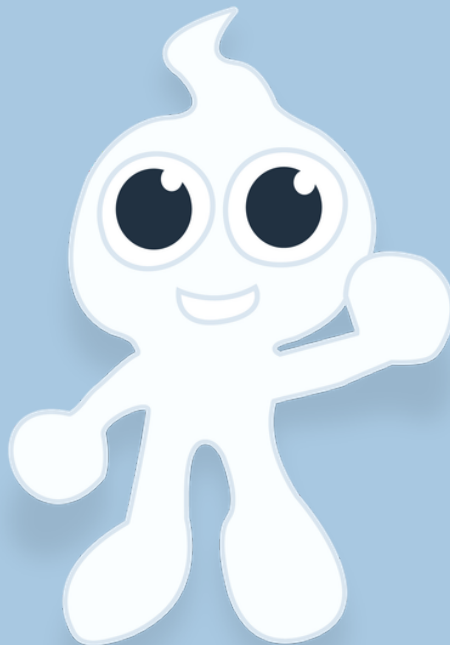


L'APPEL DU NOUVEAU MONDE



Sommaire



Pitch _____ p. 1

Personnages _____ p. 2

Synopsis _____ P. 3

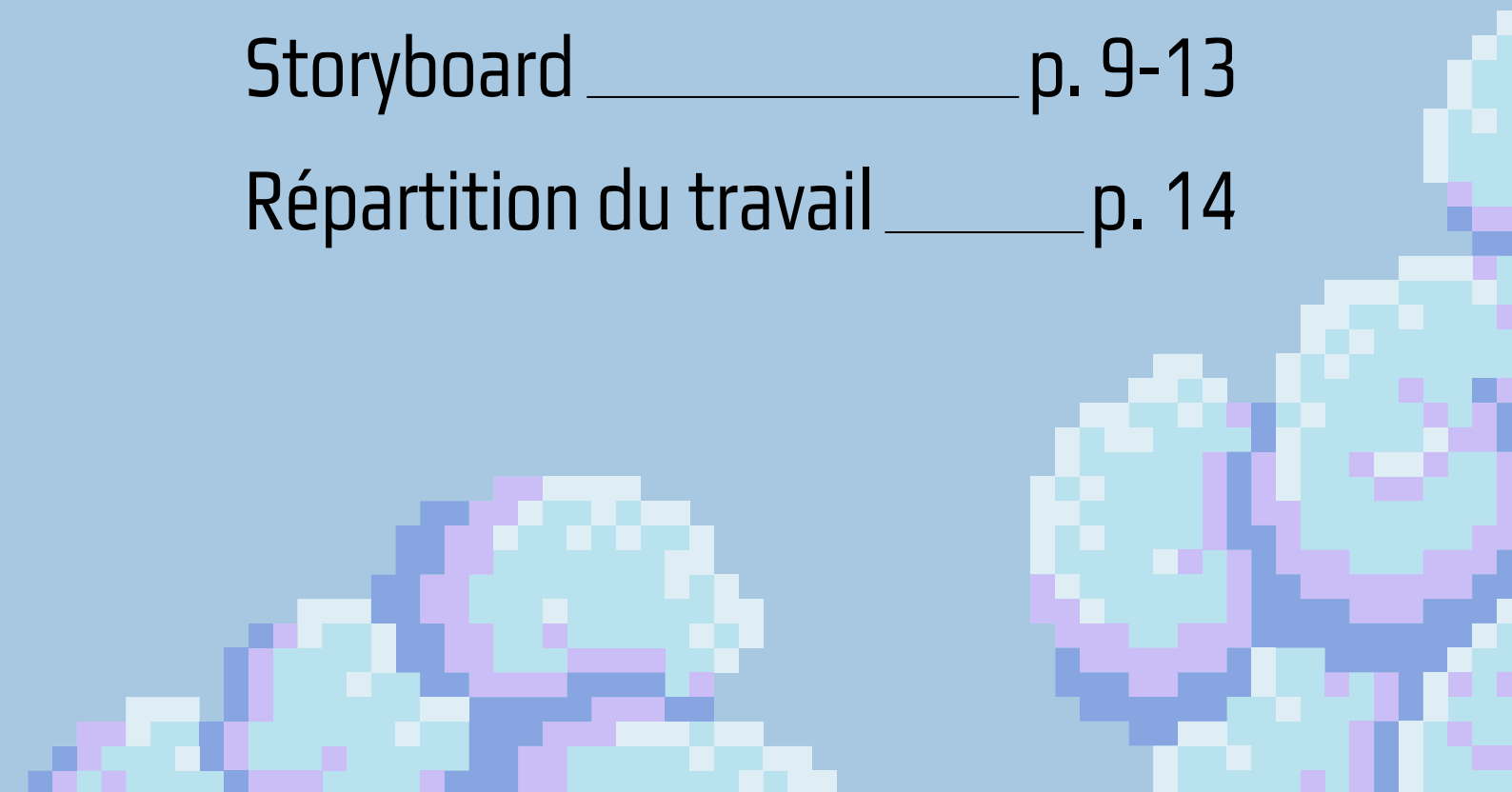
Scénario _____ p. 4

Note d'intention _____ p. 5-6

Shotlist _____ p. 7-8

Storyboard _____ p. 9-13

Répartition du travail _____ p. 14



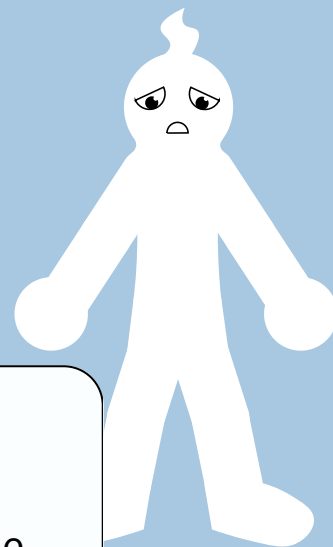
Pitch



“Plongé dans la solitude, Ghosty se remémore ses bons souvenirs du passé lorsqu'un mystérieux personnage l'invite à le rejoindre dans un autre monde.”



Caractérisation des personnages



Ghosty

Ghosty est un jeune adulte qui se sent isolé et rejeté par les autres ce qui le rend assez triste, mais il reste persévérant car il cherche à trouver un endroit où il se sentirait vraiment à sa place. Pour illustrer et même exagérer le fait qu'il est exclu il a une apparence qui se rapproche de celle d'un fantôme pour montrer qu'il est comme invisible dans ce monde.



L'ami virtuel

L'ami virtuel lui est un personnage qui n'existe que dans le monde virtuel. Il a toujours un petit sourire qui nous montre qu'il est heureux, son sourire peut aussi nous indiquer que dans le monde virtuel on se sent bien. Il est composé en majorité de couleurs chaudes qui évoquent la positivité et la bonne humeur.



Synopsis



Ghosty est seul dans une salle, il est scotché par un vieil album photos qui montre lui et ses anciens amis, il se sent triste car il cherche à trouver sa place parmi les autres. Soudain, un écran d'ordinateur retient son attention, il remarque qu'un personnage numérique l'invite à le rejoindre dans son monde.

Ghosty tourne le regard et remarque un groupe de camarades qui entrent dans la pièce, ce sont ses anciens amis. Il essaye de retenir leur attention pour s'intégrer avec eux, mais le groupe le rejette... Il regarde à nouveau l'écran, et est hypnotisé par les éléments qu'il en sort, jusqu'à être aspiré dans un monde virtuel.

Dans ce monde, il rejoint quelqu'un qui l'accepte. Mais il remarque vite que le monde dans lequel il est, est rempli d'anomalies numériques, ce monde est faux, ce n'est qu'une illusion. Depuis l'intérieur de l'ordinateur, Ghosty regarde le monde réel, il voit de nouveau son ancien groupe d'amis. Il hésite entre rester dans un faux monde et être heureux ou retourner dans le vrai monde et rester malheureux.



Scénario



1 - INT. SALLE - JOUR

GHOSTY est seul, il se balance tout en étant assis avec ses jambes repliées sur lui. En lisant un carnet de souvenir, il voit une photo où il y a lui enfant avec des anciens amis. Il se sent triste.

Soudain, un écran d'ordinateur posé à côté retient l'attention de GHOSTY. À l'intérieur, un personnage numérique lui fait signe de la main de venir dans son monde. GHOSTY hésite.

Un groupe de personnes qui discutent entre eux rentrent dans la pièce, ce sont les anciens amis de GHOSTY.

GHOSTY les remarque et sourit, il essaye de retenir leur attention : il sautille, il bouge ses bras dans tous les sens.

Mais en voyant GHOSTY, le groupe d'amis lui fait signe de dégager. GHOSTY a les yeux aux larmes.

Il regarde de nouveau l'écran de tout à l'heure, GHOSTY est hypnotisé par les éléments virtuels qui en sortent, au point d'être aspiré dans le monde virtuel de l'ordinateur.

2 - INT. MONDE VIRTUEL - JOUR

Le personnage virtuel et lui sautillent tous les deux de joie. Il est accepté.

Cependant le monde dans lequel il est, est faux, tout semble être anormal, le décor et son ami virtuel présentent des anomalies numériques.

Il se tourne et entrevoit le monde réel, il voit ses anciens amis assis ensemble s'amuser entre eux. Il a le choix entre rester dans le monde virtuel et retourner dans le monde réel.



Note d'intention



Nous sommes un groupe d'étudiants qui veulent sensibiliser sur le thème de l'exclusion sociale car il y a des personnes, à l'école comme dans d'autres milieux, qui se sentent seules, qui ont du mal à se faire des amis ou qui se sentent rejetées en raison de leurs différences. Dans cette situation, ces personnes ne se sentent pas à leur place et peuvent avoir l'envie de sortir de cette situation qui joue sur leur moral et leur bien-être.

Nous avons donc écrit un film qui raconte l'histoire de ghosty, un jeune adulte qui se sent isolé et qui n'arrive pas à s'intégrer à un groupe d'amis. Il a l'opportunité de rejoindre un monde numérique où il serait vraiment heureux mais une fois là-bas il se rend compte que le monde n'est pas si parfait qu'il en avait l'air, il doit donc choisir entre y rester ou rentrer dans son ancien monde.

A la fin du film une question essentielle se pose, faut-il vivre heureux dans un monde artificiel ou malheureux dans le monde réel ? Ici le monde artificiel est un monde numérique, qui ressemble à un jeu vidéo et qui permet au personnage de se déconnecter de la réalité dans laquelle il ne se sent pas à sa place. Mais ce nouveau monde a aussi ses limites, il contient des bugs et des imperfections, il se rend vite compte que ce n'est qu'une illusion.

Le film s'adresse au public en général pour sensibiliser sur ce thème de l'exclusion. Pour essayer de faire prendre conscience aux gens que laisser une personne seule dans son coin peut la rendre vraiment malheureuse.



Note d'intention



Ce film est un mélange entre des images réelles et des images animées, le personnage principal est animé sur After Effects pour s'intégrer sur les images réelles.

Pour mieux comprendre l'histoire nous allons jouer sur les émotions du personnage, d'abord la tristesse car le personnage n'est pas heureux dans le monde réel, ensuite la joie quand il découvre le monde virtuel puis le doute quand il se rend compte que ce monde n'est qu'une illusion.

Pour montrer la raison de sa tristesse de façon plus visuelle, on va utiliser une photo qui montre son enfance, quand il était heureux et entouré d'amis, cette photo sera une sorte de flashback de son passé.

Pour ce film nous nous sommes inspirés d'un animé, SAO (Sword Art Online), dans lequel les joueurs se retrouvent dans un monde virtuel, déconnectés de la réalité.

Le film adopte un point de vue objectif, pour que le spectateur ait une vision d'ensemble de ce qu'il se passe et qu'il puisse rapidement identifier les lieux car le film est assez court.

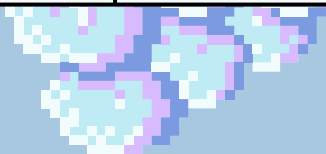
Dans le film on retrouvera différentes sortes de plan en fonction de ce que l'on veut montrer, des gros plans pour dévoiler les émotions du personnage ou encore des plans larges au moment où il interagit avec le groupe d'amis.



Shotlist



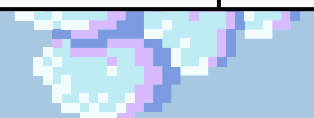
Num. de plan	Lieu	Plan	Mouvement caméra	son	description	Temps
1	INT	Plan moyen - plongé	Fixe	son d'ambiance de la salle	Ghosty est recroquevillé sur lui-même, il regarde une photo de lui à l'époque où il était petit et qu'il avait des amis.	3s
2	INT	Plan moyen - plongé	Fixe	son d'ambiance de la salle	Ghosty regarde toujours la photo en se balançant	4s
3	INT	plan poitrine	Fixe	bruit de l'ordinateur	Ghosty tourne le regard vers l'ordinateur qui attire son attention	2s
4	INT	plan poitrine	Fixe	bruit du personnage qui lui fait signe	Ghosty est de dos, il regarde le personnage numérique qui lui fait signe de le rejoindre dans son monde	5s
5	INT	plan large	Fixe	bruit du groupe d'amis qui entre dans la pièce	Un groupe d'amis entre dans la pièce et Ghosty se tourne vers eux	4s
6	INT	plan moyen	travelling (droite)	bruit du groupe qui discute	Les amis parlent entre eux	3s



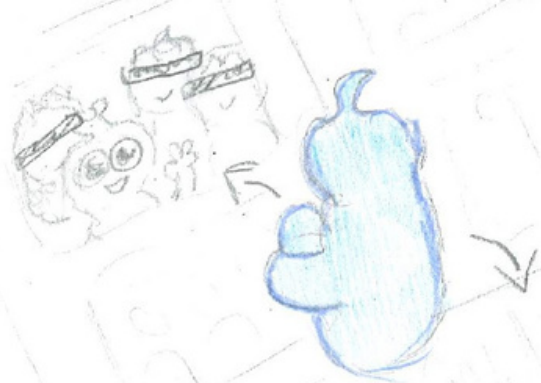
Shotlist



Num. de plan	Lieu	Plan	Mouvement caméra	son	description	Temps
7	INT	plan américain	Fixe	Bruit de Ghosty qui s'agite et des amis qui le repoussent.	Ghosty est de dos, il s'agite pour retenir l'attention du groupe d'amis mais ils le repoussent	7s
8	INT	gros plan	Fixe	bruit de ghosty triste, soupire	Ghosty a les larmes aux yeux, puis se tourne	3s
9	INT	plan poitrine	Fixe	bruit des éléments qui sortent de l'écran	Ghosty est de dos, il regarde comme hypnotisé jusqu'à être aspiré.	7s
10	Monde virtuel	plan moyen	Fixe	bruit des persos qui sautent	Ghosty et son nouvel ami sautent, Ghosty est heureux, il se sent enfin à sa place	5s
11	Monde virtuel	plan large	Fixe	bruits des anomalies	Le monde n'est qu'une illusion, il comporte des anomalies : arbres qui changent de couleur, qui disparaissent,...	6s
12	Monde virtuel	plan poitrine	Fixe	bruit sourd du monde réel	Derrière lui, Ghosty voit un portail vers le monde réel	3s
13	Monde virtuel	plan poitrine	Fixe	bruit des boutons	Ghosty hésite entre les deux boutons qui sont apparus	6s



Storyboard

PLAN 1.	fixe	ACTION
		GHOSTY se balance tout en étant assis, jambes repliés sur lui → recroqueville. Il regarde un carnet de souvenirs.
		Plan Moyen - Plongée - 3s
		SON Son d'ambiance
PLAN 2.	fixe	ACTION
		GHOSTY regarde une photo souvenir avec lui et ses anciens amis.
		Plan Moyen - Plongée - 4s
		SON Son d'ambiance
PLAN 3.	fixe	ACTION
		Un écran d'ordinateur attire l'attention de GHOSTY, il tourne le regard.
		Plan Proche - 2s
		SON Bruit de l'ordinateur.

PLAN 4.

fixe

ACTION



Un personnage numérique
lui fait signe de la
main de venir dans son
monde.

Bascule de point.

Plan Poitrine de dos - 5s

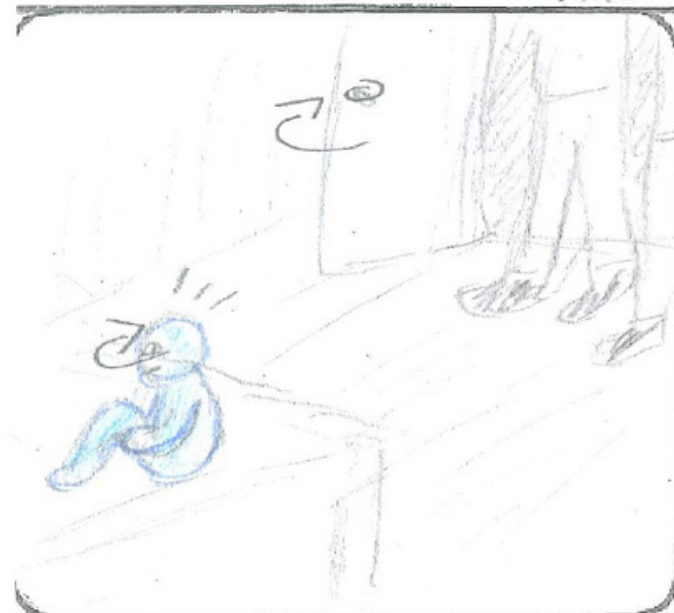
SON

Bruit du personnage qui lui fait
signe

PLAN 5.

fixe

ACTION



Les anciens amis de GHOSTY
rentrent dans la pièce.
GHOSTY tourne la tête

Plan large - 4s

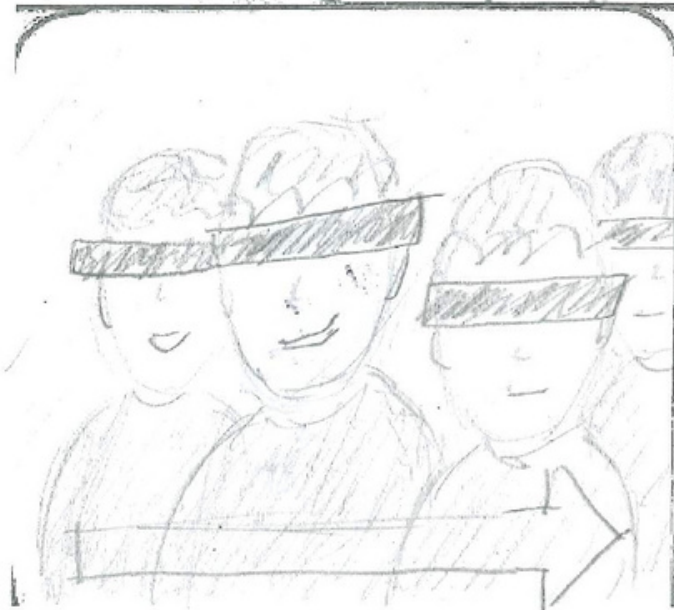
SON

Bruit de la porte qui s'ouvre et du
groupe d'amis qui parle.

PLAN 6.

traveling d'ort

ACTION



Ils rentrent dans la pièce,
ils discutent entre eux.

Plan rapproché - 3s

SON

Bruit des gens qui parlent.

PLAN 7.

fixe

ACTION



GHOSTY essaye de retenir leur attention, il sautille et bouge ses bras dans tous les sens. Le groupe lui fait signe de dégager,

Plan américain de dos - 7s

SON

Bruit de ghaty qui s'agitte et des amis qui le repoussent.

PLAN 8

fixe

ACTION



GHOSTY a les yeux aux larmes. puis se retourne.

Gros plan - 3s

SON

Bruit de ghaty triste, il soupire.

PLAN 9.

fixe

ACTION



Ghasty regarde l'écran, il est hypnotisé par les éléments virtuels qui en sortent, au point d'être aspiré dans le monde virtuel.

Plan patine de dos - 7s

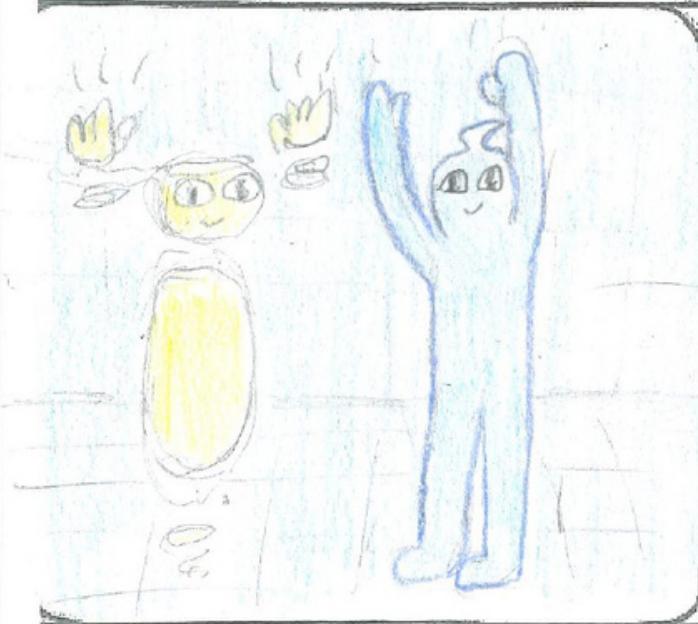
SON

Sons des éléments qui sortent de l'écran.

PLAN 10

fixe

ACTION



Le personnage virtuel et GHOSTY sautillent tous les deux de joie, il est accepté.

Plan moyen - 5s

SON

Bruit des sauts.

PLAN 11

fixe

ACTION



Le monde virtuel se décompose, il a des anomalies.

Plan large - Plongée - 6s

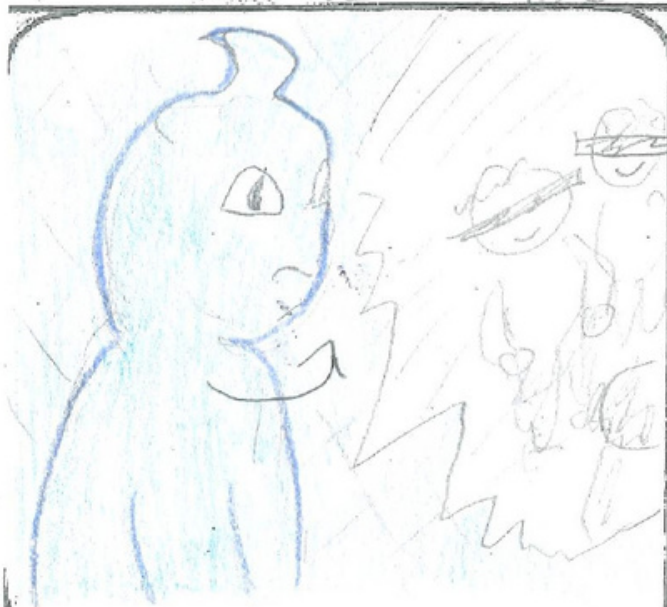
SON

Bruits des anomalies.

PLAN 12

fixe

ACTION



Il se tourne et entrevoit le monde réel, il voit ses anciens amis ensemble, s'amusent entre eux.

Plan poitrine - 3s

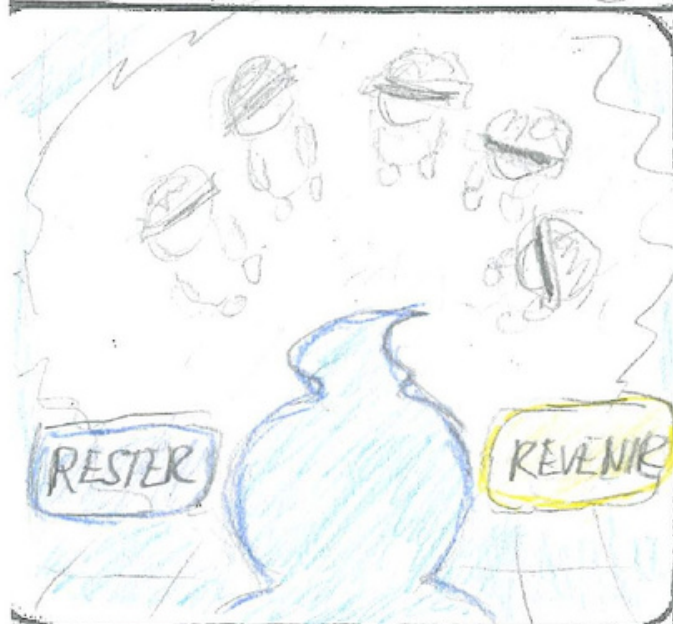
SON

Bruit sourd des grappe d'amis qui discute.

PLAN 13

fixe

ACTION



GHOSTY a le choix entre
rester dans le monde virtuel
ou revenir dans le monde réel.

Plan patrine de dos - 6s

SON

Bruit des boutons

Répartition du travail



Timour	Tom	Alec
• Tournage • Synopsis • Scénario • Storyboard • Design du dossier de production	• Tournage • Note d'intention • Caractérisation des personnages • Shotlist • Design du dossier de production	• Tournage • Planche personnages • Vectorisation des personnages • Aide pour le dossier de production

