

LE DERNIER VOYAGE DE L'ALBATROS

ANNEXES DU STORYBOARD

(Ce document était à usage interne. Il s'y trouvait beaucoup de photos et d'images, à titre d'exemple, du matériel dont je n'avais pas les droits et que j'ai donc du retirer avant de le publier sur internet.)

Notes préalables

D'habitude, un storyboard sert à préparer le découpage, ainsi qu'à anticiper les problèmes qui pourraient se poser sur le tournage. Ce storyboard-ci et ses annexes aura aussi une autre fonction : me permettre de rêver le film.

Si jamais nous ne parvenons jamais à produire ce film, j'aurais au moins donc une fois pu le rêver ; et si nous parvenons à le produire, je serai mieux armé pour le préparer et le réaliser. J'ai fait un storyboard pour tous mes films en tant que réalisateur, y inclut ceux que je n'ai finalement pas tourné. Sur le plateau, je ne regarde plus ce storyboard, en tous cas rarement en détails. Je l'ai suffisamment rêvé pour pouvoir le restituer, le retrouver, m'en éloigner, improviser dessus. Si jamais j'en ai oublié l'un ou l'autre élément intéressant, je peux faire confiance à la scripte pour me le rappeler.

Si ici j'ai rajouté ces annexes et si ces annexes sont si touffues et étendues, c'est parce que « Le dernier voyage de l'Albatros » est un film de science-fiction. Ce film demande beaucoup plus qu'un storyboard pour être rêvé.

Le ton de ce storyboard et de ses annexes est souvent lapidaire et détaillé, ce qui en facilite la lecture mais peut donner la pression l'impression que j'ai des velléités autoritaires, et que je suis peu ouvert aux discussions et aux suggestions.

Évidemment, chaque détail de ce storyboard peut être discuté, voire diamétralement changé si l'on me propose quelque chose de mieux.

Division du film en deux parties

Une façon d'analyser ce film, c'est de se rendre compte qu'il est divisé en deux parties.

La première partie, la plus longue, prend les deux tiers du film. Elle commence sur la planète Ourson V et continue pendant tout le voyage spatial. Cette partie se déroule dans un univers de science-fiction, mais une science-fiction passéiste, un univers rassurant tant pour les spectateurs que pour les personnages.

La seconde partie commence quand l'Albatros, son équipage et ses passagers arrivent enfin à destination, sur la planète Vestra (Séquence 105). 173 ans ont passé et tout a changé. L'Albatros et son équipage aboutissent dans un univers pour eux étrange, souvent incompréhensible, parfois inhumain, rebutant, laid.

Entre ces deux parties, de grands changements, que ce soit pour les décors, le son, la lumière, etc.

Le Steampunk

Une grande partie du look, de l'univers, des décors et des costumes de la première partie de « Le dernier voyage de l'Albatros » s'inspire d'un courant appelé « Steampunk ». Définissons ce courant, et expliquons pourquoi nous nous en inspirons pour ce film.

Le courant « Steampunk » fut d'abord un type de science-fiction littéraire. Le mot peut-être rendu, en français, de façon très claire par : « futur à vapeur ».

L'idée maîtresse de ce courant est celle d'un futur low-tech, d'une science-fiction qui reprendrait les techniques, l'imagerie, l'ambiance et les vêtements du XXI^e siècle, qui reprendrait ce que certains créateurs de l'époque imaginaient au futur. Les écrivains Steampunk, dans les années 1970 et 80, s'inspirèrent de HG. Wells, de Jules Verne et de Robida.

Ce courant a depuis débordé hors de la littérature et se retrouve dans des séries télévisées, des jeux vidéo, de l'illustration, voire même du Cosplay (cette pratique ludique, à l'origine japonaise, où des adolescents et des jeunes adultes se déguisent en personnages fictionnels, surtout de mangas), ainsi que dans du matériel informatise customisé.

Par contre, à ma connaissance, ce courant n'a pas encore été utilisé dans un film.

(Signalons l'artiste Panamaremko, qui est un précurseur involontaire du courant steampunk, et que je mentionnerai souvent dans ces annexes.)

Un des avantages du steampunk, c'est que c'est un style rétro, un style connu, un style rassurant. Pour le spectateur, la première partie du film aura beau se dérouler dans le futur, il aura quelque chose d'aussi quotidien, d'aussi rassurant pour lui que pour les personnages. En plus, avouons-le, c'est un courant qui permet une esthétique très spécifique et très belle.

Les pirates : science-fiction communiste

Le style des pirates doit dériver du style steampunk, mais doit en être une variante très définie et reconnaissable instantanément : un style de science-fiction soviétique ; un steampunk soviétique.

Dans ma folle et aventureuse jeunesse, j'ai écrit et mis en scène une pièce nommée « Une aventure de Simon Rapoport, guerrier de l'espace ». Ce spectacle eut un succès d'estime auprès d'une petite vingtaine de personnes. Benoit Verhaert y jouait le personnage principal, une sorte de d'astronaute. La costumière, Natasha Belova, qui comme son nom nous le fait soupçonner, est russe d'origine, conçut un costume inspiré des combinaisons spatiales soviétiques, ceux de « Solaris » par exemple ; un côté « science

trionphante même si vacillante » que l'on retrouve dans l'imagerie soviétique et, en particulier, dans la science-fiction soviétique.

Un style rude, sans fioritures, et vieillot dès sa conception. Cela me semblerait adéquat pour les pirates.

La seconde partie du film : un style disjoint

Dans ce que j'appelle la seconde partie du film, cette partie plus courte qui commence après atterrissage sur Vestra, nos personnages et les spectateurs arrivent dans un univers pour eux étrange, incompréhensible, un univers dont ils ne parviennent pas à saisir la logique, ni les tenants, ni les aboutissants, etc.

Comme beaucoup d'éléments de ce film, cette situation m'a été inspirée par des souvenirs personnels ¹ : à 11 ans, j'ai été, pour la première fois de ma vie, plongé non seulement en Iran mais aussi dans une famille iranienne, où toute une série d'éléments, de coutumes, de références culturelles, de règles souvent non-dites, semblaient non seulement incompréhensibles en soi, mais aussi disjoints les uns par rapport aux autres, et impossibles à rassembler dans un seul univers.

Je voudrais donner cette même impression d'éléments incompréhensibles et disjoints à l'univers de la seconde partie du film. Pour accomplir cela, je vais utiliser la stratégie inverse de celle que j'utiliserais d'habitude dans un film de science-fiction - la stratégie inverse de celle que j'utilise d'ailleurs pour la première partie de ce film.

En général pour un film de science-fiction, je trouve une ou quelques idées de base, qu'ensuite je décline en éléments : style, costumes, accessoires, etc. Par exemple, pour la première partie de « Le dernier voyage de l'Albatros », cette idée de science-fiction vieillot, de futur à vapeur, de steampunk.

¹ Ce film est, évidemment, un film de science-fiction autobiographique ; du Boris Lehman *in Space*.

Mais pour la deuxième partie, à l'inverse, je crée des éléments (que ce soit pour les costumes, les décors, la lumière, etc.) en prenant soin de n'être guidé par aucune idée centrale et directrice permettant de relier ces éléments. Ces éléments doivent donner l'impression de ne pas émaner d'une ou de quelques idées principales.

Evidemment, avant le tournage, nous tenterons de créer ces idées principales, pour pouvoir travailler, les créer en les inventant à partir de ces éléments apparemment disjoints. Mais même là, nous prendrons soin à garder cachées ces idées centrales, tant pour l'équipage de l'Albatros que pour le spectateur.

Principes de découpage

« Le dernier voyage de l'Albatros » est, grosso modo, une comédie de science-fiction. Nous serons donc logiquement partagés par deux façons différentes de filmer et de découper, et passeront très consciemment d'une de ces façons à l'autre : la première de cette façon est le style classique de film de science-fiction ; la seconde, celui de la comédie.

Le style habituel des films de science-fiction peut être résumé par la phrase : « Ça doit en jeter ! », c'est-à-dire une avalanche de plans, des cadrages baroques, des focales très courtes, du mouvement, etc.

La comédie, au contraire, est classiquement le moins découpé possible. Très souvent, il faut se contenter de rester à la bonne distance des comédiens, les filmer à hauteur d'homme, et laisser vivre le rythme et l'humour du jeu. C'est un style invisible, minimaliste : cf. les plans fixes de Charlie Chaplin, qui grâce à son jeu génial filmé de la façon la moins sophistiquée possible, a beaucoup moins vieilli pour un spectateur contemporain que des films de la même époque, par exemple les chefs-d'œuvres expressionnistes, beaucoup plus baroques et découpés ; cf. aussi les champs/contrechamps simples mais tellement efficaces de la série « Kaamelott ».

Nous ne cesserons, donc, de passer d'un de ces

styles de découpage à l'autre.

Parfois, aussi, nous utiliserons le style emphatique de science-fiction d'une façon ironique, comique. Nous tenterons de faire sourire par le découpage.

D'habitude, en tant que réalisateur, je tente de filmer le moins de plans possible, mais des plans les plus justes possible.

Mais dans un film de Science-Fiction, dans beaucoup de cas, le moins de plans possible, cela veut tout de même dire beaucoup, beaucoup de plans...

A - DECORS

A01 - Maison de Mylène

La maison de Mylène est la maison d'une artiste, seule, légèrement excentrique, dans la soixantaine. Dépouillement, sobriété, un côté monacal même.

Partir d'un décor réel ? Une ancienne abbaye ou un couvent ?

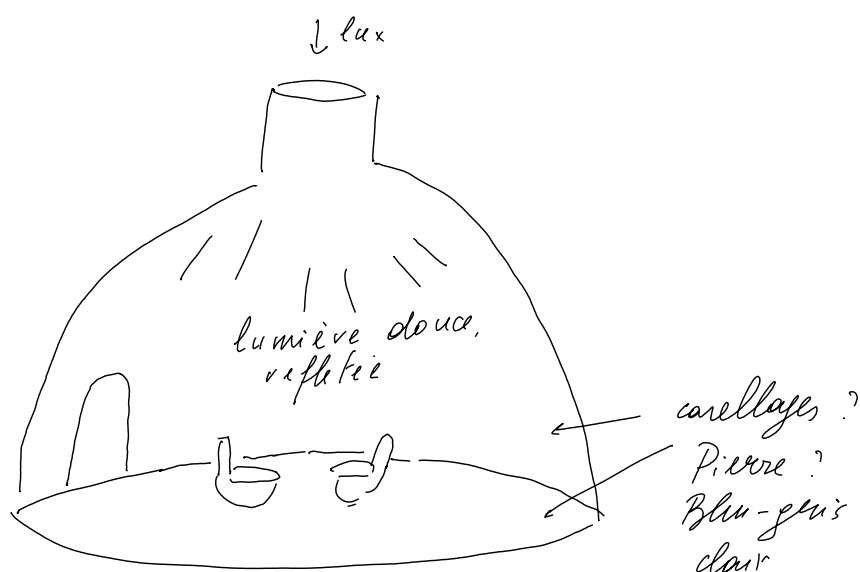
En tout cas :

Des murs et des sols en pierres, de préférence grises-bleues. Quelques rares éléments de décor, plus exposés (comme dans une galerie d'art) que placés (comme dans l'intérieur d'une maison). Des meubles anciens, costauds, sans fioriture : une beauté rude et jamais sophistiquée.

Aux murs et parfois au sol, quelques tissus anciens, unis, ou avec des motifs très simples, géométriques - comparables aux kilims ou aux tapis de nomades, avec les motifs plus simples, plus basiques possibles.

Mais attention : il ne faut pas que c'est intérieur ait un côté ethno-bobos trop prononcé !... Jamais un côté fouillis bordélique sympathique, genre caverne d'Ali Baba. Au contraire : sobriété, dépouillement, monacal.

A02 - La salle d'eau Mylène



Une pièce ronde, anormalement grande pour une pièce d'eau. Un bleu plus clair que dans le reste de la maison. Un peu de vert, peut-être ? De rouge ? (Topaze ? Indigo ?)

Les « cabinets » doivent être un peu perdus, au centre de la pièce. On a l'impression désagréable d'aller aux toilettes dans une pièce trop grande. Le contraire du « petit coin » discret.

Les cuvettes sont en pierres grises. Des objets beaux mais sobres, rudes, intimidants même.

Aux murs, des carrelages.

S'inspirer, peut-être, de la cage d'escalier de la Casa Ballto de Gaudi ?

Évidemment : peut-être utiliserons-nous un décor réel, très différent dans ses détails du décor décrit plus haut, mais dont l'essence nous procurera la même impression.

A03 - Le spatioport

Partir d'un vrai tarmac ? D'un aéroport (désaffecté, de préférence) ?

On pourrait aisément opter pour la direction inverse. On pourrait imaginer un spatioport suspendu en l'air, ou une installation hyper-moderne, au milieu d'une ville du futur. Je préférerais que ce soit un astroport avec quelque chose de très réel, de modeste, de provincial. Ourson V et Vestra sont des planètes éloignées de tout. Nous sommes, dans la première partie du film, dans un univers obligatoirement provincial, à cause des grandes distances entre les différentes planètes habitées.

Inclure des bâtiments au loin ? Seulement si c'est nécessaire. Leur donner alors toujours quelque chose de délabré, de vieillot, de provincial et d'utilitaire. Peut-être « améliorer » des immeubles existants avec des effets spéciaux 3D, et les rendre plus steampunk.

A04 - Timonerie

Premiers essais de timonerie, en 3D, par le réalisateur, qui est, rappelons-le, un dessinateur

assez médiocre. Nous incluons ces vues juste pour information.



La timonerie est un des décors principaux du film. S'y déroule un pourcentage important de l'action.

Ça doit être un lieu très grand - beaucoup plus grand, en fait, que dans mes essais ci-dessus : il faut que puisse s'y dérouler le combat entre le capitaine Durand et les moines néo-cartésiens de la séquence 100.

À l'avant, un grand hublot, qui donnerait sur l'extérieur, et, quand l'Albatros est en vol, sur l'espace.

Beaucoup, beaucoup de manettes, de cadrans, de manivelles, de boutons, avec toujours un côté désuet XIXème siècle, un côté steampunk. L'idéal étant que chacun de ces éléments ait une fonction précise. En fait, il serait intéressant de récréer un fonctionnement logique à tout l'Albatros, même si ce fonctionnement est basé sur une science et une technique fantaisiste (un peu la démarche conceptuelle de Panamaremko).

Idéalement, dans ce décor, on utiliserait le moins possible de Green-Key derrière le grand hublot, qui donne sur l'extérieur.

Faisons la liste des situations où l'on ne peut pas éviter le Green-Screen :

- quand l'Albatros a atterri, que ce soit sur Ousson V ou sur Vestra
- quand, par le grand hublot, on aperçoit le

Vaisseau Pirate (le Squale).

- quand l'Albatros est face aux extraterrestres et à leurs constructions de pierre.

Dans toutes les autres situations, où donc l'Albatros vole dans l'espace intersidéral, il serait intéressant de se passer de Green-Key.

Les étoiles seraient alors des petites lampes, qui, de préférence, bougeraient selon plusieurs vitesses, en fonction de la vitesse à laquelle se meut l'Albatros.

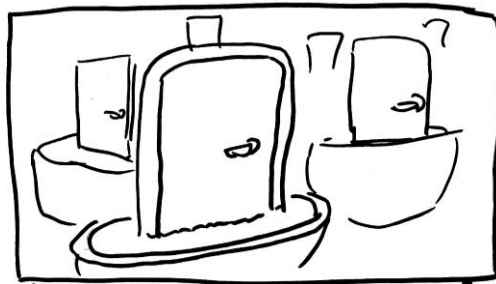
Ce ne serait probablement pas une énorme économie, voire ce serait en fait *plus* cher. Mais cela permettrait aux comédiens de se sentir véritablement dans l'espace, ne fut-ce que pendant le temps d'une prise.

Selon Virginie Saint-Martin, et selon toute logique, cela demanderait un grand studio, pour avoir assez de la place devant le hublot de la timonerie pour y placer l'éclairage « stellaire ».

A05 - Couloir maison Mylène

De nouveau, un couloir de pierre, avec un aspect monacal atténué par quelques tapis accrochés aux murs. De préférence, le couloir doit faire un L, avec la porte-lanières qui donne sur la plantation de portes juste à droite après le coude.

A06 - Salle des portes

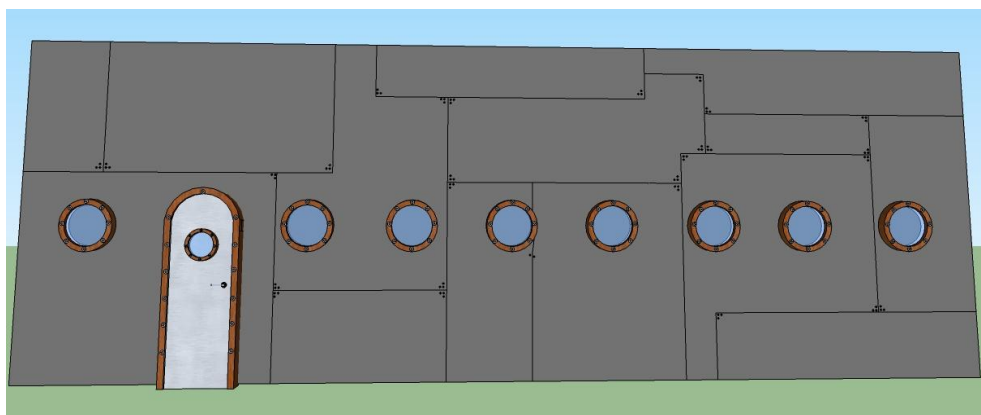


Un lieu grand, une grande salle, avec les mêmes murs de pierre que le couloir et la chambre de

Mylène. Une pièce ronde ?

A part les portes, et quelques outils de jardinage, l'endroit est vide, sans le moindre meuble, accessoire ou décoration.

A07 - Couloirs de l'Albatros



Les couloirs de l'Albatros sont faits dans des panneaux, de métal ou de bois, avec, pour chaque panneau, parfois des hublots, et parfois des portes.

Ces panneaux seraient une base, pour tous les couloirs de l'Albatros pour ce film, ainsi que pour le sas d'entrée : nous disposerions ces panneaux face-à-face en deux rangées parallèles, pour avoir un couloir, ou en polygones, pour le sas d'entrée.

Un sol en plancher ou même en parquet, sombre, brillant. Ressentir une impression de bois ancien, qui a vécu, et qui est très bien entretenu.

Des plinthes ? Des lambris ?

En toute cas : des couloirs larges, permettant huit à neuf personnes de marcher sans problème de front.

A08 - Le sas d'entrée

Un lieu fonctionnel. On dispose ici les panneaux en cercle ou en ovale.

Une porte, qui peut s'ouvrir très vite (pour la séquence 92). Sur les panneaux à côté de cette porte, des hublots qui donnent sur l'extérieur.

A09 - La salle des machines

Partir d'un décor réel, par exemple un atelier ou une salle d'usine abandonnée, et ensuite le réaménager. Appareils et manettes très low-tech, très steampunk.

Des côtés végétaux ?

Dans le scénario, à plusieurs reprises, il est fait mention d'un côté « végétal », « organique », ce qui est une idée intéressante, mais dont nous devons en même temps nous méfier. Nous avons tous en mémoire des décors avec un côté végétal et faux, un côté cheap, par exemple pour le personnage de Poison Ivy de « Batman Forever », ou le Tardis du « Doctor Who » d'Eccleston et de Tennant. Dans « Le dernier voyage de l'Albatros », ce côté végétal devra être intégré, fondu dans le look steampunk, un peu comme les formes végétales le sont dans l'Art Nouveau.

De nouveau, ce serait intéressant que cette salle de machines ait un fonctionnement logique, mais basé sur une science tout à fait fantaisiste.

A10 - La chambre de la Princesse Ella (et celles de Guillaume et du Capitaine Durand)

Toutes ces chambres sont des variations sur le même décor - en fait, le même décor que l'on agrandit et l'on rapetisse, et que l'on réaménage. L'architecture des chambres se ressemblent. Elles se différencient par leur taille, par leurs meubles et par leurs (quelques) décorations.

Ce ne sont pas des cellules ou des cambuses de marins. Mais même la plus grande, celle du Capitaine Durand, reste relativement petite.

Pour les meubles : cf. *Annexes Accessoires H10*.

A11 - Le dortoir du Frère Majeur et des moines néo-cartésiens

De nouveau, une variation sur le thème de la chambre, mais ici (encore) moins accueillante. C'est un dortoir, et ce sont des moines : aucune décoration ; des murs nus. Juste quelques hublots qui donnent sur l'espace.

Les lits sont superposés. Comme les meubles des chambres, ils sont fait en fer forgé. Ceux-là avec très peu de fioritures. C'est bien mieux que des lits de caserne, mais cela reste quand même très martial - cf. *Annexes accessoires H10*.

A12 - L'espace intersidéral

Il y a deux possibilités pour l'espace intersidéral : ou bien simplement des étoiles sur un fond noir, ou bien on abuse des images étonnantes d'espace que nous procurent les télescopes les plus récents.

La série télé « Doctor Who » n'utilise que ce dernier genre d'images, quand il montre des paysages spatiaux. Mais nous devons nous restreindre, et utiliser, en majeure partie, les fonds noirs avec des étoiles, et cela surtout si nous recréons ces fonds grâce à des petites ampoules sur du noir, derrière le grand hublot de la timonerie. En fait, ces fonds recréés nous servirons de fonds dans tout le film, pour toutes nos séquences dans l'espace.

Cela ne nous empêchera pas d'utiliser les ciels étoilés plus élaborés, plus baroques et, avouons-le, plus beaux, mais ceux-là de façons ponctuelles et avec parcimonie.

A13 - La cafétéria

Cette pièce peut être une adaptation (plus petite et plus carrée) du décor de la timonerie.

C'est une salle grande, carré ou rectangulaire, avec un plafond plus bas que celui de la timonerie. En général, tout y est plus fonctionnel que dans la timonerie. Néanmoins, il y a de la marge : cela reste steampunk, avec du bois sombre, des parquets, etc.

Les tables sont en fer forgé et en bois. Même si elles sont relativement sobres, elles ont quand même beaucoup plus de fioritures et sont beaucoup plus belles que des tables de cantines terriennes actuelles.

D'un côté de la pièce, une ouverture en arc de cercle qui donne sur la cuisine. On y voit les plats qui en sortent, la vaisselle sale qui y rentre, les bras de cuisinier, et surtout des lambeaux d'une constante vapeur blanche qui en émerge.

A14 - Les jardins de l'Albatros

Les jardins sont une sorte de grand tuyau et où poussent des plantes pour nous inconnues (*annexes accessoires H17*), avec peut-être des installations pour soigner et amener l'eau à ces plantes, mais des installations Steampunk, désuètes et esthétiques.

Le sens de la pesanteur change petit à petit de direction dans ces jardins. A partir de la porte qui y débouche, 90° d'un côté jusqu'au bout du jardin, et 90° dans l'autre (*Annexes FX B11*).

Un endroit beau, magique, féérique.

A15 - L'étoile

Recréer ou réutiliser des images de la surface du soleil, avec irrptions, etc. Une image qui doit être impressionnante.

A16 - L'intérieur du Vaisseau Pirate

Le Vaisseau Pirates est une variante plus rude, plus étriqué, plus soviétique, moins esthétisante, avec moins de « chichi », de l'Albatros.

On peut tourner dans les mêmes décors que ceux conçus pour l'Albatros, mais en les rendant plus petits, en en modifiant considérablement les accessoires et en les éclairant tout à fait différemment.

A17 - Le couloir et la timonerie dans la séquence 83

Dans le découpage, on passe directement, dans le même plan, du couloir à la timonerie. Cela demanderait que les deux décors soient construits ensemble. Est-ce possible ? Y aura-t-il assez de place dans le studio de tournage pour faire cela ?

Si c'est impossible d'avoir les deux décors en même temps, il sera évidemment possible d'aménager le découpage.

Mais ce serait dommage. Vachement dommage.

A18 - L'étoile devant laquelle vole l'Albatros dans la séquence 104

Une étoile très différente de celle devant laquelle l'Albatros tombait nez à nez avec le Squale. S'inspirer peut-être d'un type d'étoiles réel mais qu'on ne voit que rarement dans les films de science-fiction ; par exemple une naine blanche ?

En tous cas, comme souvent pour les plans dans l'espace : rendre ce plan fascinant, suffisamment fascinant pour pouvoir garder le plan pendant un long temps.

A19 - L'astroport de Vestra

Une variation de l'astroport d'Ourson V, mais complètement vide.

Un autre tarmac vide ?

Ou, plus économique : utiliser le même tarmac que pour celui d'Ourson V, mais selon un autre axe ?

La aussi : rajouter des éléments en post-production ? Des immeubles ? Mais alors : des installations abandonnées, vides.

A20 - La soute de l'Albatros

Utiliser un autre décor - en fait, la timonerie - dont on aura retiré tous les accessoires et les hublots. Cela dans un souci d'économie, mais pas seulement : c'est aussi pour que ce décor, qu'on ne voit qu'une fois, soit « accordé » au reste du vaisseau. Un espace nu, donc, et visiblement peu utilisé. En résumé : une soute.

A21 - Les décors de la seconde partie du film

Pour l'architecture de cette deuxième partie, nous nous inspirerons des décors de « Le cabinet du docteur Caligari ».

La différence, c'est que, dans le film de Robert Wiene, le jeu, lui, aussi était expressionniste et outré, alors qu'ici, les comédiens qui jouent les habitants de cet univers jouent tout à fait normalement. Ces personnages trouvent cet environnement tout à fait normal. Pour eux, il est quotidien, banal, anodin même.

Donc, presque aucun angle à 45°, des courbes là on attendrait des droites, etc.

A22 - La cabane de l'astroport de Vestra

Cette cabane est le premier bâtiment que nous voyons dans la seconde partie du film. Le style de ce bâtiment n'est pas très loin de celui de la barge : mêmes perspectives absurdes, même absence d'angles droits, même aspect métallisé neuf (par contre, un autre type de métal : autre couleur, variante du métallisé, une autre matière).

Sinon, faire sentir que c'est une construction absurde : un parallélépipède carré sur pilotis, qui pourrait être circonscrite dans un cube de trois mètres d'arrêtes, au milieu de nulle part. L'escalier qui y mène est tout aussi absurde : lui aussi en métal neuf, avec peut-être des marches inégales, des rampes qui ne sont pas parallèles, etc.

A23 - L'intérieur de la cabine sur l'astroport de Vestra

Un intérieur complètement nu, sans rien, sinon... Une porte.

Cette porte est en fait la raison d'être de ce lieu. Cette pièce n'a d'autre fonction que de mener à cette porte, et donc est complètement vide.

Des murs de la même matière que l'extérieur ? Du métal neuf, donc ?

La pièce « suivante » est évidemment exactement la même que la première. Je le rappelle : la seule fonction de cette construction, c'est d'avoir une porte permettant de passer d'une planète à l'autre.

A24 - La grande maison du descendant de la Princesse Ella

Plusieurs métaux ; ici pas seulement blancs et gris métallisés mais du cuivre, du doré, des bleus-gris métallisés, etc. La version chic et imposante de l'architecture de ce second univers.

Beaucoup d'ornements, de meubles, de décorations ; mais tout toujours très étrange pour nous.

Certaines choses nous semblent enfantines : par exemple, du plastique neuf et coloré des jouets des années 70 (Fischer Price).

A25 - La taverne

Ici, comme tous les décors de la seconde partie : aucun angle droit, des murs métallisés, des meubles absurdes, etc. Avec quelques éléments absurdes en plus : des escaliers qui ne mènent nulle part, des fenêtres qui donnent sur un mur, etc.

Mais aussi, ici, une volonté de donner un côté festif à l'endroit : des posters, des guirlandes de lumières. Cette volonté festive, pour les spectateurs comme pour l'équipage de l'Albatros, ne fonctionne absolument pas. Elle est oblitérée par le côté dérangeant.

Partir, peut-être, d'un endroit réel, un de ces lieux improbables où l'on se demande comment quelqu'un a pu concevoir un lieu pareil ?

N'oublions pas que ce décor ne servira que pour une seule séquence, de quelques plans. Ce serait dommage de devoir le construire.

A26 - Le cabinet du médecin.

Là, véritablement, le cabinet du Docteur
Caligari : murs en métal, pas d'angles droits, etc.
Ici aussi : un décor réel adapté ?

*A27 - Le terrains herbeux où s'est retiré
l'Albatros*

Des collines herbeuses, à la pente douce.
Quelque chose d'anglais. Une impression de
sérénité.

Un terrain de golf, peut-être ?

B : EFFETS SPÉCIAUX

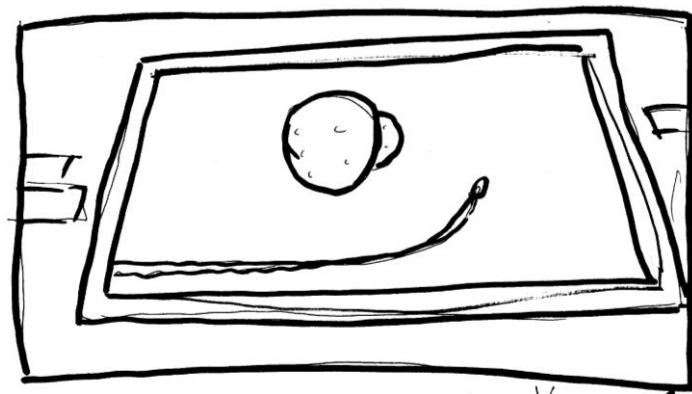
Note préalable

Je décris dans ce document les effets tels que je les conceptualiserais si je les créais moi-même tout seul.

Je suis très conscient que la phrase précédente peut sembler un peu risible : je ne suis pas un spécialiste des effets spéciaux. Par contre, j'ai dû finaliser en montage des plans d'effets spéciaux pendant ma courte carrière de monteur, carrière qui, quand même, remonte à plus de 20 ans. Mais j'ai lu des interviews de Duncan Jones (le réalisateur du magnifique film « Moon » et, très accessoirement, le fils d'un chanteur de variétés des années 70, nommé David Bowie). Duncan Jones, lui, commença sa carrière comme spécialiste des effets spéciaux en publicité. Dans ses interviews, il indique que les effets spéciaux, de nos jours, doivent, comme il y a 20 ans, encore et toujours, être conceptualisés par couches successives.

Donc, dans beaucoup de cas, décrire ces différentes couches permettra, je crois, de décrire ce que je désire comme effets spéciaux, et d'un peu anticiper leur complexité, leur financement et les moyens de les réaliser.

B01 - La fenêtre de la chambre de Mylène



Évidemment, derrière la fenêtre au tournage : un Green-Screen.

On s'éloigne de cette fenêtre en travelling arrière combiné à un pano. Il faudra enregistrer le mouvement, pour le répercuter sur l'incrustation de la fenêtre. Mais peut-être le mouvement pourrait être répercuté différemment pour les lunes que pour le reste du ciel : cela pour copier l'impression que nous avons, sur terre, que la lune reste toujours à la même place dans le ciel. Mais peut-être cela rendrait alors le plan malaisé à comprendre. À essayer.

Décrivons l'intérieur de la fenêtre :

Première couche :

Le ciel. Mauve, ou violet. Partir, j'imagine, d'un ciel réel, « terrestre », sans nuage, et en modifier la couleur.

Deuxième couche :

Le vaisseau spatial, que l'on devra d'abord confondre avec un avion. Puis infléchir sa trajectoire vers le haut, pour bien faire comprendre que c'est en fait un vaisseau spatial.

Utiliser une image d'avion à réacteur « terrien » actuel, qui vole très loin ?

En tout cas : pour autant que je me rappelle, j'aimais beaucoup les fusées dans le ciel de « Gattacca ». S'en inspirer ?

Troisième couche :

Les deux lunes. Ne PAS utiliser des images de la vraie lune. Créer ces deux lunes, en images 3D, 2D, ou en maquette.

Quatrième couche :

Halo autour des lunes - sans doute créer cela juste par étalonnage.

B02 - Les hologrammes

Pour les hologrammes de la séquence 2, ainsi que pour tous les hologrammes du film :

On filme à part les hologrammes et on les superpose ; mais une superposition qui ne doit pas être parfaite. Il faudrait que les hologrammes soient translucides, mais pas de manière uniforme. Peut-être émettre un peu de fumée à l'endroit où apparaît l'hologramme, fumée qu'ensuite on éclaire, pour « aider » l'hologramme ?

À tester, jusqu'à parvenir à un système qui nous satisfasse, pour tous les hologrammes du film.

B03 - L'astroport

Les plans dans l'astroport, surtout dans la séquence 3, mais aussi dans les suivantes, sont en mouvement, et souvent des mouvements complexes, avec grue, travelling, etc. Cela demandera de planifier très précisément ces plans, et d'ensuite filmer couche par couche, avec un Motion Control et un Motion Recorder.

Si c'est possible et intéressant pour le plan de travail, le tournage de ces plans peut être en grande partie pris en charge par une seconde équipe, plus réduite. Après que l'équipe principale ait filmé la couche où jouent les comédiens, les autres couches peuvent être filmées par cette seconde équipe.

Exemples de couches pour le plan 3.2. :

Couche 1 : L'Employé et quelques autres personnes : marchands, membres d'équipage, etc., qui sont DEVANT les premiers robots arachnoïdes.

Couche 2 : Un robot arachnoïdes qui passe de gauche à droite. (Ou plus exactement : les éléments de ce robot que nous avons besoin de filmer en « réel », pour y coller ensuite les éléments 3D ou de maquettes.)

Couche 3 : Quelques autres personnes qui passent, entre le premier et les autres robots.

Couche 4 : Deux robots arachnoïdes qui passent de droite à gauche.

Couche 5 : D'autres personnes, entre les robots

et les trois premiers vaisseaux.

Couche 6 : Trois vaisseaux côte à côte.

Couche 7 : Trois ou quatre membres d'équipage, qui marchent entre le troisième vaisseau et le quatrième.

Couche 8 : Les trois vaisseaux suivants côté à côte.

Couche 9 : Plan vide. (Il est toujours intéressant de filmer le plan « à vide », avec personne et rien dans le champ. Cela peut nous sauver la mise, quand on finalise les effets spéciaux).

B04 - Les vaisseaux spatiaux

Parfois, quand on aura des plans rapprochés, par exemple des plans de l'oeil de l'Albatros : dans ces cas-là, sera construite une partie de la carlingue, dans laquelle on placera l'oeil.

À part ces cas-là, les vaisseaux spatiaux seront, évidemment, recréés en 3D. Mais pas seulement en 3D.

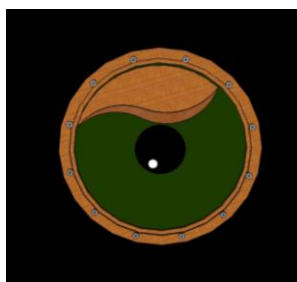
En tant que spectateur, je suis rarement tout à fait convaincu par les vaisseaux spatiaux en 3D. Mais dans le (très beau) film « Moon », j'avoue n'avoir pas non plus été convaincu par les maquettes. L'idéal, pour « Le dernier voyage de l'Albatros », serait de mélanger les deux techniques. Le mélange d'éléments réels, de maquettes et d'éléments 3D, empêche le spectateur d'identifier l'un ou l'autre des procédés et de ressentir donc une impression de fausseté.

Il serait intéressant donc d'avoir une ossature faite en maquette, en bois, et que la vapeur qui sorte des tuyères, ainsi que les yeux des vaisseaux spatiaux (cf. B05) soient réels. Le reste serait pris en charge par la 3D.

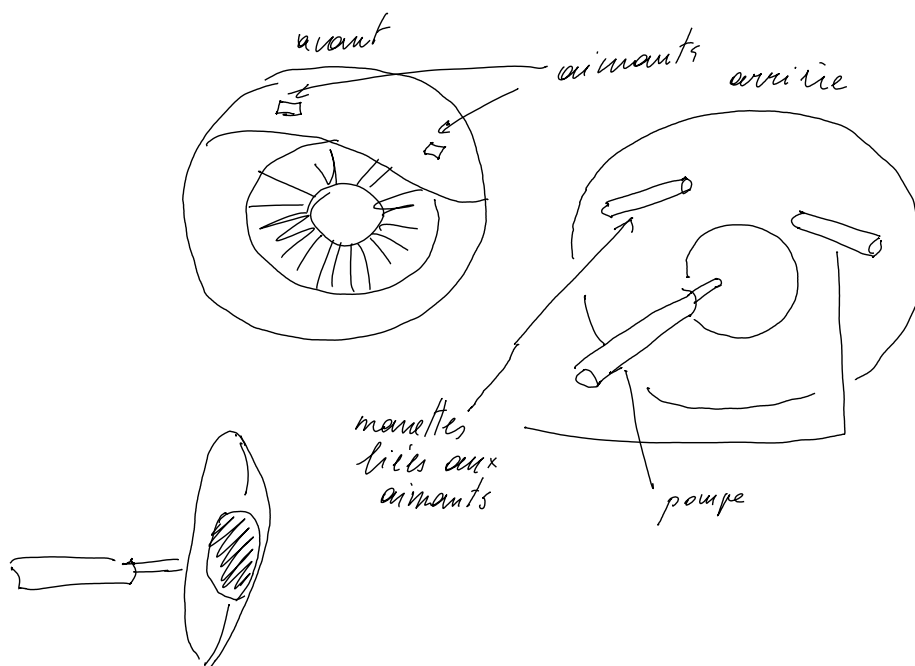
B05 - Les yeux de l'Albatros, tant intérieur qu'extérieur (et ceux des autres vaisseaux spatiaux)

Pour les yeux des vaisseaux spatiaux, s'inspirer de l'oeil de Bob Razowski (Mike Razowski dans la version originale) dans « Monstre et cie » des productions Pixar.

D'après les interviews et commentaires audio de Pixar, un leitmotif : il est difficile de rendre un oeil très expressif. On ne peut jouer que sur deux facteurs : le premier très subtil - trop subtil : la grosseur de l'iris ; le deuxième, plus simple et plus expressif : les mouvements et les positions de la paupière. Faire vivre et exprimer un oeil demande donc surtout qu'on fasse bouger la paupière.



Je préférerais qu'on ne crée pas les yeux des vaisseaux spatiaux en 3D, mais de les faire « en dur », et qu'ils soient animés par des marionnettistes.



Cela ne serait pas nécessairement une économie de temps de post-production et d'argent. Le but est surtout que les comédiens puissent jouer devant un oeil qui leur semble réel, et non pas un cercle vert pomme.

Des yeux les plus proches possibles des yeux humains, pour produire le maximum d'empathie. En tout cas, des yeux de couleur différente mais toujours des couleurs d'yeux humains.

B06 - Les portes-lanières

(Séquence 6)



Cette idée de portes-lanières fonctionne plus ou moins bien sur papier ; cela peut sembler séduisant à la lecture. Mais à l'image ? Est-ce que ce sera vraiment convaincant ? Est-ce que ce sera seulement compréhensible ?

Il faudra faire des essais préalables poussés. Si cela ne fonctionne pas, il faudra concevoir un autre type de porte « magique ».

J'avoue que, au moment où j'écris ces lignes, je n'ai aucune idée comment créer et finaliser ces « porte-lanières », ni par quoi éventuellement les remplacer.

B07 - L'écran avec l'image de Roger le Pirate

L'écran semblera, au final, fait dans une matière qui évoquera le papyrus. Probablement : un écran en Green-Key. Le déroulement se fera de manière peu technologique, avec des poulies, etc. de préférence : un véritable appareillage, qui fonctionne vraiment. Mais un appareillage très performant : il faut que l'écran puisse être déroulé très rapidement !

Sur le Green-Key, la première couche sera donc le papyrus, avec ses imperfections, et éclairé par la lumière de la timonerie. La seconde couche, ce sera le visage de Roger le Pirate, « traité », par un assez simple (me semble-t-il) effet vidéo, pour sembler être fait de lignes.

B08 - Les grappins entre l'Albatros et le Vaisseau Pirate

(Séquence 26 et 28)



Pour les grappins que le Vaisseau Pirate envoie sur l'Albatros, il serait intéressant d'utiliser à fond les possibilités de la conception 3D.

Dans le film « Monstre et cie » de Pixar, dans la séquence qui se passe dans le lieu de stockage des portes, on voit un nombre énorme de portes ; bien plus de portes que permettraient un tournage « réel » ou une animation, que ce soit en dessin animé ou en plasticine. Il n'y a que la 3D et l'informatique (la multiplication quasiment infinie de petits pains virtuels que permet l'informatique) qui puisse créer un tel nombre de portes. Et puisque les grappins, dans « Le dernier voyage de l'Albatros », seront fait très probablement en 3D, autant utiliser le plus possible les possibilités de cette technique.

Donc, beaucoup, beaucoup de grappins. Avec la difficulté suivante : chaque grappin doit donner l'impression de suivre sa propre trajectoire et avoir son propre comportement.

B09 - L'Albatros décolle enfin !

(Séquence 28)

Couches :

- 1- Le tarmac
- 2- Les deux vaisseaux spatiaux
- 3- Les grappins et les passerelles

Ici, encore, les grappins et les passerelles ont chacun un comportement individualisé : d'abord quand l'Albatros se décolle violemment d'eux ; ensuite quand le Vaisseau Pirate décolle et les laisse derrière lui : les grappins et les passerelles doivent tomber au sol, mais différemment : les passerelles tombent en ligne droites, mais avec lenteur, comme des ballons ; les grappins tombent encore plus lentement, mais en flottant sur l'air et en tournoyant, comme des feuilles mortes.

B10 - L'Albatros et le Vaisseau Pirate s'éloignent de Vestra



(Plan 30.1)

Couches :

1- L'espace. Une partie dans la lumière du soleil et une partie dans l'ombre : on y distingue les premières étoiles.

2- La planète Vestra, en partie dans l'ombre, en partie éclairée. Une image qui doit être majestueuse, très détaillée. Activer, par cette image, notre fascination des planètes vues de l'espace.

Dans la partie ombragée, quelques points de lumière indiquent une activité humaine. Mais

beaucoup moins de points de lumière et donc beaucoup moins d'activité que sur notre bonne vieille terre actuelle - en tous cas, beaucoup moins de lumières qu'en Belgique !...

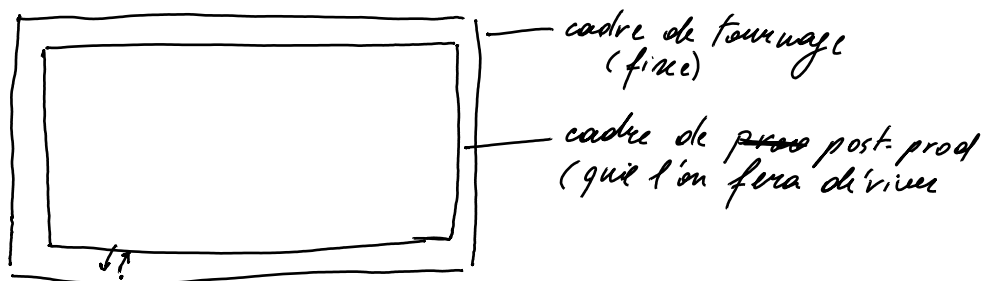
B10A - La légère dérivation des plans dans l'espace

Les « vraies » images prises dans l'espace, celle, par exemple, de la NASA, ces images ne sont jamais vraiment fixes mais donnent toujours l'impression de lentement dériver. Cela est simplement dû au fait que l'endroit d'où filme la caméra est lui-même toujours un objet mouvant : une navette spatiale, une station orbitale, satellite artificiel, etc.

Dans « Le dernier voyage de l'Albatros », je voudrais donner à tous les plans fixes dans l'espace cette même impression de légère « dérive ».

Cela sera créé en post-production :

Au tournage, on prévoira un cadre légèrement plus large, dans lequel en post-production, on dérivera.



B11 - Les monolithes et leurs constructions

Les monolithes doivent être probablement créés en 3D, ne fut-ce que parce qu'ils doivent être tout à fait raccords avec la construction de pierres

qu'ils commencent à construire autour d'eux fin de la séquence 51, et cette construction doit, idéalement, être tellement complexe que la créer en maquettes serait impossible (même argument que pour les grappins ; cf. B08).

B12 - Les osselets

Les osselets ont la forme des osselets classiques de notre terre, mais ils ont un aspect plus rugueux et plus bruts que ceux en plastique de nos enfances. Ils émettent une lueur - juste un effet d'étalonnage ?

De plus, ils restent en l'air.

De préférence, cet effet sera effectué sur le tournage, avec de simples fils de nylon. À essayer.

Abandonner toute cette idée des osselets qui échappe à la pesanteur s'il faut le faire en 3D, ou avec des effets compliqués.

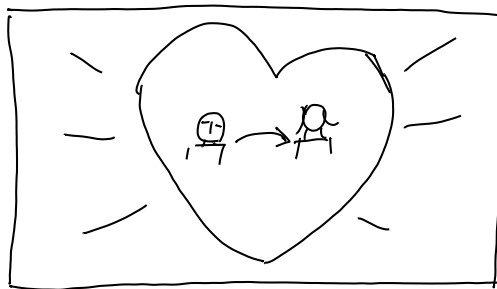
B13 - Les coeurs des autorisations de fleurette

Première couche : le coeur, mais même s'il est rose bonbon, c'est un coeur réaliste, qui de préférence bat. Un coeur en 3D, je présume. Pour ce coeur, on peut très bien « sentir » le côté artificiel de la 3D.

Deuxième couche : les visages, de part et d'autres des ventricules du coeur. Des visages en 3D, avec quelque chose de photos d'identité. Un côté vieil image télévisuelle, pour ces visages ? Lignes de balayage apparentes ? Ou un côté illustrations imprimées, encore plus vieillottes ?

Entre les visages, une flèche, très simple, très visible.

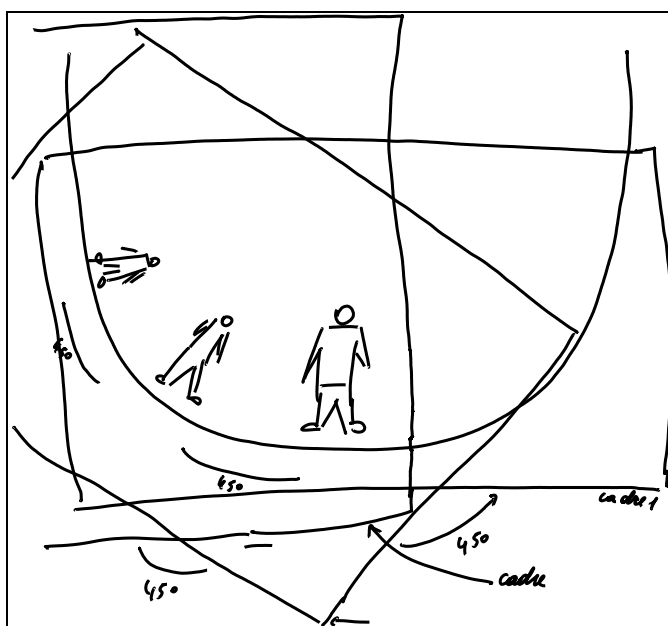
La superposition entre la deuxième et la première couche ne doit pas être parfaite.



B14 - Le changement de la direction de la force de pesanteur dans les jardins de l'Albatros

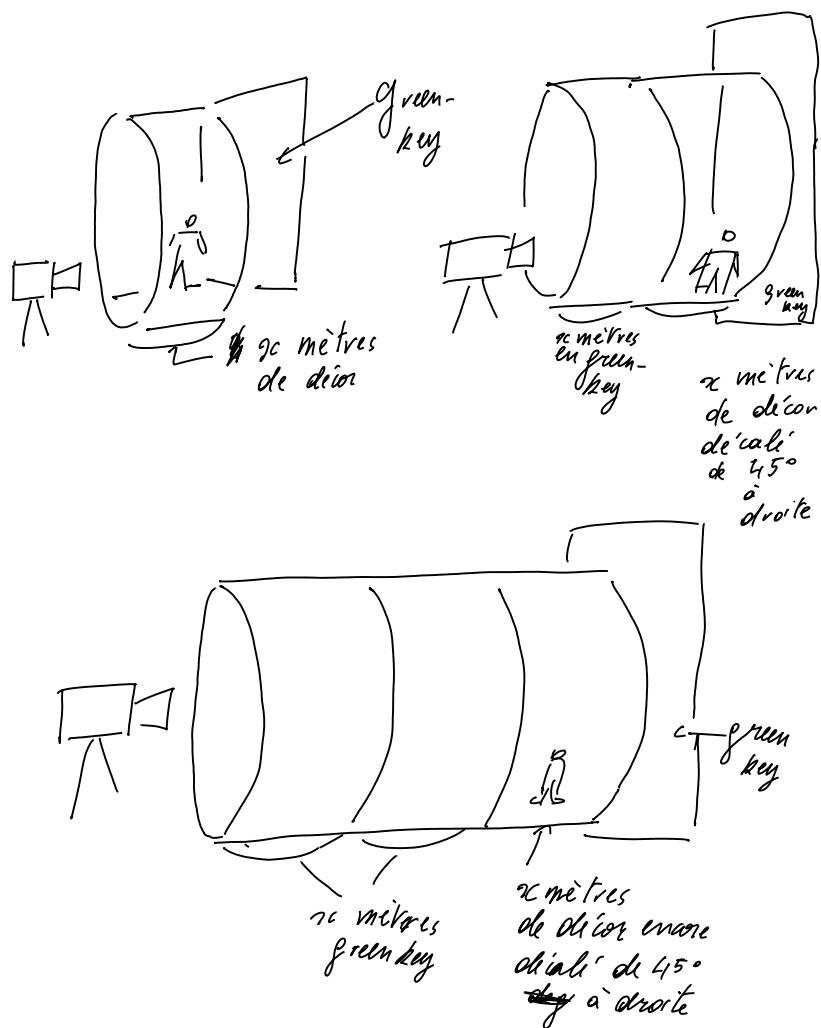
Cette idée de direction de la force de pesanteur qui change petit à petit est, me semble-t-il, une vraie idée de science-fiction, c'est-à-dire quelque chose de frappant, de poétique et qui ne se voit pas dans la réalité. Mais cette idée, je l'avoue, n'est pas primordiale pour l'histoire. Si c'est exagérément compliqué ou exagérément cher, j'accepterais, la mort dans l'âme, de la sacrifier.

Je vais tenter d'expliquer comment nous pourrions parvenir à cela.



Il faut filmer successivement les différentes

couches de pesanteur, comme dans l'exemple ci-dessus : d'abord le cadre 1, puis le 2, puis le 3, et ensuite incruster l'intersection du 2 et 3 avec le 1, dans le 1.



La caméra reste fixe, et c'est le décor qui, à chaque couche, se décale. Par exemple sur l'exemple ci-dessus, il se décale à chaque fois de 45°.

B15 - Nuage étoilé, quand on efface la mémoire

En surimposition, pendant un instant très bref, un nuage étoilé et lumineux, qui va du front de la personne à l'appareillage. J'avais vu un très bel

exemple de cela à la fin du film « The hidden » (mais c'était il y a longtemps ; ma mémoire, peut-être, réinvente).

Effet fait à partir de petites lumières, filmées dans le noir ? Aider l'effet par un étalonnage ad hoc ? Ou par un éclairage ad hoc ?

Ce que je propose ressemble peut-être trop aux « Pensives », dans Harry Potter ? Peut-être y a-t-il une meilleure idée, pour signifier que l'on retire une partie de leur mémoire aux personnes ?

B16 - Disparition des hommes sur échasses

Cette disparition pourrait éventuellement se limiter à un fondu enchaîné entre le champ avec les gens sur échasses et le champ vide.

Mais peut-être y a-t-il un autre effet, plus sophistiqué, que nous pourrions utiliser, comme la « désagrégation moléculaire », comme on le voit dans Doctor Who (Saison 4, épisode 13) ou dans « X-Men 2 ».

Faire des essais préalables.

B17 - Les voiles de l'Albatros

(Séquence 68)

Comme les Vaisseaux Spatiaux, les voiles de l'Albatros doivent être un mélange d'une part de prise de vue « réelles » (sans doute en maquettes) et, d'autre part, de la 3D. Notre problème, c'est que l'Albatros doit pouvoir replier très rapidement, presque instantanément, ces voiles, le temps d'un « Oups ! »

Comment parvenir à cela ?

B18 - Passerelles spatiales

Il y a deux solutions pour tourner les plans de passerelles spatiales : tout d'abord par couches

successives, comme nous l'avons pratiqué souvent jusqu'ici pour ce film :

Première couche : le fond, l'espace étoilé ou le soleil en fusion, en fonction de la séquence.

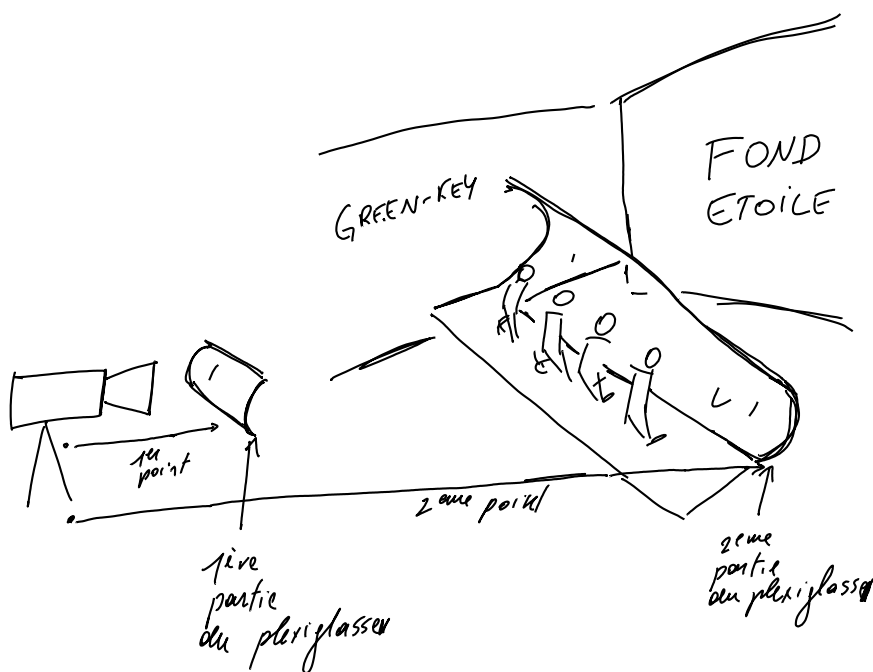
Deuxième couche : l'amorce du Vaisseau Pirate, de l'Albatros et le côté éloigné de nous du tube en maquettes, ou en 3D.

Troisième couche : les gens qui marchent la passerelle, devant un fond vert.

Quatrième couche : Filtre pour « troubler » l'image des gens, comme ils l'auraient été par le plexiglas.

Cinquième couche : le côté le plus proche du tube.

L'autre solution, c'est d'utiliser la perspective forcée et un swing and tilt base sur le soufflet :



B19 - Mouvements des boîtes des lames vivantes

Les boîtes doivent se mouvoir silencieusement souplement.

Des boîtes télécommandées ? Ou, plus simplement : tirées hors-champs par des fils de

nylon ? Cela si les boites sont suffisamment légères.

B20 - La « montée » des lames vivantes

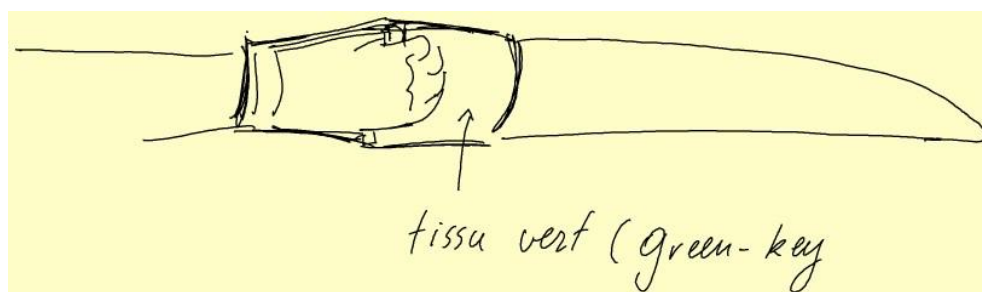
Alors que Roger le Pirate doit se pencher pour attraper ses lames vivantes, le Capitaine Durand, lui, n'a besoin que de tendre les mains pour que les lames montent jusqu'à elles.

Essayer de faire cela avec des fils de nylons ? Mais des fils de nylons qui, au bout, seraient prolongés par des élastiques, ce qui donnerait à leur mouvement vers le haut quelque chose de souple.

Ou bien les monter « à la main », c'est-à-dire que quelqu'un, avec ses bras ou des bâtons peints en Green-Key, les monteraient « à la force du poignet » ?

B21 - Les lames vivantes se solidarissent avec l'avant-bras

Une fois qu'on tient des lames vivantes, elles se solidarissent avec l'avant-bras et deviennent un prolongement du bras.



Une fois que cette transformation a été faite, l'effet est relativement simple : la main qui tient la poignée des lames doit être couverte d'un « gant » en Green-Key, éventuellement avec des « guides », c'est-à-dire des points qui permettent, en postproduction, de toujours localiser sur

l'image la position de ces lames. Ensuite, remplacer le grand en Green-Key par un morphing entre l'avant-bras et l'épée.

Par contre, comment les comédiens peuvent-ils « enfiler » ce gant en agrippant les lames ? Surtout le Capitaine, où c'est la lame qui vient à ses mains ?

B22 - Figure de Katsuhiko

Je peux me tromper mais j'ai l'impression qu'il y a une façon relativement simple de réaliser cet effet où les lames bougent à une vitesse inhumaine : c'est en passant, au sein du plan, de 24 images par seconde, à 5, 6 images par seconde.

Le Capitaine Durand fait ses mouvements à vitesse normale, pendant que les autres comédiens dans le champ prennent bien soin de bouger le plus lentement possible.

(Cf. dans l'épisode 13 de la série 3 du Doctor Who, les mouvements monstrueux des têtes)

B23 - Les câbles translucides

Des tuyaux, probablement en 3D.

Même remarque que pour les grappins : utiliser au maximum les possibilités, si possible, de la 3D, pour avoir un nombre énorme de câbles.

B24 - Les larmes de l'Albatros

En surimpression : des larmes en 3D ? Ou des gouttelettes d'huile dans de l'eau ?

B25 - Les lances enfoncées dans le corps du Capitaine Durand

On ne voit jamais les lances qui s'enfoncent dans le corps du Capitaine Durand. Non, le plan ne commence que quand les lances sont déjà là. Ce qui est bien pratique.

Beaucoup de lances, mais sans exagération tout de même.

Il faut que le sang apparaisse après le début des plans. Pour cela, il faudra prévoir plusieurs costumes du Capitaine Durand, et des costumes adaptés pour tenir les lances, avec des poches de sang pouvant s'y libérer.

B26 - Le corps du Capitaine Durand soufflé hors du sas d'entrée

Première couche : le décor du sas.

Deuxième couche : un traitement de l'image, un trouble très rapide de l'image, qui donne l'impression de la fuite extrêmement rapide de l'air hors du sas.

Troisième couche : Green-Key : le Capitaine Durand, couché sur un plateau, soudain tiré en arrière par un gros élastique. Ventilateur puissant !

(On voit cet effet à plusieurs reprises dans la série Galaktika de 2004, très bien fait et probablement à un coût réduit.)

B27 - Le corps du Capitaine Durand en orbite autour de l'Albatros

Troisième couche : l'espace, les étoiles, le fond étoilé.

Deuxième couche : le corps du Capitaine Durand, filmé devant un Green-Key, et dérivant lentement, porté par des élastiques.

Première couche : l'Albatros.

B28 - Destruction de l'arme de Christophe Belvak par le bâton d'un moine (séquence 100)

Il serait intéressant que cette destruction soit « réelle », c'est-à-dire que l'arme soit fabriquée dans balsa très léger et remplie de différents petits éléments. Le coup de bâton le détruirait vraiment, et le ferait exploser en projetant en tous sens ses éléments.

Evidemment, dès lors, prévoir plusieurs répliques de cette arme.

B29 - Le Capitaine Durand détruit toutes les lances d'un geste de ses lames (Séquence 100)

Dans cette séquence-ci, on n'utilise plus le raccord ou la perspective pour cacher l'impact des lances : on voit, dans le plan, le Capitaine détruire les lances avec ses lames.

Mais comment faire cela ? Je ne vois encore aucune solution astucieuse et économique. Je crains que nous ne pourrions faire l'économie de la 3D. Les lances devront, ici, être peintes en Green-Key (peut-être avec des guides pour en faciliter le remplacement informatique en postproduction), et ensuite remplacées par des lances créées en 3D. Ces lances 3D suivront les trajectoires des lances réelles, tant qu'elles seront dans les mains des moines, pour ensuite abandonner ces trajectoires et se diriger toute droite vers le Capitaine Durand et ses lames vivantes, ce que les lames réelles ne feront pas, car elles seront trop lourdes.

Les lances réelles seront aussi, évidemment, suffisamment molles pour éviter de blesser qui que ce soit sur le plateau.

Le plan 100.20., qui dans ce découpage est un et un seul plan, devra sans doute être coupé en plusieurs sous-plans au tournage, et cela pour permettre qu'on y insère les effets spéciaux.

B30 - La désintégration des boîtes de zircon sauvage (plan 106.10.)

Faire trois fois le plan, une fois avec les boîtes, une deuxième avec un peu de fumée et de

poussière résiduelle, une troisième fois vide.

En post-production, dès que la désintégration commence, les boîtes devront être séparées du reste de l'image, et traitées de manière de donner l'impression qu'elles *hésitent* à se désintégrer.

Morphing entre les boîtes et la poussière en suspension ?

Prévoir des boîtes à l'aspect massif mais en fait très légères, pour qu'elles puissent être retirées et remises très vite dans le champ.

B31 - Les objets qui volent dans la taverne

Dans la taverne où les machinistes boivent un verre, les objets, plateaux, verres, etc., volent en l'air depuis le bar jusqu'à la table des clients, et ensuite prennent le chemin inverse. Une façon de faire cela serait d'accrocher ces objets à des fils de nylon, que l'on ferait bouger d'en haut. Mais, alors, les mouvements manqueraient de souplesse.

La solution la plus élégante, me semble-t-il, serait d'utiliser de vrais serveurs (ou tout au moins des comédiens qui ont travaillé comme serveurs) pour que le mouvement des objets soit fluide.

Ces serveurs seront entièrement couverts d'une combinaison en Green-Key. Il faudra filmer couche par couche, quasiment objet volant par objet volant.

C - Son

Note préalable

Les films de science-fiction sont un genre sonore. Dans « Star Wars », que serait un sabre-laser sans son son ? Rien qu'un tube à néon mou !...

Pendant la première partie de « Le dernier voyage de l'Albatros », nous n'aurons jamais de son agressif ou dérangeant mais toujours des sons avec quelque chose d'organique, d'humain même.

Comment parvenir à cela ?

Une idée de Nicholas Blasband (qui n'est pas seulement mon petit frère, mais qui est aussi ingénieur du son) : partir de bruits de bouche humaine, qui sont ensuite traités. Cette idée est un point de départ, qu'il faudra tester. Mais c'est un point de départ intéressant et, en tout cas, c'est la métaphore de la direction que nous devons suivre dans cette première partie : des sons humains, les plus proches de nous, les plus rassurants possible.

Dans la seconde partie du film, nous chercherons, par tous les moyens, de gêner le spectateur : sons aigus, crissants, crispants, artificiels, et parfois aussi des « mirages sonores », des sons créés artificiellement qui ne correspondent à rien de naturel.

C01 - Ambiance de la chambre et des couloirs de la maison de Mylène

Une ambiance champêtre, a priori classique : le sempiternel bruit des vents dans les arbres et les cris d'oiseaux. Mais, rappelons-le, nous nous trouvons sur une autre planète. Donc : une planète avec des arbres différents, des feuilles différentes, des oiseaux différents !...

Il faut donc un traitement du son qui décale et différencie ces bruits de vents et d'oiseaux, mais que cela reste, néanmoins, clairement, des bruits de vents et d'oiseaux. Un traitement doux et mélodieux. Une étrangeté, mais sans dépaysement excessif et dérangent.

C02 - Son du vaisseau spatial qui vole au loin

Ce son est lointain, et donc affaibli par la distance. Mais on devine qu'à sa source, il était puissant, voire même assourdissant. C'est la même impression, en fait, que les avions à réaction qui volent très loin dans le ciel.

De nouveau, peut-être, comme pour les effets spéciaux, s'inspirer peut-être du film « Gattaca » : je me rappelle un très beau son, à la fois crédible et étrange (mais, peut-être, mon imagination réinvente, tant ce son, que l'effet du son, que l'image... Il faudra vérifier sur pièce. Quelqu'un a-t-il un DVD de « Gattaca » à prêter ?)

C03 - Ambiance salle d'eau Mylène

Dans cette salle d'eau, un vrombissement, musical, organique, avec dedans des sons d'eau. Un son le moins technologique possible.

Ensuite, deux ambiances se rajoutent :

Une première ambiance quand le capitaine Durand ouvre la « cuvette ». C'est une ambiance plus aigue, encore plus musicale que l'ambiance du lieu (une voix humaine traitée ?) Cette ambiance-là est dépourvue de tout élément liquide.

La deuxième ambiance surgit quand apparaissent les hologrammes. Cette ambiance-là suit les modifications des hologrammes. Quelque chose des

modifications d'un signal radio, mais le moins technologique possible. Comme le son d'un phénomène magique changeant.

Ce son sera réutilisé, avec des variations, pour tous les hologrammes du film.

C04 - Ambiance de l'astroport d'Ourson V

Je propose que l'on adopte, pour l'ambiance de l'astroport, la même stratégie que pour la chambre de Mylène : s'inspirer d'une ambiance réelle, et ensuite recréer chacun de ses éléments en les décalant. Ici, en l'occurrence, partir de l'ambiance d'un véritable petit aéroport, l'analyser, identifier chacun de ses sons, et recréer chacun de ces sons en le décalant.

Toujours un côté « rond », low-tech, agréable à l'oreille, pour chacun de ces sons décalés. L'astroport devrait être beaucoup plus agréable à entendre qu'un aéroport réel.

C05 - Les sons des robots arachnoïdes

Les robots arachnoïdes font pas mal de bruits en bougeant, en se déplaçant, en actionnant leurs pinces. Des bruits de moteur grippé, mais un moteur en bois, un mécanisme d'horloge en bois.

Les robots arachnoïdes discutent aussi entre eux, et surtout se disputent. Ils utilisent pour cela un langage digital, avec deux sons très reconnaissables, l'un étant le zéro, l'autre le un. Deux sons de nouveau mécaniques, et de nouveau une mécanique en bois - ou bien deux sifflements ? En tout cas, ces successions binaires s'accélèrent ou se ralentissent et leur force varie, selon les « humeurs » des robots arachnoïdes.

C06 - Traitement des voix des vaisseaux spatiaux

Les vaisseaux spatiaux parlent avec voix humaines, tant masculines que féminines, qu'on aura traitées pour les rendre extrêmement majestueuses, et même inhumaines.

Mais ce traitement gardera ces voix tout à fait audibles, et absolument pas désagréables : on doit tout de même entendre la voix de l'Albatros pendant tout le film !...

C07 - Les Vaisseaux Spatiaux qui décollent

Pas le son assourdissant de nos fusées et de nos jets actuels pendant leurs décollages. Un son plus « rond », plus agréable à l'oreille, plus organique. Mais néanmoins quelque chose de majestueux, quelque chose qui dégage une force.

C08 - Ambiance de l'Albatros (de l'intérieur)

L'Albatros émet une continuelle basse continue, une rumeur, moins mécanique qu'organique. Il serait adroit d'inclure dans cette rumeur les fréquences des bruits parasites du plateau (ronflettes, bruits de caméra, etc.) pour les couvrir par effet de masque une fois pour toute pendant une grande partie du film.

Quand l'Albatros sera à l'arrêt, cette ambiance sera particulièrement grave, et pas nécessairement audible consciemment par le spectateur.

Quand l'Albatros est en vol de croisière, à cette basse se superposent des sons plus aigus, qui varieront et pourront être plus audibles consciemment.

S'inspirer de :

- l'intérieur d'un sous-marin
- l'intérieur d'un organisme vivant, tel qu'il est symbolisé auditivement dans les films
- une basse continue qui gonfle, gonfle,

gonfle, mais sans jamais exploser, dans certaines introductions musicales (par exemple le début de « La passion selon saint Jean » de Bach ou celui de « Nixon in China » de John Adams).

C09 - Voix de la pierre parlante

(Séquence 5.)

La voix d'un homme dans la cinquantaine, plutôt grave, avec un gros gros accent bruxellois - la voix du Grand Jojo ? Celle de Jean-Paul Dermont ?

Une voix fortement filtrée - comme dans un jouet pour enfant. Et tout comme un jouet, la pierre vibre en parlant, ce qui fait que la voix est accompagnée d'une petite réverb très aiguë.

C10 - Ambiance plantation de portes

(Séquence 7.)

Ici, plus aucune ambiance champêtre décallée.

Une rumeur : comme si, en poussant, les portes faisaient du bruit. Des petits craquements aigus, des bruissements. S'inspirer (bon, là, ça devient un peu pointu) de la bande-son qu'Etienne Curchod créa pour mon spectacle « Filatures ».

C11 - La voix de Roger le Pirate, sur l'écran

(Séquence 13.)

Cette voix sera traitée, un peu, pour avoir une qualité un peu téléphonique.

Mais aussi un autre traitement, une harmonisation, j'imagine, pour rendre cette voix de femme masculine. Il faut, évidemment, que cet effet soit le moins sensible pour le spectateur possible. On doit vraiment croire que c'est une voix d'homme, sans ambiguïté possible.

C12 - Son de l'Albatros au décollage (entendu de l'intérieur)

Une rumeur grondante dans les ultra-graves s'ajoute à l'ambiance normale de l'intérieur de l'Albatros. De plus, des sons très inquiétants : bruissements, craquements, etc. Comme si l'Albatros, en décollant, risquait de tomber en morceaux.

C13 - Machines de l'Albatros

Un bruit de machines low-tech. Rien d'électronique ou de robotique. Mais des crissements des poulies, l'entrechoquement des bielles, etc. Des sons de feu, aussi : sons de flammes, de torchères, etc.. Et additionnés à tout cela, ici aussi, des craquements très inquiétant, comme si les moteurs pouvaient se briser à tout moment. Ainsi que des sons organiques : cris d'animaux, chants de baleine, voix humaines ?

C14 - Sons de l'Albatros au décollage (entendu de l'extérieur)

Comme l'Albatros est un très vieux vaisseau, aux sons habituels de vaisseaux qui décollent (C07), on rajoute ici des sons inquiétants, et encore plus inquiétant de l'extérieur que de l'intérieur ! Des stridences, comme si des moteurs s'emballaient, des petites explosions ! On doit avoir l'impression, que jamais, jamais, ce vaisseau spatial va parvenir décoller !

C14A - L'espace

Dans ce film, l'espace ne sera pas silencieux, même si c'est peu réaliste. Nous entendrons

toujours une basse continue, très très grave, (l'écho de l'écho du big-bang ?), ainsi que des vibrations occasionnelles, un peu moins graves, et changeantes (la vibration des étoiles ?)

C15 - Les vaisseaux spatiaux qui volent dans l'espace

Dans les films de science-fiction post-« Star Wars », les sons des moteurs de vaisseaux spatiaux s'inspirent de ceux des avions de ligne et des jets actuels. Dans « Le dernier voyage de l'Albatros », nous y inclurons des sons plus organiques, plus anciens : bruits d'hélices, bruits de bouche humaine, craquements de bois, etc.

C16 - Son « BOING ! »

(Séquence 38/46.)

Le bruit d'un choc mou, un bruit comique, un bruit de dessin animé. C'est le son du choc entre deux boucliers iona-radio-biologique-hevtéométriques. Pas le son du choc entre les deux vaisseaux.

C17 - Accélération de l'Albatros

(Séquence 38/46.)

Après le « BOING ! », l'Albatros bifurque en accélérant jusqu'à disparaître. Le son de ses tuyères en font de même : elles deviennent de plus en plus aiguës, presque atteindre les ultrasons, jusqu'à disparaître.

C18 - Les apparitions des gens sur échasses

Ces apparitions ne produiront aucun son

réaliste. Aucun bruit synchrone de pas, de vêtements, etc. Mais juste une sorte de vent, avec un côté organique : probablement des vents produits par des bouches humaines et ensuite traités, avec en même temps quelque chose de musical. En fait, chaque apparition émet son propre son, avec sa propre hauteur tonale. Plus il y a d'apparitions, plus ces sons s'auditionnent. Dans la séquence 67, cela forme un accord complexe et dissonant - ou pas dissonant ? À voir.

C19 - Les monolithes

Les monolithes d'une part émettent un vrombissement - peut-être un mirage musical ? un de ces sons qui semblent monter dans leur hauteur tonale mais augmentent en fait juste leurs harmoniques de façon cyclique ? - d'autre part, les monolithes ont des voix, des voix plus immenses et plus trafiquées encore que celles des vaisseaux spatiaux (ou en tout cas, trafiquées très différemment).

Il est impossible de savoir si ce sont des voix masculines ou féminines. Contrairement aux voix des vaisseaux spatiaux, il y a non seulement quelque chose de majestueux dans ces voix, mais aussi quelque chose d'effrayant. Elles peuvent être moins compréhensibles, moins harmonieuses aussi, que celles des Vaisseaux.

C20 - L'ambiance des jardins de l'Albatros

Première ambiance : l'ambiance générale de l'Albatros, mais ici étouffée, lointaine.

Deuxième ambiance, plus présente : des sons de feuilles, des crissements, ainsi que des petits sons musicaux, qu'émettent avec intermittence, les coques lumineuses en éclairant.

C21 - Voix mélangées quand on efface la

mémoire.

Des voix humaines, mélangées, des voix d'hommes, de femmes, avec quelques voix obligatoires : rires d'enfant ; cris ; berceuses maternelles ; babillages de bébé. S'inspirer, peut-être, de la pub que mon frère Nicholas sonorisa contre le Sida ? En tous cas, tenter de s'éloigner de ce genre d'effet sonore tel qu'il est pratiqué dans Harry Potter.

(Je n'ai rien contre Henry Potter, que du contraire. Mais ces films sont si populaires que leurs effets deviennent instantanément des clichés.)

C22 - Ambiance étoile

De façon peu réaliste mais néanmoins satisfaisante pour le spectateur, cette étoile produit une ambiance, un grondement proche de ceux des volcans.

Cf. l'épisode « 42 » (saison 3, épisode 7) du Doctor Who.

C23 - Son de la voile

Encore moins réaliste : les sons de la voile.

Les sons que fait la voile en ce dépliant (cliquetis, craquements, bruits d'appel d'air) ; les sons que fait la voile déployée (sons de vent dans les voiles, légers craquements de bois) ; les sons, enfin, que la voile fait en se repliant (les mêmes que ce qu'elle faisait en ce dépliant, mais « à l'envers », des sons précipités, des craquements, donnant, une fois de plus, l'impression que tout cela va casser !)...

Accompagner la voile déployée de sons de bouche humaine : murmure ? chant ?

Mais ces sons ne doivent pas être clairement identifiables comme des sons de bouches humaines. Il faut les modifier, leur garder un niveau bas,

les mélanger avec les autres sons, de manière à ce qu'ils ne puissent pas être identifiables et décelables consciemment.

C24 - Sons des lames vivantes

Au début de cette partie « son » de cette annexe, j'avais cité comme en exemple les sons des sabre-laser de « la Guerre des étoiles ». D'une manière similaire, les mouvements des lames vivantes devront être accompagnés de sons, pour renforcer les mouvements de ces lames, mais aussi, simplement, qu'elles soient crédibles.

Évidemment, des sons très différents de ceux des films de Georges Lucas. Des sons beaucoup moins technologiques, plus « vivants ». Une fois de plus : des sons de bouche humains traités ? Des sons animaux ? Un mélange ?

Il nous faut plusieurs sons différents :

Un son pour les lames qui s'élèvent vers les mains du Capitaine Durand.

Un son pour la solidarisation avec ses bras.

Un son pour les mouvements des lames.

Un son pour la manoeuvre de Katsuhiko (Ce son-là doit donner l'impression d'une accélération, d'une précipitation. Accélérer des sons ? Les rendre progressivement plus aigus ?)

*C25 - Ambiance intérieure du Vaisseau Pirate
(le Squale)*

Une variante pas sensiblement différente, juste un peu plus aiguë, de l'ambiance intérieure de l'Albatros.

Mais, mélangés à cette ambiance : des grondements rauques, les raclements de tôles et de gorge, quelque chose de la respiration empêchée d'un asthmatique, des sifflements : le Squale est très malade.

C26 - Son des métastases

Car, dans ce film, les métastases émettent un son. Si cela se trouve, dans la réalité aussi.

Un son effrayant et dégoûtant : grouillement humide, couinements, etc. Un son qui nous procure une impression répugnante.

Mais un son qui reste assez bas, à peine perceptible pour le spectateur - juste en dessous de l'indice Curchod.

C27 - L'Albatros envoie de l'énergie pour soigner le Squale

Un son de liquide sous pression dans une tuyauterie, mais, en même temps, un son que l'on associe à la vie, à l'énergie vitale. Une longue expiration ? Une voix de femme ? Cela doit rester discret.

C28 - Son de la plaque de pierre, quand elle se déplace

La plaque, en se déplaçant, pourrait faire un son plutôt comique, un peu le son d'un vieux moteur à vapeur : « Pot-pot-Pot ».

Un son presque musical, aussi ?

En tout cas, pas un son « steampunk », ni un son moderne synthétique. En fait, un son qui ne semble pas produit par des humains.

C29 - Son de l'air qui s'échappe du sas d'entrée (Séquence 92.)

Un son d'aspiration rapide, avec des sifflements s'accéléralant et devenant de plus en plus aigus, mais en même temps donner par ce son

une impression d'étouffement.

Y mêler, de façon peut-être subliminale, des râles d'asthmatique, des hurlements humains ?

C30 - L'atterrissage de l'Albatros

Une variation des sons du décollage de l'Albatros, mais avec des sons qui se « terminent ». Faire sentir, par ses sons, que le voyage se termine, se clôt. Une suggestion, pour cela : prendre certains des sons du décollage, et simplement les inverser.

C31 - L'astroport de Vestra

Après les bruits d'atterrissage de l'Albatros... Le silence !...

Ou, tout au moins, un silence de cinéma : quelques bruits d'arbres lointains, un ou l'autre cri ou chant d'oiseau.

Mais tout comme sur Ourson V : des bruits champêtres tout à fait différents de ceux de notre terre actuelle ; mais aussi : des bruits différents de l'ambiance champêtre que nous aurons créée pour Ourson V.

C32 - Le son de la barge

Un son musical, comme une flûte archaïque, dans lequel on entend un léger « tak-tak-tak » de bois. En tous cas, un son qui pour nous n'évoque aucun type de moteur connu. Et comme pour tous les sons de la deuxième partie : quelque chose de crissant, de dérangent.

Des phasings ?

C33- Le son du lecteur de radiation

Un son inattendu ; donc : ni le son qu'on associerait avec un appareil de lecture, ni avec un insecte.

Je proposerais de nous inspirer du très joli « tu-tu-tu » des crapauds, c'est-à-dire un son à la foi organique et musical. Mais de nouveau : tirer le son vers quelque chose de dérangent, en y rajoutant des éléments dérangement, aigus, etc.

C34 - Son des désintégrateurs

Un son musical à l'envers. Par exemple : beaucoup d'instruments (un orchestre ?) qui jouent chacun une note au hasard en unisson, et note qu'ensuite l'on inverse. Rajouter sans doute d'autres sons, peut-être à l'envers, mais pas seulement. Cela pour casser le côté purement musical.

Évidemment, rajouter des stridences ; rendre ce son dérangent !...

C35 - Le changement d'ambiance après le passage de la porte de translation.

Dès qu'on franchit une porte de translation, l'ambiance sonore change. Je ne sais pas encore à quel moment exactement cela se déroule. Est-ce quand le personnage a franchi la porte ? Quand la caméra a franchi la porte ? Nous en aviserons au montage-son et au mixage.

Mais en tous cas, il faut un changement d'ambiance quand on passe d'un côté à l'autre de la porte. Un changement conséquent.

Dans les séquences 108/109., en l'occurrence : après avoir franchi la porte de translation, il faudra revenir à l'ambiance d'Ourson V qu'on avait au début du film.

C36 - Ambiance dans le hall d'entrée de la

grande maison

L'ambiance d'une fête qui se déroule dans une pièce à côtés : éclats de voix, rires, et. Mais en même temps, quelque chose de crissant, d'aigu, d'un peu désagréable. Des fréquences aiguës continues ? (Un peu comme mes acouphènes ?)

C37 - Ambiance du couloir de la grande maison

Une ambiance tout à fait différente de celle du hall d'entrée.

Une ambiance plus citadine ? Mais une citée du futur ?

De nouveau, dans cette ambiance : crissements, sons aigus, etc.

C38 - Ambiance de la taverne

De nouveau, quelque chose d'aigu, de crissant, et.

Mais de plus : les sifflements d'air que font les objets en volant ; et une musique, une musique qui se voudrait festive, dansante même, mais qui passe au-dessus de la tête des machinistes - et au-dessus de la tête des spectateurs.

Prendre un des thèmes du film et en faire, quasiment, du Ligetti ?

De plus : par la porte, derrière la Princesse Ella, s'échappe une ambiance citadine. Mais là aussi : une ambiance décalée ; là aussi : une ambiance avec des éléments stridents, désagréables, etc.

C39 - Ambiance du cabinet médical

Appareillages, gouttes à gouttes, alambics, etc. : les bruits qu'on entendrait chez un

alchimiste, ajoutés à des sons de technologie médicale actuelle, voire futuriste.

De nouveau, en plus, quelque chose de dérangentant.

C40 - Ambiance du terrain herbeux

Une ambiance champêtre, mais, une fois de plus, une ambiance champêtre décalée. Nous ne sommes pas sur la Terre mais sur une autre planète. Idéalement, il n'y aura pas d'arbre, ni arbustes, ni buisson dans ce décor. Donc, le son de départ sera celui du vent dans l'herbe. Y rajouter aussi d'autres sons. Voix humaines traitées ?

Par contre, ici, rien de crissant, d'aigu, etc. Ce sons-là caractérisent l'empreinte humaine, dans la seconde partie du film. Et comme ici, il n'y a aucune empreinte humaine...

D - Musique

Intuitivement, pour l'instant, j'ai l'impression que la musique de « Le dernier voyage de l'Albatros » devrait être de la musique tzigane, du jazz manouche français, du kletzmer, ou s'inspirer de ces genres de musique, comme le font, par exemple, Zach Condon et son groupe « Beirut », ou le groupe « A hawk and a hacksaw ».

Dans « Le dernier voyage de l'Albatros », nous racontons l'histoire d'un groupe bringuebalant qui fait un voyage difficile. Quoi de plus logique que d'utiliser, pour ce film, les musiques d'ethnies bringuebalées par l'Histoire, dont le destin tout entier était un voyage difficile ? Ce type de musiques peuvent être mélancoliques ou héroïques, mais peuvent très bien verser dans le comique. Cela tombe bien : dans les comédies, la musique est toujours problématique. (Les comédies « Neuf mois » et « Le nom des gens » utilisaient, avec bonheur, du kletzmer.)

D01 - L'astroport de Vestra

Jusqu'à la séquence 3, on est resté à l'intérieur. C'était un film de SF en chambre. Et là, tout d'un coup, musique TONITRUANTE ! Tout comme l'image, là, la musique doit en jeter un max ! Par contre, une légère ironie. Un peu le même mélange entre musique triomphale et ironie qu'on retrouve souvent, par exemple, chez John Adams (par exemple dans « The grand pianola music »).

D02 - L'arrivée des moines néo-cartésiens

Ici un décalage ironique du cliché de la musique militaire hollywoodien, genre : les commandos arrivent !...

Partir, donc, d'un tambour martial, qu'il faut ensuite ironiser, avec quelque chose de kletzmer ou de tzigane.

D03 - Thème de la Princesse

Peut-être un thème léger, charmant, charmeur, tout comme l'est la Princesse Ella elle-même ? Un thème qui suit et commente avec ironie l'action ?

D04 - La poursuite entre l'Albatros et le Vaisseau Pirate

Un thème simple, qui progressivement se complexifie et s'accélère. Des percussions simples ? Un cymbalum ? (Cf. « Le troisième homme » ?)

D05 - Les permissions de fleurettes

Il serait intéressant d'avoir une petite musique guillerette, ironique, sur ces séquences dans la timonerie, une musique qui se termine en suspend quand on passe à une des séquences intermédiaires. Ces séquences-là, elles, seraient dépourvues de toute musique.

L'idée serait de créer un mouvement entre moments avec musique et moment sans musique, similaire à celui de la séquence de train, au début de « Eternal sunshine of a the spotless mind ».

D06 - La construction de pierres autour des monolithes

(Séquence 51.)

Une musique qui nous donne cette idée de construction, de complexité croissante. Un peu comme ces ouvertures de Bach, où une voix est rejointe par une seconde, puis une troisième, etc. (Par exemple, un exemple parmi plusieurs centaines d'autres : l'ouverture de « L'offrande musicale ».)

D07 - Hélène marche vers le Capitaine Durand

(Séquence 62.)

De nouveau, une musique ironiquement martiale, qui suit le rythme rapide de la marche furieuse d'Hélène vers le Capitaine. C'est une toute petite intervention musicale, qui se termine en suspend sur le « CAPITAINE ! » d'Hélène.

D08 - Le « combat » contre les Gens sur échasses

De nouveau, une musique militaire ironique, doublée d'une musique de suspense ironique, qui court de la séquence 69 à la séquence 67, et qui épouse les différences au rythme de ces séquences.

Cette musique s'arrête quand nos personnages pénètrent dans les jardins, pour laisser place à l'effet sonore des gens sur échasses.

D09 - La mort du Squale

Un air qui commence fin de Séquence 77 et va jusqu'au début de la 80.

Un air triste, mélancolique, tragique même, mais sans rien de solennel, sans tralala. Utiliser ici tout ce que le kletzmer ou les musiques tziganes peuvent avoir de mélancolique.

D10 - Le « voyage » dans la construction de pierres

Un thème qui évoque un voyage, mais avec du second degré. Un peu le genre de musiques qui, jadis, commençaient sur des plans de roues de train à vapeur se mettant en mouvement, et utilisaient le rythme s'accélégrant de ces roues comme base de son propre rythme.

Un thème qui va donc en s'accélégrant, mais aussi en se complexifiant progressivement. Mais toujours avec quelque chose d'ironique : n'oublions pas que c'est un voyage absurde.

Donc, une musique absurde, avec une ironie.

D11 - Le corps du Capitaine, en orbite autour de l'Albatros (séquence 94)

Une musique mélancolique, mais seulement légèrement mélancolique. Pas une musique funèbre - en tous cas un air beaucoup moins funèbre qu'à la mort du Squalé.

Indiquer, par la musique : c'est triste que le Capitaine Durand soit mort, mais pas vraiment triste, parce qu'il n'est pas si mort que ça...

Ce morceau de musique doit soudain se terminer en « suspend », quand le doigt du Capitaine bouge et s'accroche au vaisseau.

D12 - Réapparition du Capitaine Durand vivant !

Dans le pano du plan 100.15., une musique triomphale soudain s'élève ! Mais triomphale au second degré, la version ironique et tzigane des envolées opératiques de Murray Gold pour Doctor Who (en particulier, dans une situation dramatique similaire, l'apparition du dixième docteur, en pyjama, à la porte du Tardis, dans l'épisode 2.1.)

Ce début fracassant laisse place à une musique attentiste, un thème qui n'en finit pas de ne pas

se terminer, et qui tend toute la dispute entre le Capitaine Durand et le Frère Majeur, pour soudain exploser dans le plan 100.20C., quand le Capitaine Durand et les Moines se précipitent les uns sur les autres... Ensuite, quand on arrive sur le hublot, la musique se termine.

D13 - L'apparition du fantôme de Mylène

Un air mélancolique, qui commence dans le 102.6., ou même plus tôt dans la séquence, et qui se prolonge dans la séquence 103. Cet air se mélange avec les sons qui accompagnent l'apparition du fantôme, et se termine, presque étranglé, dans les sons que produit l'effaceur de mémoire.

D14 - Musique de la taverne

Cf. Annexes son C38.

D15 - L'Albatros reprend du service

Quand l'Albatros « décolle » en arrachant ses racines de la terre, un thème se construit, instrument par instrument, pour finir par soudain éclater, triomphant, sur la séquence 115. La réverbération de la dernière note se termine sur le premier plan de la séquence 116.

E - RÉALISATION

E01 - Les robots arachnoïdes

Dans les plans dans le spatioport, Les robots ont un peu la même fonction, que les mousses l'auront dans la timonerie : rendre les plans vivants et créer du mouvement dans le cadre.

Un peu aussi comme les petits animaux dans les dessins animés de Walt Disney.

Ces robots ont des comportements individualisés. Ils racontent des petites histoires très simples en second plan : ils se disputent, portent des charges, bougent des caisses, perdent parfois une ou l'autre de leurs propres pièces, qu'ils cherchent et récupèrent. Chacun a quasiment son caractère propre, même s'il reste très simple. Ils ont des buts, des tâches à accomplir.

E02 - Les découpages des séquences se déroulant dans la timonerie

Évidemment, dans ce storyboard, tous les découpages des séquences se déroulant dans la timonerie sont particulièrement indicatifs. Je ne sais pas encore, à ce stade, à quoi ressemblera précisément cette timonerie, comment les acteurs et l'équipe vont y circuler, etc. Je fais donc, ici, pour ce décor, un découpage des plans dont je crois avoir besoin, plus qu'un découpage réel. Le découpage réel ne sera possible que sur le plateau ou, à la limite, grâce à la maquette finale du décor.

Il faudra donc sans doute prévoir un temps un

peu plus long que d'habitude de mise en place et de découpages pendant le tournage, pour ces (nombreuses) séquences dans la timonerie.

On pourrait être tenté de construire cette timonerie en fonction du découpage. Même s'il faudra faire quelques aménagements, pour permettre certaines actions (espace assez large pour permettre le combat de la séquence 100, barre face au grand hublot, grand pupitre permettant l'action des séquences 53/55/57, etc.), néanmoins, je préférerais qu'en dehors de cela, on crée cette timonerie comme un espace réel, qu'on obéisse à des facteurs esthétiques, pratiques et logiques, comme on le ferait avec une vraie timonerie de vaisseau spatial, et qu'ensuite on y adapte le découpage, au risque de se retrouver parfois un peu coincé sur le tournage. J'aimerais pouvoir avoir le plus possible l'impression que cette timonerie est un décor presque réel, jusqu'à certains défauts et difficultés des décors réels.

E03 - Les mousses

Dans la plupart des séquences de ce film, il faut qu'il y ait du mouvement en second plan, de la vie.

La fonction des mousses, dans ce film et, en particulier dans les séquences de la timonerie, est d'être cette présence constante dans le second plan. Ils ne cesseront d'y bouger, d'être occupés à toutes une série de tâches, d'y introduire du mouvement.

Ces mousses sont assez nombreux pour qu'on ne puisse pas les individualiser. Ce qui sera assez pratique : on ne les fera jouer que le nombre d'heures par jour légalement permises par la législation pour les mineurs, et ensuite, on les remplacera. Idéalement, il faudrait ainsi trois équipes de mousses, avec chaque fois les mêmes types physiques (par exemple : un enfant blond, une fille rousse, un enfant sombre, etc.)

Il y aura un coach enfant, mais avec un travail plus étendu et plus de responsabilité que d'habitude. C'est lui qui dirigera ces enfants, en tentant d'anticiper les desideratas de la

réalisation et du cadre. De plus, il dirigera sa propre petite équipe : ses propres habilleurs, maquilleurs, assistants, etc. Une équipe très réduite et qui ne se trouvera sur le plateau que les jours où tournent les mousses, mais une équipe dont le coach aura la charge complète, pour que ces mousses soient le moins possible un poids sur le reste de l'équipe.

Il faudra donc un coach-enfant qui aie des velléités et de l'expérience dans la réalisation.

Faire très attention à ne pas faire surjouer ces enfants - voire même tout à fait les empêcher de jouer.

Peut-être leur présence muette et mystérieuse est suffisante. Cf. les fabuleux figurants quasiment amorphes de « Kaameloot ».

E04 - Montage parallèle : l'Albatros à l'extérieur/la timonerie ; de la séquence 21 à 46

De la séquence 21 à 46, il y a deux actions parallèles, qui s'entrecoupent rapidement de l'une à l'autre. Évidemment, au tournage, il faudra considérer chacune de ces actions comme une seule et longue séquence, et y regrouper les plans par axes, etc.

E05 - Chorégraphie

Nous nous rappelons tous, avec une ironie nostalgique, de ces moments, dans des films ou des séries de science-fiction, qui suivent de près la réplique hurlée : « ATTENTION ! ON PASSE DANS UN CHAMP D'ASTÉROÏDES ! » ou bien : « ATTENTION ! LE VAISSEAU SPATIAL EST BOMBARDÉ ET LES BOUCLIERES SONT SUR LE POINT DE LÂCHER ! », ces moments, donc, où les comédiens et la caméra, dans un ensemble plus ou moins synchronisé, se secouent d'une façon très

sérieuse et, pour nous, de nos jours, un peu ridicule.

Dans les films récents, quand on veut donner l'impression que le sol est secoué dans tous les sens, souvent on le secoue véritablement dans tous les sens. Sur « Galaxy Quest » et « Inception », les décors étaient construits sur des verrins et bougeaient réellement sous les comédiens. Leurs réactions étaient beaucoup plus justes et crédibles que, par exemple, dans le Star Trek originel.

Mais hors des questions de budget (ces décors sur verrins coûtent évidemment très chers), dans la séquence 100 de « Le dernier voyage de l'Albatros », tout l'équipage est secoué, sauf le Frère Majeur et les moines néo-cartésiens, qui, eux, restent tout à fait immobiles, comme si, pour eux, le sol est immobile. Nous n'avons donc d'autre choix que d'utiliser les vieilles méthodes de Star Trek !...

Par contre : dans « Doctor Who », une série télévisée britannique pour enfants et grands enfants (une série dont je suis un fan absolu depuis 1966 et qui est une de mes inspirations pour ce film), ces méthodes antédiluviennes sont utilisées sans que cela ait l'air ridicule. Dans cette série, les mouvements des extraterrestres, des robots, ainsi que ceux des équipages des vaisseaux spatiaux secoués, sont toujours crédibles. Cela pour une raison simple : dans l'équipe, est incluse une chorégraphe ; une personne qui, en préparation et sur le plateau, s'assure que tous les mouvements soient justes, crédibles, intéressants.

Nous devrions en faire de même et avoir un ou une chorégraphe pour ces moments où le vaisseau spatial est secoué.

E06 - L'Albatros « promène » le Vaisseau Pirate

(Plan 34.2.)

Le plan 34.2. est le genre de plan que les américains appellent « roller coster shot », car il ne cesse de pivoter, de changer de sens, brusquement.

Idéalement, ce plan devrait donner le vertige

et se situer, pour 87 % des spectateurs, juste avant la nausée.

E07 - Les apparitions des gens sur échasses

Les apparitions des gens sur échasses ne seront accompagnées d'aucun effet. On rendra ces gens fantomatiques par un maquillage très pâle, par l'absence de son synchrone, et par un jeu détaché. Ils ont l'air absent, rêveur. Ils donnent l'impression d'être ailleurs. Ce qui est logique : ils ne sont rien d'autre des souvenirs réincarnés.

E08 - Gag du moine qui tient une bure

(Séquence 59.)

Le gag absurde de la séquence 49, l'apparition d'un moine avec un costume, est peut-être trop absurde, et en contradiction avec le ton du reste du film. Il faut donc le prendre avec des pincettes et prévoir des solutions de remplacement. Il faudra donc :

- une version du plan sans ce gag
- une version du plan où le moine passe en second plan, sans que Laurence Vernier ne le voit, puis repart ensuite, après qu'elle ait refusé la bure
- une version où le moine juste repart.

E09 - Trois séquences (48, 49 et 52) qui pourraient être chaque fois filmée en un seul plan-séquence

Un lecteur très attentif de ce storyboard (une scripte, par exemple) aura remarqué que nous avons trois séquences très rapprochées l'une de l'autre, trois séquences qui pourraient tenir en presque un seul plan, ce qui permettrait d'y favoriser l'aspect comique.

On peut dès lors se demander si tous les autres plans du découpage sont bien utiles. Ne suffirait-il pas de se concentrer sur ces trois plans-séquences, sur leur rythme interne, sur leur caractère humoristique, et oublier les autres plans plus rapprochés ?

Mais décider de la qualité de ces plans-séquences sur le tournage, de leur rythme interne et surtout de leur caractère comique, me semble périlleux. De plus : même si chacun de ces trois plan-séquence est, pris à part, réussi, drôle, parfaitement rythmé, il est par contre impossible à estimer à priori si la succession de ces trois plan-séquences est heureuse. Peut-être nous rendrons-nous compte au montage qu'il serait plus adéquat de « sacrifier » un ou deux des plans-séquences, et d'utiliser alors les plans plus rapprochés.

Donc, ces plans plus rapprochés sont tout à fait nécessaires.

E09A - Appel à la seconde équipe ou au coach enfant

On verra régulièrement dans ce storyboard les phrases « *Ce plan peut être filmé par une seconde équipe* » ou « *Ce plan peut être filmé par le coach enfant* ».

Je n'indique pas cela par paresse. Selon ma courte et parcellaire expérience des tournages de film, c'est justement le genre de plans pour lesquels il est difficile de mobiliser une équipe de tournage toute entière. Par contre, il est facile de les faire tourner par une équipe réduite. C'est aussi le genre de plans que l'on sacrifie aisément pendant le tournage, et qui peuvent manquer cruellement au montage. Donc, anticiper et retirer ces plans de l'équipe principale pour les confier à une autre équipe *seems like a good move*.

Evidemment, ces tournages par deuxième équipe et par le coach enfants n'ont de sens que si l'équipe principale, pendant ce temps, peut tourner autre chose dans un autre décor.

E10 - Hélène marche avec fureur vers le Capitaine Durand

Cette marche furieuse, dans le storyboard, est éclatée dans une série de plans fixes qui ne cessent de sauter allègrement d'un côté de l'autre de l'axe. L'idée, c'est de donner à cette simple manche un côté emphatique, opératique, évidemment ironique, évidemment au second degré.

Mais à posteriori ? Après montage ? Est-ce que cette idée fonctionnera pour les spectateurs ? Les sautes d'axes ne seront-elles pas plus perturbantes qu'autre chose ?

Il faut donc tester ce découpage avant le tournage, ne fut-ce qu'en en tournant une maquette avec une caméra de Bar-Mitzvah.

Si cela ne fonctionne pas, alors rester un seul côté de l'axe, mais en variant le plus possible les grosseurs de plan des amorces d'Hélène.

*E10A - Plans fixes ou vraiment fixes ?
(Séquence 91)*

La stratégie, dans la séquence 91, c'est de n'avoir que des plans fixes, de ne se permettre aucun mouvements de caméra ou travelling, hormis le filé qui accompagne la projection des lances. L'idée est d'ainsi renforcer ces filés, qui seraient alors les seuls mouvements de la séquence.

Mais quand on parle de plans fixes, s'agit-il de ce qu'on appelle dans le cinéma actuel des plans fixes, c'est-à-dire des plans avec des petits mouvements, des petits recadrages, ou bien des cadres vraiment fixes, des cadres que l'on retrouve par exemple dans les films de Chantal Ackerman ou dans certains films asiatiques, où la caméra est fixée au pied et toutes les frictions du pied bloquées ?

Là, pour le coup, le vieil adage « On filmera les deux solutions et on verra au montage » ne tient pas : je ne nous vois pas filmer une séquence aussi complexe, avec tant de plans, de deux façons différentes. C'est un choix que nous devons faire avant de tourner.

Souvent, quand on tourne un film, la tiédeur, le besoin de se rabattre sur une solution plus sécurisante et plus traditionnelle, toutes ces attitudes prudentes et timides, sont de mauvaises conseillères. Il vaut mieux, à l'inverse, aller jusqu'au bout d'une idée et prendre la solution la plus téméraire. Il vaut mieux se tromper qu'être prudent, mais alors là, se tromper jusqu'au bout, jusqu'à cela devienne un style.

Ici, la solution la plus raisonnable serait d'avoir des plans fixes « classiques », avec des têtes de pieds souples et des recadrage. Donc, évidemment, nous opterons pour l'autre solution : des plans vraiment fixes, avec toutes les frictions du pied bloquées.

E11 - Les lances dans le corps du Capitaine Durand

Dans la séquence 91, les lances que les Moines projettent sur le Capitaine Durand ne l'atteignent que par montage. Mais c'est un montage imperceptible, qui reste caché au spectateur, et qui donne donc l'impression que les deux plans raccordés ne forment qu'un seul et même plan.

Signalons que, pour moi, c'est le découpage le plus efficace possible, et non pas un découpage fait pour cacher le manque de moyens. Même avec des moyens infinis et tous les effets spéciaux possibles et imaginables à ma disposition, c'est le découpage que j'aurais utilisé :

Montrer l'impact des lances dans le corps du Capitaine Durand ne serait pas seulement compliqué et demanderait beaucoup d'effets spéciaux, mais serait aussi un découpage peu efficace : il impliquerait que l'on ralentisse l'action en répétant deux mouvements qui sont tellement concomitants qu'ils se chevauchent presque : celui où les moines projettent leurs lances ; celui où ces lances pénètrent dans le corps du Capitaine Durand.

Pour ne pas répéter ces deux moments, il faut choisir l'un d'entre eux deux. Je préfère montrer les moines projetant leurs lances, et en voir ensuite le résultat, avec les lances déjà fichées

dans le corps du Capitaine Durand.

E12 - Les découpages des séquences dans la timonerie

Un lecteur particulièrement attentif de ce storyboard aura remarqué certaines positions étranges de personnages, ainsi que de longs moments où des personnages sont immobiles comme des piquets. C'est particulièrement sensible dans cette séquence mais c'est un problème récurrent, dans le décor de la timonerie. Comme indiqué plus tôt : les découpages dans ce décor sont encore indicatifs. Il est difficile d'anticiper précisément ce que la timonerie permettra comme découpage. Je ne pourrais donc qu'insister sur une bonne préparation préalable de ces séquences, sur maquette, sur plan à l'échelle, et sur un décor défini par des lignes au tape. Et sur le tournage, du temps devra être prévu pour mettre en place les déplacements et les découpages dans la timonerie.

E13 - Après le combat entre le Capitaine Durand et les Moines : à quel point gore ? (Séquence 100)

Atténuer, dans les limites de la crédibilité, l'horreur d'une telle scène dans la réalité. Pas de hurlements, plutôt des gémissements. Pas trop de sang. Pas de côté « Kill Bill ». Se rapprocher plus de Luke Skywalker qui perd son bras dans « Star Wars 2/5 ».

F - COSTUMES

NOTE PREALABLE

Tout comme le son et les décors, les costumes seront différents entre la première partie et la seconde du film.

Dans la première partie (jusqu'à l'atterrissage sur la planète Vestra, séquence 105) : quelque chose de désuet, de déjà connu par les spectateurs, quelque chose donc de rassurant - XIXe siècle, steampunk.

Dans la seconde partie (après l'atterrissage) : des vêtements pour nous angoissants tellement ils nous semblent inconnus et incompréhensibles.

F01 - « Pyjama » du Capitaine Durand

(Séquences 1 et 2)

Pas un pyjama à proprement parler. Le Capitaine Durand n'est pas le genre à porter un pyjama, surtout quand il passe la nuit avec une femme. Normalement, il dormirait nu. Mais, c'est bien connu, les nuits peuvent être fraîches sur le continent nord d'Ourson V. Donc, il porte une sorte de pantalon, une sorte de « shalvar », que lui aurait prêté Mylène. Tissu léger, aisé, flou, évidemment dans un noir (cf. F02) usé et délavé.

F02 - Costumes divers sur l'astroport (en fait : vêtements des habitants du continent nord de la planète Vestra)

Le style vestimentaire du continent nord de la planète Ourson V : des vêtements souples, dans un tissu très fin et très résistant, dans des coupes qui suivent les formes du corps, sans les épouser de trop près. Les seules couleurs acceptées pour ces costumes sont le noir, le blanc et les nuances de gris, cela pour des raisons religieuses complexes que je ne vais donc pas détailler dans ce document.

Ses vêtements ont un côté steampunk, mais la version saharienne. C'est-à-dire : s'inspirer des vêtements que les occidentaux portaient quand ils allaient dans le désert dans la première moitié du XXe siècle : uniformes militaires, combinaisons de pilote, explorateurs, etc.

Parfois l'une ou l'autre touche arabe ou indienne : un shalvar, une keffiyah, un turban, etc. Beaucoup d'accessoires dans un cuir noir et brillant - mais jamais jusqu'au sado-maso !

F03 - Costume « de base » sur l'Albatros

Pour les costumes des membres d'équipage de l'Albatros, nous suivrons le style Steampunk mais en évitant certains écueils et avec certaines adaptations.

Premier écueil : nous nous méfierons du style « western » que peut facilement entraîner le steampunk. Un exemple de cette dérive : le style de beaucoup de costumes de la série de Science-fiction « Firefly ».

Une autre dérive qui nous guette dans le style steampunk pour les costumes, c'est le côté « déguisé », le côté cosplay, comme dans les deux photos suivantes :

Pour éviter ces écueils, il faudra unifier le

style des costumes, en restreindre les possibilités.

Tout d'abord restreindre la gamme des couleurs. Et cela en évitant le plus possible les couleurs associées au western : les jaunes pâles, les bruns, les bruns carmins, les marrons, les couleurs sables, etc.

Nous devons donc choisir une autre gamme de couleur. Par exemple, dans une production récente de « Bérénice » au théâtre 210, les comédiens portaient des costumes trois-pièce dans les tons jaunes et bordeaux très frappants.

Une autre façon d'unifier le style, c'est de s'astreindre à des coupes assez simples, épurées, et d'éviter de trop surcharger les costumes, d'essayer de garder une ligne générale et de ne pas verser dans le déguisement.

La photo ci-dessus en est un bel exemple, même si y effleure deux autres écueils dont nous devons encore nous méfier : le style « branchouille » et le style sado-maso, noir, cuir, un peu à la Matrix.

Pour casser le côté Steampunk, le côté Dickens-western, pour que les costumes de l'équipage de l'Albatros aie un style unique et personnel et ne soient pas juste référentiels, il serait intéressant d'y inclure des éléments d'autres sources.

Par exemple, le style « Cosmos 1999 ». Evidemment, juste des pointes, que nous combinerons au style steampunk : ça et là un col roulé, quelques pantalons à patte d'eph', juste quelques accessoires pour troubler le style steampunk, pour que le style de ces costumes dépasse l'inspiration steampunk et devienne le style personnel, unique, de l'équipage de l'Albatros.

Par contre, la seconde source que je propose pour trouver le style steampunk ne pourrait pas se limiter à des pointes et modifierait les costumes

en profondeur : c'est s'inspirer des costumes de marins, et des marins toutes les époques.

Les habits de marins ont toujours été très spécifiques, surtout pour des raisons pratiques. Par exemple : les pantalons courts, les chemises sans col, les bottes, les corsaires, etc.

Une dernière indication : ces costumes doivent être propres, souvent élégants, mais usés.

Même dans ces costumes, il faut sentir l'empreinte du Temps, qui est, rappelons-le, le thème principal de ce film.

F04 - L'uniforme de la seconde, Laurence Vernier

Une variation sobre et élégante, mais très discrète du costume général de l'équipage. En fait, une version plus sobre et moins usée du costume du Capitaine.

F05 - L'uniforme de la « maîtresse des machines », Hélène.

Version très épurée, pour la coupe, du costume des membres d'équipage en l'Albatros. Un noir brillant, qui dessine les formes du corps d'Hélène. C'est le seul membre d'équipage qui pourrait se permettre du cuir et un côté (un peu, le moins possible) sado-maso.

En tout cas, un côté « Vavavoum ! »

Hélène est une *bomba astoria* (Astoria XXII est sa planète d'origine), et cela doit être souligné et augmenté par son costume.

F06 - Le costume de Christophe Belvak, l'avocat

Le costume de Christophe Belvak est dérivé de celui des autres cadres de l'équipage de l'Albatros, mais il est tout de même beaucoup plus chargé et gothique que celui des autres : on y trouve toute une série d'ajouts inutiles, de colifichets, d'ornements. Pour l'avocat, le côté pratique du costume n'est pas très important.

Entre autres détails : montre-gousset, foulard et cravate, et même boucle d'oreille et l'un ou l'autre piercing.

Quelque chose d'un tzigane, mais sans trop pousser le côté too much des tziganes. Quelque chose aussi d'une très élégante femme orientale, avec des vêtements en couches, beaucoup de bijoux lourds et voyants.

F07 - Guillaume, avant d'être engagé

La version « plage » des habits d'Ourson V : un marcel et un bermuda, évidemment gris, mais un gris très délavé. Quelque chose de ridicule, mais en même temps, Guillaume parvient à porter cela avec aisance et simplicité. Ses vêtements sont un peu trop grands, usés, mais Guillaume a quelque chose d'un jeune prince : tout lui va, même les vêtements les plus ridicules !... (En tout cas : lui trouver des vêtements qui donnent cette impression.)

F08 - L'uniforme du Capitaine Durand

Un costume trois-pièce, élégant, qu'il porte très bien, fait sur mesure. Mais de tous les membres d'équipage qui, sur l'Albatros, ne travaillent pas physiquement, c'est le Capitaine Durand qui a le costume le plus usé et le plus raccommoqué. Des rapiécages, en tissus et en cuir ; un cuir alors très usé.

Mais peut-être suis-je ici trop timoré. Peut-être faut-il oser faire quelque chose de plus flamboyant, de plus baroque, de plus frappant, avec le costume du Capitaine Durand ? Johnny Depp a montré, par sa création du Capitaine Jack Sparrow dans « Pirates des Caraïbes », que pour ce genre de personnages de Capitaines décalés, l'audace paye - et paye *big time*.

Peut-être faudra-t-il tenter d'autres pistes, chercher, en s'inspirant de Jack Sparrow, non pour son costume et son maquillage (au contraire : nous devons rejeter toutes les inventions spécifiques de Johnny Depp, nous en éloigner le plus possible !) mais nous inspirer de l'audace et de la logique poussée jusqu'à l'absurde qui a guidé la création de ce personnage, de son costume et de son maquillage.

Cette recherche-là, nous devons la faire avec l'aide et la collaboration du comédien qui joue le Capitaine Durand.

F09 - Mylène

Mylène porte une grande robe floue, très artiste baba dans la soixantaine, mais dans le style et les couleurs du continent nord de Vestra V. Un gris foncé.

F10 - Le Marchand

Tout en restant dans le style et les limites des costumes de la planète Vestra (noir, blanc, gris, steampunk « saharienne »), un costume de mauvais goût. Des coupes ne se mariant pas et peu seyantes. Un côté bling-bling mal assumé.

Un costume ostentatoire mais, contrairement à celui de l'avocat, un ostentatoire de mauvais goût.

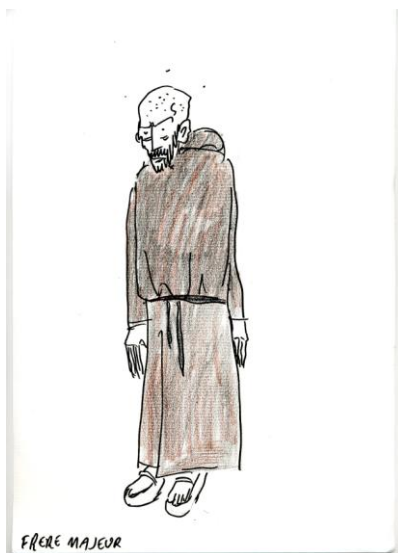
F11 - Les Machinistes

Le costume des machinistes part de la même base que les autres membres d'équipage de l'Albatros : steampunk, Cosmos 1999, marins, etc. Mais leurs costumes sont beaucoup plus fonctionnels et lorgnent sur le bleu de travail, avec beaucoup de poches et de ceintures, pour y accrocher des outils.

Chaque machiniste a un costume différent et des outils différents, accrochés différemment, selon sa personnalité et ses besoins.

F012 - Habits des moines néo-cartésiens et du Frère Majeur

Au départ, j'avais pensé habiller les moines avec la bure cliché des moines catholiques.



Mais c'est trop cliché. C'est même devenu un cliché de films de science-fiction, qu'on a vu et revu, dans par exemple « Star Wars » ou dans « Alien 3 ».

Il faudrait donc renouveler, ou réinventer le cliché : j'ai cherché d'autres solutions, mais peu

satisfaisantes.

En tous cas : il faudrait un habit où les formes des corps et les traits des visages soient cachés. On ne sait pas si ce sont des hommes ou des femmes.



Le costume du Frère Majeur doit être une variation de celui des moines, mais, lui, avec le visage apparent. Peut-être quelques détails en plus ou en moins dans son costume, pour le différencier des moines, mais pas trop.

Pour le costume des moines : s'inspirer des nonnes ? Des policiers du GIGN ? Des moines bouddhistes ?

F13 - La Princesse Ella

Un costume de princesse qu'aurait créé un excellent styliste anversois dans la quarantaine à partir de tissus de récupération tout à fait disparates.

Un seul costume ? Ou plusieurs ? La Princesse Ella est le seul personnage dans ce film qui pourrait se permettre de changer de costume à chaque scène.

Une progression dans les costumes de la

Princesse Ella ? Je me méfie à priori de cela : cela nous coince toujours, à un moment ou l'autre, au montage, et c'est beaucoup de boulot, alors que c'est très rarement perceptible par les spectateurs.

Si l'on créait plusieurs costumes pour la Princesse Ella, je préférerais donc qu'on adapte chacun d'eux à l'ambiance de la séquence, à son humeur, à l'accord avec les autres couleurs du décor, sans se soucier d'aucune progression, psychologique ou autre.

F14 - Les gens sur échasses (le peuple des marais)

Une version plus archaïque des costumes des habitants de Vestra.

Quelque chose de mendiants portant des vêtements chics : costumes trois-pièces, smokings, robes de soirées, mais très usés, déchirés, dépareillés, raccommodés, souillés par des tâches d'acide : en fait, la boue de ces marais était légèrement toxique et acide, même si de nos jours, plus personne ne s'en souvient...



F15 - Les Cuisiniers-Cueilleurs

Toute l'ambiguïté du costume de ces membres de l'équipage de l'Albatros se situe dans leur nom : à la fois cuisiniers et cueilleurs.

Je ne vois pas encore précisément comment combiner cela, comment marier ces deux métiers dans un seul et même costume. Je sais juste qu'il faudra partir, évidemment, du costume général des membres d'équipage de l'Albatros ; ensuite, puiser dans les vêtements de cuisiniers et d'ouvriers agricoles de toutes les époques, mais peut-être, aussi, s'inspirer d'autres sources, plus disparates et plus étonnantes : paysans vietnamiens, par exemple, ou peut-être l'un ou l'autre détail dans les fascinants vêtements traditionnels coréens.

F16 - Chef des Cuisiniers-Cueilleurs

Le chef porte une variante de l'uniforme des Cuisiniers-Cueilleurs, une variante qui indique clairement qu'il est d'une part Cuisinier-Cueilleur (et on doit donc bien reconnaître leur uniforme à eux dans le sien) mais qui indique, en même temps, et très vite, très clairement, qu'il est le chef de cette partie de l'équipage.

Lorgner sur le costume d'un chef cuistot ? Sur celui de l'uniforme d'officier militaire d'apparat ?

F17 - La sortie de bain du Capitaine Durand

Il faut, pour le gag, que cette sortie de bain que porte le Capitaine Durand dans la séquence 69 soit très clairement une sortie de bain. On peut même y sacrifier le côté steampunk, se permettre un anachronisme, et utiliser une sortie de bain contemporaine (je veux dire : du début du XXIe siècle). Il faut que cette sortie de bain soit rapidement et facilement lisible par le spectateur.

Une sortie de bain un peu précieuse aussi, comme par exemple les peignoirs de Léo dans « The big bang theory ».

F18 - Les costumes des Pirates

Les costumes des pirates suivent une sorte de version soviétique du steampunk. S'inspirer des vêtements militaires soviétiques (des uniformes de combat, pas d'apparat), et des uniformes des trouffions russes (entre autres : les bandes moletières).

S'inspirer aussi des habits de pirate du 17e siècle, mais très peu, en mineur. Ce serait trop cliché, trop redondant, qu'ils ressemblent à l'archétype du pirate ; s'éloigner le plus possible de l'imagerie de « Pirates du caraïbe ».

Les pirates, même si leur équipage est

structuré comme l'équipage de l'Albatros, n'ont pas d'uniformes en fonction de leur métier. Chaque pirate a son costume personnel. Mais faire attention à ne pas trop se disperser, ne pas verser dans le côté « déguisé » ?

Peut-être ont-elles tous exactement le même costume, qu'elles différencient ensuite par des accessoires différents ?

F19 - Les costumes sur Vestra

Pendant tout un temps, j'ai cherché un type de costumes qui puisse être tout à fait dépaysant, tant pour les spectateurs du film que pour l'équipage de l'Albatros, après qu'ils aient fait un saut de 175 ans dans le futur. Je me suis rendu compte que ce n'était pas évident de trouver des costumes vraiment différents, vraiment choquants, vraiment nouveaux. Nous avons l'impression d'avoir déjà tout vu, d'avoir rencontré tous les habits de la planète et de l'Histoire. Jusqu'à ce que je lise la bande dessinée « Antares 2 », de Léo.

Les costumes que portent ces deux femmes aux crânes rasés me semble très étrange et choquant parce qu'ils ne suivent pas les lignes du corps, qu'ils les cachent. Même le plus rigoureux des niqabs signale un corps féminin, en est une métaphore très prude. Alors que le costume qu'a dessiné Léo est la négation de tout corps.

Pour notre film, je voudrais m'inspirer de ces costumes en encore les simplifiant par rapport aux dessins de Léo, en leur retirant leur côté bleu de travail et combinaison d'astronaute, pour nous concentrer sur leur côté gonflé.

Sur ces costumes, plus ou moins au niveau de la poitrine, la fonction sociale de chaque personnage est indiquée en caractères imprimés très simples. Par exemple, l'Officielle a « OFFICIELLE » sur sa poitrine, les militaires « MILITAIRES », etc.

Couleurs des costumes : gris colorés, souvent foncés, avec la fonction indiquée sur la poitrine, en couleurs primaires.

Ces vêtements se dégonflent, apparemment quand les personnes qui les portent décident d'être plus proches ou plus intimes avec leur interlocuteur. Ces vêtements, alors, épousent un peu plus les corps, mais juste un peu plus. Décidemment, dans ce futur, dévoiler la forme de son corps semble être devenu une sorte de tabou.

F20 - Les masques

Dans l'univers de la seconde partie, les gens portent des masques quand ils estiment devoir rester « anonymes », réduits à leurs fonctions sociales, mais ils les rabattent vers le haut dès qu'ils ont une interaction qu'ils estiment plus personnelle. Le masque devient alors une sorte de chapeau.

Chaque personne a son masque personnel, individuel.

Pour créer ces masques, nous nous inspirerons de plusieurs sources :

Les masques dans l'orgie de « Eyes wide shut ».

Les masques africains.

Les masques japonais.

Nous nous inspirerons aussi de la simplification du visage en bandes dessinées comiques, en dessins animés ; cf. « L'art invisible » de Scott Mc Cloud. Et nous ferons aussi un détour par le manga, en nous inspirant par les façons que les mangas stylisent les visages humains

différemment des bandes dessinées occidentale.

Les couleurs de ces masques seront primaires, unies, sans nuance : les couleurs criardes des dessins animés ou des anciens comics - les couleurs de Roy Lichtenstein.

Il serait intéressant que ces couleurs changent, lentement mais assez rapidement pour que ce soit visible à l'oeil nu. Mais nous ne ferons cela que si nous trouvons une façon rapide, simple et économique de le faire ; s'il faut des effets spéciaux ou que cela coûte cher, nous abandonnerons cette idée.

G - LUMIÈRE

NOTE PREALABLE

Non au « Three-point » !

Les films de science-fictions permettent des lumières intéressantes, des directions de lumières différentes, des sources inédites, etc. Et cela même si l'on garde une certaine cohérence réaliste, même si l'on conçoit la lumière par directions de sources logiques, comme on le ferait pour un film naturaliste (par exemple, Almendros). Ce qui, pour un film de science-fiction, me semble en fait souhaitable, sinon on risque de trop verser dans le n'importe quoi. Pour que l'on croit au film et à sa lumière, il est préférable, en fait, de garder un certain réalisme (Almendros in space). Mais même ainsi, dans un film de science-fiction, il y a quand même de grandes possibilités d'invention pour la lumière.

Pourtant, à toujours mon grand étonnement, beaucoup de films de science-fiction adoptent le classique et souvent très laid « Three-point » ! Et ils l'adoptent en général très bêtement, très mécaniquement.

Ce système en fait peu naturel. C'est juste une convention d'éclairage de cinéma et surtout de télévision. « Star Wars », en particulier, optait en général pour ce système désuet d'éclairage - sauf pour « L'empire contre-attaque », où chaque source est justifiée, souvent de façon intéressante, et qui, ne fût-ce qu'au point de vue

lumière, est l'épisode le plus beau de la saga.

Comme autre exemple, positif celui-là, on pourrait citer la série « Galaktika » de 2004, qui, souvent, utilise un éclairage de reportages, et qui n'hésite pas à oser les sur- et sous-exposition, ce qui est très étonnant pour une série télévisée de science-fiction !

Pour « Le dernier Voyage de l'Albatros », nous essayerons donc, au maximum, d'éviter le « three-point ».

Une lumière steampunk

Dans la première partie du film, nous tenterons de bannir tout éclairage qui pourrait sembler postérieur aux années 1920 : pas de tube de néon, pas d'ampoules incandescentes mates, etc. Mais un éclairage à la bougie, à la flamme, au bec de gaz, à la lampe à huile. Des éclairages low-tech et chaleureux.

Des éclairages futuristes et végétales

Outre cette lumière passéiste, nous utiliserons parfois, quand c'est justifié par notre récit, des éclairages qui n'existent pas ou pas encore dans notre monde actuel. Cela surtout dans la deuxième partie, mais déjà dans la première, par exemple dans le couloir de la séquence 6, ou dans les jardins de l'Albatros : des lumières venant d'une source végétale.

Un bon exemple de ce type de lumière : les séquences près de « l'arbre-vie » de « Avatar ».

G01 - Chambre Mylène

(Séquence 1)

Une lumière de petit matin, avec, comme seule sources la fenêtre.

L'impression d'une pénombre qui va bientôt disparaître mais ne le fait qu'à regret...

Moi, dans ce genre de scène, j'aime qu'il y ait une dominante mauve ou violette. Je ne sais pas pourquoi.

G02 - Salle d'eau Mylène

(Séquence 2)

Une lumière douce, qui vient du haut. (Cf. le croquis dans *Annexes décor A02*).

G03 - Lumière sur l'astroport

Evidemment, ce sera une lumière naturelle. Nous serons un peu prisonniers de la météorologie, de l'heure de la journée où on tourne, etc... Avec une difficulté supplémentaire : la plupart des plans, dans ce décor, demandent d'être filmés en plusieurs couches, à cause des effets spéciaux !

J'indique donc ici la lumière qui me semble idéale, tout en sachant qu'il faudra peut-être s'adapter, et prier à genoux les dieux de la météorologie.

Il serait intéressant que l'astroport soit sous un ciel couvert, mais de préférence lumineux. Un climat belge ou anglais, le plus quotidien et banal possible. Un ciel « Dardennien ». Cela permettra d'un peu combattre l'impression d'irréalité que pourraient donner la 3D, les maquettes et le fait de tourner en « couches ».

G04 - Eclairage de la timonerie

Il y aura deux situations d'éclairage différents dans la timonerie, selon qu'on soit en

vol ou à terre.

Quand l'Albatros sera dans l'astroport, une grande partie de la lumière de jour rentre par le grand hublot, et s'ajoute à l'éclairage artificiel, en allant parfois jusqu'à l'effacer, en partie ou totalement.

Quand l'Albatros est en vol, deux sources d'éclairages : le premier venu du plafond, un éclairage low-tech ; par exemple, celui de becs de gaz.

La deuxième source est, de façon ponctuelle, celle des multiples appareils de mesure, une lumière plus froide, venant du bas, parfois électrique, mais alors une électricité désuète : gros filaments torsadés, etc.

G05 - Le couloir de la maison de Mylène

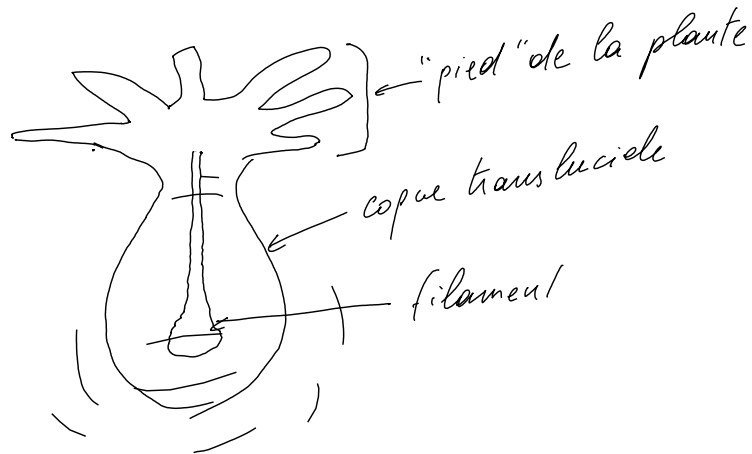
(Séquence 6)

Un couloir en grande partie dans l'ombre, avec peu ou pas de fenêtres donnant sur l'extérieur. Peu ou pas de lumières naturelles.

Mais par contre, quelques éclairages doux, sur les plafonds.

Les éclairages resteront hors-champs mais il s'agit en fait d'une plante, au départ parasite, qui pousse sur le continent sud-est de Vestra, et que l'on a réussi à acclimater dans les intérieurs humains. Elle pousse à l'envers, accrochée, dans la nature, à une grosse branche et, dans les maisons, à un plafond. Elle ne se nourrit que d'ombre et de quelques gouttes d'eau par an. Elle émet une lumière filtrée par sa coque translucide.

La coque est-elle colorée ? Quelles couleurs ? Cela dépend des espèces, et de nos besoins sur le tournage.



Ces plantes émettent une lumière très douce, à la fois diffuse et directive. Dans le couloir, cela crée donc une lumière intermittente, en fonction de l'implantation un peu anarchique de ces plantes. On a donc des passages d'ombre à la lumière, mais entre deux passages, jamais une ombre tout à fait bouchée (ce serait bien trop dramatique pour cette séquence).

L'idée, c'est d'avoir une différence forte entre le type de lumière de cette séquence et celui de la suivante :

G06 - La plantation de porte

Un éclairage qui vient de la grande verrière, qui remplace le plafond. Une lumière de serre.

De la fumée, pour que l'on « sente » les rayons de lumière ? Cette fumée serait tout à fait justifiée : les plantations de portes créent toujours des nuages de spores. C'est bien connu.

G07 - La salle des machines (au repos)

Une lumière purement artificielle. Aucune entrée de lumière naturelle possible. Aucun hublot, aucune ouverture.

Essayer peut-être l'idée suivante : quand les machines sont au repos, la salle est éclairée par

un « service », assez plat. Le décor n'a pas l'air très étonnant... jusqu'à ce que les moteurs soient en fonction !

Par contre : dans ces conditions, reconnaitrons-nous ce décor, d'une fois à l'autre ? Or, il faut absolument que le décor soit reconnaissable, à plusieurs séquences de distance !

Si possible : tourner des essais d'éclairage, pour vérifier que le décor est reconnaissable.

G08 - Les couloirs de l'Albatros

Comme la timonerie, les couloirs de l'Albatros sont éclairés par un éclairage low-tech et chaleureux : bec de gaz, etc.

Pour la séquence 11 : quand l'Albatros est à terre, dans le couloir : référence de la lumière du jour, plus froide, provenant des hublots.

G09 - La salle des machines (en fonction)

Éclairage par des flammes changeantes, des flammes qui ne sont pas nécessairement orangées. Peut-être s'inspirer des essais lumières de Clouzot pour « L'enfer » ?

En tous cas, ne pas hésiter à y aller : lumières expressionnistes ! Ça en jette, *gotverdomme* !

G10 - Les apparitions des gens sur échasses

Il serait intéressant que, de façon peu logique et peu naturaliste, ces gens soient éclairés tout à fait différemment que le décor où ils apparaissent.

Une lumière venant du bas ? Légèrement colorée ? Comme si ces marais toxiques émettaient une lumière ?

Une idée : leurs costumes émettent leur propre lumière.

G11 - La cafétéria

Une lumière un peu plus fonctionnelle et moins contrastée que dans la timonerie - mais juste un peu. Des lampes à huile ou des bougies, sur les tables ? S'approcher, mais pas de trop près, de l'éclairage d'une taverne moyenâgeuse.

Et aussi : une lumière très forte venant de l'ouverture qui donne sur la cuisine, filtrée par la vapeur d'eau qui en sort.

G12 - Les jardins de l'Albatros

Ici, un éclairage végétal, un éclairage de science-fiction écolo.

On pourrait s'inspirer des éclairages de « Avatar », pour l'ambiance qu'elles dégagent (en particulier dans la scène de l'arbre) mais peut-être trouver des moyens différents pour aboutir à un résultat comparable, et de préférence (encore) plus beaux.

D'autre part, ces fruits pourraient s'allumer et s'éteindre par intermittence, et créer ainsi une lumière toujours en changement. Mais pas des changements de lumière trop rapides. Pas une lumière de discothèque, tout de même.

G13 - L'étoile

Dans les séquences où l'Albatros se trouve près de l'étoile, une lumière aveuglante, écrasante qui vient de l'étoile.

Jouer avec les surexpositions.

Cf. le film « Sunshine ».

G14 - Lumières dans le Vaisseau Pirate (le Squale)

Dans le Squale, un autre type de lumières que dans l'Albatros, pour donner une toute autre impression des décors.

Plusieurs suggestions :

- Lumières encore plus (anciennes) et plus parcimonieuses ? Des bougies, des lumières orangées, beaucoup d'ombres.

- Lumières comparables à celles de l'Albatros mais dans des tons froids

- Une tout autre direction : des vieux néons, qui clignotent ?

G15 - La lumière des câbles

Le liquide rouge dans les câbles est lumineux, et éclaire tout d'une lueur rouge.

Pas un rouge vif, le rouge qui baverait en DVD, mais un rouge profond, foncé.

Effet à créer en étalonnage ?

G16 - L'astroport de Vestra

Contrairement à l'astroport d'Ourson V, une lumière contrastée, une lumière d'été. On n'a plus besoin, comme au début, de vendre l'univers crédible et quotidien, au contraire : j'ai l'impression intuitive qu'une lumière d'été accroîtra l'étrangeté de cet univers où a atterri l'Albatros.

Mais bon : on s'adaptera à la météo...

G17 - La soute

Rappelons que, pour la soute, l'idée serait de réutiliser un de nos décors, probablement celui de la timonerie, en le simplifiant et en lui retirant

tous ses accessoires. Et pour qu'on ne sente pas qu'on est dans le même décor, la lumière sera un facteur décisif.

La lumière de la soute sera steampunk mais néanmoins plus utilitaire que dans les autres locaux de l'Albatros. Un côté bec de gaz ?

Elle pourrait aussi être plus parcimonieuse, plus dramatique, plus contrastée.

G18 - La taverne

Une lumière qui nous donne une impression d'ultra-modernité. Une lumière qui souvent vient du bas.

Peut-être une lumière sans cesse mouvante, avec des couleurs changeantes, selon des rythmes se modifiant sans cesse ?

G19 - Le terrain herbeux où l'Albatros a pris sa retraite

De nouveau, évidemment, nous devons mais adapter à ces satanées conditions climatiques extérieures. Néanmoins : de préférence un temps couvert et, de préférence, un temps couvert mais lumineux (plus lumineux, de préférence, que l'astroport d'Ourson V).

H - Accessoires

(En fait : accessoires,
objets, machines, éléments de
décors, meubles, etc.)

H01 - Les robots arachnoïdes

Les robots arachnoïdes servent de bêtes de somme, de grues, etc., sur l'astroport. Il faut donc qu'ils soient conçus d'un point de vue pratique pour cette tâche.

Ces robots sont faits avec des éléments qui nous rappellent les mécanos - ces vieux jouets pour enfants. En métal ? En bois ? En tous cas, les éléments sont rouillés, corrodés.

Ces robots sont usés, perdent même parfois des pièces, qu'ils doivent récupérer et remettre eux-mêmes en place, tout en râlant dans leur langage digital.

H02 - Les Vaisseaux Spatiaux

A ce stade-ci, moi, je ne vois pas encore ressemblent précisément les vaisseaux spatiaux de ce film, et, en particulier, à quoi ressemble l'Albatros.

J'ai juste des pistes de départ :

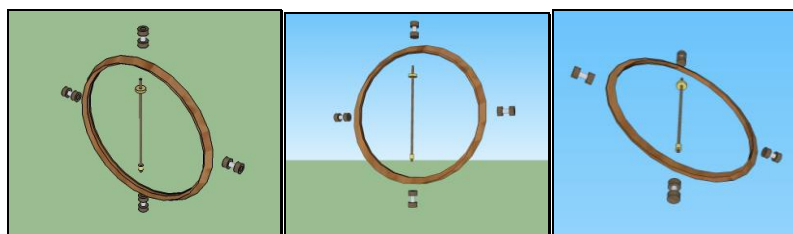
S'inspirer de la forme de certaines baleines :

Une autre source : Panamaremko. Ses idées, dérivées des dirigeables, etc.

Et enfin, s'inspirer des magnifiques bateaux à voile, goélettes, caravelles, etc. du 18e siècle.

Il serait peut-être intéressant, pour ces vaisseaux spatiaux, d'utiliser ce que j'appellerais « les jointures invisibles ».

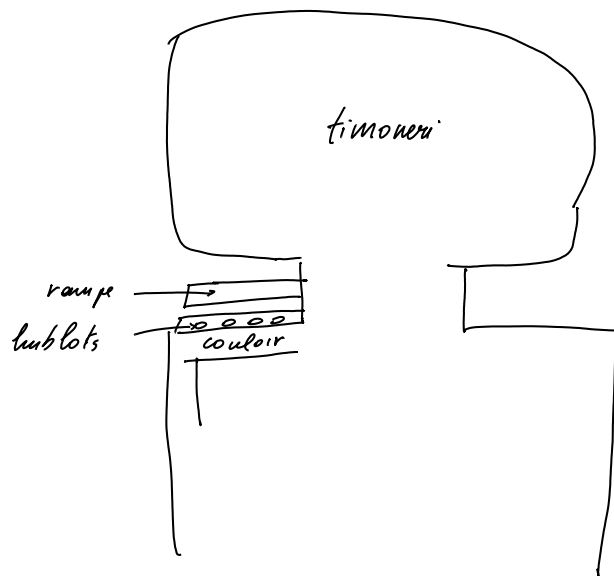
Quand vous faites de la conception 3D, surtout si vous êtes un béotien comme moi, il arrive souvent que vous créez un élément secondaire mais que vous ne parvenez pas à le coller à l'élément principal. Mais il est néanmoins solidaire de cet élément, bouge en même temps que lui ; il est collé à cet élément, sans le toucher, de qui semble magique.



Il serait intéressant d'utiliser ce défaut, et d'avoir, ainsi, à plusieurs endroits, des jointures invisibles.

H03 - Spécificités de l'Albatros

Quelque soit la forme finale que prendront les vaisseaux spatiaux, nous avons besoin qu'ils soient conçus de certaines façons, pour permettre certains découpages ou angulations de plans. En particulier, la séquence 11 demande que l'on puisse voir la rampe d'accès depuis un couloir. Cela demande donc une disposition spécifique, par exemple celle-ci :



Autre besoin spécifique : l'avant des vaisseaux spatiaux et en particulier de l'Albatros doivent avoir

- 1- un grand hublot qui donne sur la timonerie,
- 2- deux yeux.

*H04 - Le parchemin*

Ce parchemin que tient un employé de l'astroport dans le plan 3.2A. est un mélange d'archaïsme et de high-tech.

D'une part un parchemin, ou même une pierre brute, comme celles qu'utilisaient les Romains (ou tout au moins les Romains dans Astérix) ; d'autre part, au dessus de ce parchemin ou de cette pierre, un schéma en 3D, en hologramme ou en laser.

Ce schéma indique l'emplacement des vaisseaux, avec des indications sur leurs cargaisons. Quelques notes, dont l'écriture est cunéiforme - pas une réelle écriture cunéiforme, évidemment, pas nécessairement. Selon ce qui est plus aisé : soit recréer une écriture fantaisiste, soit piquer sans vergogne des passages de, par exemple, le Gilmageh, quitte à nous fâcher avec tous les dix-huit spécialistes de cette épopée.

H05 - Le hamac de l'avocat

Un hamac classique de bateaux à voiles du XVII^{ème} siècle, combiné à un côté pliable et rapidement rangeable que l'on trouve, de nos jours, par exemple, pour les tentes de camping.

Et tout cela avec un côté technologie steampunk. Un très bel objet, qu'aurait pu produire une industrie futuriste, mais un futurisme du XIX^{ème} siècle, à la Jules Verne.

H06 - La pierre « parlante »

(Séquence 5)

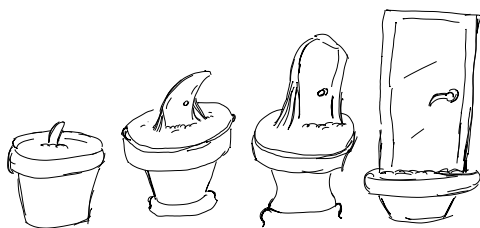
Une pierre tout ce qu'il y a de plus ordinaire. Un galet de forme ovoïdale, plutôt clair. Un vrai galet, peut-être ?

H07 - Rampe de l'Albatros

Faut-il une rampe ? Ne serait-il pas intéressant, contrairement aux dessins du storyboard, d'avoir un escalier en colimaçon, en fer forgé ; art déco ou modern style ?

H08 - Les portes végétales

Les portes finies ressemblent à des portes du 19e, début du 20e siècle en bois.



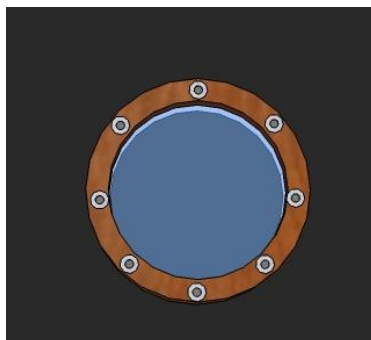
Les portes en train de pousser sont à toutes sortes de stades, depuis des portes en bouton jusqu'à des portes tout à fait formées. Le côté végétal s'atténue peu à peu à fure et à mesure que les portes grandissent, mais il en reste toujours quelque chose.

H08A - Petite plaque en pierre

Une petite plaque, de la taille d'un iPhone au d'un iPad. Se baser sur les plaques de pierre des romains dans Astérix.

On ne voit jamais l'endroit de cet objet, mais juste l'envers. On imagine, de l'autre côté, des inscriptions ou une sorte d'écran.

H09 - Hublots



S'inspirer des hublots du Nautilus. Un côté Jules Vernes.

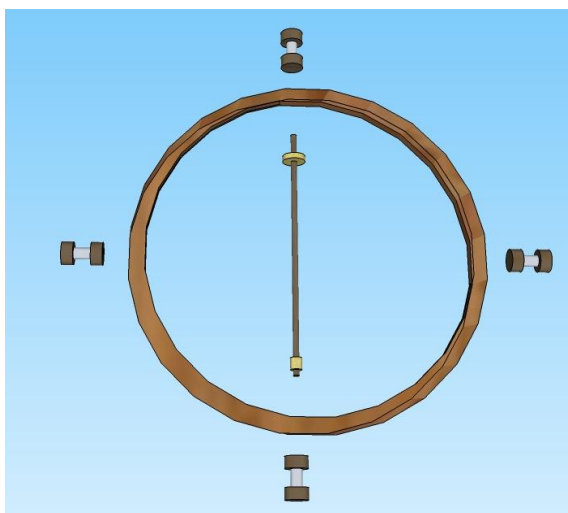
H10 - Les poubelles de l'Albatros

A ma connaissance, c'est la première fois que je constate la présence d'une poubelle dans un film de science-fiction.

Il faut que l'objet soit tout de suite identifiable, mais que ce soit tout de même un joli objet en fer forgé. Les anciennes poubelles des parcs, par exemple ?

H11 - La barre

Dans le scénario et dans le storyboard, la barre est juste une barre, qui flotte dans l'air. Ça m'a l'air au peu basique. Il y aurait certainement moyen de faire quelque chose plus intéressant.



S'inspirer des gouvernails des bateaux à voile.
Mais peut-être tout autre chose ?

Peut-être : partir du fait que contrairement à un gouvernail de bateau, cette barre doit faire bouger le vaisseau dans trois dimensions. A quoi ressemblerait une véritable commande pour trois dimensions ?

Et une commande steampunk, évidemment.

En tous cas, j'aimerais beaucoup que la barre flotte effectivement en l'air, sur le plateau ! Un aimant très puissant ? J'imagine que c'est impossible... Dommage...

Sur cette barre, au centre, ou tout au moins proche de l'axe de vision de la personne qui tient la barre : un petit oeil de l'Albatros (réalisé en Green-Key pour les plans serrés).

H12 - Les meubles des chambres

Des meubles en fer forgés et en bois, brillants, avec des fioritures et des accessoires. S'inspirer des meubles de Horta ? De Gaudi ?

H13 - Le Vaisseau Pirate (le Squale)

Une version plus effilée, plus sombre, plus menue, de l'Albatros. Si un des modèles de l'Albatros, c'est la baleine, le modèle du Vaisseau Pirate est alors le dauphin !...

En fait, pour révéler certaines données de l'univers de ce film qui ne sont pas arrivés jusqu'à être incluses dans le scénario : l'Albatros est typiquement un vieux vaisseau femelle, et le Vaisseau Pirate un assez jeune vaisseau mâle.

Mais de plus, le Vaisseau Pirate est justement un vaisseau pirate ! Il a quelque chose de plus effilé et de plus design que l'Albatros.

Des peintures sur la carlingue ? Des crânes ricanants ? Des dentitions de requin ?

H14 - Les monolithes

Comme indiqué dans le scénario : des monolithes à la Kubrick mais en beaucoup plus bruts, plus rudes. En un mot : en plus vivant.



H15 - La construction autour des monolithes

S'inspirer des images magnifiques constructions en apesanteur du magnifique dessin animé « Chasseurs de dragons ».

Une construction qui aurait un côté horlogerie complexe, mais en pierre !

Une teinte différente de celle des monolithes ? Plus claire ? Une toute autre couleur ?

H16 - Le panneau d'affichage dans la cafétéria (et en général : tous les panneaux d'affichage de l'Albatros)

Pour ce panneau, comme tous les autres panneaux dans l'Albatros, nous utiliserons un seul et même système :

Des panneaux en bois, ou une feuille de papier collée à un cadre en bois.

Autre solution, pour continuer dans le style « Astérix » : une plaque de pierre ? Mais alors : une plaque ouvragée, sophistiqué - ou au contraire très brut ?

L'écriture sera en majuscules, dans une police pour nous surannée, inspirée ou reprise à l'Art Déco ou au Modern Style, mais néanmoins très lisible.

H17 - Les plantes des jardins de l'Albatros

Des plantes grandes, d'au moins un mètre cinquante de haut, avec des gros fruits, et des cosses qui émettent de la lumière.

Attention au côté carton-pâte que peuvent avoir les plantes extra-terrestre dans les films ! Eventuellement, choisir de vraies plantes, peut-être exotiques, peut-être pas, et ensuite les « maquiller », c'est-à-dire les améliorer par des éléments pour les rendre extraterrestre.

H18 - Les paniers des cuisiniers-cueilleur

Des paniers en osier ? Trop cliché, sans doute.
Des paniers en bois ? En tissu ? En métal ? En tous cas, créer ces paniers pour répondre à leur usage : cueillir des fruits de ce jardin.

Et ils doivent être tout de suite reconnaissables en tant que paniers.

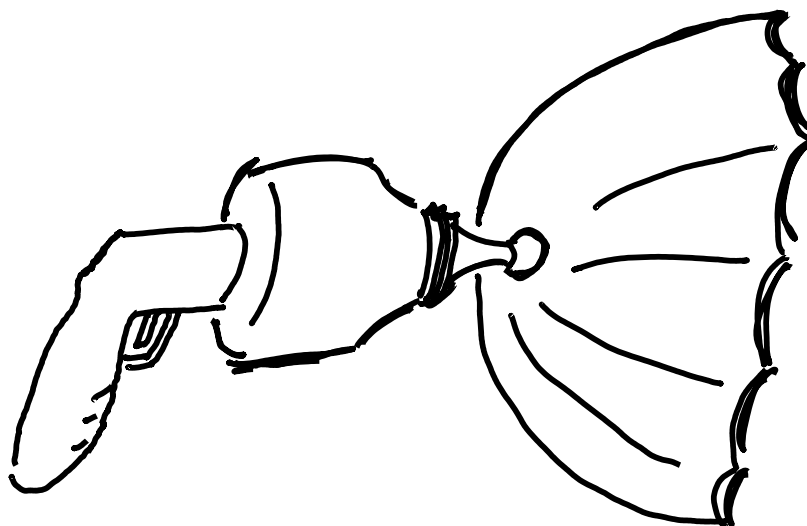
H19 - Les autorisations de fleurette accrochées aux valves

(Séquence 59)

Quand l'avocat Christophe Belvak accroche les autorisations de fleurette sur les valves, il se contente de les y déposer et elles s'y accrochent aussitôt.

Des aimants ?

H20 - Appareillage effaceur de mémoire



Un appareillage très vieillot, très désuet, qui commence par une crosse de revolver et finit par une forme de parapluie inversé. Un appareillage fait de trois ou de plus de pièces, des pièces qui ont l'air tout à fait disparates, mais qui s'emboîtent parfaitement : cf. l'atroce revolver en os du film « eXistenZ ».

H21 - Les voiles de l'Albatros

(Séquence 68.)

Des voiles immenses, bien plus grandes que l'Albatros elle-même. Des ailes qui s'inspirent de plusieurs sources :

- Les ailes de chauve-souris.

- Les voiles de bateau à voiles du XVIIe siècle.

- Les projets de récepteurs de lumière dans l'espace.

Ces voiles se rétractent complètement, instantanément, quand l'Albatros se trouve nez à nez avec le Vaisseau Pirate. Cela semble être un réflexe.

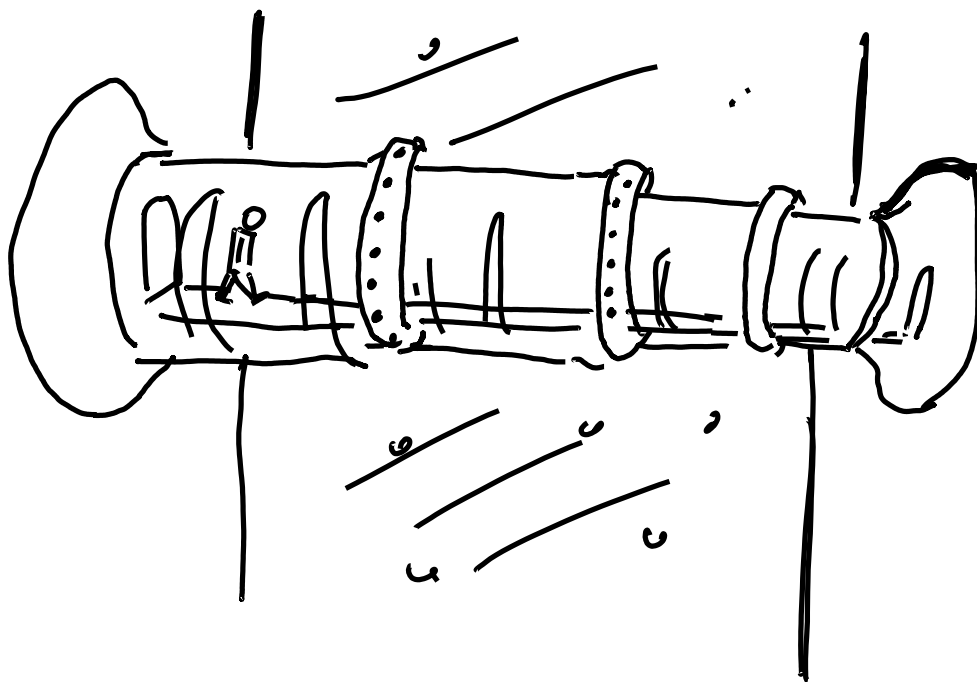
H22 - La passerelle spatiale

Un tube transparent, peut-être télescopique, qui va d'un sas d'entrée d'un des vaisseaux à l'autre.

Vers le bas, un longue plaque sur laquelle on marche. Une plaque en métal ? En bois ? En pierre ?

Un objet steampunk, mais plus rude, moins esthétisant, que le style de l'Albatros.

Notre premier aperçu du style des Pirates ?



H23 - Le bandeau sur l'oeil de Roger le Pirate



Un bandeau noir, en tissu, tout ce qu'il y a de plus classique, sauf qu'on n'identifie pas ce qui fait tenir ce bandeau en place : aucune corde ou élastique.

Petit détail amusant : d'une scène à l'autre, ce bandeau passe de l'oeil droit à l'oeil gauche de Roger le Pirate.

H24 - Les boites qui contiennent les lames vivantes

Des boîtes longues, avec chacune, à l'intérieur, deux lames vivantes. Ces boîtes bougent d'elles-mêmes en glissant au-dessus du sol, dans des mouvements fluides. Elles sont faits dans un bois brut, le genre de boîte pour les colis du XIXe siècle. Ou au contraire : des boîtes très ouvragée, très sophistiquées. Du bois sombre sculpté ?

H25 - Les lames vivantes

Des lames, par paires, prolongées par des poignées. Quand vous agrippez ses poignées, les lames se fondent avec votre avant-bras, transformant vos bras en larmes.

Ces lames doivent être simples, d'une ligne épurée.

S'inspirer des lames de des couteaux à sushis ? Ou des lames courbes des épées du moyen âge moyen-oriental ?

H26 - L'oeil du Vaisseau Pirate (le Squale)

Un oeil d'une autre couleur que celui de l'Albatros, pour qu'il soit reconnaissable et différenciable. Mais un oeil malade : couleur terne, pupille réduite à un point, vaisseaux rouges dans le blanc de l'oeil, paupières lourdes, humidité !

H27 - Les métastases

Partir de métastases réelles. Humides, gluants, effrayants. Attention au côté carton-pâte ou plastique, comme dans « Je t'aime, je t'aime » (Dans ce film-là, c'était, évidemment, voulu. Mais, dans ce film-ci, nous ne voulons pas cet aspect.)

H28 - La désagrégation du Squale

Après sa mort, le Squale perd toutes ses lumières, devient gris, puis se rompt, en une multitude d'éléments en métal, en bois, etc. Une désagrégation sans rien de violent ou de rapide.

S'inspirer, une fois de plus, des blocs de pierres qui dérivent dans le film « Chasseurs de dragon ».

H29 - Plaque en pierre

Une simple plaque en pierre, la plus brute possible. Une pierre sombre, peut-être noire, mais avec des défauts, des scories, des taches.

Du schiste ?

Si le matériau est brut, par contre, la forme doit être celle d'un parallélépipède rectangle parfait.

H30 - Le revolver en bois de Christophe Belvak

Ce revolver est un mélange d'objet neuf et d'objet ancien.

Tout d'abord, l'aspect d'un gros revolver moderne, mais en bois, pas un bois ancien, pas un bois sombre ; un bois clair, peut-être du contreplaqué !

En même temps un aspect non pas Steampunk, mais encore plus ancien ; un aspect non pas XIXe siècle mais quelques aspects des mousquets du XVIIe siècle.

H31 - Les bâtons des Moines

Des bâtons qui ont l'air de grosses branches d'arbres légèrement travaillé, enduites d'un vernis foncé, presque noir.

Les deux bouts de ce bâton se dévissent : d'un côté, les Moines sortent des lances ; de l'autre, un sabre.

H32 - Les lances

Les lances les plus simples, les plus sobres possible. Elles ont un côté rond et l'autre aiguisé.

Une couleur dorée ?

H33 - Le couteau du Frère Majeur

Une lame très simple, très sobre, très brillante. Même dans un plan large, la lumière qui s'y reflète doit le rendre facilement visible. J'imagine un couteau d'un seul tenant, tout entier fait de métal.



De nouveau, une couleur dorée ?

H34 - Le volant à bras, dans le sas d'entrée de l'Albatros

Un volant à bras similaires à ceux des sous-marins de, par exemple, la seconde guerre mondiale,

mais plus ouvragé, avec des fioritures et des parties en bois - en un mot : plus steampunk.

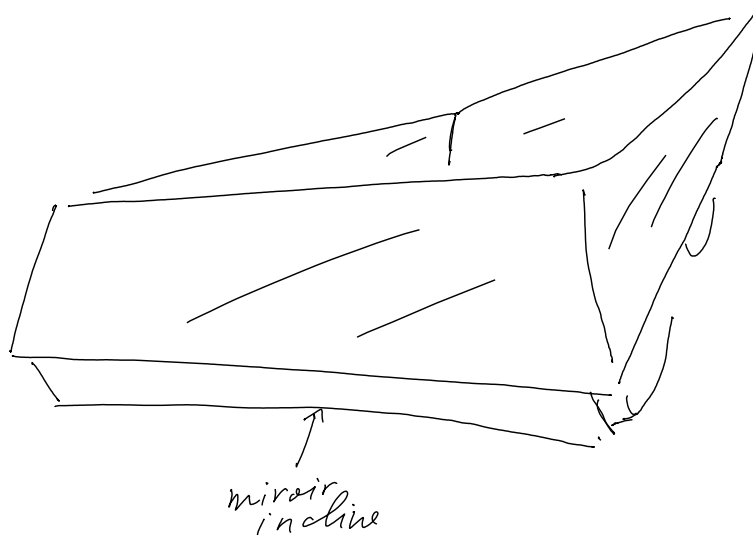
H35 - La barge, sur Vestra

Cette barge doit instantanément nous sembler très étrange, dérangement même.

Comme beaucoup d'objets de cet univers dans lequel débarquent nos personnages : des proportions étranges ; aucun angle à 45 ; un côté Docteur Caligari ; des lignes épurées, par le moindre accessoire (tout le contraire du Steampunk) ; une matière métallique brillante, avec un aspect neuf pour nous dérangement.

Des portes cachées en trompe-l'oeil un peu partout.

La barge avance en flottant à une vingtaine de centimètres du sol. Utiliser le même truc simple que les engins de Tatouine dans « Star Wars I/4 » : cacher les roues par des miroirs inclinés à 45°.



H36 - Les boîtes de zircon sauvage

De vieilles boîtes, très anciennes, dans des bois plutôt sombres. Des malles XIXe siècle, voire même des boîtes en bois du XVIIe siècle.

H37 - L'insecte lecteur de radiation (séquence 106)

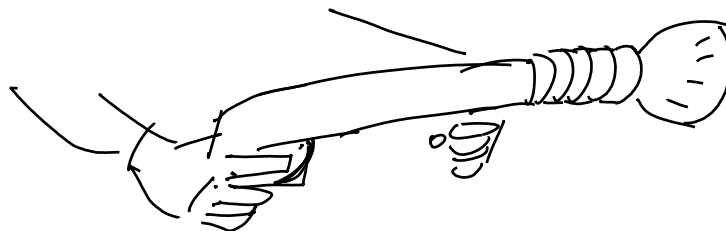
Contrairement à ce qui est indiqué dans certaines versions du scénario, pas un objet en bois, ce qui serait trop Steampunk, mais dans une autre matière.

Du plastique ? Ou du métal brillant, comme beaucoup de choses dans cet univers ?

Ou peut-être un objet 3D, mais une 3D assumée, une 3D qui, pour une fois, doit se voir et bien se percevoir ?

H38 - Les désintégrateurs des Militaires

Cela ressemble à des jouets d'enfant Fischer Price, dans des couleurs criardes. Chacun des désintégrateurs a une couleur différente, accordée à la couleur des masques. Mais même si elles sont toutes différentes, elles suivent néanmoins la même forme générale ; ce sont des variations sur cette forme générale.



H39 - Les portes de translation

Les portes de translation sont une des

variantes des portes que créait Mylène au début du film. En fait, il serait intéressant que ce soit une des portes qu'on a déjà vues, dans la serre de Mylène, mais qui alors était encore dans un stade encore tôt de sa croissance. Contrairement aux portes de Mylène, qui étaient toutes différentes, toutes des prototypes, celles-ci sont toutes identiques, produites en série.

H40 - La poubelle dans la grande maison

Une poubelle qui nous semble absurde car toute en angles aigus.

Néanmoins, deux obligations :

- On doit très vite sentir que c'est une poubelle.

- C'est un objet qui doit ne pas sembler pratique mais qui doit, en fait, être très pratique.

H41 - Déchets dans la poubelle de la grande maison

Des déchets incompréhensibles, tant pour le spectateur que pour la Princesse Ella : des lanières d'une sorte de tissu spongieux ; des petits losanges colorés ; des cubes gélatineux, etc.

H42 - La vaisselle volante de la taverne

De la vaisselle qui correspond évidemment à l'esthétique de la seconde partie du film : de la vaisselle qui me semble tout à fait impraticable ; le plus chic serait qu'en fait, ce soit au contraire tout à fait très pratique.

De la vaisselle jamais symétrique, toujours décentrée. Une matière inhabituelle : ni le verre, ni le plastique, la céramique ou la pierre. Aucune

idée précise pour l'instant.

Ne pas essayer d'avoir une esthétique générale de ces objets. Au contraire : ne pas hésiter à ce que les différents styles de ces objets jurent entre eux (pour nous et pour l'équipage de l'Albatros, en tout cas).

H44 - Les ustensiles du Médecin

Les objets médicaux semblent tous bricolés, mélange d'un high-tech pour nous encore inconnu, de science-fiction des années 70, de jouets d'enfant plastique, et objets archaïques que l'on verrait bien dans l'officine d'un druide moyenâgeux.

H44 - La « seringue » du médecin

Une seringue sans aiguille. Juste un tube de verre, qu'on appuie sur la peau, et qui se vide de son liquide coloré.

L'effet sera fait en direct, par un système ingénieux conçu par l'accessoiriste, un système dont j'ai encore aucune idée.

L'effet sera aidée par une lueur, sur la peau, à l'endroit où le tube a été posé (lueur faite probablement en étalonnage). Cette lueur doit être de la même couleur que le liquide coloré, ou une couleur s'en approchant.

H45 - Les racines de l'Albatros

Tout un système de racines. Parfois une racine simple. Parfois une racine qui se divise en arborescences.

Ces racines doivent sembler naître tout à fait naturellement de l'Albatros, comme si le côté végétal de ce vaisseau spatial trouvait, ici, sa résolution.

Ces racines partent de l'Albatros, avec les mêmes couleurs qu'elle. Mais à fur et à mesure que ces racines descendent vers le sol, elles prennent petit à petit une couleur verte claire.

Certaines de ces racines, mais pas toutes, touchent le sol et s'y enfoncent. On sent que cet « enracinement » est en construction, et qu'à terme, l'Albatros sera tiré par ces racines jusqu'au sol, s'y enfoncera, et s'y dissoudra.