

## LE SCENARIO

Il s'agit de porter notre regard sur la société plongée dans la frénésie de l'ère numérique. C'est l'être humain qui nous intéresse, c'est pourquoi nous avons choisis de nous focaliser sur un personnage, que l'on a choisis de noyer dans une masse d'informations, d'individus, de connexions. Le personnage, dans un trajet quotidien, au cœur d'un monde hyperactif est esseulé alors même qu'il déambule dans des lieux abondamment fréquentés.

- La vidéo dure environ trois minutes, et commence par une présentation d'une partie des thématiques abordées grâce à un plan séquence sur les portes d'un métro arrivant en station. Le plan illustre brièvement un inconnu dans la pénombre, lâchant un regard furtif au spectateur.
- Ecran titre, coupure.
- Présentation du personnage principal : à la gare routière, lieu de départ de son trajet. Plans longs qui se rapprochent de plus en plus. Le numérique est présenté quasiment au même moment que le personnage.
- L'écran donne à voir que le personnage va en rencontrer un autre, dont on ne connaît pas l'identité.
- S'ensuit la présentation de différents réseaux de transports. Vélos, trains, qui doivent s'enchaîner de manière fluide.
- On retrouve le personnage descendant un escalier de station de métro. Le plan illustre un personnage en transit.
- Des écrans de différentes sortes sont présentés par des plans très courts, entre les plans du personnage et ceux des réseaux de transports.
- Pendant la présentation du métro, on retrouve le personnage montant et descendant plusieurs fois, pour illustrer la répétitions.
- Le personnage fini par sortir, pour ensuite prendre un bus. On retrouve ici l'attente. Le personnage n'a jamais pris contact physiquement avec un autre.
- Les apparitions numériques s'intensifient. Il est de plus en plus récurant, et conduit à interpréter que le personnage utilise de plus en plus son téléphone.
- Le personnage arrive finalement parmi une foule, mais utilise encore son téléphone portable. Le personnage du téléphone n'apparaît toujours pas.
- On suit ensuite le personnage marchant dans la rue. Rien d'anormal jusqu'à l'apparition de flashes. On y a un mix entre les réseaux et les écrans. Le personnage n'y prête pas attention au début.
- Ils s'intensifient peu à peu. On passe en vue subjective. Le personnage, calme au début, commence à accélérer jusqu'à courir et trembler tant les flashes deviennent insoutenables. Il passe son temps dans les réseaux numériques, et les réseaux de transport depuis le début, et ces expériences, par leur récurrence et leur frénésie font perdre au personnage son sang froid. On est face à un trop plein, face à une solitude (mis en image par des apparitions de couloirs vides).
- Au bout d'un moment, tout s'arrête, comme tombé en panne.
- Écran noir.
- Scène finale : Le personnage en plan d'ensemble, au milieu d'une foule, replié sur lui

- même. Les déplacements peu à peu ralentissent, jusqu'à presque s'arrêter..
- Écran noir final.

De manière générale, l'homme, ultra connecté, au cœur d'une multitude de relations avec le monde extérieur par le biais des nouvelles technologies, elles mêmes en perpétuelle évolution. On le voit pourtant seul, séparé de la réalité par son écrans, par tous les écrans qui l'entourent. L'écran, cette barrière qui vient s'insérer dans tous les transports, médias, supports d'informations, cause l'isolation de l'être.

## LES DIFFÉRENTS PLANS

Pour le montage visuel les plans ont été choisis de manière à illustrer le propos de notre thématique qui vise à mettre en lien des réseaux, qu'il soit du domaine urbain comme les réseaux de transports ou qu'il soit en rapport avec le numérique , comme les réseaux sociaux tels que facebook , twitter etc. Les plans se succèdent et cherchent à présenter une personne parmi tant d'autres dans une ville. Nous avons choisi des cadrages naturels que ce soit pour présenter l'architecture, la foule, les transports. le but reste la description du lieu et des habitants de manière générale . Plus on avance dans la vidéo plus on se focalise. Les services de transports et de réseaux apparaissent, comme on peut le voir avec les plan représentant les Vélo star, les bus et le métro. Les effets ajoutés à certains plans appuient le côté plastique et expérimental du travail. D'autres plans mettent en avant le déplacement du personnage dans la ville, l'espace géographique qui l'entoure et les réseaux urbains qu'elle utilise. On aperçoit cela dans des plans tel que l'occupation de cette personne dans les arrêt de bus, ou l'utilisation des escaliers.

Les plans ont été voulu très symétriques, mettant pour la plupart en avant la perspective du décors.

Le numérique quand à lui s'incorpore subtilement en faisant apparaître de plus en plus le téléphone sur fond noir, pour le détacher du reste. Les réseaux numériques se manifestent de plusieurs manières : téléphone, écrans d'ordinateurs, écrans municipaux et d'information. La plupart des plans numériques apparaissent sur fond noir.

## MONTAGE, POST PRODUCTION

Les plans ont été voulus très lents au début, et s'accélèrent à mesure que le personnage évolue. Nous avons couramment eu recours au slow motion et à l'accélééré. Les plans se succèdent de plus en plus vite de manière à créer des flash dans la tête du personnage.

En effet, à l'avant dernière scène, nous avons recours à un travelling suivant de face le personnage. Il est ensuite repris par un travelling avant qui permet au spectateur de se mettre dans la peau du personnage. On a ici un cadrage subjectif, qui tremble de plus en plus, de manière à illustrer la course du personnage. Le but du montage est de rendre les sensations du personnage difficilement soutenables.

Les plans qui se succèdent par flash présentent des scènes présentes plus tôt dans le court métrage, et placées aléatoirement, dans le but de marteler d'images.

Ici on peut retrouver le projet, sans la bande son.

<https://www.youtube.com/watch?v=6qPTqzwBPps>

Note sur le son:

Après quelques difficultés à intégrer une bande son correcte, Nous avons fait appel à Maxime Savin, étudiant plasticien à l'université Rennes deux. Un précédent montage disponible ici,

<https://www.youtube.com/watch?v=oHOY-57vagw&feature=youtu.be>

illustre une première structure sonore.

Aucun dialogue, juste les sons de la ville retravaillés pour leur plasticité, un son de synthé ambiant accélérant le rythme de la vidéo petit à petit. Les sons deviennent de plus en plus forts dans l'introduction, pour augurer le malaise ressenti plus tard par le personnage. On a une impression d'étouffement. Les bruitages au fur et à mesure qu'ils arrivent, reviennent cycliquement jusqu'à former un brouhaha au moment des flash du personnages. La bande son doit instaurer une atmosphère étrange, appuyant les images sans pour autant donner une impression de confort. Elle doit représenter la répétition et le hasard des sons que l'on pourra trouver en parcourant la ville.