

MACHINIMAS

Isabelle Arvers / Lesimagesenmouvement

Objectif :

Réalisation d'un court métrage hybridant prises de vue réelle et prises de vue virtuelle.

Questions d'enseignement :

Comment raconter une histoire en utilisant des images en mouvement ?

Comment conserver une cohérence narrative et visuelle à partir d'éléments disparates ?

Organisation :

Une réalisation par classe

- Le scénario, le story-board et le doublage seront réalisés sur les heures d'arts plastiques.
- Le tournage sera réalisé sur une demi-journée en présence de **Mme Isabelle Arvers** artiste et commissaire d'exposition, spécialiste des Machinimas **les 26 et 27 AVRIL 2018**.

Incitation :

Steven Lisberger, TRON, 1982 (Bande annonce 1&2)

Consigne:

Réalisez un court métrage d'une durée maximum de 15 minutes

(en vue d'une participation ultérieure au festival CinéClap de Chartres)

Il sera constitué d'un mélange de prises de vue réelle et de machinimas.

- 1/ Le court métrage racontera clairement une histoire cohérente.
- 2/ Le cadrage (types de plan et angle de vue) sera adapté à la narration.
- 3/ Le rythme sera adapté à la narration.
- 4/ Le court métrage sera expressif.
- 5/ Le court métrage sera abouti.

Organisation :

La classe sera divisée en 7 groupes

Un réalisateur sera nommé pour chaque groupe

Chaque groupe prendra en charge une des 7 séquences

Il veillera à la qualité de la narration et à la cohérence de sa partie avec les autres.

1/ Pré-Production : Le synopsis

Pitch :

Un collégien devant un ordinateur en salle informatique au collège découvre sur le serveur un jeu vidéo inconnu. Il lance le logiciel qui a un pouvoir très spécial. Le collégien est en effet téléporté dans son avatar à l'intérieur de l'univers du jeu vidéo...

Consigne:

En utilisant la structure scénaristique jointe, inventez le synopsis du court-métrage ainsi que son titre.

Structure scénaristique d'après « le voyage du héros » de J. Campbell

1. PRISE DE VUE RÉELLE

A/ Le héros dans son monde ordinaire.

Un collégien devant un ordinateur en salle informatique au collège.

B/ Ce personnage a un problème personnel à régler.

C/ L'appel de l'aventure mais le héros hésite.

Il découvre un jeu vidéo inconnu sur le serveur, il a un pouvoir très spécial.

(Sans capture d'écran interne)

D/ Le héros entre dans un monde extraordinaire, il ne peut plus faire demi-tour.

Le collégien est téléporté dans l'univers de ce jeu vidéo.

(Quel effet spécial de transition mettre en place ?)

2. MACHINIMA

- Lieu ?

A/ Le héros rencontre le gardien du monde.

B/ Il lui présente ce nouveau monde et lui explique les défis à relever. Il ne l'accompagne pas.

3. MACHINIMA

- Lieu ?

A/ Le chemin de l'aller.

B/ Le héros rencontre un allié.

4. MACHINIMA

- Lieu ?

A/ Le héros subit la première épreuve de son défi.

B/ Le héros atteint l'endroit le plus dangereux où l'objet de sa quête est caché.

5. MACHINIMA

- Lieu ?

A/ Le héros subit la dernière épreuve de son défi.

B/ Le héros s'empare de l'objet de sa quête.

C/ Le chemin du retour.

6. MACHINIMA

- Lieu ?

A/ Le départ de l'allié.

B/ Les remerciements et l'adieu du gardien.

7. PRISE DE VUE RÉELLE

A/ Le héros revient dans son monde ordinaire.

B/ Le héros est transformé par l'expérience, il règle son problème.

Lieux de tournage disponibles sur Moviestorm

« Bac à sable » Vide	Cellules
Rue	Rue
Immeuble	Magasin de voiture
Place de village	Salon au sport d'hivers
Salon en feu	Salon
Feu d'artifice	Discothèque
Salle de fête	Salon de musicien
Restaurant	Chambre
Boulevard	Vaisseau spatial 1&2
Front de mer Miami	Parc
Rue résidence de nuit	Studio d'enregistrement (émission de télévision)
Rue résidence de jour	Théâtre dans un parc
Petit salon	Salon moderne
Studio d'enregistrement (musique)	Parc de dessins animés
Salle vide avec bulles de couleur	Plage de dessins animés
Salle vide avec bulles noires et blanches	Studio d'enregistrement (internet)
Petite salle de spectacle	Studio d'enregistrement (débat télévisé)

Salle de spectacle	Présentation Panneau avec texte
Devanture de magasin de jour	Bureau ovale
Studio de tournage (feu?)	Salon anglais
Chambre d'adolescent garçon	Jardin de pavillon
Chambre d'adolescent fille	Studio d'enregistrement (salle de presse)
Salon à Noël	Studio d'enregistrement (intervention présidentielle)
Jardin sous la neige	Labyrinthe
Arrêt de bus	Parc
Montagne neigeuse	Forêt montagneuse
Commissariat	Scène de concert
	Boutique

Après la synthèse des synopsis, le scénario définitif vous sera distribué.

Les groupes seront constitués, un réalisateur sera nommé pour chaque groupe.

Un premier rôle sera nommé.

2/ Pré-Production : Le story-board

Champ, Contre-Champ, Amorce, Echelle des plans :

Sergio Leone, Il était une fois dans l'ouest (Extrait : l'arrivée du train) 1968.

Consignes :

Afin de préparer le doublage puis le tournage, réalisez le story-board de la séquence dont vous avez la responsabilité. (voir fiche « Les SIMPSONS »)

Vous serez très attentif au **respect du scénario**.

Vous serez très attentifs à **la cohérence** du projet général

Vous serez très attentif à **la faisabilité** de vos prévisions.

Vous serez très attentif à la **clarté** de votre storyboard.

Vous serez très attentif au **rythme** induit par votre storyboard.

Vous porterez votre attention sur le **cadrage**:

- **Les types de plan** : ils définissent le rapport entre les personnages et le lieu (voir fiche « ZOOM »)
Astuce : Une scène commence généralement par un plan d'ensemble.
- **L'angle de vue** : la vue en plongée crée une soumission, la vue en contre-plongée crée une domination (voir fiche « PARACHUTE »)

Les dialogues ne seront définies qu'en évoquant le contenu, la forme sera improvisée lors du doublage.

3/ Production : Le doublage

Doublage et Comédie :

Doublage de dessin animé (Les Simpson en studio)

Consigne :

Les acteurs enregistrent leur dialogue à partir des consignes du réalisateur de chaque séquence.

En se basant sur la trame dialoguée du story board, il leurs faudra **improviser**.

Il leur faudra donner au dialogue **une intonation expressive et adaptée** à la scène.

Il leur faudra faire attention à **l'articulation** de la parole.

Précision :

Le respect absolu du silence des élèves ne doublant pas est impératif !!!

4/ Production : Le tournage

Consigne :

Transposez votre story board en vidéo et/ou en machinima.

- Respectez au mieux votre storyboard mais restez attentif à **l'imprévu** le cas échéant.
- Soyez concentré sur la **cohérence** du projet général.
- Soyez concentré sur la **lisibilité** de la séquence.

Astuce : Respectez la règle des 180°

- Donnez du **rythme** à votre séquence, en utilisant les mouvements de caméra et/ou les déplacements d'acteurs et/ou la multiplication des plans.

Précision :

Une attitude adaptée à la situation est impérative pour voir votre projet aboutir dans les délais impartis.

5/ Post-Production : Le montage de l'ours

Derushage, Assemblage

Les Leçon de Cinéma, le montage

Consigne :

Montez vos rushes afin de créer une séquence **cohérente, expressive et rythmée**.

6/ Post-production : Le montage finalisation

Vos séquences seront montées afin de finaliser le court métrage.

Le générique y sera ajouté.

Il sera diffusé sur la chaîne Youtube de l'établissement Lesimagesenmouvement Segonzac

Il participera à la session 2018/19 du festival CinéClap de Chartres.

Références culturelles et artistiques:

Le jeu vidéo indépendant :

- Le Choix :
Dave Wreden et William Pugh, The Stanley Parable, 2013
Toby Fox, Undertale, 2015
- Le 4^{ème} Mur :
Tetsuya Mizuguchi, Rez, 2001
Davey Wreden, The Beginner's Guide, 2015
- Un espace abstrait :
Jenova Chen et Nicholas Clark, Flow, 2013

Alexander Bruce, Antichamber, 2013
Ian Dallas, The Unfinished Swan, 2014

- La Violence :
Jenova Chen, Journey, 2012
Jenova Chen, Flower, 2009

Le jeu vidéo dans l'art :

- La Violence :
Orhan Kipcak et Reini Urban, Arsdoom, 1995
Hunter Jonakin, Jeff Koons must die !!!, 2011
Bill Viola, The night Journey, 2007
- L'Interactivité :
Tatiana Vilela dos Santos, Dead pixel, 2015
Maëlle Fanget & Nicolas Leray, Tomb Raider Multijoueur, 2017
ORLAN, Expérimentale mise en jeu, 2015
- Le Détournement
Realmyop, Megaglitich Sonic 2, 2011
Brent Watanabe, San Andreas Deer cam, 2016
- Le Sujet :
Gullauwe Reymond, Human Pacman, 2010
Philippe Parreno, Anywhere out of the world, 2000

Les Machinimas :

- La Technique
Cory Arcangel et Paper Rad, Super Mario Movie, 2002
- L'Hybridation
Abdoul Karim et Isabelle Arvers, La plage, 2018
Haroun Farocki, Parallele, 2012
- Le Rythme
Jonathan Dayton et Valerie Faris, Californication Clip pour les Red Hot Chili Peppers, 2000
- L'Expressivité
DasBoSchitt, Computer Quest, 2011

La Cohérence :

- Visuel
Luis Bunuel et Salvador Dali, Un chien andalou, 1929
Alfred Hitchcock, Les Oiseaux (extrait : attaque de l'école), 1963
Nam June Paik, Vidéo Flag, 1985-1996
- Narrative
Orson Welles, Citizen Kane (extrait : News on the March), 1941
Alain Resnais, Mon oncle d'Amérique (extrait : les rats), 1980
Doug Aitken, Migration, 2015

Compétences évaluées :

Synopsis : Qualité des idées

A4/ Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.

Synopsis : Respect de la structure scénaristique

A2/ Établir des liens entre son propre travail, les oeuvres rencontrées ou les démarches observées.

Storyboard : Qualité visuelle (plans et angles de vue)

P3/ Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.

Storyboard : Qualité narrative (mise en scène et dialogue)

A1/ Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'oeuvre.

Séquence : Cohérence visuelle avec l'ensemble du court métrage :

E5/ Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.

Séquence : Cohérence narrative avec l'ensemble du court métrage :

P1/ Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.

Séquence : Efficacité du cadrage (types de plan et angles de vue)

E1/ Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.

Séquence : Rythme (mouvement de la caméra, déplacement des acteurs, nombre de plans)

E2/ S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.

Séquence : Expressivité (doublage et jeu d'acteur)

E4/ Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.

Séquence : Clarté narrative et visuelle

R4/ Interroger et situer oeuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.

Séquence : Propreté technique

E3/ Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

Séquence ; Efficacité finale

P5/ Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

Achèvement de la réalisation :

P2/ Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.

Fonctionnement du groupe (répartition des tâches) :

P4/ Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

Fonctionnement du groupe (communication) :

A3/ Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.

Questions finales :

R1/ Reconnaître et connaître des oeuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt.

R2/ Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

R3/ Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une oeuvre