil, début de la voix off, il glisse sa main du réveil jusqu'à son smartphone posé à côté du réveil, le ramène vers lui. Il se lève.

Scène 2 : la routine matinale

Plan 1 plan fixe large, cadré du buste aux pieds du personnage, caméra placé à côté de la porte de la cuisine, routine matinale du personnage, accélération du personnage qui passe et repasse devant la caméra. Début de la musique, fin de la voix off.

Plan 2 gros plan fixe en plongé sur la tasse de café, le café coule dedans,

RETOUR AU PLAN 1

plan 4 plan fixe moyen, du nez au buste, le personnage sur la droite de l'écran, le paysage en fond, sur le balcon, le personnage fumant une clope.

RETOUR PLAN 1

Scène 3 : Mise au travail

plan 1.1.1 plan fixe large, caméra placé dans la coin de la pièce à côté du couloir, coupes au montage, on voit le personnage à un endroit puis un autre de la pièce.

Plan 1.1.2 plan américain du personnage sur son lit, des feuilles partout autour de lui, l'ordinateur sur le côté gauche. Quand le personnage se lève, glissement de la deuxième partie de l'écran.

Plan 1.2 gros plan fixe sur le réveil qui défile en saccadé.

Scène 4 : Le départ

Plan 1 gros plan fixe sur la table à côté de l'entrée, prend son sac, claquement de porte au loin.

Plan 2 plan fixe plongée sur l'escalier, le personnage descend

Séquence 2 - Dehors

Scène 1 : Le chemin

Plan 1 Plan large sur le personnage qui sort de l'immeuble, va dans une direction jusqu'à sortir du cadre.

Plan 2 plan large rue Victor Hugo, personnage au bout de la rue

Plan 3 plan large rue Martenot, personnage se rapprochant

Plan 4 plan large rue Lesage, personnage se rapprochant, on le voit dans le milieu du plan

Plan 5 plan américain rue de Robien, personnage se rapprochant,

Plan 6 plan coupé taille place Sainte Annes, personnage se rapprochant

Plan 7 plan poitrine rue d'Echanges, personnage à l'arrêt, regarde où il va aller

Scène 2 : La terrasse

Plan 1 plan poitrine sur la table de la terrasse, on voit le personnage s'asseoir, poser son sac, sortir son téléphone.

Plan 2 plan de taille, derrière le personnage, on voit ce qui se passe autour de lui

Plan 3 plan buste de face sur le personnage, il regarde ce qui se passe de face de lui

Plan 4 plan de taille sur le groupe de filles en face de lui, utilisant leur smartphone.

Retour plan 3

Plan 5 plan de taille sur une personne utilisant une tablette.

Plan 6 gros plan sur la tablette.

Plan 7 plan de taille sur un couple utilisant un smartphone.

Plan 8 gros plan sur le smartphone.

Plan 9 très gros plan sur ce qui se passe sur le smartphone.

Plan 10 gros plan sur le personnage qui vient de trouver son idée, finit son café.

Retour plan 2, le personnage sort du cadre en s'en allant.

Séquence 3 - L'appartement (l'après midi)

Scène 1 : L'idée

Plan 1 gros plan sur la table, le personnage entre, jette son sac.

Plan 2 plan poitrine bas (depuis la cheminé), le personnage prend un crayon sur le bureau à gauche, lève le bras en dehors du champ, en haut, écrit, fait quelques pas en arrière.

Plan 3 plan large, la caméra dans le coin droit de la pièce, le personnage recule de quelques pas, accélération, il commence à se mettre au travail.

Scène 2 : Le bricolage

Plan 1 très gros plan des circuits.

Plan 2 plan large sur la pièce, le personnage va d'un bout à l'autre en accéléré.

Plan 3 très gros plan sur d'autres circuits.

RETOUR PLAN 2

Scène 3 : Première expérience

Plan 1 plan de taille sur le personnage, on le voit finir de paramétrer avec l'ordinateur, il prend le smartphone, appuie dessus, disparaît, réapparaît sur la chaise du bureau, re-disparaît.

Séquence 4 - La téléportation

Scène 1 : Les différents endroits

Successions de plans Parlement / Place Hoche / Place des Lices / Place de Bretagne / les Champs Libres / esplanade Charles de Gaulle/ Rennes 2 / Place du Colombier / place de la Gare / On voit le personnage apparaître en fondu, regardant autour de lui.

Scène 2 : Dernier voyage

Plan 1 plan taille de profil, début de la voix off, le personnage est assis sur les marches de l'Opéra, se lève et sors du cadre

Plan 2 plan large sur la place de la Mairie, le personnage se place au milieu

Plan 3 gros plan sur le portable, caméra derrière le personnage, en plongée, indication qu'il n'y a plus de batterie

Plan 4 plan de poitrine, caméra derrière le portable, contre plongée, le personnage appuie sur le portable, noir, la musique s'arrête. NOIR. fin de la voix off.

Scène 3 : Perdu

Plan 1 mélange de bruits blanc, bruit d'espace, de cris, plan de taille de face, le personnage se tord dans tous les sens, gros plans en apparition de son visage fou, lumière stroboscopique

NOIR

Séquence 5 - L'appartement (le réveil)

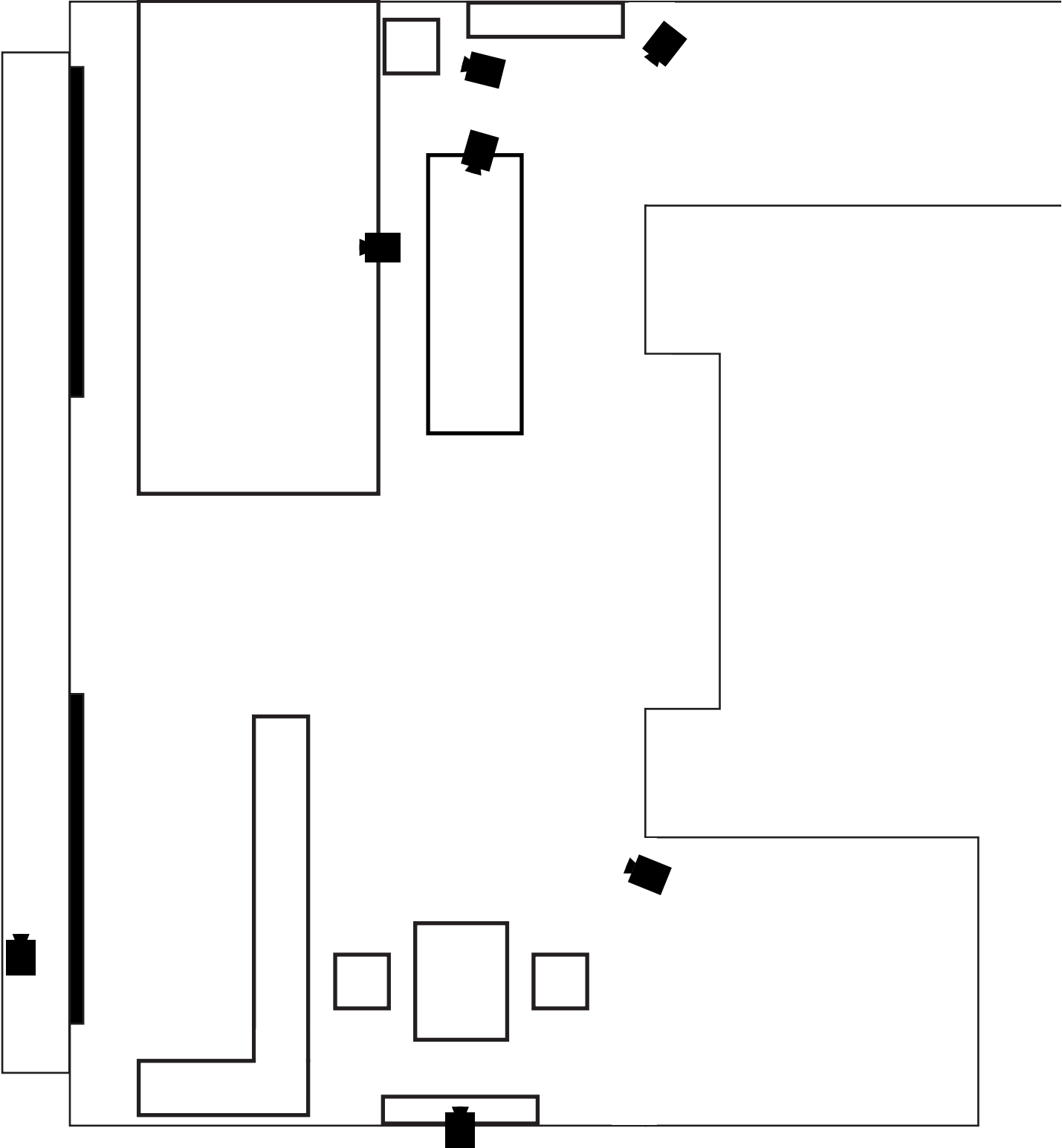
Scène 1 : Réveil ?

Plan 1 gros plan sur le réveil, réveil flou reste net, le personnage tape sur le réveil, début de la voix off, tend le bras vers le portable, reste en suspend, fin de la voix off. NOIR. Générique.

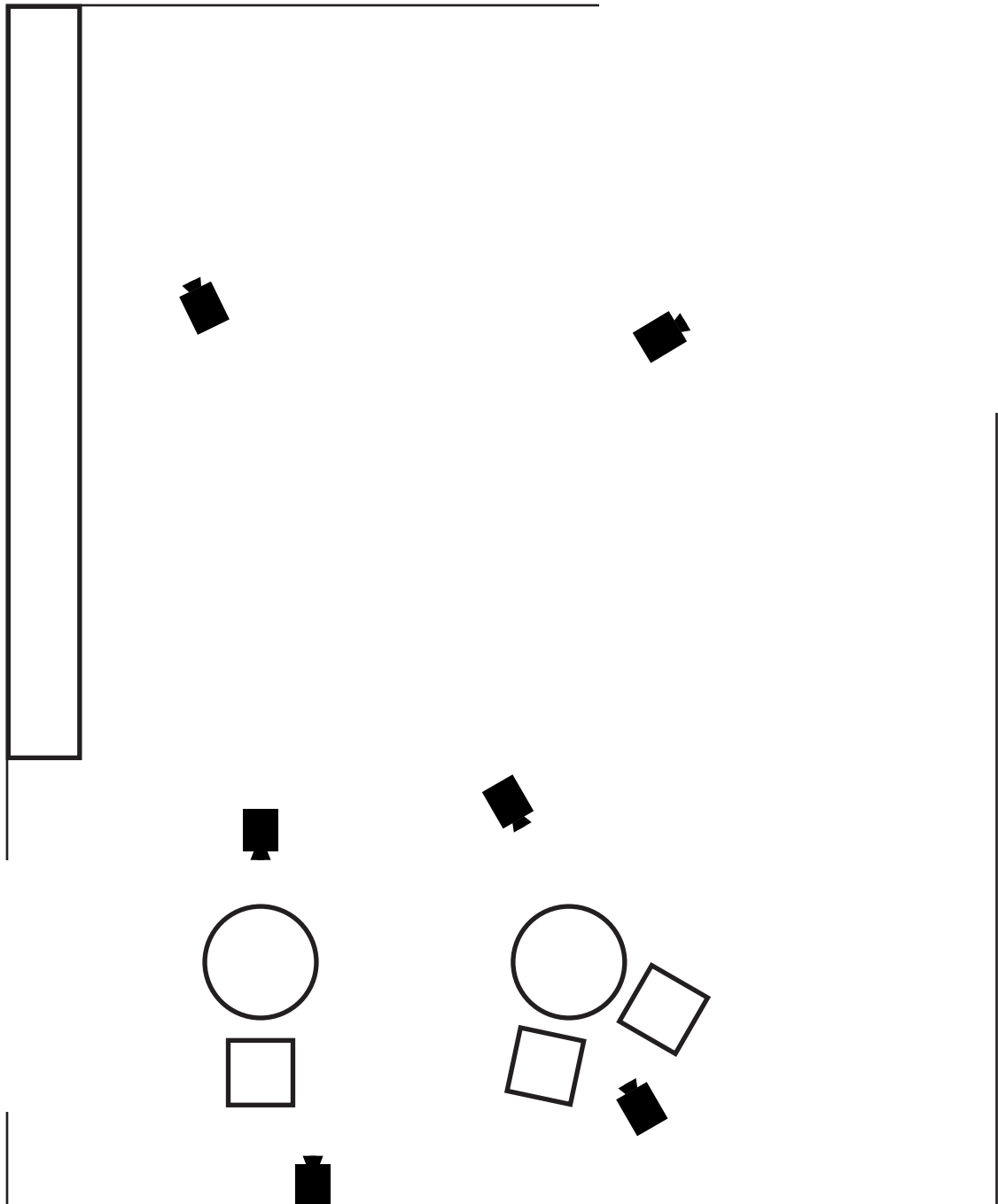
PRISE DE PLANS

Hormis les scènes comportant la téléportation, l'espace temps et le parcours dans la ville, Space Beyond The Time se déroule dans deux endroits distincts : l'appartement, et la terrasse du café. Pour aider à l'organisation du tournage, voici comment sera disposé la caméra, toutes séquences confondues.

L'APPARTEMENT



LA TERRASSE



DIALOGUES

Dans cette fiction, une seule voix se fait entendre, celle de la voix off. Elle apparaîtra au début et à la fin du court métrage.

Séquence 1

Depuis des semaines tu ne pense qu'à ça. ton quotidien est saccadé par les rouages de tes pensées. ton besoin d'aller toujours plus vite, plus loin, dépose un voile brumeux sur ta réalité qui s'efface. Dans ton silence, tu te bats pour fuir au delà de ce temps, de cet espace qui t'opprime. Mais a-tu seulement réfléchi?

Séquence 4

À-tu seulement réfléchi à cet espace et ce temps qui t'entoure, à ses lois, son fonctionnement et son usage? Au fait qu'il fallait peut-être laisser ça en état, arrêter de jouer avec ce qu'on ne contrôle pas?

T'as pas encore compris que t'étais qu'un simple humain?

Séquence 5

Et maintenant, tu décide quoi?

GÉNÉRIQUE

RÉALISATION

DUGUÉ MATHILDE

CADRAGE

BAILLOT PIERRE

SON

HAMEDANCHI SHABNAM

MONTAGE

BIOU AMANDINE

ACTEUR

SUZANNE

FIGURANTS

BLANCHER ALICE

CHATEL FLORIAN

LAUNAY CLARISSE

AMATH SARR JEAN MARIE

SEZNEC CLAIRE

BANDE SON

MOBY - SHOT IN THE BACK OF THE HEAD

REMERCIEMENTS

LE VIEUX ST ETIENNE

SPACE

BEYOND THE TIME