

Daniel



Une vie en bouteille

court-métrage stop-motion
(marionnettes animées)
durée estimée: 15 minutes

DOSSIER ARTISTIQUE

SOMMAIRE

SYNOPSIS

SCÉNARIO

STORYBOARD

NOTE D'INTENTION

I. Partis pris de narration

 Pourquoi le choix du «navibotellisme»?

 Le coma

 Les personnages

 Les lieux et objets

II. Partis pris esthétiques

 L'expression d'une sensibilité

II. Partis pris cinématographiques

 La lumière

 Le design sonore

 La musique

 Les techniques d'animation utilisées

SYNTHÈSE DE NOTE D'INTENTION

NOTE TECHNIQUE

I. Techniques traditionnelles

 Les personnages

 Les décors

 Technique de peinture sur verre

II. Technique de peinture sur verre

III. Du storyboard aux plans d'essai...

CURRICULUM VITAE

PLAN DE FINANCEMENT/ DEVIS

FICHE DE RENSEIGNEMENT MIDI-PYRÉNÉES

Notre association, «Le Dojo», a déjà réalisé deux courts métrages d'animation «stopmotion». Nous les avons produit sans apports financiers extérieurs. Malgré l'expérience forgée au cours des années, nous n'avons pu atteindre la qualité technique escomptée.

Nous avons donc ressenti pour "Daniel, une vie en bouteille", le besoin de nous rapprocher du Lokal, une structure de production expérimentée et d'enclencher une recherche de financement auprès, notamment, de la région Midi-Pyrénées. Nous avons voulu mettre toutes les chances de notre côté en réalisant des tests de plans les plus convaincants possibles afin de démontrer nos aptitudes à nos éventuels partenaires financiers. Sont donc présents dans ce dossier, des dessins préparatoires, des recherches colorisées ainsi que des plans d'essai.

SYNOPSIS

Daniel, une vie en bouteille

Cloîtré dans son appartement, Daniel ne vit que pour sa passion, la construction de bateaux en bouteille. Il s'est coupé du monde jusqu'à en oublier l'existence de sa femme. Tombé accidentellement dans le coma, il prendra conscience, au terme d'un combat intérieur, de son amour perdu.

SCENARIO

1. ATELIER DANIEL/HOPITAL- INT/JOUR

Daniel, quinquagénaire aux cheveux poivre et sel, s'adonne à sa passion : la construction de bateaux en bouteilles. Il lustre la dernière œuvre qu'il vient d'achever quand apparaît devant lui une femme, sa femme. Déterminée, elle se saisit de la bouteille et la brise au sol. Daniel, choqué, est pris de convulsions. Il bascule dans le coma.

Nous le retrouvons dans un couloir d'hôpital, inerte dans une civière.

TITRE : DANIEL, une vie en bouteille.

2. ATELIER DANIEL- INT/NUIT

Une lampe se balance dans un sombre appartement. Daniel l'attrape et la stabilise au dessus de son établi. Sur l'établi, une bouteille. A l'intérieur de la bouteille, une maquette de bateau.

Daniel se délie les doigts, remet ses lunettes en place. L'instant est crucial.

Daniel saisit une pince pour extraire d'un écrin la dernière pièce de son bateau, une petite ancre marine.

Fin prêt, il tente alors d'insérer la pince mais à l'approche du goulot, sa main droite se met à trembler irrésistiblement. Pour parer à ce handicap, il exécute un tour de passe-passe pour transmettre le tremblement à sa main gauche.

Daniel jette un regard sur le cadran de son horloge. On distingue un calendrier avec un horaire de train.

De nouveau, Daniel tente d'insérer l'ancre quand le téléphone se met à sonner. Daniel est exaspéré. Le tremblement revient dans sa main droite. Il prend une inspiration contrariée. La sonnerie persiste, le répondeur se déclenche.

La voix nasillarde d'une pipelette sort du combiné et envahit la pièce. Daniel plonge sa tête derrière sa bouteille et appose une main protectrice sur le goulot. Les flots de paroles s'en trouvent étouffés et se transforment petit à petit en cris de mouettes tandis qu'une ambiance marine émerge avec sa HOULE et ses EMBRUNS.

3. HOPITAL - INT/JOUR

Au chevet de Daniel, sa femme tente vainement de rentrer en communication avec lui. Dans son lit, Daniel ne donne aucun signe de vie.

4. ATELIER - INT/NUIT

Enfin, la personne au bout du fil raccroche dissipant les saveurs maritimes. Daniel se relève, soulagé. Il peut se remettre au travail.

Armé de sa pince, il tente de nouveau d'insérer son ancre et, de nouveau son tremblement revient. Après une ultime gymnastique rituelle, il est enfin sur le point d'achever son œuvre lorsqu'un BRUIT SOURD envahit la pièce. Tout se met à vibrer. Daniel a juste le temps d'enlacer sa bouteille de ses bras protecteurs. Un train apparaît à la fenêtre et balaye la pièce de puissants faisceaux aveuglants. Les wagons n'en finissent pas de passer. Qu'importe, il doit finir coûte que coûte son bateau. Déterminé, il agrippe la lampe, l'approche du goulot. Il faut conclure. Il introduit l'ancre dans le goulot mais cette dernière y reste coincée. Daniel joue de malchance. La main droite toujours tremblante, Daniel effectue la passation vers sa main gauche agrippée à la lampe. L'ampoule claque. Le train disparaît. Daniel se retrouve dans le noir.

Une lumière chaleureuse naît dans le dos de Daniel. Il se retourne. Le couloir est éclairé. Daniel reste un temps immobile, le regard tourné vers le couloir.

5. HOPITAL INT/JOUR

La femme interroge du regard le médecin. Au second plan, ce dernier éteint sa lampe, hochant de la tête, circonspect.

6. LE COULOIR - INT/NUIT

Daniel traîne une chaise sur le parquet, la dépose sous l'applique et monte dessus. Il dévisse l'ampoule et se retrouve dans le noir. Il la tient précieusement. A la vue de sa collection de bateaux en bouteille qui trône dans les armoires longeant le couloir, Daniel est pris d'hallucinations. Les murs disparaissent, seuls les reflets des bouteilles restent et se mettent à scintiller. Les sons caractéristiques de FLASHS photographiques retentissent puis des APPLAUDISSEMENTS. Le regard de Daniel s'illumine. Il se croit sur la plus haute marche d'un podium face à une foule d'admirateurs. Ce n'est plus l'ampoule qu'il tient dans les mains mais sa bouteille avec un macaron «premier prix» qui

orne le goulot. Il jubile et lève sa bouteille au ciel comme un trophée.

On TOQUE à la porte.

Daniel reprend conscience. Il est de nouveau sur sa chaise, ridicule, il tient au dessus de sa tête son ampoule,

Daniel approche son œil du judas. De l'autre côté, sa femme, dans la chambre d'hôpital se tourne vers lui sans le voir. Il recule, apeuré.

Derrière lui, dans la pièce principale, la FENÊTRE S'OUVRE AVEC FRACAS. Daniel se retourne, faisant tomber son ampoule au sol qui se BRISE.

Une scène pour le moins étrange se déroule alors devant Daniel, ébahi. Deux mouettes viennent de lui subtiliser SA bouteille et s'enfuient par la fenêtre.

7. L'ATELIER, FATRAS - INT/NUIT

Daniel surgit du couloir. Il se précipite à son établi pour attraper sa pince. Les mouettes s'éloignent dans le ciel. Daniel, sans hésiter, se jette par la fenêtre bien décidé à reprendre son joyau, armé de sa pince. Moment de suspension. Il les rate de peu et chute inexorablement.

8. UN MUR BLANC QUI VIRE AU GRIS - EXT/JOUR

Daniel chute le long d'un mur blanc. GRONDEMENT du métro.

Des images lui reviennent en tête. Daniel voit défiler le moment qui l'a plongé dans le coma.

9. COULOIR D'HOPITAL - FLASHBACK - INT/JOUR

Des néons défilent régulièrement sur son visage inerte. Des portes battantes CLAQUENT.

ATTERRISSAGE avec fracas de Daniel. NOIR.

10. NEF - EXT/JOUR

Daniel se réveille hagard dans un bain de lumière. Il croit à une hallucination quand il distingue un étrange être face à lui : une mouette. Il se lève et découvre un spectacle ahurissant. Une foule de mouettes l'attend au pied d'une nef immense au sein de laquelle siège un bateau en bouteille gigantesque. L'heure de la consécration est enfin arrivée. Il est aux anges. Les oiseaux l'APPLAUDISSENT de toutes leurs ailes. Derrière lui, la foule se rassemble. Il se retrouve porté par une procession de mouettes en direction de la majestueuse bouteille. Deux mouettes le saisissent par les épaules et le hisse à l'intérieur de la bouteille d'un vol féérique.

11.NEF - EXT/JOUR

Daniel se prosterne aux pieds de la bouteille. Apparaît une mouette, micro à l'aile, qui, tel un présentateur de show télévisé, vient encenser Daniel et le proclamer grand maître des bateaux en bouteilles. Il est acclamé par la foule qu'il salue. Des feux d'artifices retentissent. La cérémonie s'achève par l'accrochage de l'ancre du bateau par Daniel.

Au moment où il accroche l'ancre à sa chaîne, il s'attend à un public en liesse mais le contraire se passe. Les mouettes lui tournent le dos et s'éloignent, hilares. Le spectacle est terminé, les lumières s'éteignent. Il est seul dans l'immensité de sa bouteille. Très vite, il prend conscience qu'il se trouve enfermé, piégé. Il se démène en vain à grand coup de poings contre sa prison de verre : aucun moyen de s'en extraire.

Dépité, il contemple amèrement son reflet dans le verre de la bouteille, les deux mains posées contre la paroi de verre. Son visage grave se transforme en celui de sa femme, vêtue d'une robe de mariée. Grave elle aussi, elle jette à terre son diadème, symbole de leur mariage brisé. Il devient fou de rage, se saisit de l'ancre et la lance violemment contre le verre qui se fissure.

12. HOPITAL - INT/NUIT -

De la fenêtre immaculée de gouttes de pluie, on aperçoit la femme de Daniel endormie à ses cotés, bienveillante.

13.NEF - EXT/JOUR

L'immense bouteille se fissure de toutes parts. Daniel se voit englué dans la mer factice qui prend vie. Le niveau de l'eau monte. Une vague menaçante s'apprête à tout emporter sur son passage. LA BOUTEILLE EXPLOSE. La nef est submergée, tout est englouti. Daniel a disparu. Le bateau fantôme vogue à présent dans une mer démontée.

14. HOPITAL - INT/JOUR

L'électroencéphalogramme s'emballe. La femme de Daniel se réveille en panique.

15. OCEAN - EXT/JOUR

Le bateau toutes voiles dehors se démène dans la tempête. Sous l'eau, surprise; Daniel s'est accroché in extrémis à l'ancre et tente laborieusement de remonter à la surface. Il arrive à sortir la tête hors de l'eau mais, à court de force, lâche prise. Il perd connaissance et sombre.

16. RÊVE-VOYAGE 2D

Inconscient, Daniel sombre dans ses songes et voit défiler toute sa vie. Sa rencontre avec sa femme, ses plus beaux moments, son premier bateau; il revoit sa femme mais d'étranges bêtes des abysses, allégories des personnes qui l'ont maltraité dans son enfance et responsables de son enfermement, l'attirent de leurs tentacules dans les profondeurs d'un cauchemar, symbole de sa fuite sociale et amoureuse... Il ouvre une série de portes qui n'en finissent plus. L'ultime porte est verrouillée mais un judas lui permet de jeter un œil: il voit l'image de sa femme, bien réelle.

17. HOPITAL - INT/EXT/JOUR

Vue subjective de Daniel. Les médecins s'affairent autour de lui et s'appêtent à lui faire un électrochoc. Au second plan, sa femme tente d'entrevoir ce qui se trame, retenue par une infirmière, impuissante.

18. RÊVE-VOYAGE 2D_SUITE

Vue subjective de Daniel : une main pousse une porte percée d'une croix. Daniel s'extrait d'un cercueil aux allures d'horloge. Il voit son bateau au loin, Des tentacules gantées empoignent la barque funéraire et l'entraînent vers les profondeurs, On perd de vue Daniel, happé par les eaux. Une bulle fait écran, on plonge dans un souvenir. Ce voyage initiatique lui fait prendre conscience de l'amour que lui porte sa femme. Une main héroïque sort de l'eau et saisit avec vigueur la chaîne de l'ancre.

19. HOPITAL - INT/EXT/JOUR

La situation est critique, l'électrocardiogramme s'affole. Une équipe médicale accourt en renfort pour prodiguer des soins d'urgence à Daniel. Sa femme est invitée à sortir de la pièce.

20.OCEAN - EXT/JOUR

Daniel revenu des abysses s'est agrippé à la rambarde du bateau. Une fois sur le pont, il distingue un reflet sur les flots. Au loin, une lumière puissante sort d'une fenêtre découpée dans le ciel menaçant. Daniel y voit sa femme. Déterminé, il vire de bord et fait cap en cette direction. Daniel barre tel un grand capitaine. Le bateau défie la houle.

21.HOPITAL - INT/EXT/JOUR

Le médecin injecte une piqure d'adrénaline dans le bras de Daniel.

22.OCEAN - EXT/JOUR

La tempête redouble. Sur le bateau, Daniel tient bon malgré une violente déferlante qui s'écrase sur le pont.

23.HOPITAL - INT/EXT/JOUR

Le médecin applique de nouveau des électrochocs sur le torse de Daniel.

24.OCEAN - EXT/JOUR

La foudre s'abat sur un mât. Daniel esquive la chute d'une pièce du bateau mais ne lâche pas la barre.

25.HOPITAL - INT/EXT/JOUR

Le médecin injecte une nouvelle piqure d'adrénaline.

26.OCEAN - EXT/JOUR

L'océan se déforme, la ligne de flottaison devient verticale. Le bateau est en suspension.

27.HOPITAL - INT/EXT/JOUR

Le médecin applique une nouvelle salve d'électrochocs.

28.OCEAN - EXT/JOUR

La foudre s'abat sur Daniel. Il la canalise de sa main droite, la redistribue vers sa main gauche et la réexpédie d'où elle venait.

29.HOPITAL - INT/EXT/JOUR

Un arc électrique puissant émane du corps de Daniel et explose à la figure du médecin. Noir.

30.HOPITAL - INT/EXT/JOUR

La femme de Daniel se précipite dans la chambre. Stupeur, Daniel n'est plus dans son lit. Un silence s'installe. On entend au loin, un cœur battre sereinement. Ces battements se rapprochent. La proue d'un navire défonce le mur de la chambre d'hôpital. Une fumée épaisse envahit les lieux. Apparaît alors l'ombre d'un pirate. C'est Daniel ! Il invite sa femme à le rejoindre d'une main tendue. Sa femme, un temps perdue, le regarde tendrement puis le rejoint.

31.OCEAN - EXT/JOUR

Le bateau s'éloigne vers l'horizon. Une pipelette braille. Quelqu'un se jette à la mer.

FIN

STORYBOARD

(p12/p46)



Séquence I Plan 01



Séquence I Plan 02



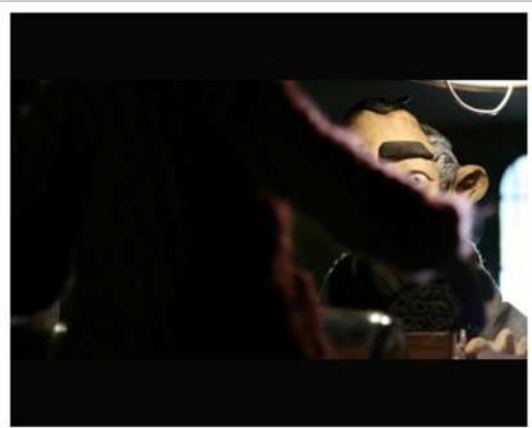
Séquence I Plan 03



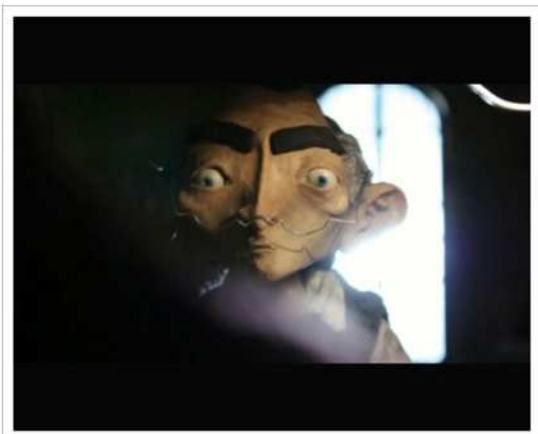
Séquence I Plan 04



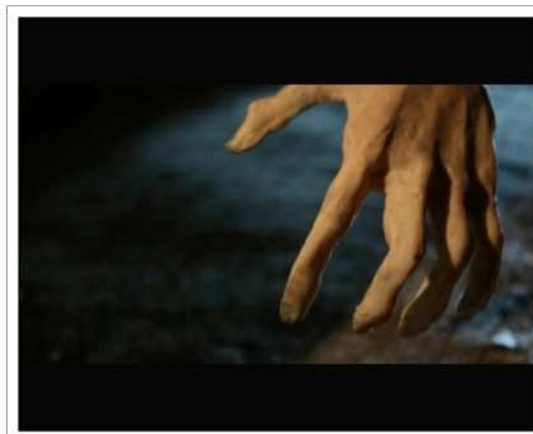
Séquence I Plan 05



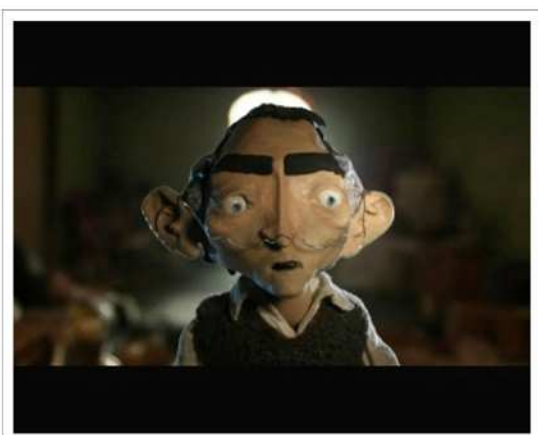
Séquence I Plan 06



Séquence I Plan 07



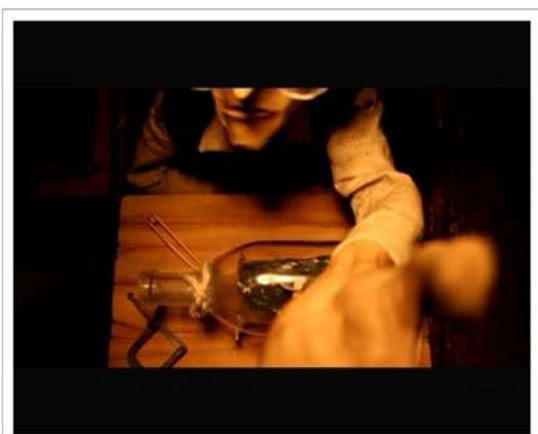
Séquence I Plan 08



Séquence I Plan 09



Séquence I Plan 10



Séquence II Plan 01



Séquence II Plan 02



Séquence II Plan 03



Séquence II Plan 04



Séquence II Plan 05



Séquence II Plan 06



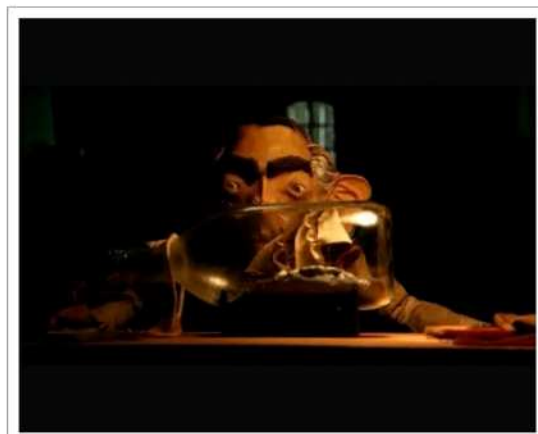
Séquence II Plan 07



Séquence II Plan 08



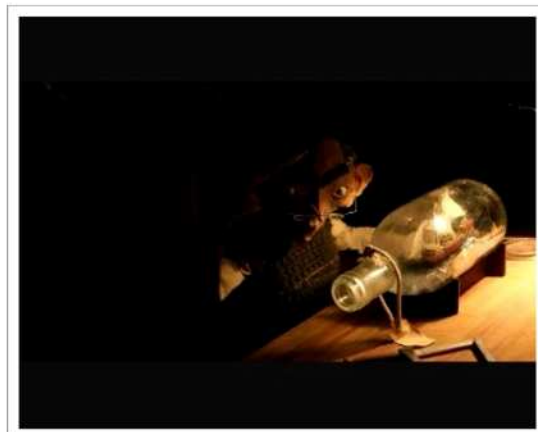
Séquence II Plan 09



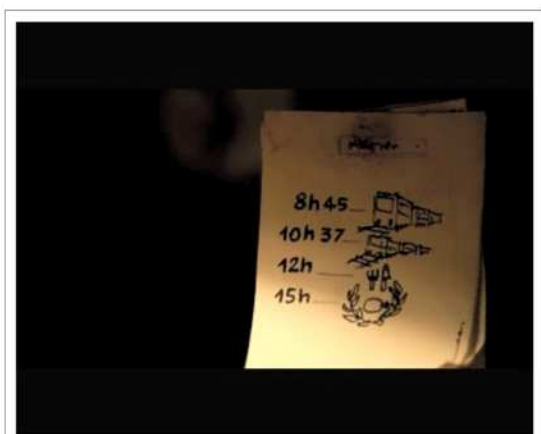
Séquence II Plan 10



Séquence II Plan 11



Séquence II Plan 12



Séquence II Plan 13



Séquence II Plan 14



Séquence II Plan 15



Séquence II Plan 16



Séquence II Plan 17



Séquence II Plan 18



Séquence II Plan 19



Séquence II Plan 20



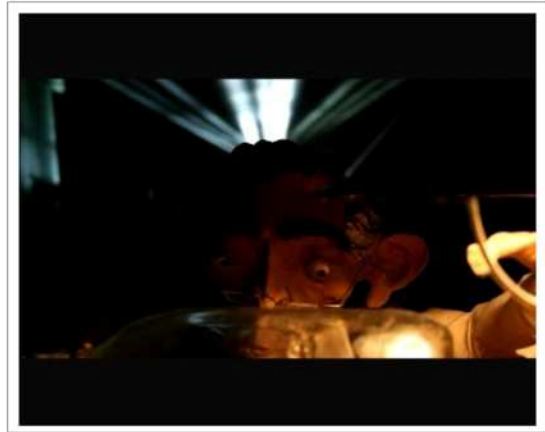
Séquence II Plan 21



Séquence II Plan 22



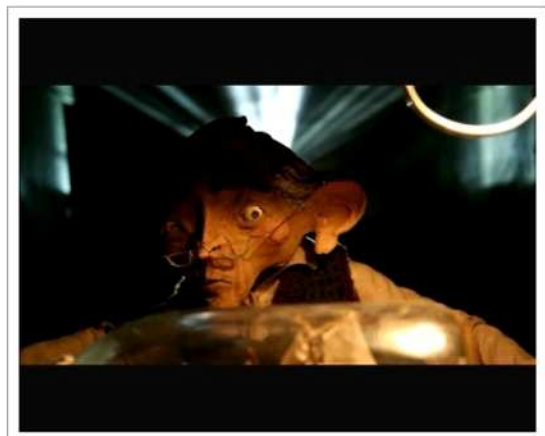
Séquence II Plan 23



Séquence II Plan 24



Séquence II Plan 25



Séquence II Plan 26



Séquence II Plan 27



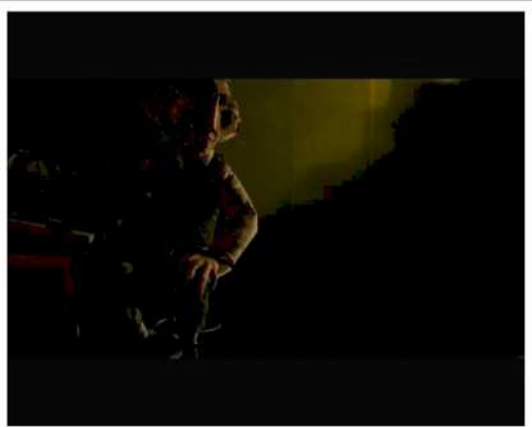
Séquence II Plan 27b



Séquence II Plan 28



Séquence II Plan 29



Séquence II Plan 30



Séquence III Plan 01



Séquence III Plan 02



Séquence III Plan 03



Séquence III Plan 04



Séquence III Plan 04b



Séquence III Plan 05



Séquence III Plan 06



Séquence III Plan 07



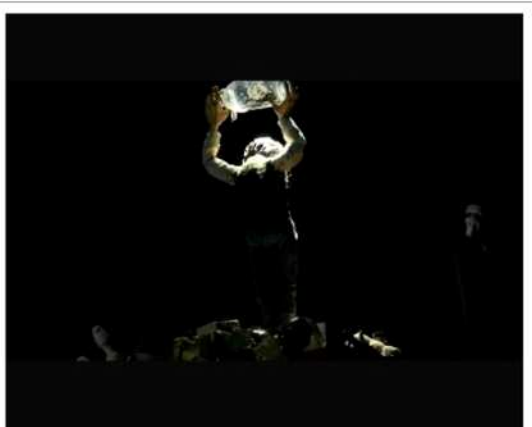
Séquence III Plan 08



Séquence III Plan 09



Séquence III Plan 10



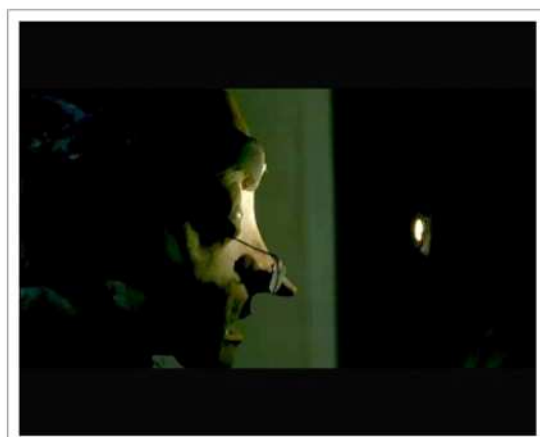
Séquence III Plan 11



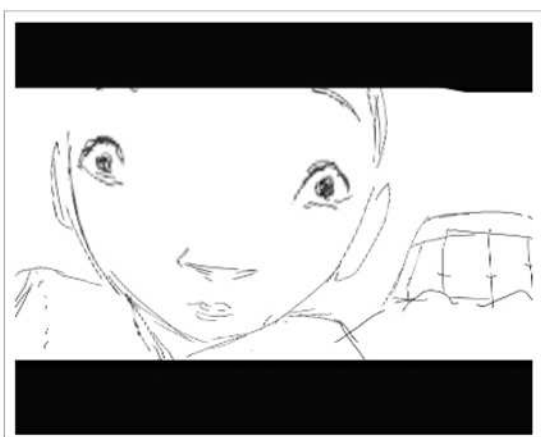
Séquence III Plan 12



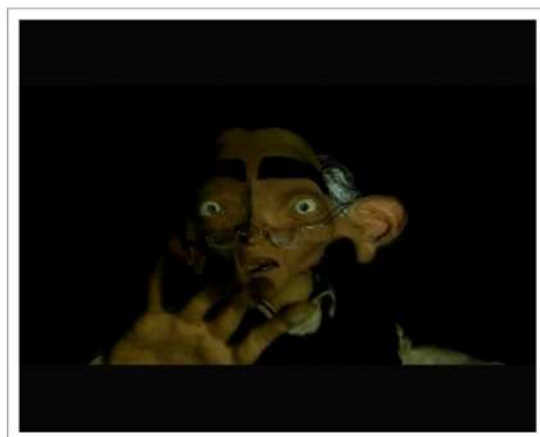
Séquence III Plan 13



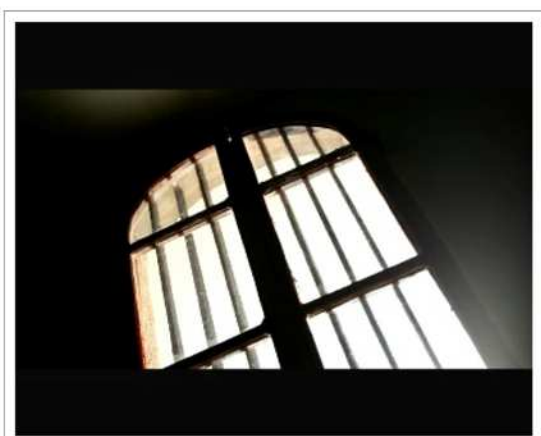
Séquence III Plan 14



Séquence III Plan 15



Séquence III Plan 16



Séquence III Plan 17



Séquence III Plan 18



Séquence III Plan 19



Séquence III Plan 20



Séquence III Plan 21



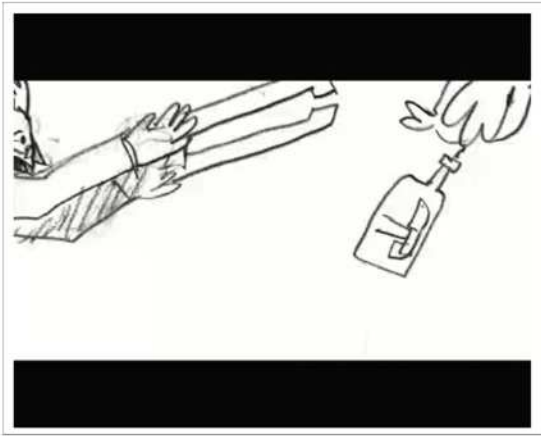
Séquence III Plan 22



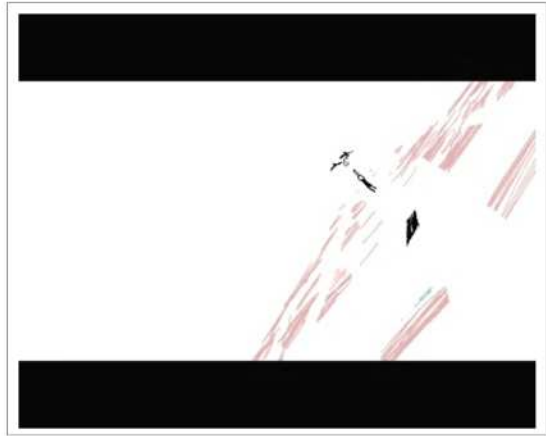
Séquence III Plan 23



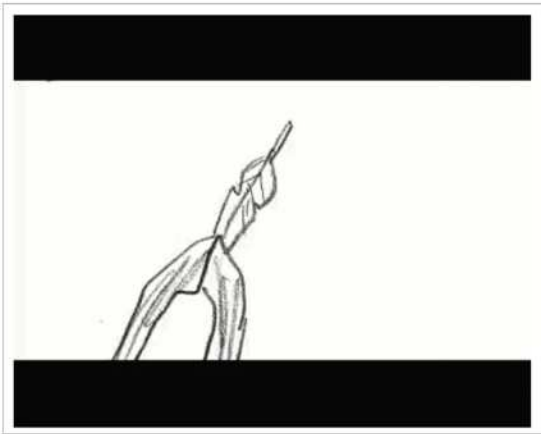
Séquence III Plan 24



Séquence IV Plan 01



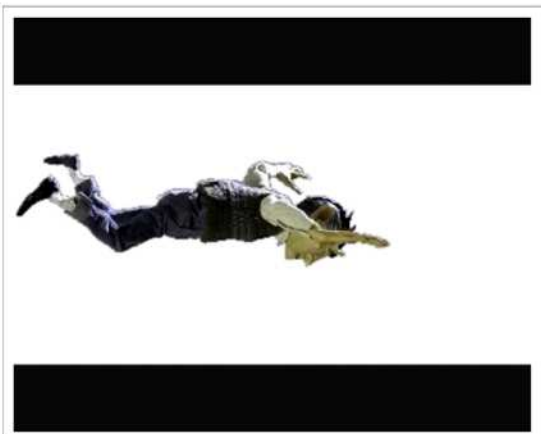
Séquence IV Plan 02



Séquence IV Plan 03



Séquence IV Plan 04



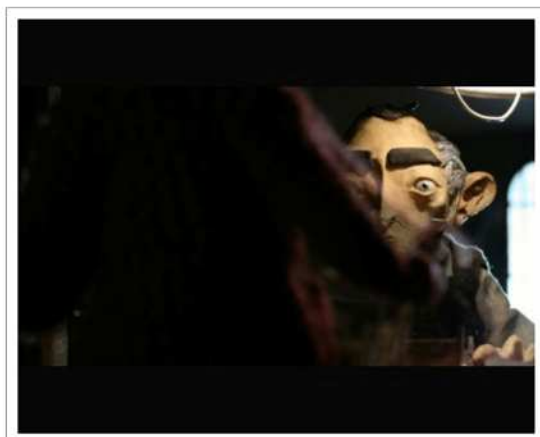
Séquence IV Plan 05



Séquence IV Plan 06



Séquence IV Plan 01



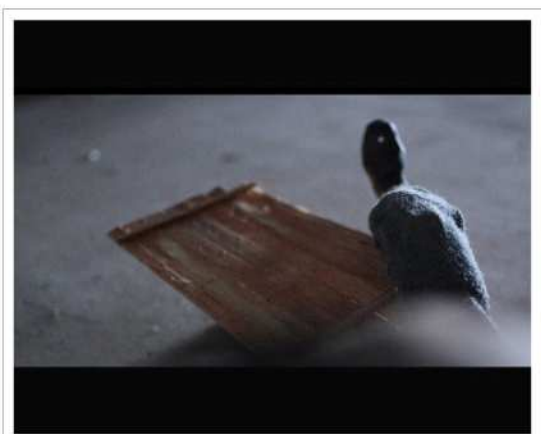
Séquence IV Plan 02



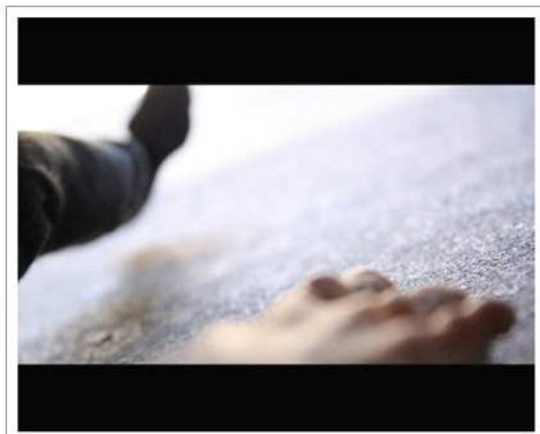
Séquence IV Plan 07



Séquence IV Plan 08



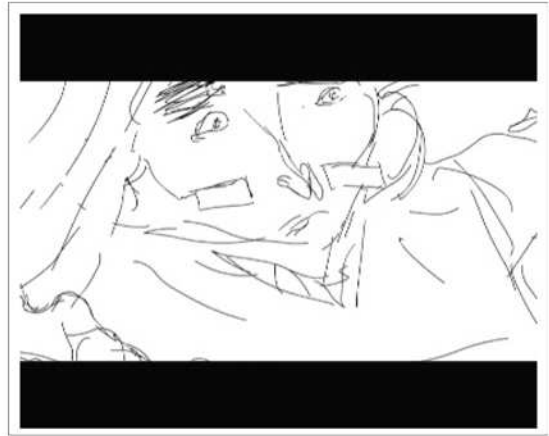
Séquence V Plan 01



Séquence V Plan 02



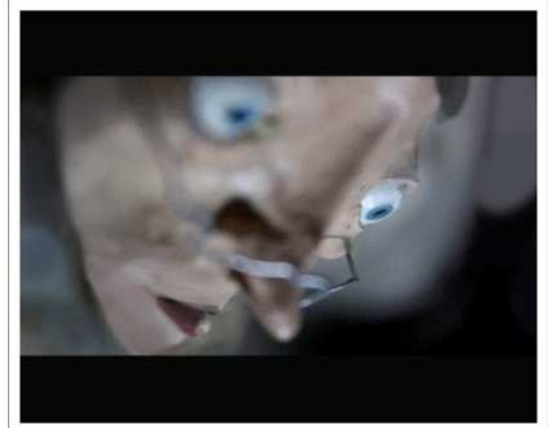
Séquence V Plan 03



Séquence V Plan 04



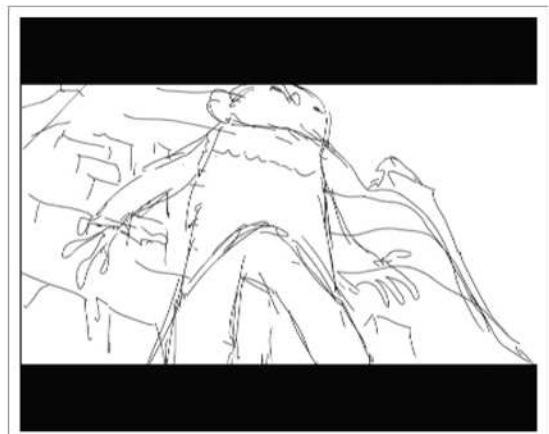
Séquence V Plan 05



Séquence V Plan 06



Séquence V Plan 07



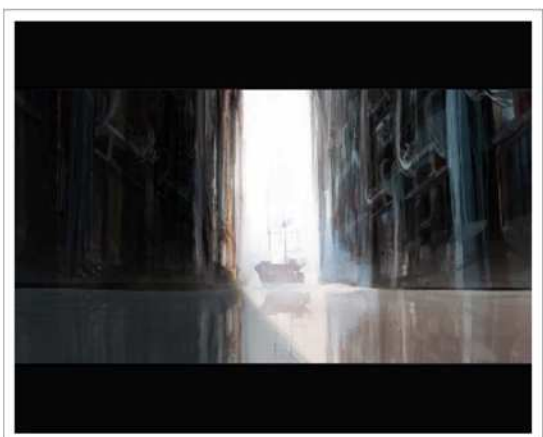
Séquence V Plan 08



Séquence V Plan 09



Séquence V Plan 10



Séquence V Plan 11



Séquence V Plan 12



Séquence V Plan 13



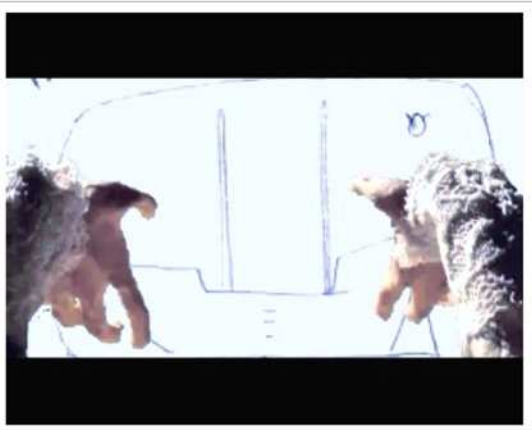
Séquence V Plan 14



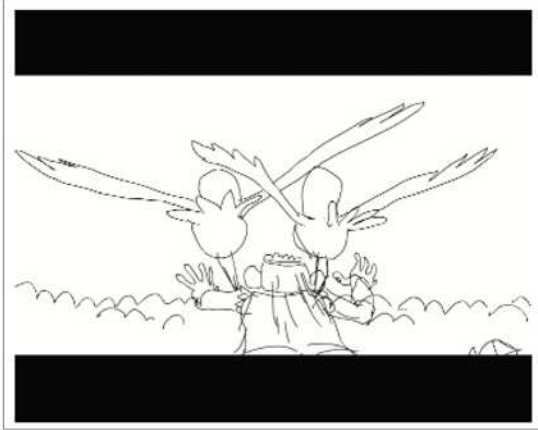
Séquence V Plan 15



Séquence V Plan 16



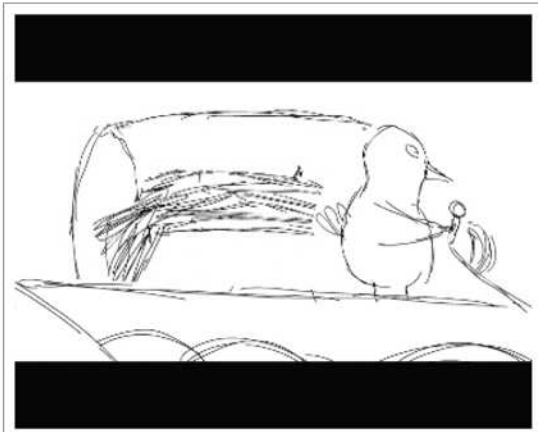
Séquence V Plan 17



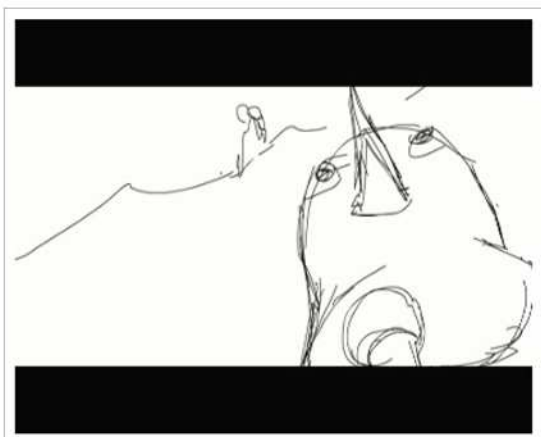
Séquence V Plan 18



Séquence V Plan 19



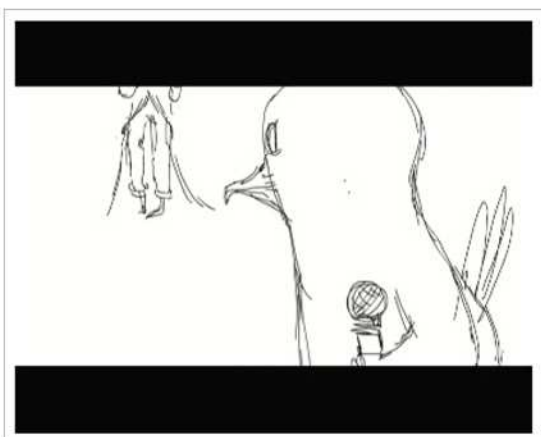
Séquence VI Plan 01



Séquence VI Plan 02



Séquence VI Plan 03



Séquence VI Plan 04



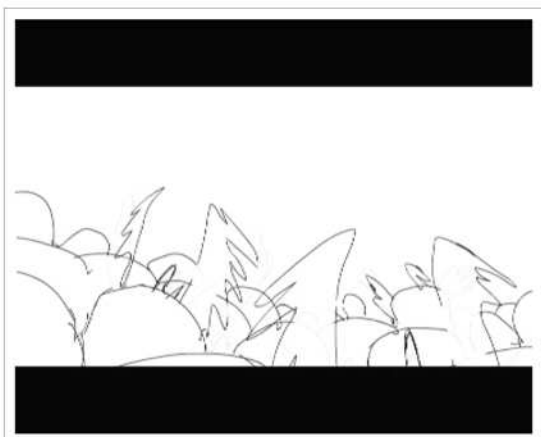
Séquence VI Plan 05



Séquence VI Plan 06



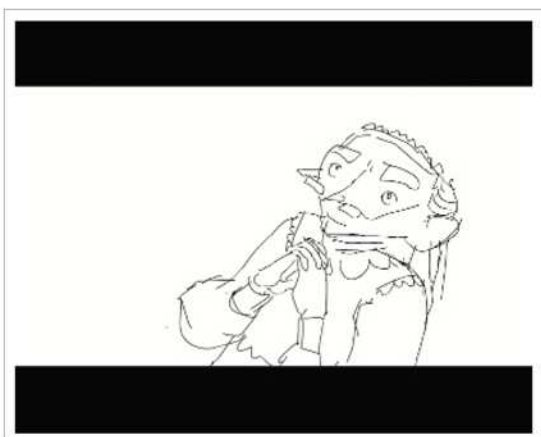
Séquence VI Plan 07



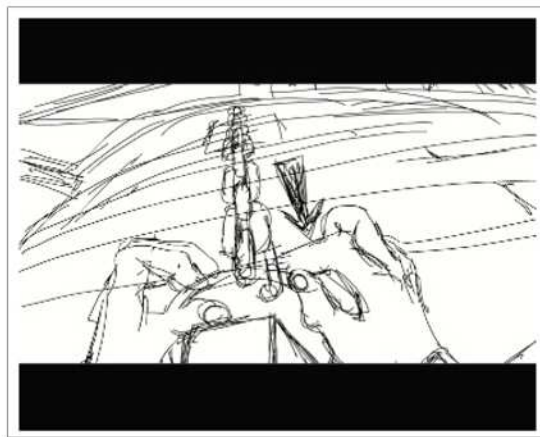
Séquence VI Plan 08



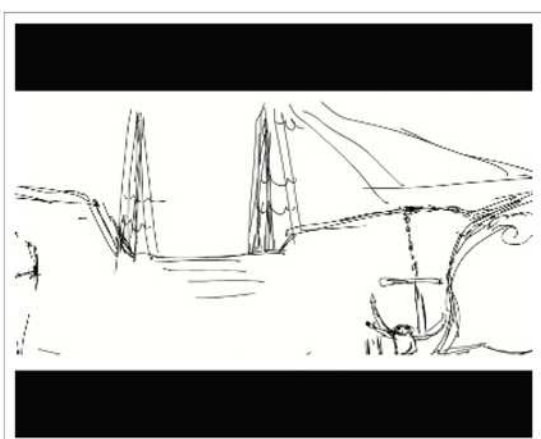
Séquence VI Plan 09



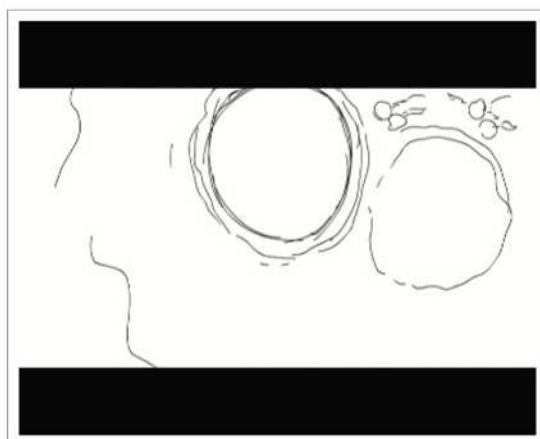
Séquence VI Plan 10



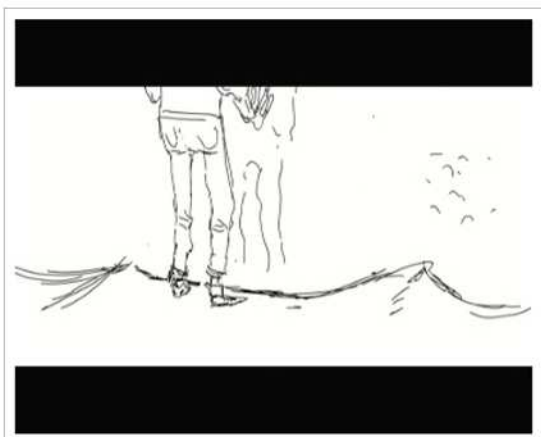
Séquence VI Plan 11



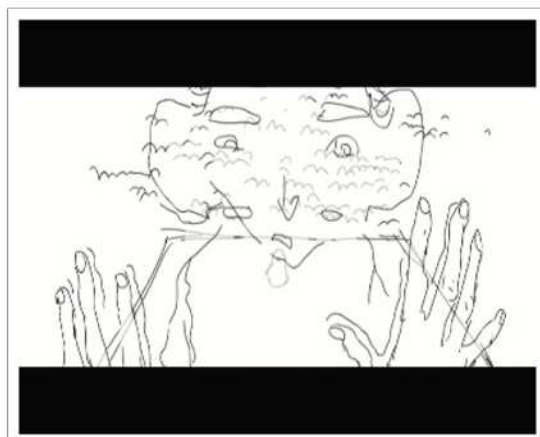
Séquence VI Plan 12



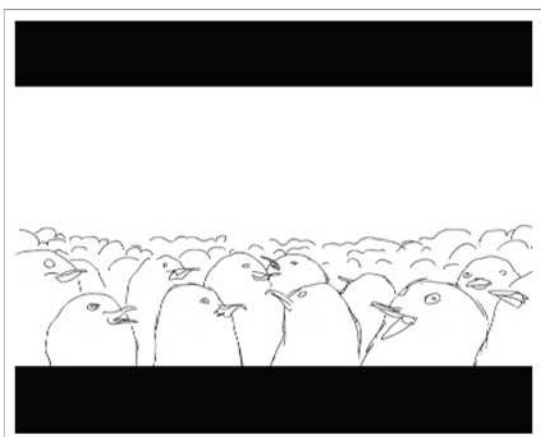
Séquence VI Plan 13



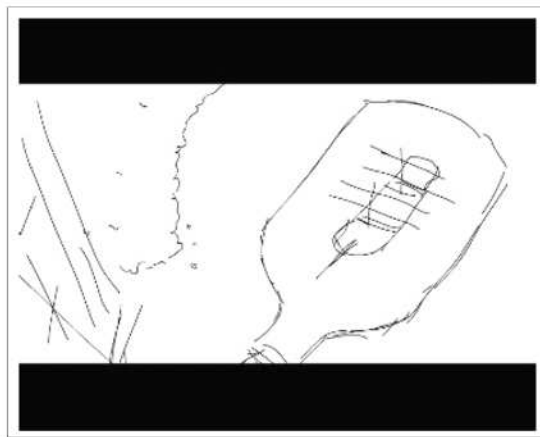
Séquence VI Plan 14



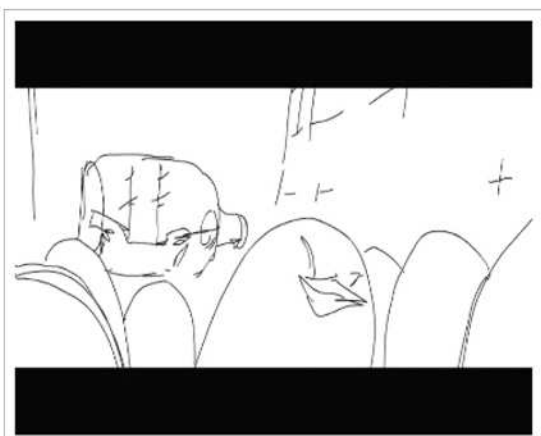
Séquence VI Plan 15



Séquence VI Plan 16



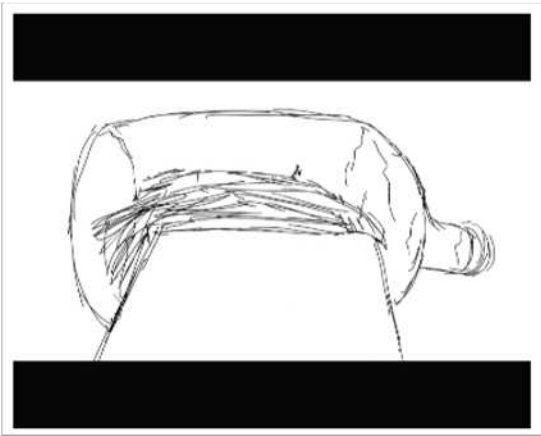
Séquence VI Plan 17



Séquence VI Plan 18



Séquence VII Plan 01



Séquence VII Plan 02



Séquence VII Plan 03



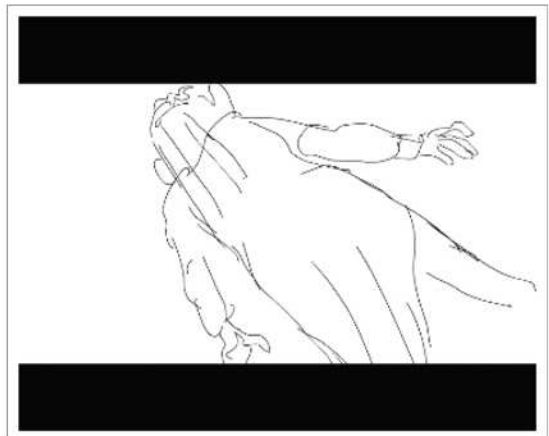
Séquence VII Plan 04



Séquence VII Plan 05



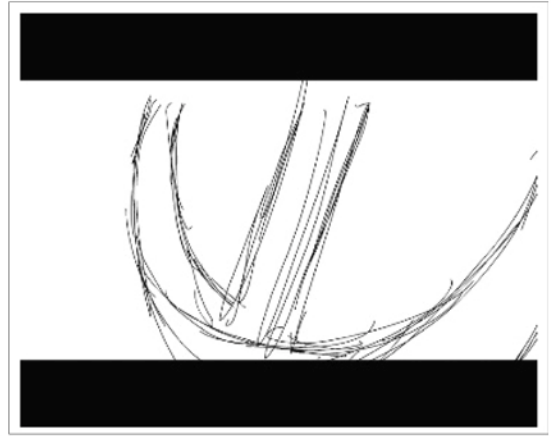
Séquence VII Plan 06



Séquence VII Plan 07



Séquence VII Plan 08



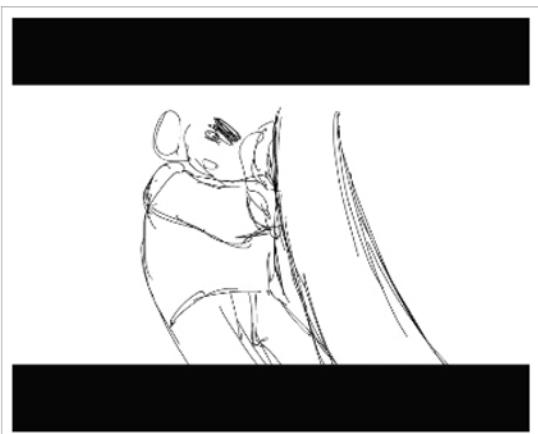
Séquence VII Plan 09



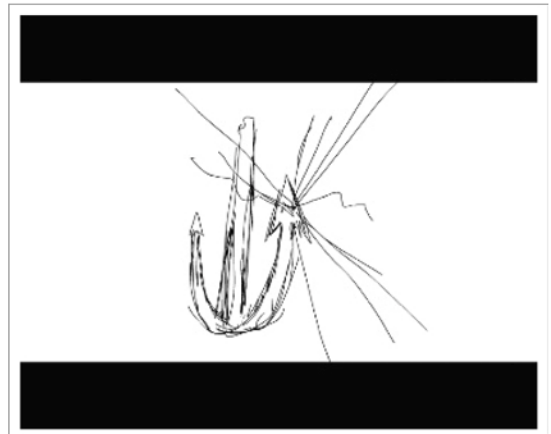
Séquence VII Plan 10



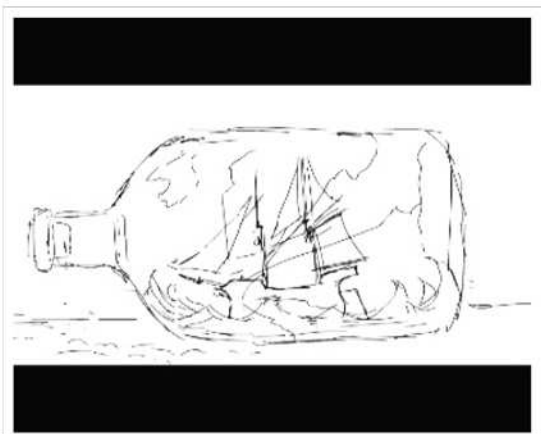
Séquence VII Plan 11



Séquence VII Plan 12



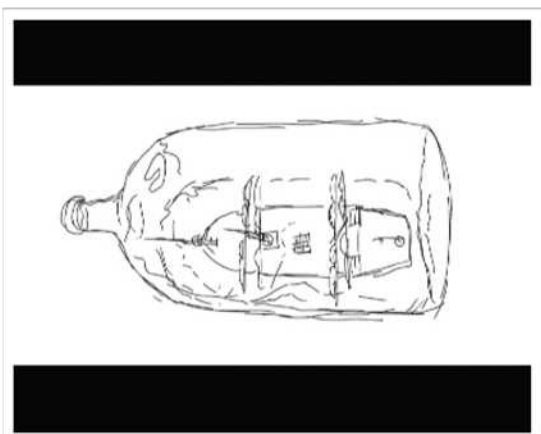
Séquence VII Plan 13



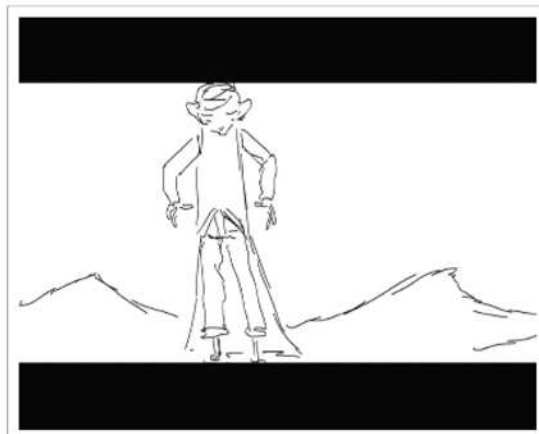
Séquence VII Plan 14



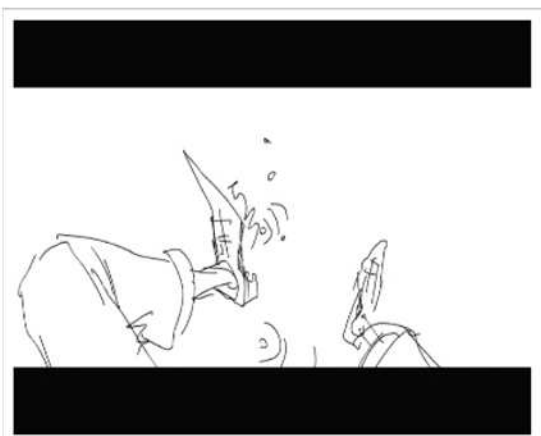
Séquence B Plan 01



Séquence VII Plan 15



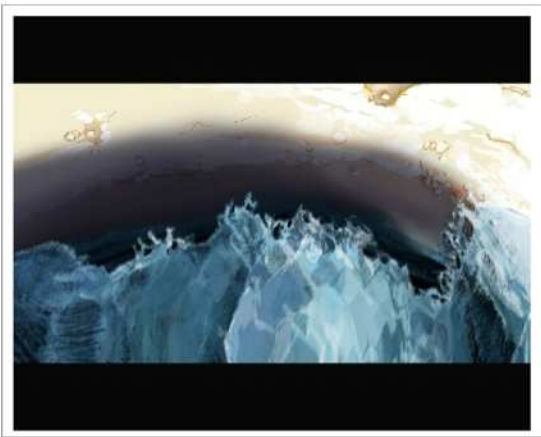
Séquence VII Plan 16



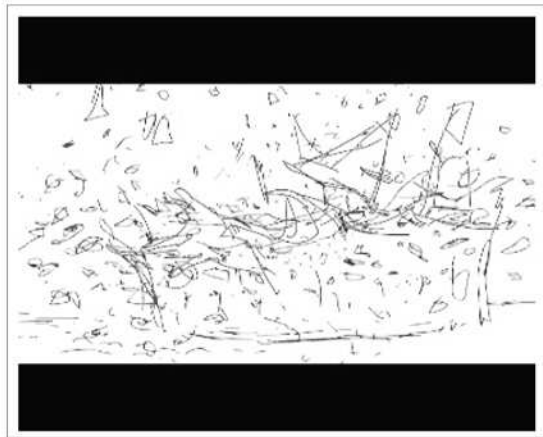
Séquence VII Plan 17



Séquence VII Plan 18



Séquence VII Plan 19



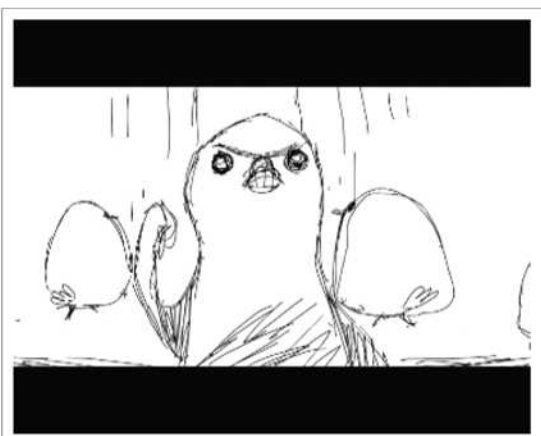
Séquence VII Plan 20



Séquence VII Plan 21



Séquence VII Plan 22



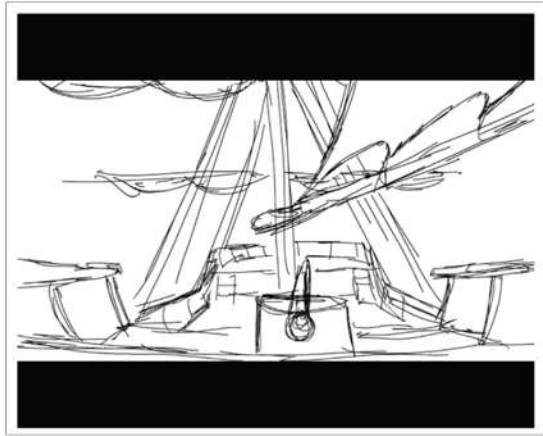
Séquence VII Plan 23



Séquence VII Plan 24



Séquence VII Plan 25



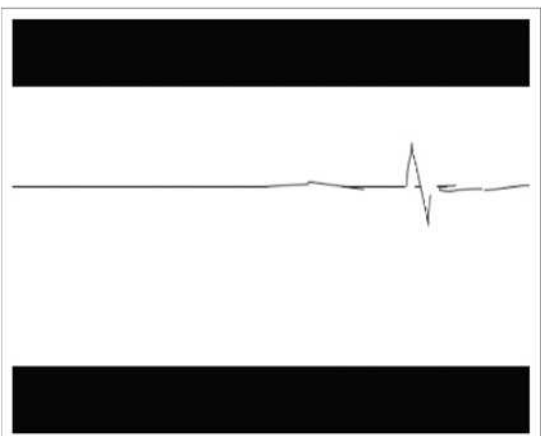
Séquence VIII Plan 01



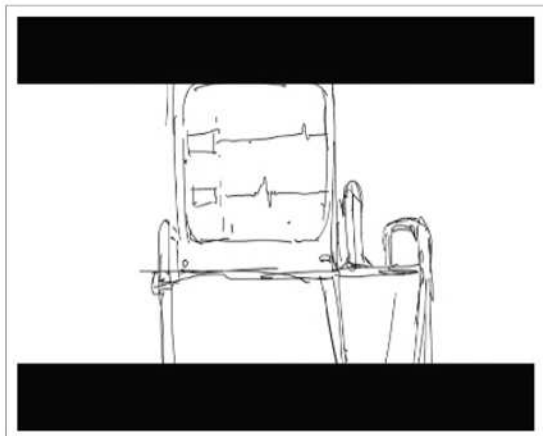
Séquence VIII Plan 02



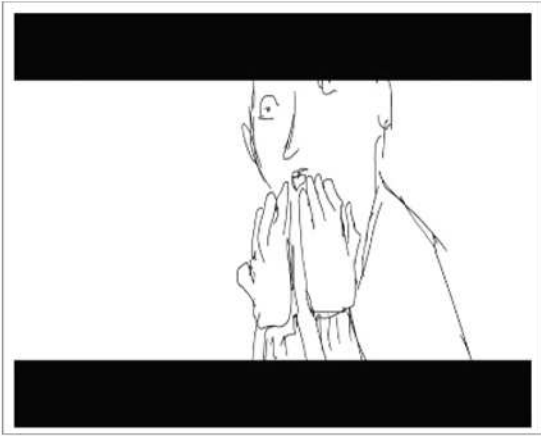
Séquence VIII Plan 03



Séquence B Plan 02



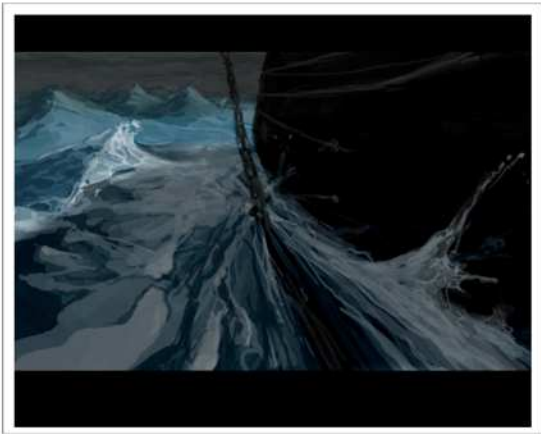
Séquence I Plan 03



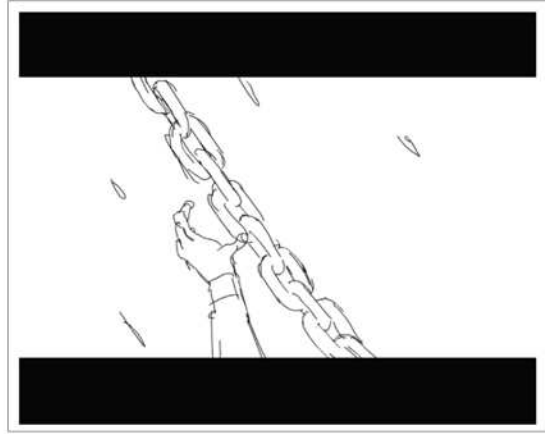
Séquence B Plan 04



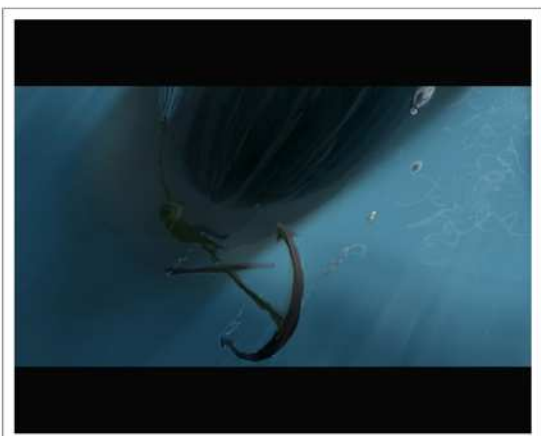
Séquence VIII Plan 04



Séquence VIII Plan 05



Séquence VIII Plan 06



Séquence VIII Plan 07



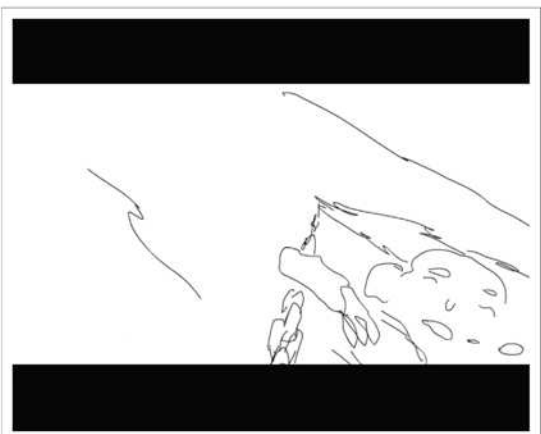
Séquence VIII Plan 08



Séquence VIII Plan 09



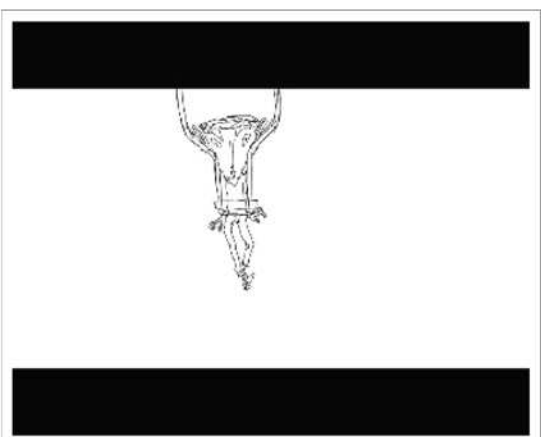
Séquence VIII Plan 10



Séquence VIII Plan 11



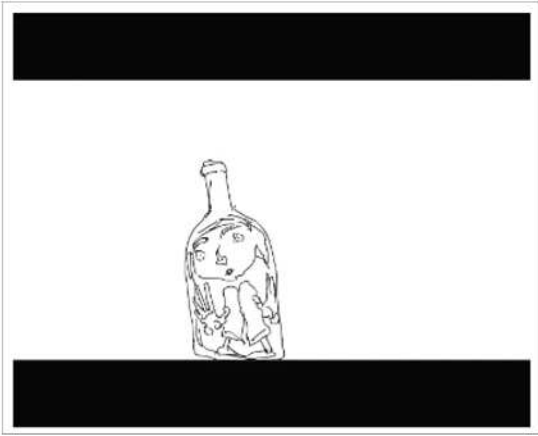
Séquence VIII Plan 12



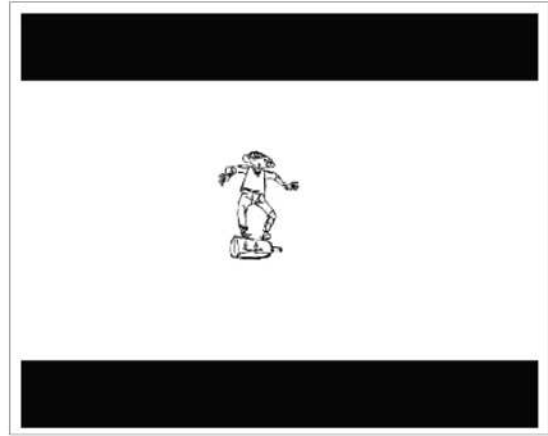
Séquence C Plan 01



Séquence C Plan 02



Séquence C Plan 03



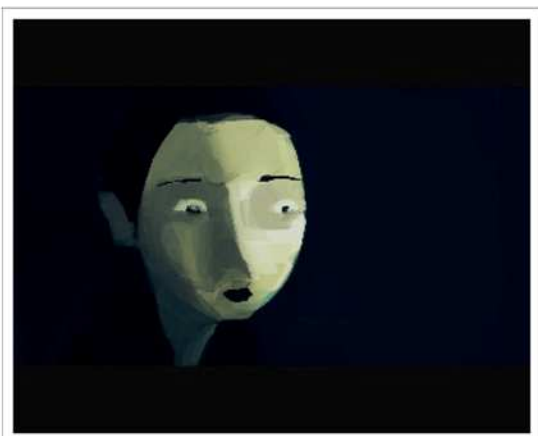
Séquence C Plan 04



Séquence VIII Plan 12b



Séquence B Plan 05



Séquence B Plan 06



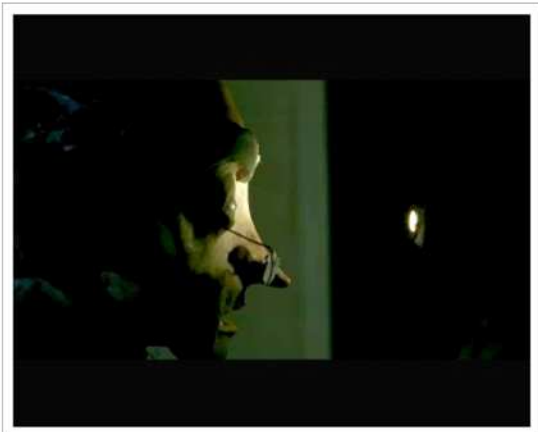
Séquence B Plan 07



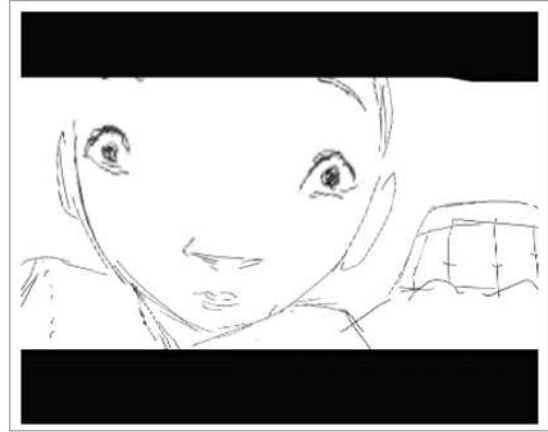
Séquence VIII Plan 12c



Séquence C Plan 05



Séquence C Plan 06



Séquence C Plan 07



Séquence VIII Plan 12d



Séquence VIII Plan 13



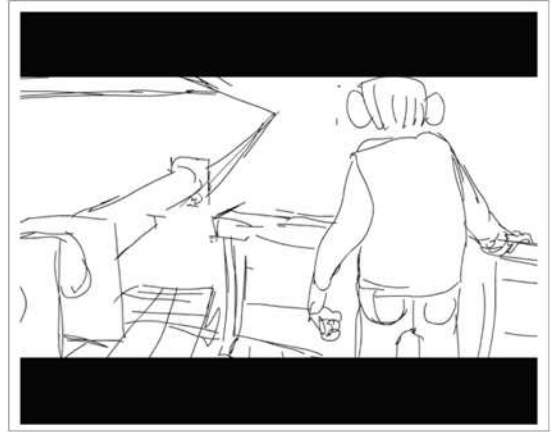
Séquence VIII Plan 14



Séquence VIII Plan 15



Séquence VIII Plan 16



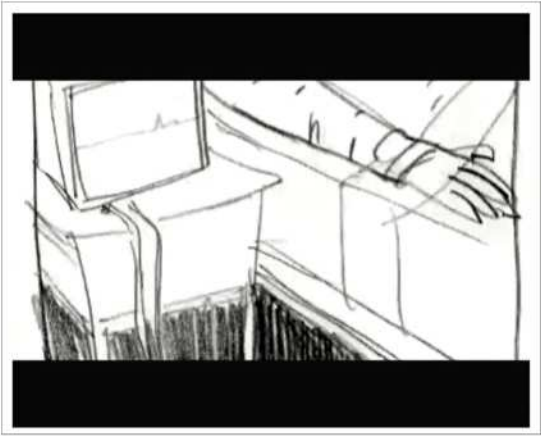
Séquence VIII Plan 17



Séquence VIII Plan 18



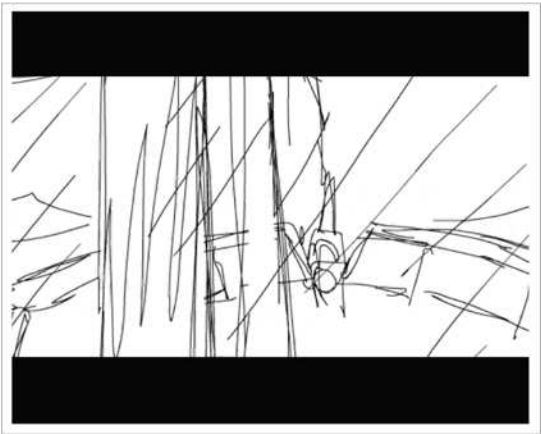
Séquence VIII Plan 19



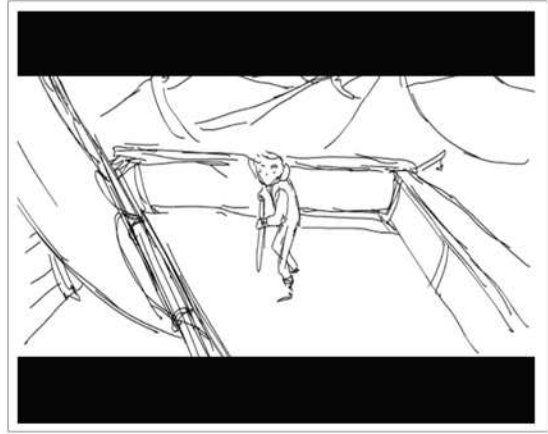
Séquence B Plan 08



Séquence B Plan 09



Séquence VIII Plan 20



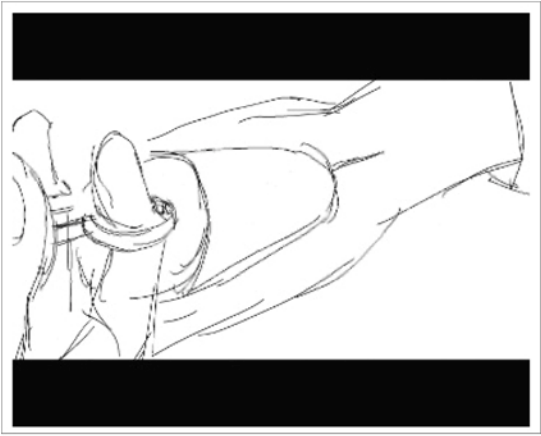
Séquence VIII Plan 21



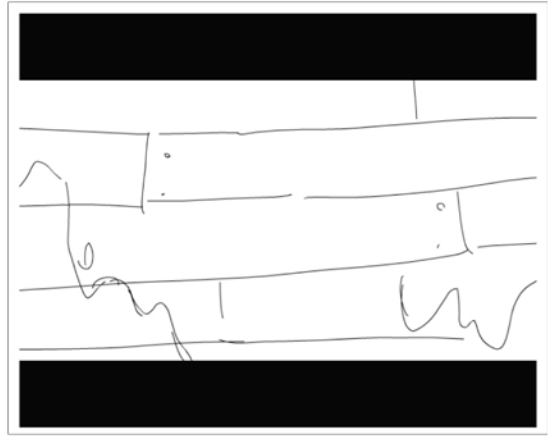
Séquence B Plan 10



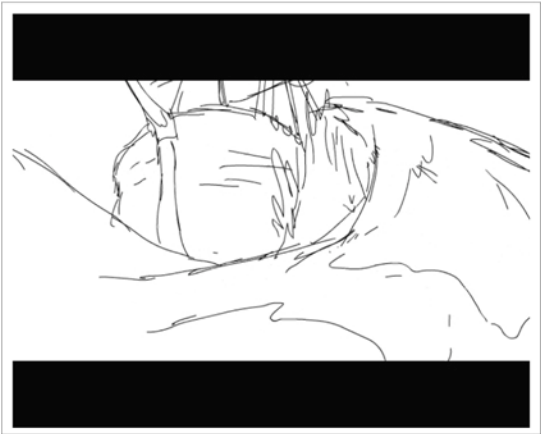
Séquence B Plan 11



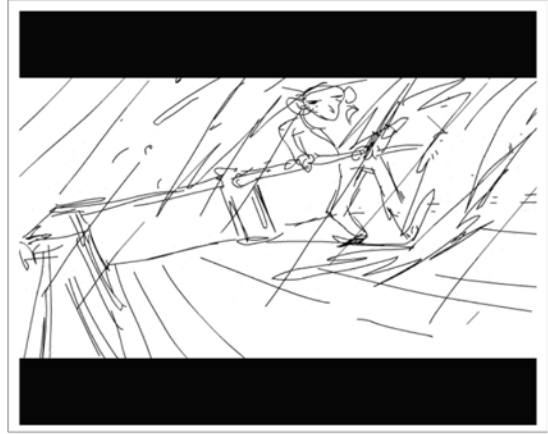
Séquence B Plan 12



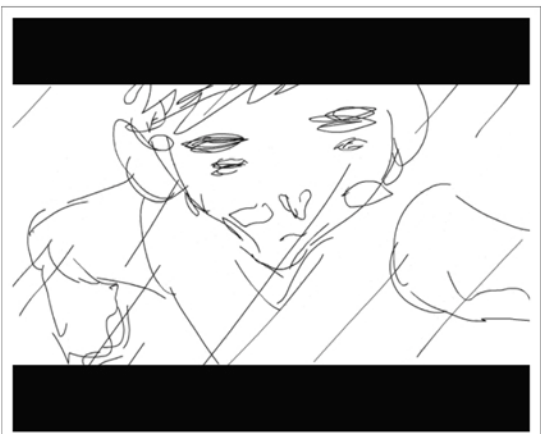
Séquence VIII Plan 22



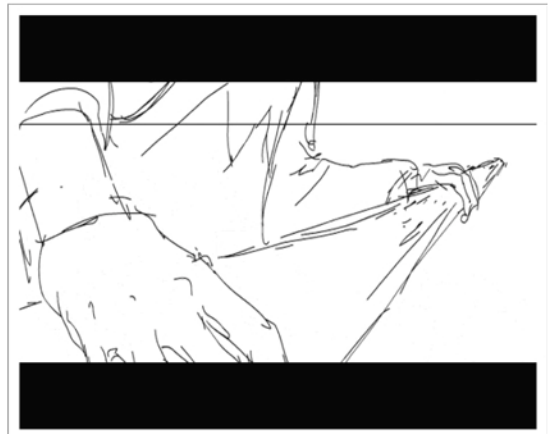
Séquence VIII Plan 23



Séquence VIII Plan 24



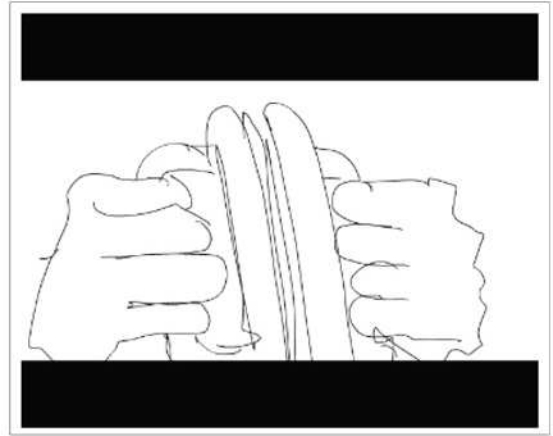
Séquence VIII Plan 25



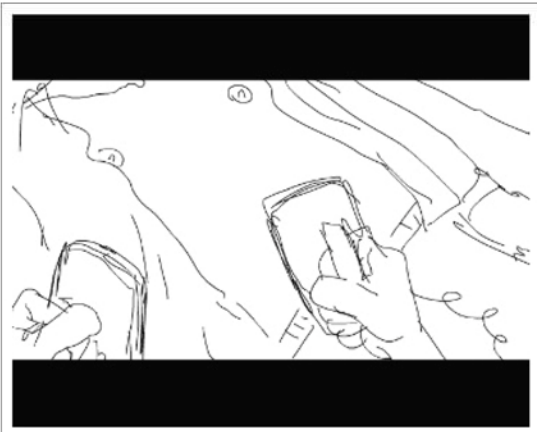
Séquence VIII Plan 26



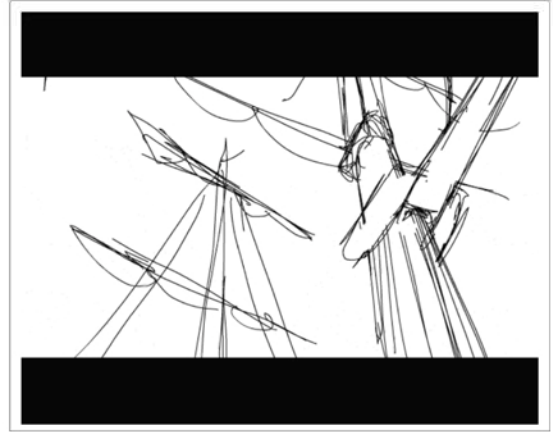
Séquence VIII Plan 27



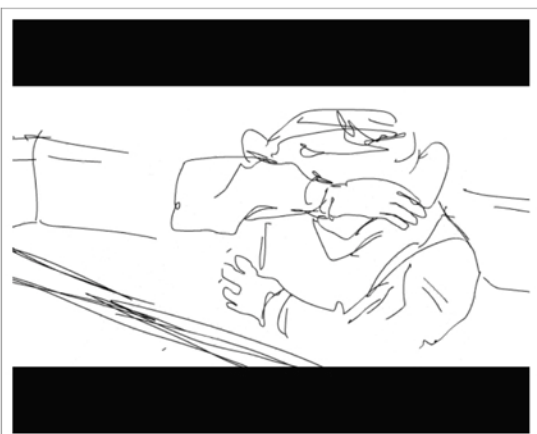
Séquence B Plan 13



Séquence B Plan 14



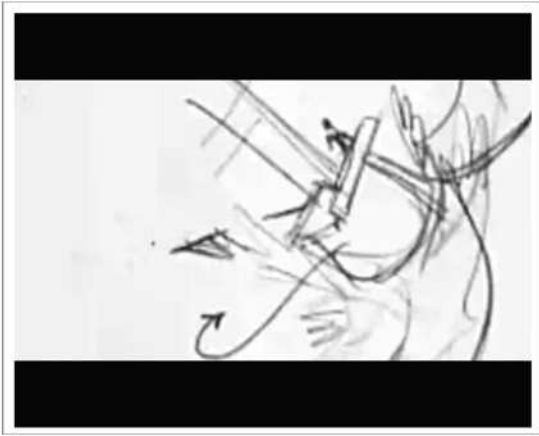
Séquence VIII Plan 28



Séquence VIII Plan 29



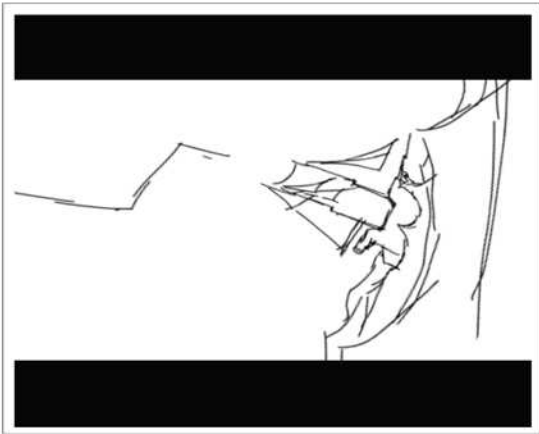
Séquence B Plan 15



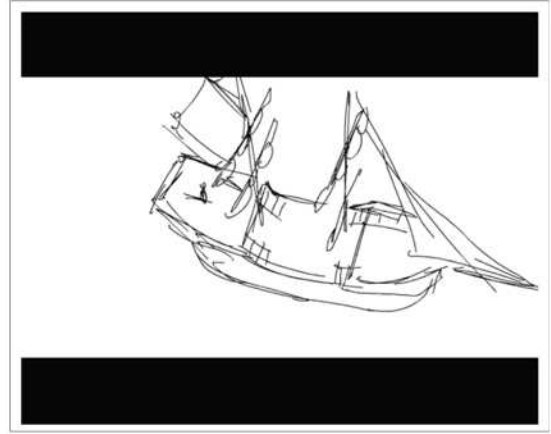
Séquence VIII Plan 30



Séquence B Plan 16



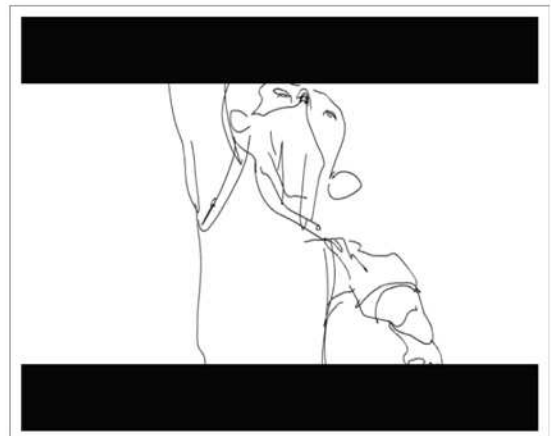
Séquence VIII Plan 31



Séquence VIII Plan 32



Séquence VIII Plan 33



Séquence VIII Plan 34



Séquence B Plan 17



Séquence B Plan 18a



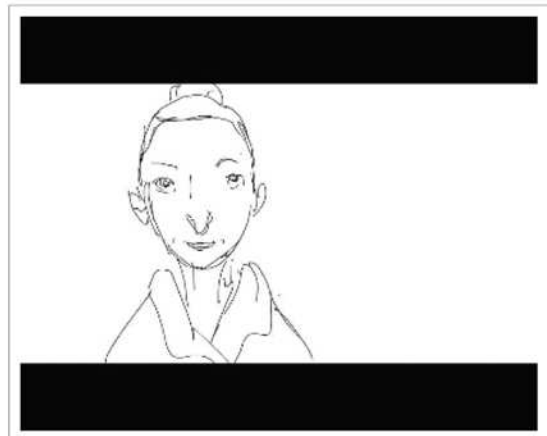
Séquence B Plan 18b



Séquence B Plan 18c



Séquence B Plan 19



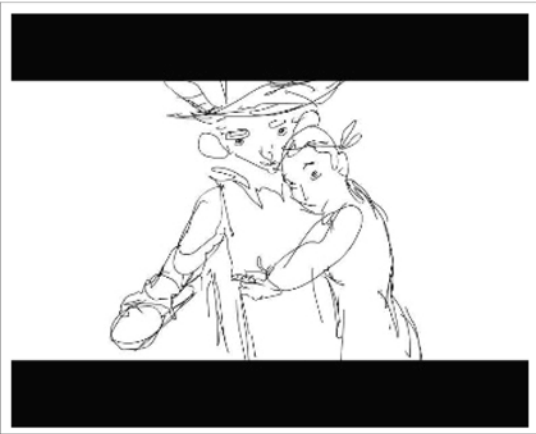
Séquence B Plan 20



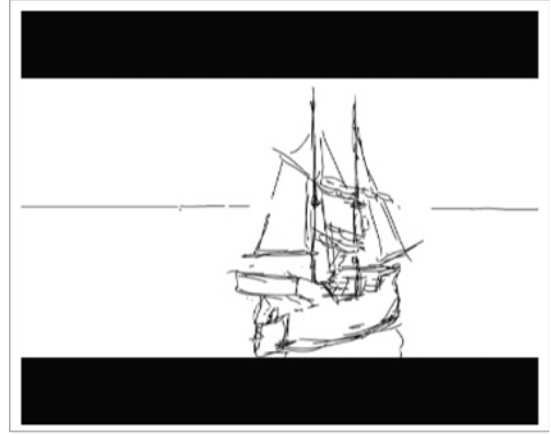
Séquence B Plan 21



Séquence B Plan 22



Séquence B Plan 23



Séquence B Plan 24

NOTE D'INTENTION

Daniel, une vie en bouteille se veut être une réflexion sur les passions. Souvent dévorantes et parfois trompeuses, les passions, matrices du plaisir, nous détournent souvent de la raison. Daniel, notre héros plongé au coeur du tumulte de ses passions va être confronté à un choix cornélien : sa femme ou son "hobbie".

Ce film repose sur l'antagonisme entre deux passions : la passion amoureuse et la passion artistique. Daniel, est marié à sa femme depuis bientôt trois décennies, la routine du couple régit leur quotidien, il n'entend même plus les monologues indigestes de sa pipelette de femme. Il a trouvé une passion qui accapare tout son temps : la construction de bateaux en bouteilles dit navibotellisme. Ce loisir, il l'a érigé au rang d'art. Un art où il peut trouver la quiétude. Un art où il excelle, un art qui le valorise, qui le fait de nouveau exister jusqu'à en oublier l'existence de sa femme. Elle, délaissée, ne supporte plus cette situation : symboliquement, elle va briser une bouteille, joyau de son mari. Plongé dans le coma, il devra se rendre compte, au terme d'un combat intérieur, de l'amour qui les unissent, bien plus fort que sa passion pour le navibotellisme.

I. Partis pris de narration

1. Pourquoi le choix du «navibotellisme*» ?

Le navibotellisme* aux apparences ringardes et désuètes a tous les attributs de l'ART sans être sacralisé. Le paradoxe tient dans cette bouteille : C'est aussi bien une invitation au voyage qu'un enfermement. Hélas, Cette bouteille ne peut contenir tous les espoirs que Daniel voudrait y mettre, ce n'est qu'une bouteille.

Nous souhaitions traiter le thème de l'exclusion avec un personnage qui s'affranchit tant de la société que du temps, le maquettisme, selon nous, remplit cette double contrainte. De plus, il requiert patience et minutie, il est un terreau fertile à l'obsession.

Nous voulions donc que l'objet même de la passion puisse être une métaphore de l'enfermement et de l'altération de la réalité. il nous incombait de trouver une matière traduisant plastiquement et concrètement cette idée. La solution a été trouvée par le truchement du navibotellisme. La bouteille dans laquelle Daniel insère ses bateaux permet une évidente mise en abyme de sa prison mentale. Dans ce contenant, Daniel enferme ses rêves, s'enferme lui-même. A travers les reflets et la courbure du verre, les images et les sons se multiplient, s'étouffent, s'étirent, se contractent, se déforment. Ainsi, la bouteille et plus généralement, le verre sont devenus la référence visuelle et sonore du film. Le héros de notre histoire devra en toute logique briser cette référence pour se libérer. Cet enfermement fait également écho aux dérives comportementales actuelles liées à l'utilisation abusive de la télévision ou de l'internet.

*néologisme

2. Le coma

Il s'agit d'une autre lecture des notions d'enfermement et d'altération. La situation de Daniel à l'hôpital provoque chez lui une altération des sens qui entraîne une perception déformée de la réalité. La présence bienveillante de sa femme, les interventions du médecin, toutes ces actions visant à le faire sortir de son coma ont des résonances dissonantes pour Daniel. C'est justement l'interaction entre sa passion et la situation de coma qui crée ce que le spectateur voit, l'expression d'une sensibilité dénaturée. Au début du film, Daniel, persuadé d'être dans la réalité, ne comprend pas les gestes bienveillants venus de l'extérieur. Notre navibotelliste voue une dévotion tellement grande à sa passion qu'il n'a plus l'envie ni la lucidité de comprendre ceux qui oeuvrent pour son retour à la réalité. Ces deux niveaux de réalité (à l'hôpital et dans la tête de Daniel) révèlent bien les enjeux du film et donnent à cette histoire tout son rythme.

Finalement, Daniel prendra conscience de son état. La question sera de savoir si Daniel préfère sa vie artificielle ou l'imperfection de la réalité. Son réveil se révélera comme l'aboutissement d'une quête vers la liberté et le retour au réel.

3. Les personnages

a. Isa

C'est la femme de Daniel. Elle vient à l'hôpital parler des heures durant à son mari pour essayer de le réveiller. Son action, qu'elle voudrait bienveillante, ne fait qu'enfoncer Daniel dans son subconscient. Elle est à l'origine du coma de Daniel et s'en veut énormément. En effet, dès le début du film, nous comprenons que Daniel est tombé en léthargie le jour où sa femme a brisé sa plus belle bouteille.

Daniel la voit donc comme un obstacle dans sa quête : l'accomplissement de son chef-d'œuvre et la reconnaissance de son talent. Mais lorsque Daniel prend conscience de son coma à l'intérieur même de son rêve, Gisèle devient la clef de son retour à la vie.

b. Le métro/le médecin

Le passage du métro représente l'intervention du médecin qui ausculte Daniel. Le vacarme sonore et visuel qu'il provoque symbolisent l'intrusion de la réalité dans l'appartement de Daniel. Daniel refuse cette incursion et s'en protège.

4. Les lieux et objets

a. L'appartement

C'est l'incarnation de l'esprit de Daniel. Il est séparé en deux parties : une dans l'ombre, une dans la lumière. La lumière est la traduction de sa passion pour les bateaux en bouteilles et l'ombre celle de ses angoisses refoulées.

b. L'établi

C'est la seule partie éclairée de l'appartement. La lumière de l'ampoule pendue au plafond est chaude, chaleureuse : elle délimite le refuge mental de Daniel. Le reste n'est que froideur (les lumières bleues du métro), dérangement (sa femme), inconnu (obscurité). S'ajoutant à l'esthétique de la lumière, le rangement maniaque des outils sur l'établi témoigne de l'ordre et du calme recherché par notre maquettiste, son art requiert une telle perfection...

c. La bouteille

C'est l'œuvre de sa vie, elle représente l'aboutissement de son sacrifice. Un graal aveuglant qui ne tolère qu'une relation exclusive. C'est le symbole de la dérive de sa passion.

d. L'océan

C'est la traduction de l'inconscient de Daniel. Il s'agit plus précisément de son esprit tiraillé entre ses prises de conscience et la destruction de sa bouteille.

e. Le galion

Ce navire est la passerelle vers le retour à la vie motivé par l'amour que Daniel porte à sa femme. Un fil d'Ariane, un guide. Le bateau n'est plus une fin mais un simple moyen.

II. Partis pris esthétiques

1. L'expression d'une sensibilité

Daniel ou *l'expression de ses sens atrophiés*: le design du personnage de Daniel traduit l'intériorité dans laquelle il est plongé. Le coma dénature sa relation au sensible. La représentation que le spectateur recevra, est passée par le filtre de l'inconscient de Daniel. Ainsi, l'atrophie de sa bouche témoigne du manque de relations affectives, de son enfermement et de la quasi-inexistence de communication orale. Il est renfermé sur lui-même coupé du monde extérieur. Il ne perçoit que des bribes du sensible. Les petits yeux justifient à la fois la non utilisation de la vue (il est plongé dans le coma) et l'usure que provoque son activité exclusive (obscurité de son atelier). Il a, *a contrario*, des oreilles démesurées: l'ouïe est le seul sens que Daniel peut solliciter. La perception des sons est amplifiée, dénaturée. D'ailleurs, les bruits sont les principaux responsables de sa gêne. Cela vient sûrement du fait que la principale faculté de sa femme est la parole (que nous traduisons dans le film sous forme d'onomatopées donc de bruits insupportables). La représentation physique extrapolée de ses sens traduit d'autant plus son repli sur lui-même.

III. Partis pris cinématographiques

1. La lumière

La symbolique du film est fondée sur l'opposition entre ombre et lumière. L'idée générale de ce travail est guidée par les écrits de l'auteur japonais Tanizaki (*L'éloge de l'ombre*) qui rend ses lettres de noblesse à l'ombre dans le traitement de la lumière.

La lampe suspendue au dessus de l'établi diffusera une lumière chaleureuse et veloutée: c'est le seul endroit où Daniel se sent bien. Le rayon d'action du faisceau lumineux étroit traduit le manque d'ouverture d'esprit de Daniel. La lumière crue de l'hôpital sera traduite par un éclairage type «néon industriel»: une lumière blanche virant sur le vert. La lumière du métro apparaîtra blanche, légèrement bleutée/verte comme la lumière de l'hôpital pour montrer le lien entre les deux.

La lumière devra être assez puissante pour permettre un fort contraste de l'image. Le scintillement du verre et d'autres matières brillantes offriront un éclat et un mystère à l'obscurité, en référence au clair-obscur de Rembrandt ou de Georges de La Tour.

2. Le design sonore

Le film, sans dialogue, se focalisera sur le traitement des bruitages qui s'orienteront vers un certain réalisme. La tendance majeure sera à la transposition des sons: à travers le prisme obsessionnel de Daniel, les sons qu'il entend dans sa chambre d'hôpital prennent la forme de références maritimes. Ainsi, l'appareil de respiration artificielle devient le son de la houle de la mer; l'électroencéphalogramme se transforme d'abord en téléphone puis une balise, les grincements du lit d'hôpital deviennent les grincements des planches du pont, les couinements de la baume; l'électrochoc résonne comme le tonnerre, le discours volubile Gisèle de évoluent en cri strident de mouette, ...etc.

3. La musique

La musique sera complémentaire au design sonore. Elle annoncera les changements de décor par l'action, traduisant ainsi les déplacements du personnage dans l'espace de son inconscient.

Après la séquence d'introduction au film : une musique de carillon, légère et mystérieuse, invite à entrer dans l'inconscient de Daniel, elle constituera le thème principal du film (*influence : Tiersen*). Durant la séquence du couloir, Daniel se projette en star de sa discipline : une musique festive (*influence : musique folklorique*) habille ce décor illusoire. Lors du vol de sa précieuse bouteille, des percussions (*influence : percussions free-jazz*) viennent marquer l'emballement du coeur, le stress du personnage et la course poursuite qui s'engage.

La séquence du réveil est déclenchée par une musique classico-lyrique qui monte en canon (*influence Philip Glass*). Cette musique progressive introduit le décor de la nef et le sacre du héros. L'explosion de la bouteille sonne la libération de Daniel. Le même thème musical redouble de vigueur, des tambours de galère écrasent de leurs flots lourds le cri d'agonie des mouettes à présent en déroute (*influence Ravel*). Cette musique ne s'éteint que lorsque l'océan s'est installé.

La plongée abstraite dans le subconscient est un espace électro-accoustique composé de phases latentes (souvenirs) et de phases énergiques (volonté de s'en sortir): on passe de la dissonance à l'harmonie (*influences : Mr Bungle, Satie...*). On retrouvera le thème principal sur le galion pour le climax. Enfin un thème Lyrique, chevaleresque (*influence Stravinsky*), surviendra lorsque Daniel, en chair et en os revient de son voyage intérieur.

4. Les techniques d'animation utilisées

Pourquoi faire de l'animation en volume à l'ère du numérique et des images de synthèses? Cette question en amène une autre: est-ce qu'une technique doit nécessairement en remplacer une autre? Evidemment non.

L'animation stop motion, longtemps chassée des artistes anglo-saxons est un savoir faire que nous explorons depuis cinq années avec passion.

Outre l'utilisation des techniques et des savoir faire traditionnels d'animation volume, nous nous intéressons de près à l'interaction avec la technologie numérique tant en matière de prise de vue qu'en post production, en améliorant certains aspects et en intégrant d'autres techniques.

Aussi dans Daniel, nous convoquons différentes techniques d'animation, légitimes de part leur traité et le propos (voyage dans l'inconscient d'un artiste). Aussi, aux cotés de l'animation "stop motion" nous inviterons d'autres techniques traditionnelles comme la peinture sur vitre et l'animation 2D mais également quelques traitements numériques comme la 3D ou le compositing. Cet agrégat de techniques révèle notre volonté de créer des oeuvres composites qui fassent participer animations traditionnelles et nouvelles technologies.

Nous ressentons le besoin du contact avec la matière, le plaisir du plateau de tournage, de la lumière à installer, de la construction des décors tout en étant en accord avec notre temps. Avant tout il s'agit de fiction, de cinéma. Ce contact avec le réel est une sève que nous cultivons et dont nous nourissons nos films. Ainsi, dans Daniel, une vie en bouteille cette synthèse de technique épouse le propos du film plongé entre réel et artificiel.

NOTE TECHNIQUE

Notre court métrage d'animation sera un film majoritairement en animation stop-motion.
Cependant d'autres techniques «traditionnelles» et «numériques» viendront s'y agréger.

I. Techniques traditionnelles

Les techniques traditionnelles concernent la conception et l'animation des personnages, la création des décors et les moyens techniques liés au tournage.

1. Personnages

a. Recherche et rendu des personnages

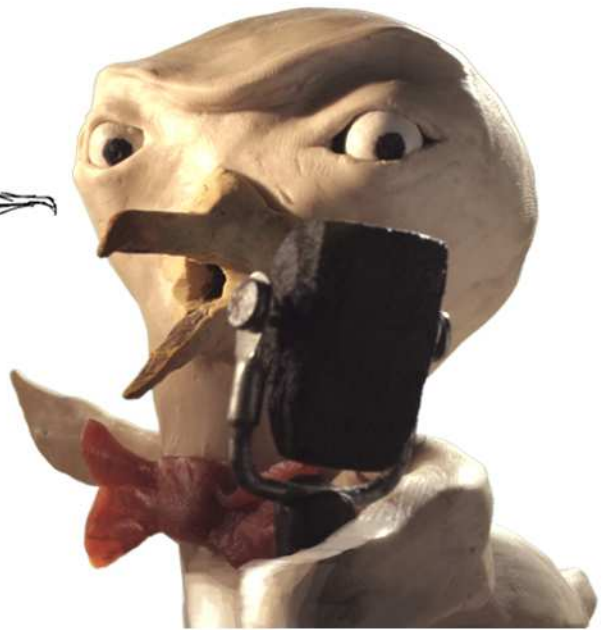
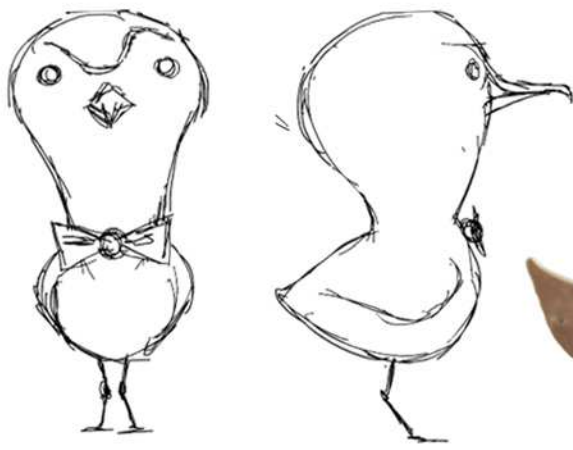
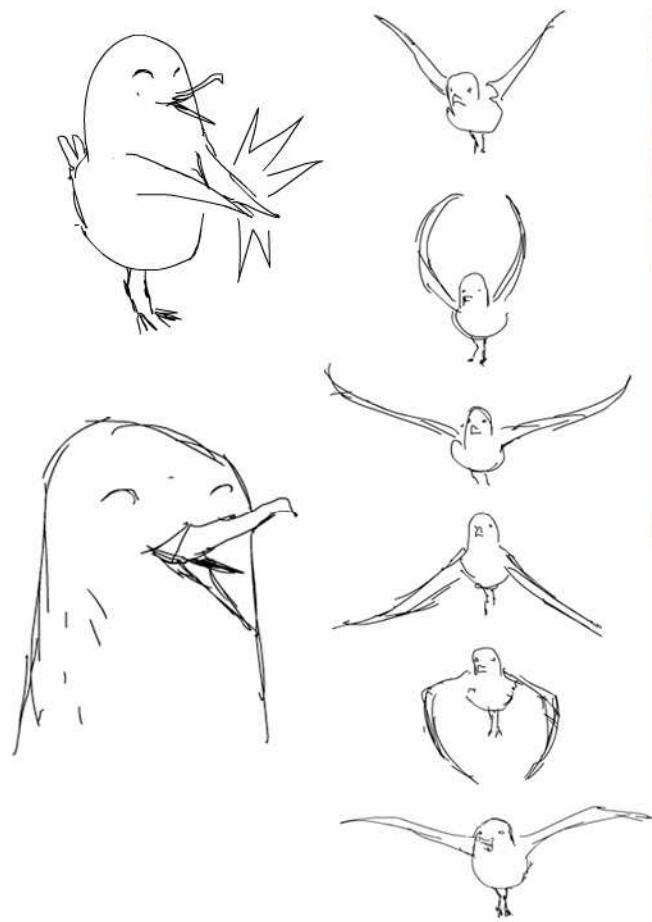
DANIEL







MOUETTES



b. Description des matériaux intervenant dans la conception des personnages

.Squelette du corps composé de torsades de fils de cuivre, d'aluminium et de fer recuit (proportions: 3 cuivre pour 1 fer). Le fer apporte la solidité, l'aluminium et le cuivre la précision du mouvement.



.Crâne en résine epoxy.



.Traits expressifs du visage en pâte à modeler



.Le volume des mains modelées en cire permet la confection d'un moule bipartite en plâtre.Celui-ci accueille le squelette en son centre pour ensuite recevoir le coulis de polyuréthane souple teintée qui constituera le rendu définitif des mains et avant-bras.



.Le volume du corps est sculpté en mousse (type canapé!), enveloppé d'un collant.

.Les pieds en dur sont perforés pour y passer des aiguilles qui vont fixer le personnage au sol.

.La résistance des articulations du squelette est croissante du bas vers le haut.

2. Les Décors

a. Recherches décors

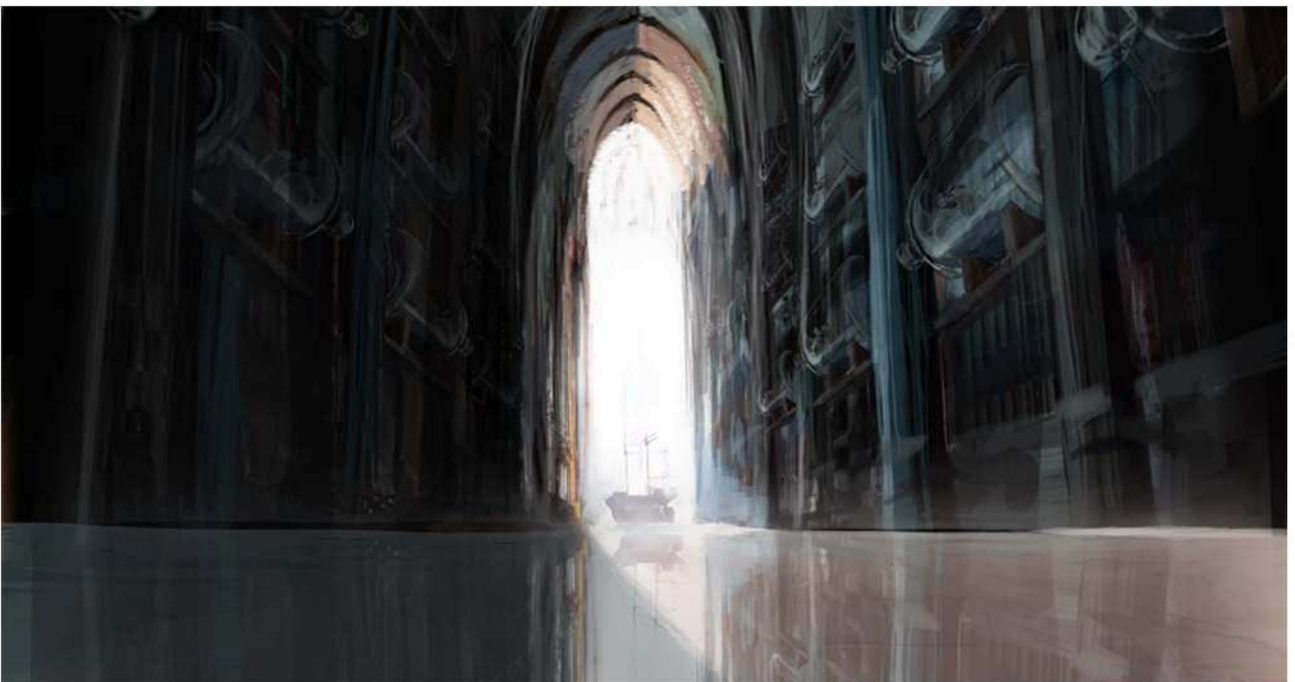
L'ETABLI



L'HOPITAL



LA NEF





b.Constructions décors.

L'ETABLI



.Les sols.

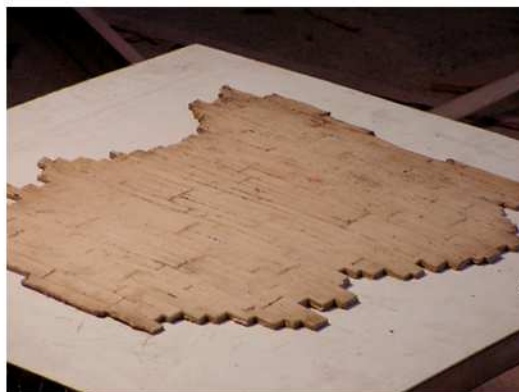
Concernant les sols, au-delà de la dimension esthétique, notre principale préoccupation est la technique employée pour fixer les pieds des personnages, indispensable pour la crédibilité des démarches et des mouvements.

Aussi, nous avons privilégié un système de fixations par des aiguilles qui traversent les pieds du personnage pour aller se fixer dans le sol. Le sol doit donc être à la fois souple pour résorber le trou de l'aiguille quand elle est retirée mais aussi rigide afin de permettre une fixation solide.

.Les matériaux utilisés.

La couche supérieure du sol sera composée de polyuréthane souple (type Sicaflex®).

La mise en forme du plancher de l'appartement (et du galion) se fera par un moule en plâtre fait à partir d'un modèle en argile avec la possibilité de teinter dans la masse et de patiner la surface avec le même matériau. Une deuxième couche de mousse polyuréthane extrudée d'environ cinq centimètres (type Stirodur®) pour la couche inférieure permettra à l'aiguille de trouver une fixation robuste sur toute sa longueur.

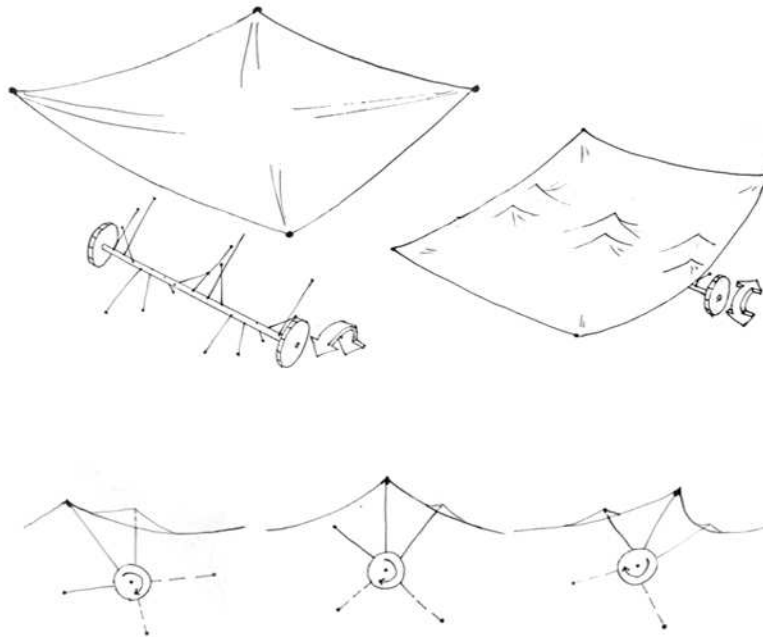




.Matériaux utilisés

La mer sera réalisée en surface à partir d'un tissu stretch huilé sur lequel vient s'appliquer un polyane fin. L'élasticité du premier offre par contraste avec le polyane une gamme de motifs animables en image par image.

Les vagues seront générées par l'action de rouleaux qui viendront soulever la surface en tissu.



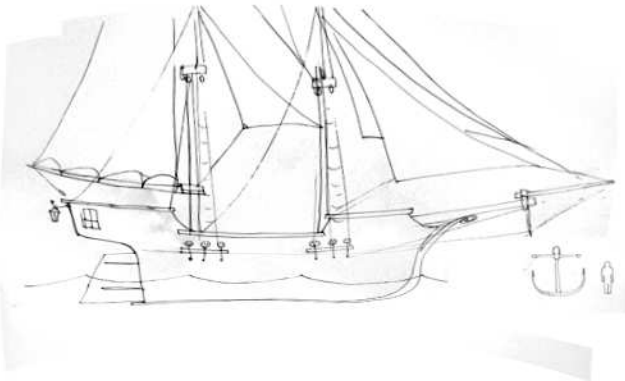
La représentation de la mer doit être en accord avec les proportions générales. Aussi, à raison de 25 cm de hauteur pour le personnage de Daniel et de 3,6 mètres de longueur pour le bateau, nous devons par conséquent utiliser une surface avoisinant les 15m² pour représenter la mer.



LE GALION

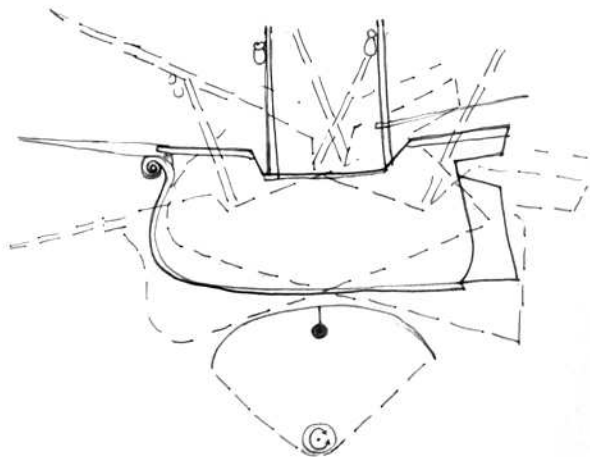
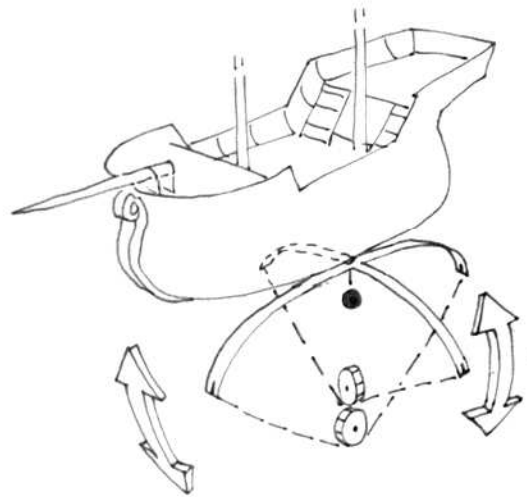
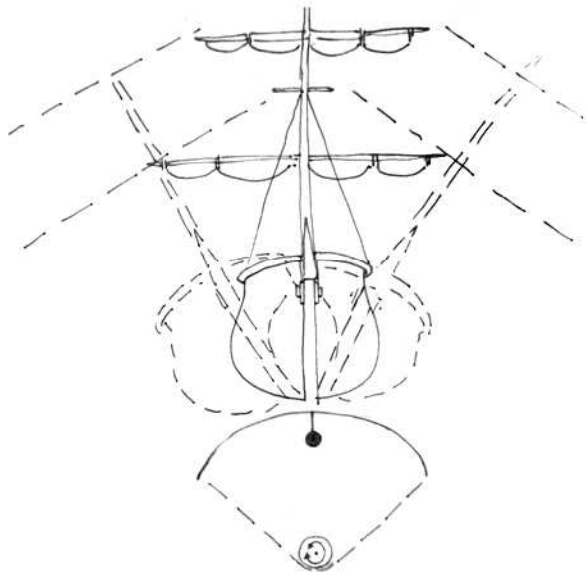
L'allure du galion aura témérité d'un «cotre corsaire», à la fois robuste et effilé.

Echelle 1/6ème: 4m hors mats



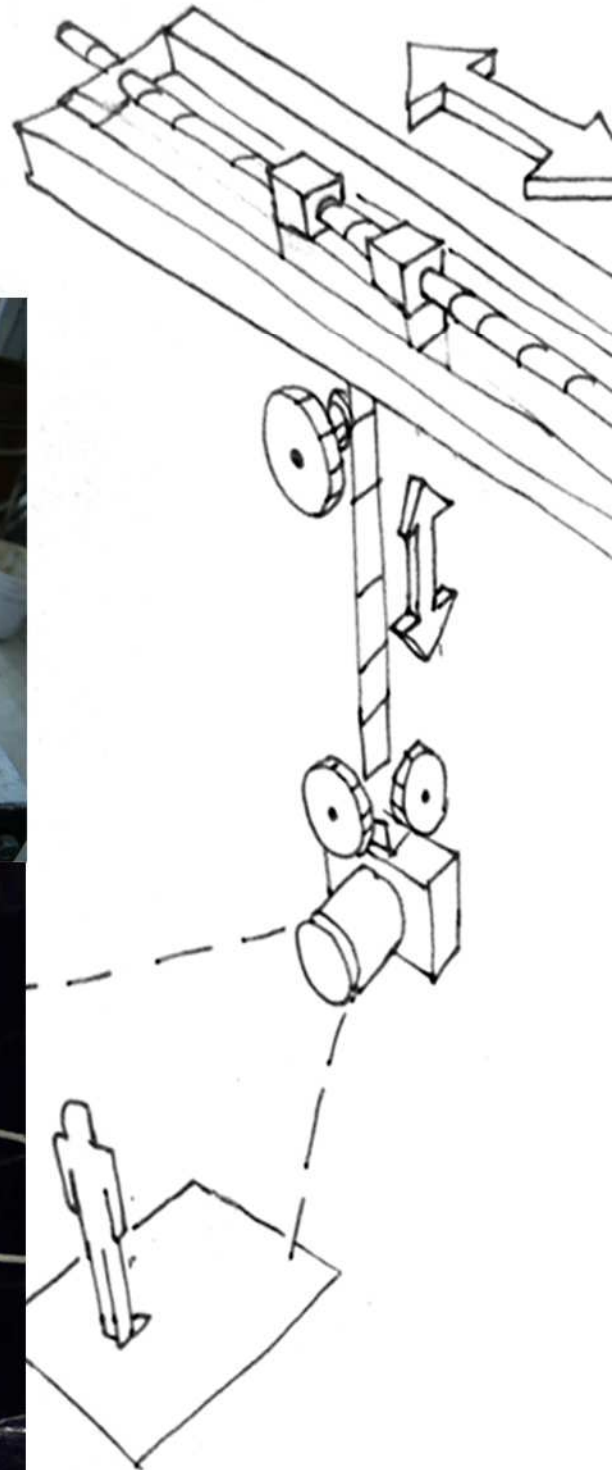
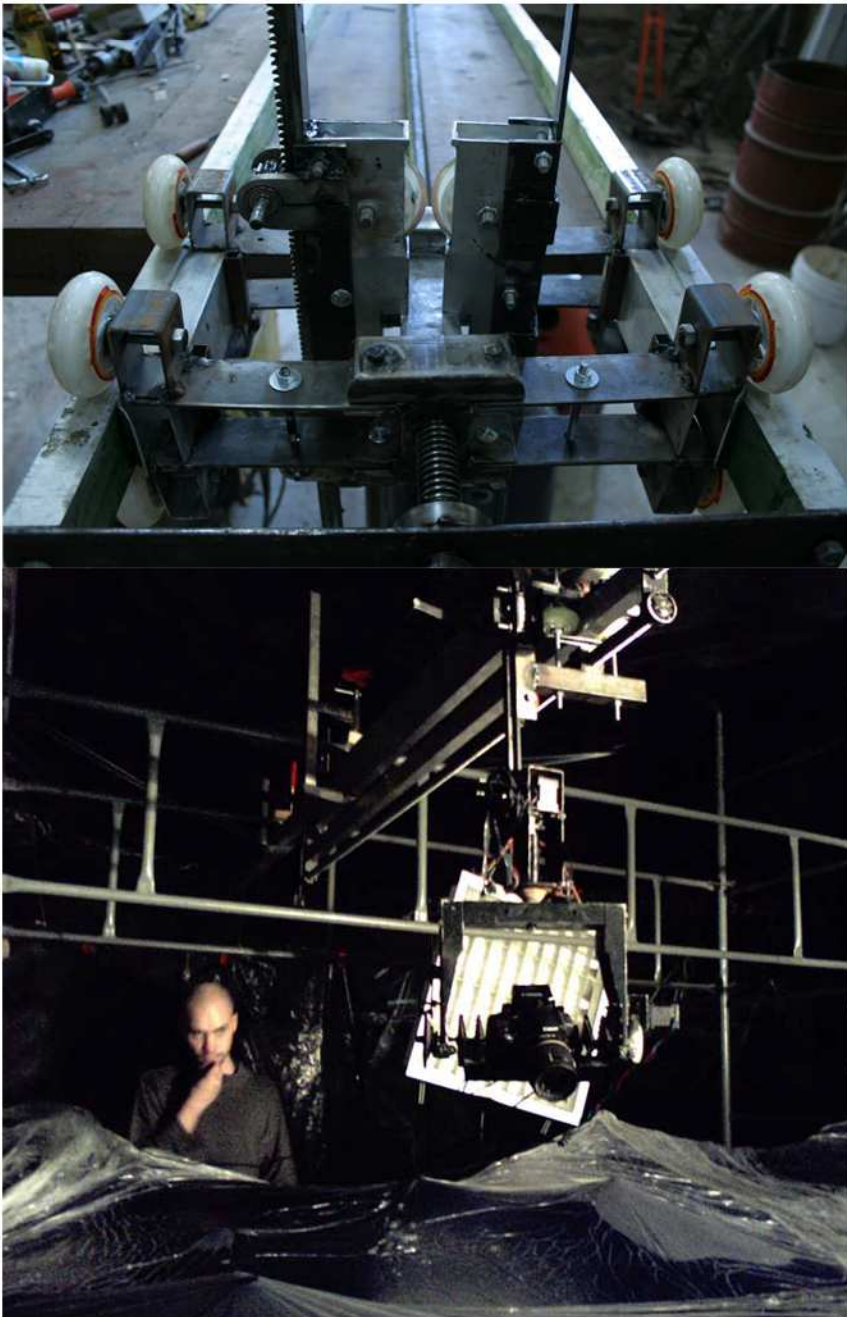
.Roulis du bateau

Une rotule assurera le roulis du bateau, rotule actionnée par deux bobines sur lesquelles est passé un tour de filin reliant deux arceaux. Ces derniers, fixés au dessus de la rotule, maintiennent le bateau et permettent le paramétrage du roulis.



c. Mouvements de caméra

Ils se feront grâce à un bras monté sur une vis sans fin. Un système de têtes articulées permettra de simuler, avec la caméra, le tangage.

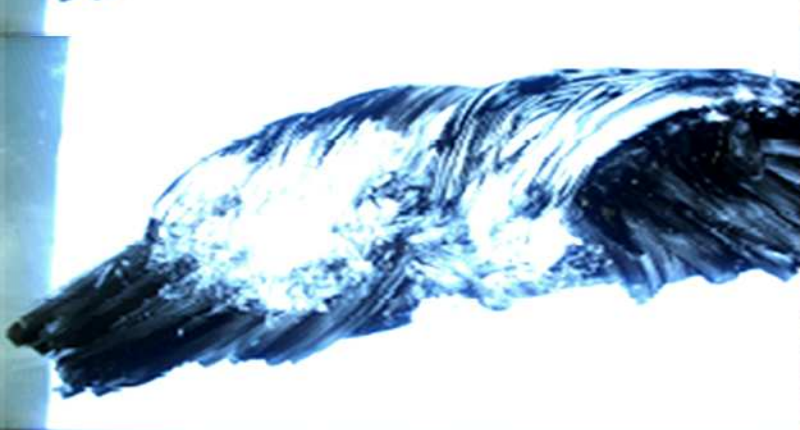
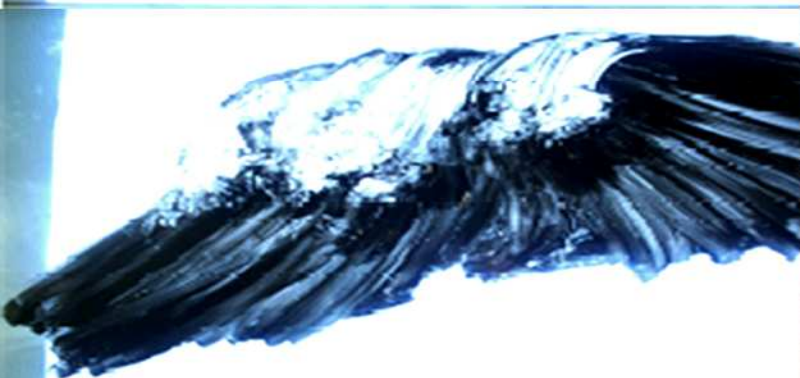


3. Technique de peinture sur vitre

Cette technique expérimentée lors d'un précédent film d'animation, va prendre une place importante dans l'univers esthétique de «Daniel». En plus de représenter le ciel tourmenté lors de la séquence finale de la tempête, l'utilisation de la peinture sur vitre s'inscrit dans une volonté de laisser la primeur aux «effets traditionnels». Elle enrichit la mécanique de l'illusion développée dans le film. De plus, cette technique vient combler les faiblesses du décor de la mer (la rencontre entre la surface de l'eau et les objets génère écume et remous) ainsi que les limites de l'animation volume (suspension, transparence...). Concrètement, la peinture sur vitre doit être considérée comme un «effet spécial». Elle vient en superposition de de la matière de tournage(rotoscopée). Par son abstraction(essuyage de peinture essentiellement), elle répond au besoin de traduire graphiquement l'univers surréaliste dans lequel Daniel sera projeté. La volonté de recourir à la technique de la peinture sur vitre s'inspire du travail d'Alexandre Petrov et d'Enki Bilal.



.Un exemple



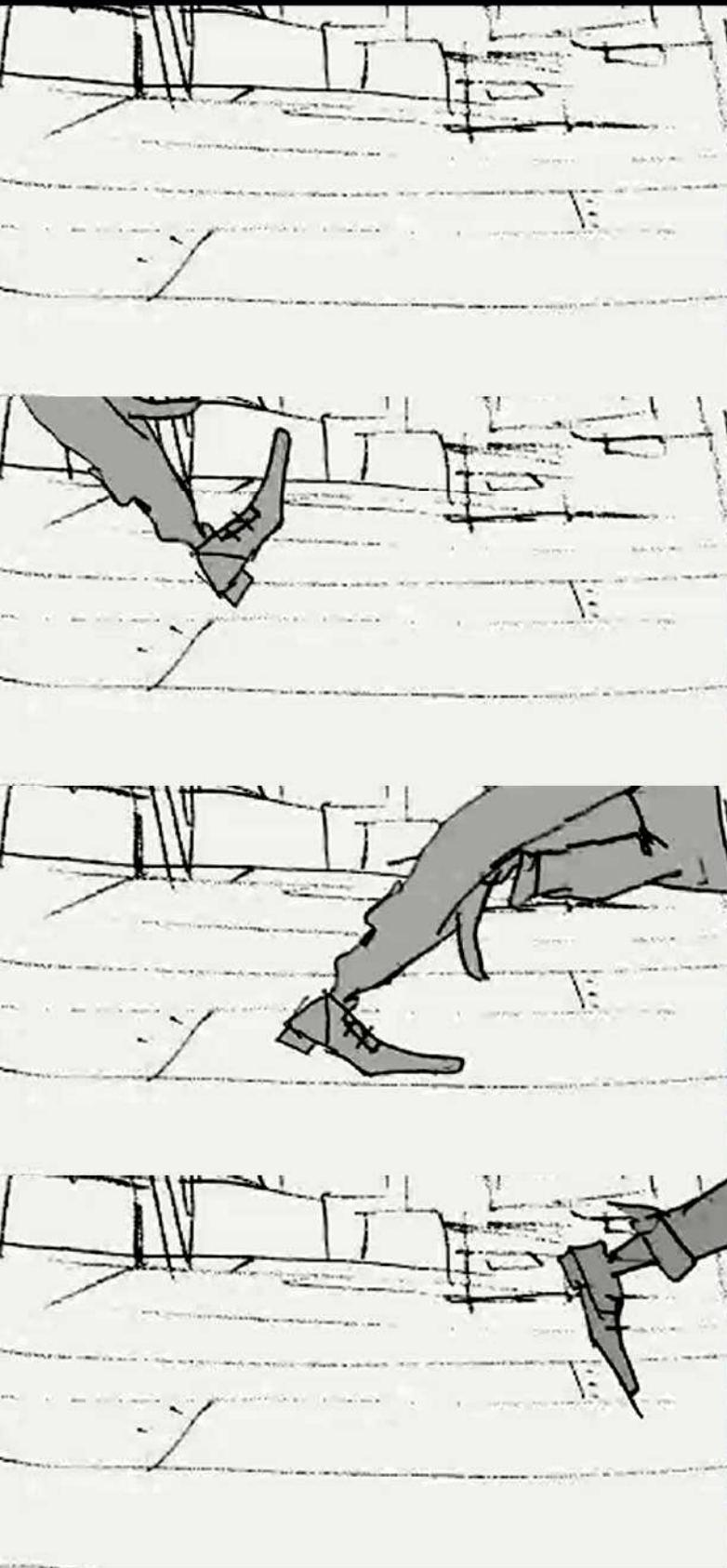
II. Techniques numériques

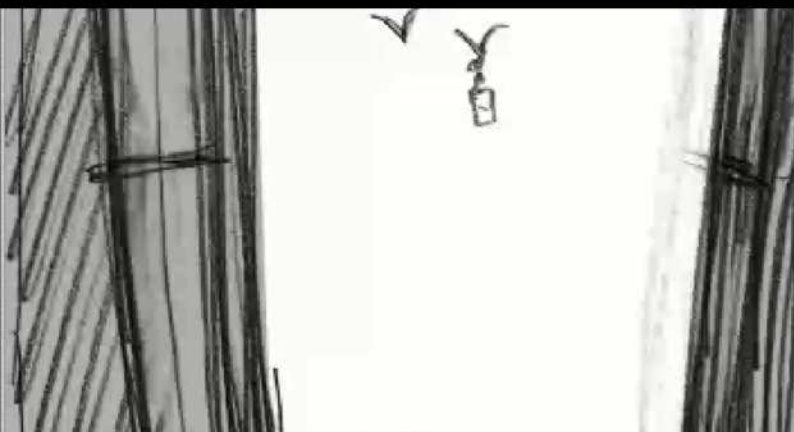
L'intégralité de la chaîne de production, du tournage (appareil reflex numérique et logiciel de capture stopmotion) jusqu'à la post-production sera numérique.

Du point de vue de la réalisation, nous aurons également recourt à des techniques numériques mais davantage dans une logique de traitement que d'esthétique pure.

Les traitements numériques seront principalement utilisés pour incruster et recomposer les plans (compositing) tournés sur fond vert. Ils devront aussi palier aux limites de l'animation volume dans la mise en scène : gigantisme des décors, effets spéciaux : explosion de la bouteille géante, texture «verre», distorsions du couloir de bouteille (remappage 3D)... Un travail de nettoyage des images sera également nécessaire (retouche numérique). Enfin, la majeure partie de la colorisation des animations 2D sera traitée sur ordinateur.

III. Du storyboard aux plans d'essai...





CURICULUM VITAE

Emmanuel BRIAND

né le 9 novembre 1981 à Toulouse (31)

11, rue Pigni

31 500 TOULOUSE

06.27.82.22.96

emmanuel.briand@club-internet.fr

ETUDES ET DIPLÔMES

2006-2007	Master 2 d'audiovisuel à l' E.S.A.V. (E cole S upérieure d' A udio V isuel de Toulouse)
2000-2001	Deug arts plastiques
1999-2000	Deug mathématiques
1998-1999	Baccalauréat <i>S</i> option mathématiques au lycée St Sernin, Toulouse.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

2008	animateur d'un stage d'initiation au film d'animation au <i>Graph</i>
2007	MONTEUR VIDEO pour sites internet
2006	CAMERAMAN pour mariages
2005	REALISATEUR d'un documentaire pour la <i>Région Midi Pyrénées</i> ASSISTANT-REALISATEUR d'un court-métrage d'animation, « <i>Brooms</i> »
2004	REALISATEUR d'une fiction avec les élèves du lycée <i>Déodat de Séverac</i> ASSISTANT-REALISATEUR d'un vidéo-clip stop-motion, « <i>Bricolage</i> », pour les <i>Svinkels</i> , groupe de <i>punkrap</i> (1min52)
2003	REALISATEUR d'une fiction de 16 min, « <i>Où Don Quichotte rencontra une...</i> »
2002	INFOGRAPHISTE pour <i>magicaplanet.com</i>

COMPETENCES INFORMATIQUES

Photoshop
Final Cut
Combustion

INTERETS PERSONNELS

Pratique et enseignement du Kung-Fu-Wu Shu, théâtre,
photographie

Louis Tardivier

né le 12 juin 1985 à Issy-les-Moulineaux (92)

06.81.58.09.44

17, Bd d'Arcole

31 000 TOULOUSE

louistardivier@hotmail.fr

ETUDES ET DIPLÔMES

- 2008 diplôme «conception et réalisation de films d'animation» aux **GOBELINS**, l'école de l'image, école de la *Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris*.
Graduation film: «Après la pluie».
- 2007 générique du *festival international du film d'animation d'Annecy*: «Emile et les fabuleux petits monsieurs».
- 2006-2008 formation «conception et réalisation de films d'animation» aux GOBELINS, l'école de l'image, école de la *Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris*.
- 2004-2006 équivalent de Deug d'arts appliqués aux Arènes, Toulouse.
- 2003 Baccalauréat *S* au lycée *Fermat*, Toulouse.

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

- 2008 **DÉCORATEUR** pour le générique 2d/3d du long-métrage «Les enfants de Timpelbach», de Nicolas Bary (La Maison)
- 2007 **LAYOUT** pour «frenchroast» film 3D de Fabrice Joubert (Bibofilm/Pumkin3d).
- 2005 **ANIMATEUR** pour «Broons», film stop-motion (15 min)
- 2004 **ANIMATEUR** pour le vidéo-clip stop-motion, «Bricolage», pour les Svinkels, groupe de punkrap (1min52)

COMPETENCES INFORMATIQUES

Flash
Premiere
Photoshop
After Effects
Maya
Combustion.

INTERETS PERSONNELS

peinture, illustration, cinéma

Antoine TARDIVIER

né le 28 mars 1980 à Issy-les-Moulineaux (92)
13 rue du 19 mars 1980
11140 AXAT
06.86.65.70.38
04.68.20.69.74
parlaoh@gmail.com

ETUDES ET DIPLÔMES/ EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

- 2007-2008 Aménagement d'un atelier/studio de tournage d'animation et création de l'association «Le Dojo» à Axat (11)
Scenarior et recherches graphiques pour le film «Daniel».
création d'une video d'animation pour «Le spectacle transeclectique» .projet musical de Julien Bouttard.
stage de peinture sur soie avec Madame Claire JOVER.
décoration de vêtement de mariage et travail de communication visuelle.
- 2006-2007 décoration de mobilier chez des particuliers.
scenarior du film «Daniel».
réalisation d'un clip vidéo expérimentale (peinture sur vitre/ traitements plastiques divers et projection de lumière).
céation d'affiche et dépliants divers.
- 2005-2006 exposition de peinture a la galerie Concha de Naselle.
création de peinture sur vêtement.
- 2004-2005 **RÉALISATEUR** d'un court-métrage stop-motion, «Broons»(réalisation/ direction et post production).
réalisation de plus d'une centaine de décoration de véhicule a la bombe aérosol.
travail de peinture sur vitre.
- 2004 **ANIMATEUR** pour le vidéo-clip stop-motion, «Bricolage», pour les Svinkels, groupe de punkrap(1min52)
- 2003-2004 **DECORATEUR** de théâtre pour l'association Mix art Myris.
démonstration de peinture aérosol dans divers festivals.
réalisation d'un clip vidéo pour le groupe de musique «les Svinkels».
- 2000-2002 BTS comunnication visuelle à Saint Géraud.
1999 Baccalauréat S au lycée St Sernin, Toulouse.

COMPETENCES INFORMATIQUES

Combustion
Photoshop

INTERETS PERSONNELS

musique, percussions et design sonore
travail du corps, arts martiaux
cuisine
travail de narration et choix de représentation

Pierre-Emmanuel URCUN

né le 17 avril 1979 à Brest (29)
4, place de la République
93 400 ST OUEN
06.27.82.22.96
pe_urcun@hotmail.com

ETUDES ET DIPLÔMES

- 2006-2008 Etudiant en cinéma à la **Fémis (ENSMIS)** à Paris.
2002-2003 **DEA media** à l'*Université PARIS II* (Panthéon-Assas)
1999-2002 double diplôme de l'*Ecole Supérieure de Commerce de Toulouse* (labels Equis, AACSB, AMBA)
et de l'*Escuela Superior Europea de Comercio de BARCELONE* (Universitat de Catalunya)
1997-1999 classe préparatoire HEC série S au
Lycée Chateaubriand, Rennes
1997 Baccalauréat S, mention bien, *Lycée de Kérichen, Brest*

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- 2006-2008 **PRODUCTION ET RÉALISATION** de 4 courts métrages (deux en numérique, deux en 16mm) et d'un documentaire (numérique) dans le cadre de la Femis
2007 **RÉALISATEUR** d'un documentaire («Diambars, l'école de la vie», (52')).
2005 **PRODUCTION ET RÉALISATION:**
documentaire («Enrageons nous», 26', Télébrest)
court métrage d'animation (Brooms, 8' en post production)
Communication audiovisuelle de l'association Diambars créée par Jimmy Adjovi-Boco, Patrick Vieira et Bernard Lama:
clips institutionnels (diffusion eTF1, Direct 8, Eurosport, Apple expo), reportages (3X15')
Spectacle audiovisuel «Zeroproduct Tour»: développement des concepts originaux, écriture, réalisation, production (courts métrages, clips musicaux, sketches, séries)
Cession d'images (France 3 Ile de France), **Interviews de sportifs** : Patrick Vieira, Thierry Henry, William Gallas, Kolo Touré... Développement de concepts audiovisuels et de documentaires.
2004 Création de la société de production audiovisuelle **Zéro Production** (juin).
PRODUCTION ET RÉALISATION:
REALISATEUR d'un vidéo-clip stop-motion, «Bricolage», pour les Svinkels, groupe de punkrap (1min52) sélectionné au festival *Très court* de Paris et diffusé dans Tracks, Arte)
Cessions d'images (France3/19-20, France2/Stade2, TSR, Canal+)
Interviews d'artistes internationaux: Julee Cruise, Jeff Mills, Vive la Fête, Miss Kittin, T.Raumschmiere, Scan 7, Asian Dub Foundation...
2003 **PRODUCTION ET RÉALISATION** d'un documentaire sur le festival de musiques électroniques **Astropolis** de 52' (diffusion sur le télécâble brestois, télénantes).
Réalisation de pilotes de programmes audiovisuels humoristiques et de concepts: émissions musicales et sportives, programmes courts.
2002 3 mois (septembre-novembre) chez **Morgane Production**, société de production audiovisuelle.
fonctions: assistant du responsable de post-production.
2001 7 mois (janvier-Juillet) au sein de **TV Breizh** (chaîne du câble et du satellite).
fonctions: Gestion des partenariats de la chaîne avec les

festivals estivaux. Gestion des relations téléspectateurs. Création d'un fanzine interne. Réalisation d'un audit interne du service communication. Participation au service relation-presse de la chaîne.

LANGUES

Anglais: courant / 11 ans de pratique scolaire, toeic: 900 pts.
Espagnol: courant / 11 ans de pratique scolaire

INTERETS PERSONNELS

Le sport dans son acception la plus large: football, rugby, voile, snowboard.
Passion pour la musique et la philosophie.
Ecriture de scénarii et de nouvelles, montage.

La société de production

Philippe Aussel, fondateur de la société **Le-loKal Production (31)**, a 15 ans d'expérience en tant que monteur-truquiste puis responsable des effets spéciaux dans le domaine du film publicitaire et du documentaire TV. Il produit et post-produit désormais des projets audiovisuels ambitieux et souvent à haute implication technique. Leurs productions ont été notamment diffusés sur les chaînes : ARTE, Canal+, TF1, France3, 13eme Rue, Odyssée, rtbf, etc. Emissions TV : Ushuaïa magazine, Envoyé Spécial, Thalassa, E=M6, 30 millions d'amis, etc.

« Daniel » sera la cinquième fiction produite par le loKal. L'objectif est d'y mettre à la fois encore plus d'énergie et de moyens que les précédentes afin de faire progresser l'ambition des projets de la société.

La société a produit et développe actuellement de nombreux projets :

COURTS-MÉTRAGES DE FICTION

« Le dernier voyage », première fiction, produite en full HD-CAM (prise de vue et post-production) avec leur propre matériel. Diffusion: 13ème Rue & TPS Star. Sélection au Festival de Cognac 2007.

« Le Parc », actuellement en pre-production soutenu par la Région Midi-Pyrénées, tournage été 2008.

« Profil non conforme », actuellement en pre-production soutenu par la Région Poitou-Charentes, tournage avec Aïssa Maïga et Francis Renaud hiver 2008.

« Tueur » de Jan-Nils Hansen, en repérages. Coproduction avec Reflex production (Paris).

« Deux longs-métrages dont » Noémie et le souffle du diable » en cours d'écriture...

DOCUMENTAIRES

« Le septième ciel des requins gris », 52' documentaire scientifique subaquatique tourné en Polynésie et diffusé sur Canal+, France3, National Geographic, Discovery Channel, en partenariat avec Eau Sea Bleue.

« Loisel & Tripp, traits complices » de D. Tripier et P. Foch, tournage à Montréal, en Belgique et en France, bientôt en montage.

« Tais-toi et parle » 26' de Charlotte Menville, en recherche de diffusion.

« Laure Manaudou », 52 & 90 mn pour Canal+, diffusé Août 2008.

« Ushuaïa-Traces » docu-fiction en cours de développement avec Yagan pour TF1 et «La vallée des baleines» de P. Foch en développement.

PLAN DE FINANCEMENT/ DEVIS

Titre du projet : DANIEL

Producteur délégué : LE-LOKAL PRODUCTION

Réalisation : EMMANUEL BRIAND

Coût HT

I - DROITS & DEPENSES ARTISTIQUES		2 700
II - PERSONNEL		16 000
III - CHARGES SOCIALES		10 970
IV - DECORS & COSTUMES		3 050
V - TRANSPORTS / DEFRAIEMENTS / REGIE		3 500
VI - MOYENS TECHNIQUES		32 040
VII - PELLICULES LABORATOIRES		3 150
VIII - ASSURANCES & DIVERS		1 800
IX - SOUS-TOTAL		73 210
Frais généraux	20 %	14 642
Imprévus	6 %	4 393
TOTAL GENERAL		92 245

Recettes HT

Apports de production		18245
Subventions/achats		74000
TOTAL		92245

DÉTAIL CHARGES

I - DROITS & DÉPENSES ARTISTIQUES	Coût HT	Dépenses Région
Droit d'auteurs (URCIN, BRIAND, TARDIVIER, A, TARDIVIER, L)	2000	1000
Droits musicaux	500	500
Frais de dossier	200	200
TOTAL I	2700	1700

II - PERSONNEL	Salaire brut/jour	Nbre de jours	Coût HT	
Equipe Production				
Directeur de production		Forfait	1500	1500
Gestion de Production		Forfait	1500	
Equipe réalisation				
Réalisateur/Chef Op		Forfait	1500	1500
Directeur Artistique		Forfait	1500	
Réalisateur/Storyboard		Forfait	1500	1500
Equipe prise de vues				
Animateur		Forfait	1000	
Machiniste		Forfait	1000	
Equipe son				
Chef opérateur du son		Forfait	1000	1000
Equipe décoration, costumes et maquillage				
Chef décorateur		Forfait	1000	
Assistant décorateur		Forfait	500	
Equipe post production				
Chef monteur (BRIAND)		Forfait	1000	1000
FX (TARDIVIER, A)		Forfait	1000	
Compositing (TARDIVIER, L)		Forfait	1000	1000
Enregistrement Son		Forfait	500	500
Mixage		Forfait	500	500
TOTAL II			16 000	8 500

III - CHARGES SOCIALES	%	Coût HT	
Charges sociales patronales sur auteur (s) : AGESEA	1	250	170
Charges sociales patronales sur personnel	67	10 720	5695
TOTAL III		10 970	5 865

IV - DECORS & COSTUMES	Coût HT	
Décoration		
Matériel de construction :		
- Décors	1800	
- Personnages	900	
Outillage/machinerie	350	
TOTAL IV	3 050	

V - TRANSPORTS / DEFRAIEMENTS / REGIE	Coût HT	
Avant Tournage (construction)		
Transport	300	
Repas	700	
Tournage (transport)		
Transport équipe	500	
Tournage (régie)		
Repas	1500	
Divers :	500	
TOTAL V	3 500	

VI - MOYENS TECHNIQUES	Coût HT	
Prise de vues		
Matériel informatique	1000	1000
Logiciels	700	700
Prise de vue (Appareil photo)	800	
Equipement, matériel éclairage	5040	
Consommables éclairage	1000	
Studio de tournage (forfait)	7500	
Prise de son		
Studio Enregistrement	3000	3000
Post production		
Informatique/salles montage (8 semaines @ 1250)	10000	10000
Auditorium mixage	3000	3000
TOTAL VI	32 040	17700

VII - PELLICULES / LABORATOIRES	Coût HT	
Laboratoires (Dev, TC vidéo, montage neg, copie 35mm)	2850	
Copie vidéo	300	300
TOTAL VII	3 150	300

VIII - ASSURANCES & DIVERS	Coût HT	
Assurances	300	300
Frais communication (impressions...)	1500	1500
TOTAL VIII	1 800	1 800

SOUS-TOTAL I à VIII	73 210	35 865
----------------------------	---------------	---------------

Frais généraux	20%	14 642	10 000
Imprévus	6%	4 393	2 500

TOTAL GÉNÉRAL	92 245	48 365
----------------------	---------------	---------------

DETAIL PRODUITS

	EUROS	%
PRODUCTION 1 <i>Producteur délégué</i> Apport en industrie Apport en numéraire	15000 3245	
PRODUCTION 2 <i>Coproducteur</i> Apport en industrie et en numéraire		
PRODUCTION 3 <i>Coproducteur</i> Apport artistique, prise en charge de la partie son et régie générale		
CHAINE Préachat en attente	6000	
CNC Subvention demandée	25000	
AUTRES (Sponsors) Subvention demandée		
CONSEIL REGIONAL MIDI-PYRÉNÉES Subvention	18000	
CONSEIL REGIONAL LANGUEDOC ROUSSILLON Subvention	25000	
TOTAL GÉNÉRAL HT	92 245€	100%

FICHE DE RENSEIGNEMENT MIDI-PYRENEES

Titre DANIEL**1/3**

aide à la production aide à la distribution
 (ne pas utiliser cette fiche pour les aides à l'écriture et au développement)
 court-métrage <60' unitaire TV >24' série TV long-
 métrage cinéma
 documentaire fiction animation
 (sauf demande contraire, les documentaires-fictions seront examinés par le comité-conseil documentaire)

Auteurs (et éventuelle adaptation)

Pierre-Emmanuel URCIN, Emmanuel BRIAND, Antoine TARDIVIER, Louis TARDIVIER

Descriptif succinct du projet (en 3 lignes)

Cloîtré dans son appartement, Daniel ne vit que pour sa passion, la construction de bateaux en bouteille. Il s'est coupé du monde jusqu'à en oublier l'existence de sa femme. Tombé accidentellement dans le coma, il prendra conscience, au terme d'un combat intérieur, de son amour perdu.

Réalisateurs : BRIAND E, TARDIVIER A, TARDIVIER L.

Adresse : Emmanuel Briand, 11 rue Pignî, 31500 Toulouse, Antoine Tardivier, 13 rue 19 mars 1962, 11140 Aude

Louis Tardivier 17 bd Arcole, 31000 Toulouse

Premier assistant

Tel.

Directeur de production Sarah Le Brocq

Tel. 05 61 42 70 54

Régisseur général

Tel.

Société de production déléguée : LE-LOKAL

Nom du gérant (société) ou du président (association) Philippe AUSSEL

Forme juridique SARL Capital de la société 9000€

Adresse Centre Secondo, 8 chemin des Genêts, 31120 Portet Sur garonne

Carte producteur CNC N° SIRET 449 452 846 00024 Code NAF 5911B
 (facultative pour les sociétés ou associations établies en région)

Nom de la personne en charge du projet au sein de la société ou de l'association Sarah Le Brocq

Tel: 05 61 42 70 54

Fax 05 62 21 01 94

E-mail contact@le-lokal.com

Coproducteur délégué :

Nom du gérant

Forme juridique

Capital de la société

Adresse

Tel:

Fax

E-mail

Titre DANIEL

3/3

contacts: Conseil Régional Midi-Pyrénées DCAV Benoit Caron benoit.caron@cr-mip.fr & Alain Roth
alain.roth@cr-mip.fr

Le-loKal Production
Centre Secondo
8, chemin des Genêts
31 120 Portet sur Garonne
T. 05 61 42 70 54
F. 05 62 21 01 94
contact@le-lokal.com
www.le-lokal.com