



BAROUDEUR



**Dans un Paris projeté quelques décennies dans le futur, un jeune pilleur de données, un peu trop curieux, se retrouve confronté à un mystérieux rival alors qu'il tente de lui dérober ses informations. Repéré, ils s'engagent dans une course-poursuite effrénée à travers les rues nocturnes des faubourgs et des zones industrielles. Ils arpentent une France onirique, désertique, aux couleurs sombres et saturées. Alors que l'issue du combat semble inéluctable, d'étranges créatures surgissent pour donner une nouvelle dimension à l'affrontement.**

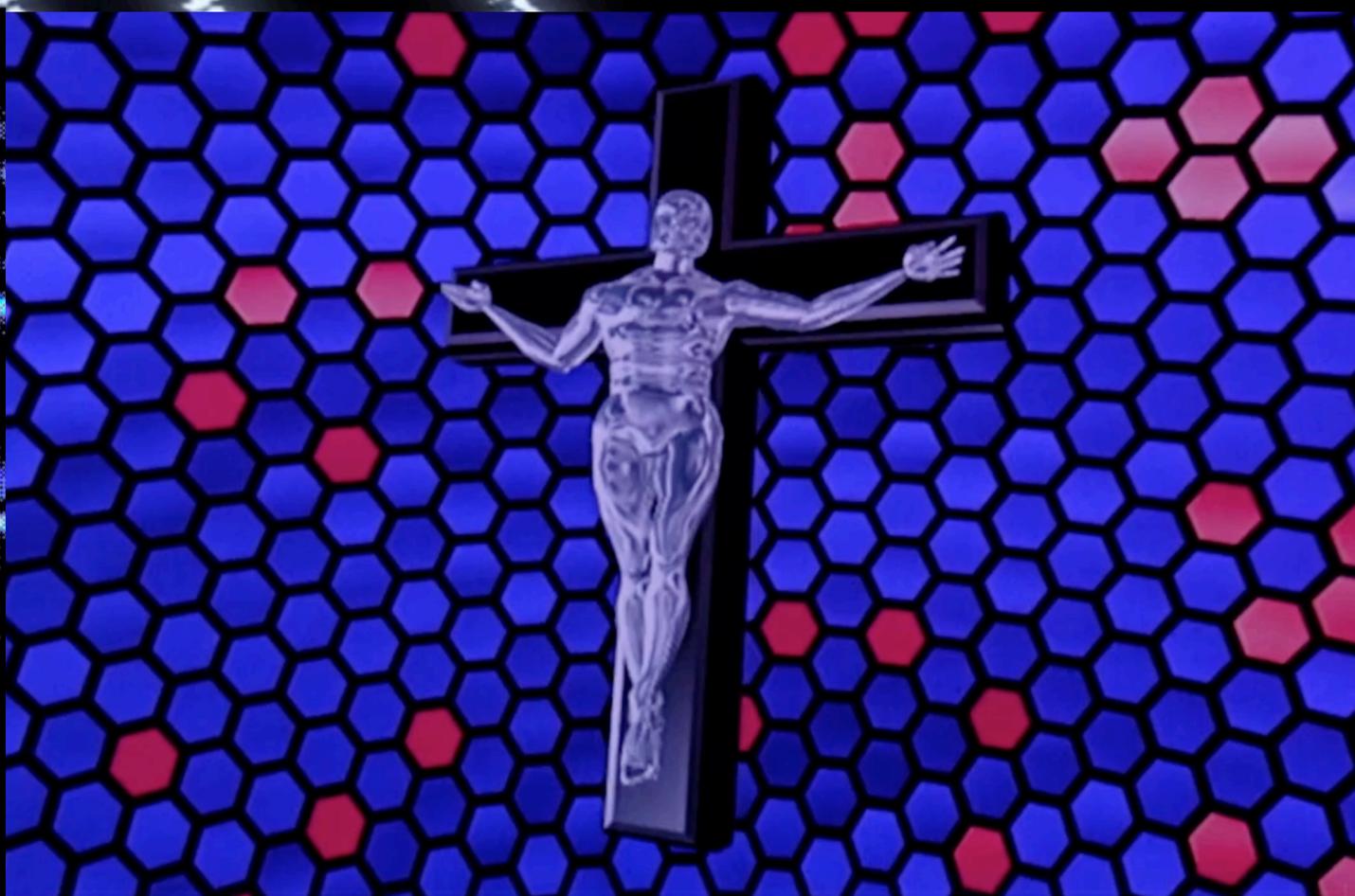
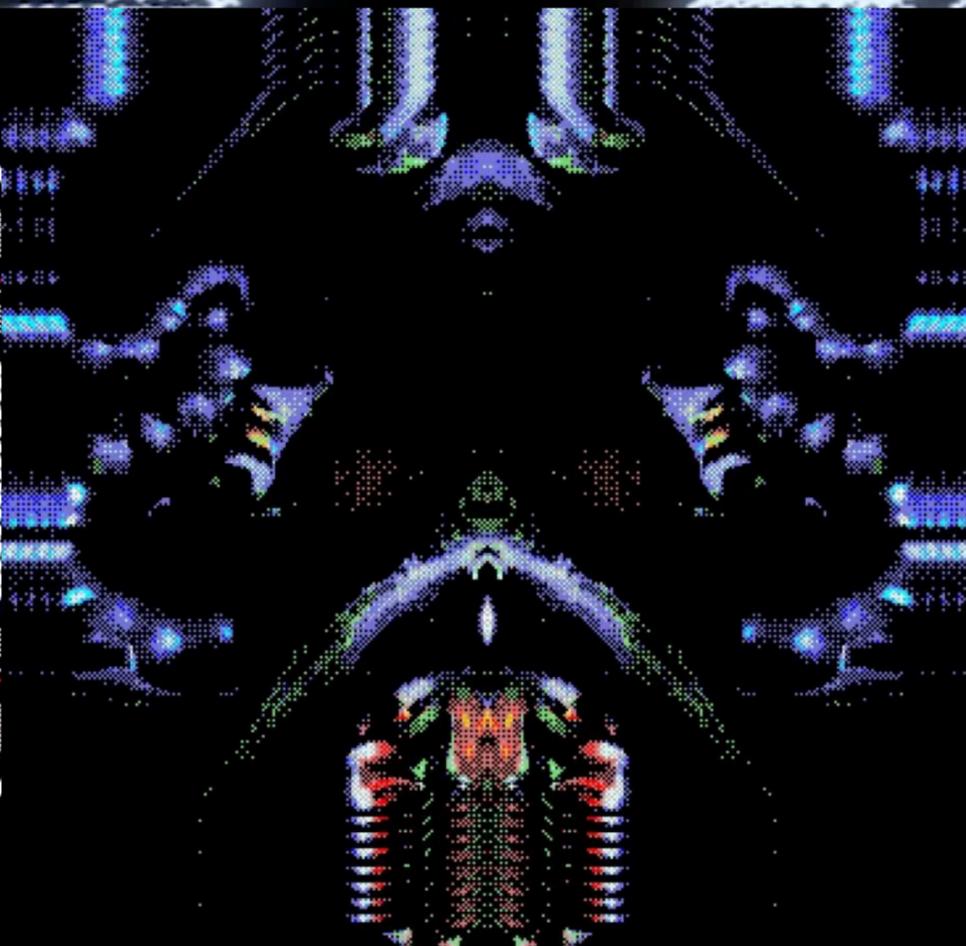
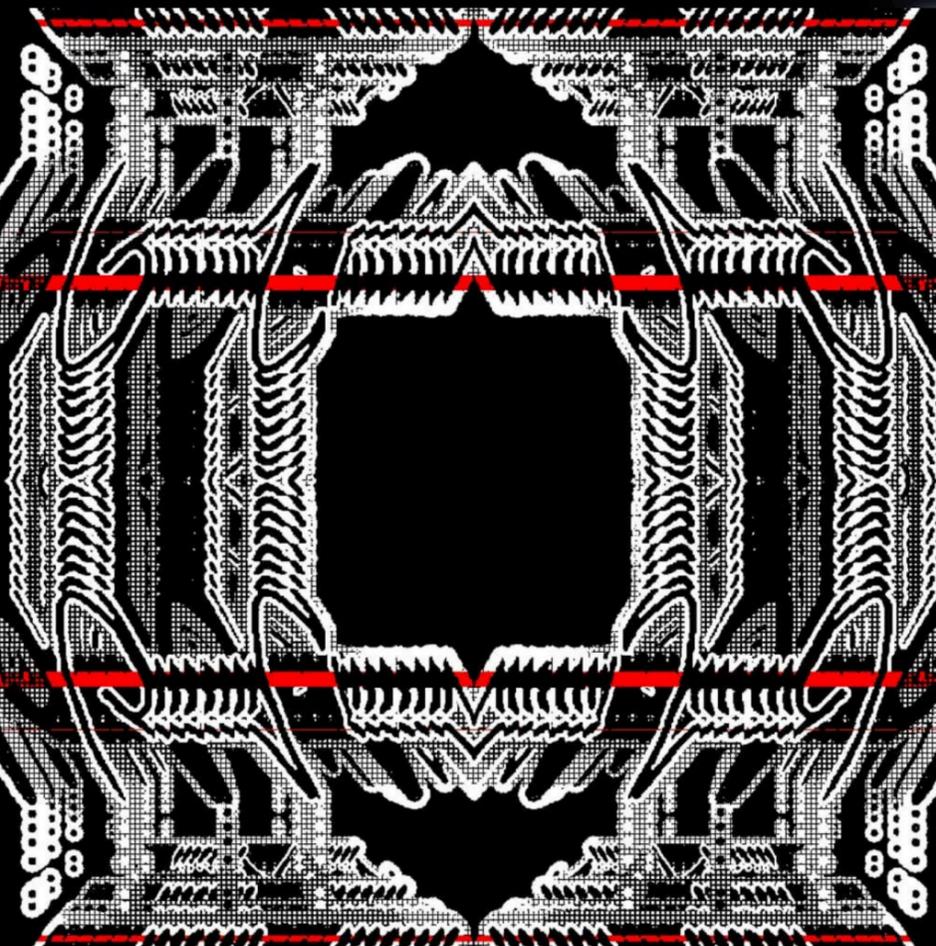
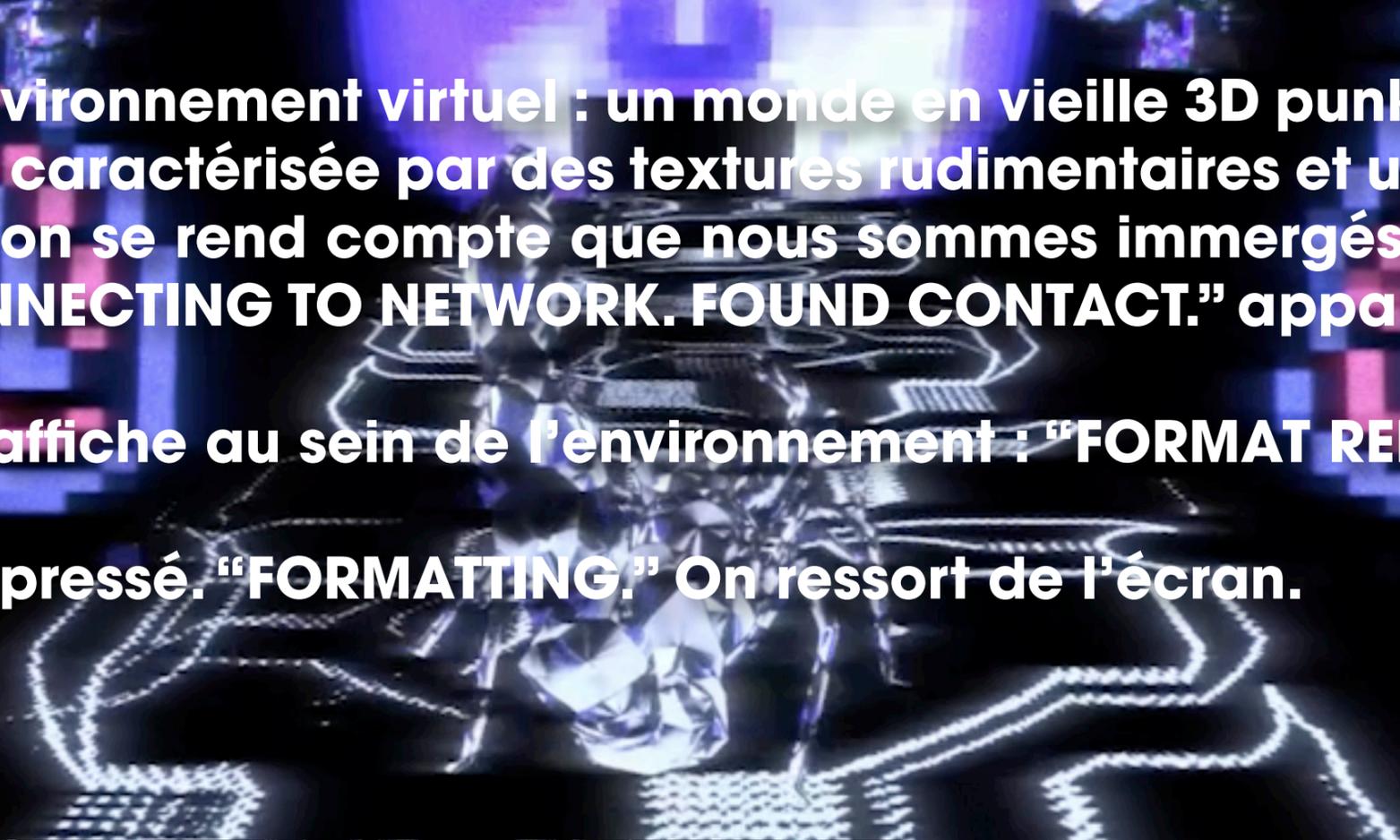


séquence 1  
Environnement XO-World

**Nous sommes dans un environnement virtuel : un monde en vieille 3D punk des années 2000, avec une esthétique XO world, caractérisée par des textures rudimentaires et une palette saturée. Mais après quelques instants, on se rend compte que nous sommes immergés au sein d'une interface de logiciel étrange. "CONNECTING TO NETWORK. FOUND CONTACT." apparaît assez vite à l'image.**

**Une boîte de dialogue s'affiche au sein de l'environnement : "FORMAT REMOTE DRIVE ?"**

**Puis le bouton Entrée est pressé. "FORMATTING." On ressort de l'écran.**



A close-up of a human eye, heavily tinted with a vibrant blue color. The eye is looking slightly to the right. The background is filled with soft, out-of-focus light spots (bokeh) in various shades of blue and white, creating a dreamy, ethereal atmosphere. The eyelashes are dark and well-defined against the blue background.

Séquence 2  
Chambre Froide



**Le baroudeur est infiltré dans une chambre noir où les serveurs bourdonnent, pleine de câbles débordant des murs. Il est accroupi, aidé d'une technologie rétinienne à peine visible dans le creux de son œil, et d'un vieil ordinateur portable couvert de poussière, presque obsolète.**

**Satisfait de son coup, il ferme l'ordinateur et sort de la pièce.**



séquence 3  
Pièce principale

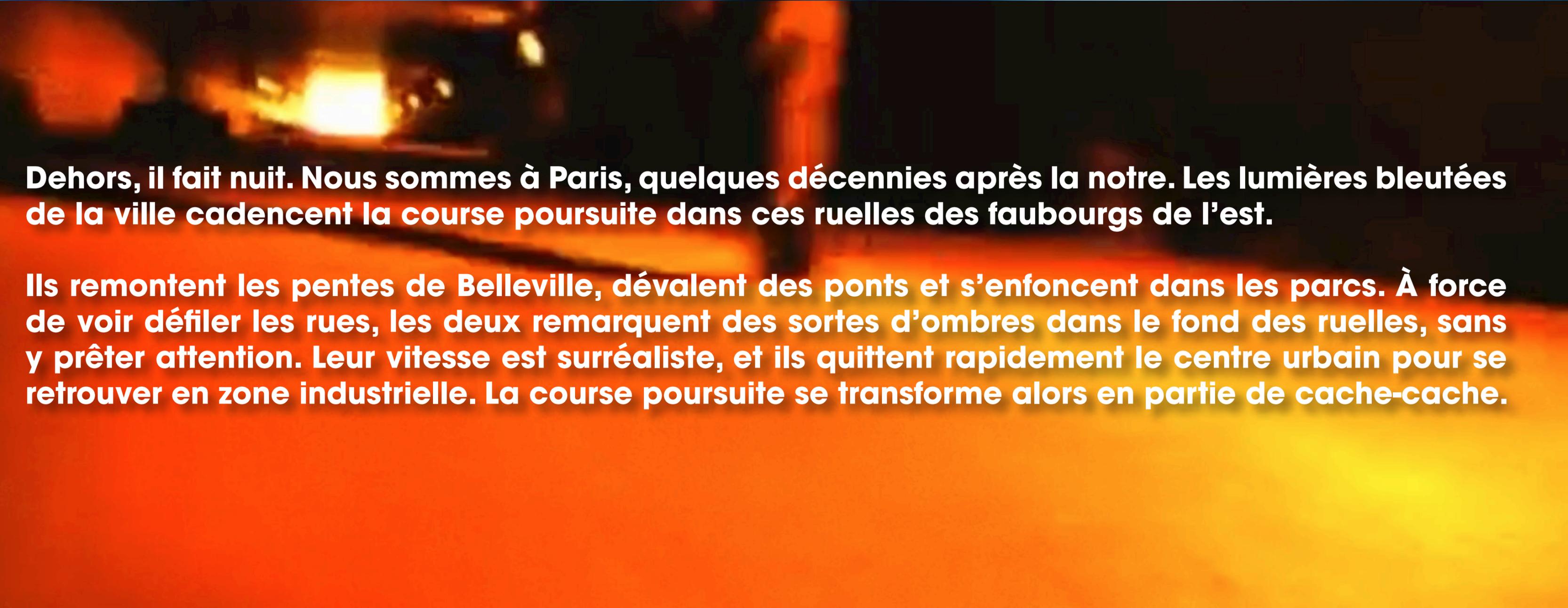
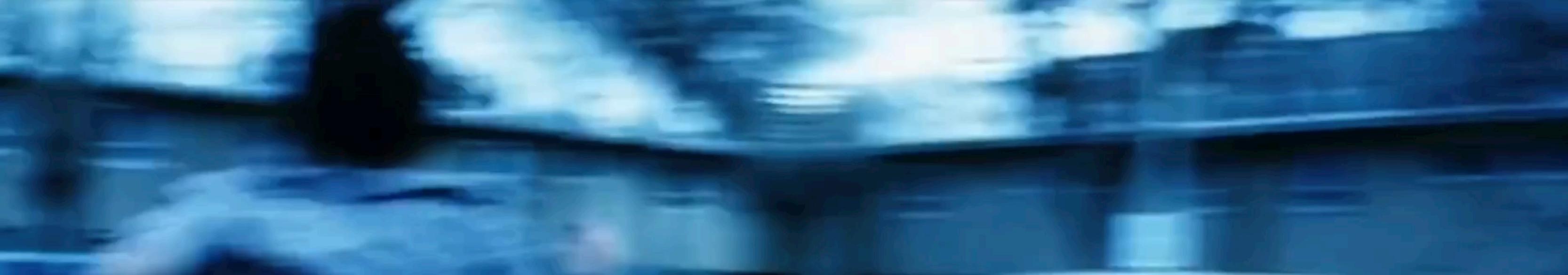


On réalise être dans un vieux cybercafé de type Lycamobile. Mais à peine sorti de la pièce, le baroudeur se prend un violent coup de poing au visage venant de sa droite. Son corps vient s'écraser sur le mur à sa gauche, encaissant pourtant sans grande difficulté le coup. Surpris, il esquive aussitôt un deuxième coup, puis un troisième, en s'aidant du mur pour s'extirper.

On aperçoit dorénavant son adversaire. Grand, musclé, il porte une combinaison technique ainsi qu'un masque aux motifs étranges. Il est imposant, sa stature et son regard reflètent sa rage. Autant amusé que terrifié, le jeune homme lui envoie un coup de pied vertical agile mais peu puissant, atterrissant comme un uppercut dans la mâchoire. Cela lui fait gagner un peu de temps pour s'enfuir. La course-poursuite est lancée.

séquence 4

Paris Est



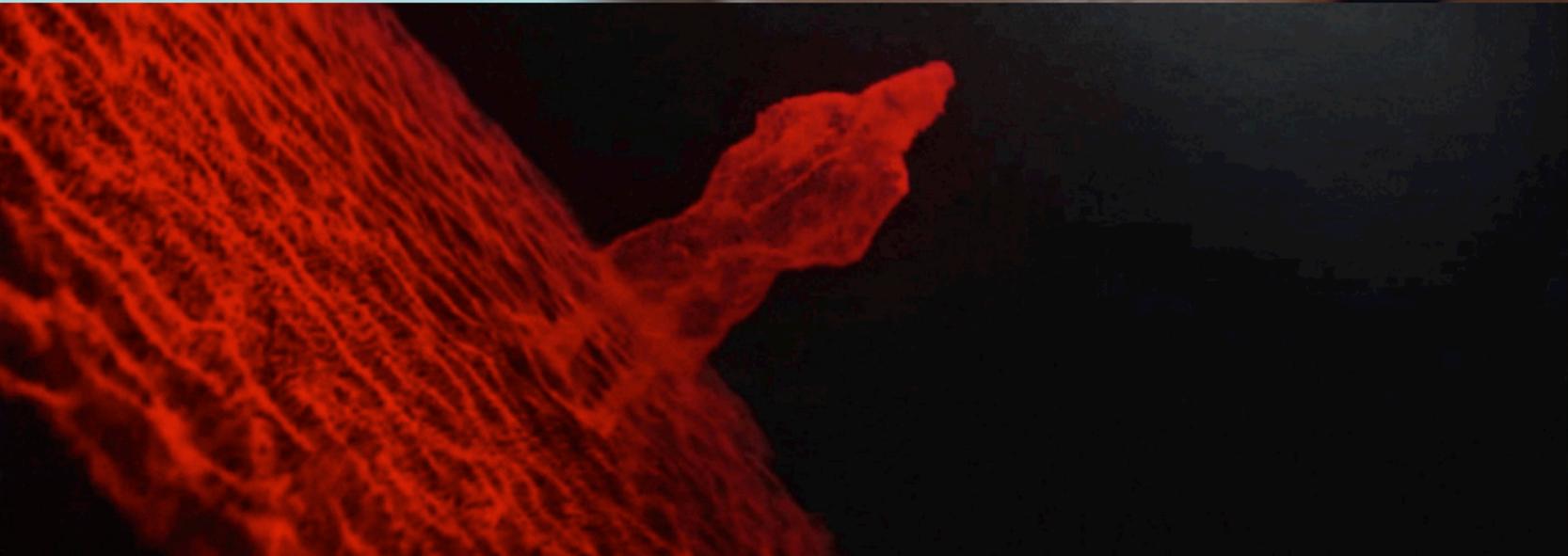
**Dehors, il fait nuit. Nous sommes à Paris, quelques décennies après la notre. Les lumières bleutées de la ville cadencent la course poursuite dans ces ruelles des faubourgs de l'est.**

**Ils remontent les pentes de Belleville, dévalent des ponts et s'enfoncent dans les parcs. À force de voir défiler les rues, les deux remarquent des sortes d'ombres dans le fond des ruelles, sans y prêter attention. Leur vitesse est surréaliste, et ils quittent rapidement le centre urbain pour se retrouver en zone industrielle. La course poursuite se transforme alors en partie de cache-cache.**

séquence 5  
Zone Industrielle

SELF LAVAGE AUTO



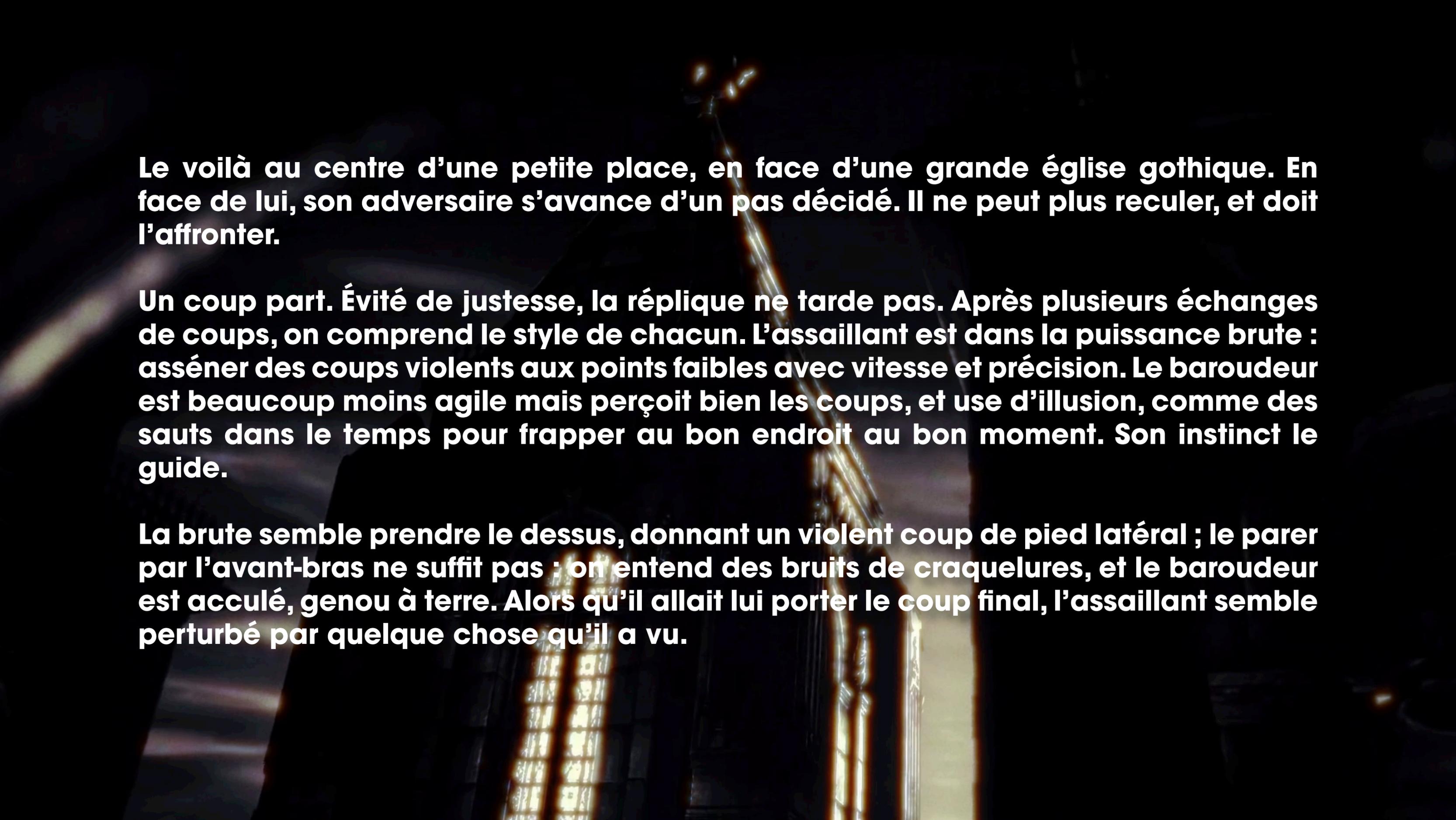


**C'est dorénavant une affaire de perception. Les yeux, les oreilles. L'assaillant scrute chaque son, chaque frémissement. Dans ses yeux, on visualise ses sens exceptionnels, comme un sonar. Il arrive à cartographier mentalement l'ensemble du secteur. Le baroudeur est terré derrière une enseigne. On zoome sur son visage à travers la vision du poursuivant, revenant à son point de vue. Il est repéré.**

**Par une sorte de sixième sens, le baroudeur se rend compte qu'il est localisé. Sans même voir où se trouve son assaillant, il court de toutes ses forces. Dans une suite de plans arrachés, on les distingue regagner la ville en son centre.**

séquence 6  
Église

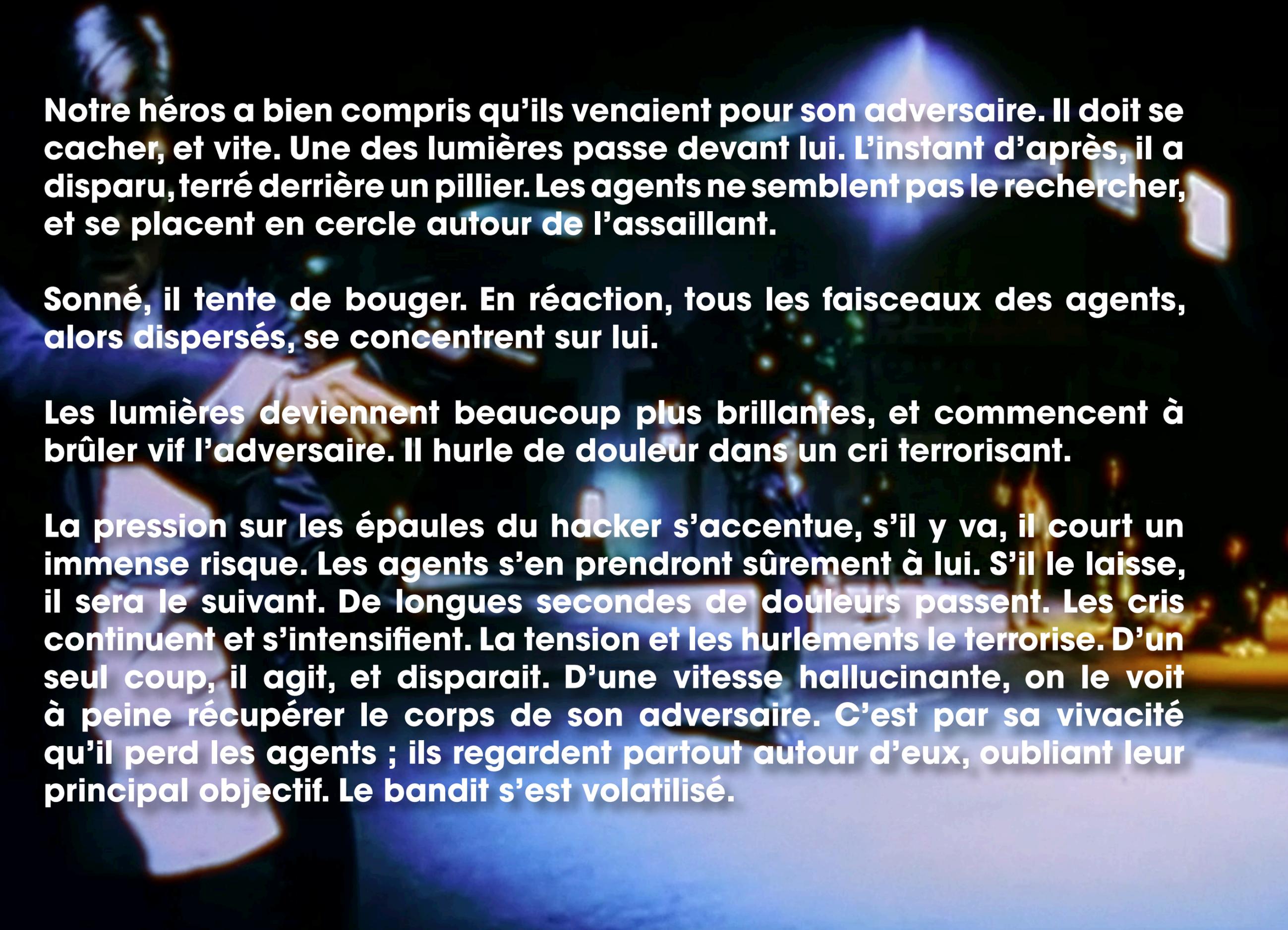




**Le voilà au centre d'une petite place, en face d'une grande église gothique. En face de lui, son adversaire s'avance d'un pas décidé. Il ne peut plus reculer, et doit l'affronter.**

**Un coup part. Évité de justesse, la réplique ne tarde pas. Après plusieurs échanges de coups, on comprend le style de chacun. L'assaillant est dans la puissance brute : asséner des coups violents aux points faibles avec vitesse et précision. Le baroudeur est beaucoup moins agile mais perçoit bien les coups, et use d'illusion, comme des sauts dans le temps pour frapper au bon endroit au bon moment. Son instinct le guide.**

**La brute semble prendre le dessus, donnant un violent coup de pied latéral ; le parer par l'avant-bras ne suffit pas : on entend des bruits de craquelures, et le baroudeur est acculé, genou à terre. Alors qu'il allait lui porter le coup final, l'assaillant semble perturbé par quelque chose qu'il a vu.**



**Notre héros a bien compris qu'ils venaient pour son adversaire. Il doit se cacher, et vite. Une des lumières passe devant lui. L'instant d'après, il a disparu, terré derrière un pilier. Les agents ne semblent pas le rechercher, et se placent en cercle autour de l'assaillant.**

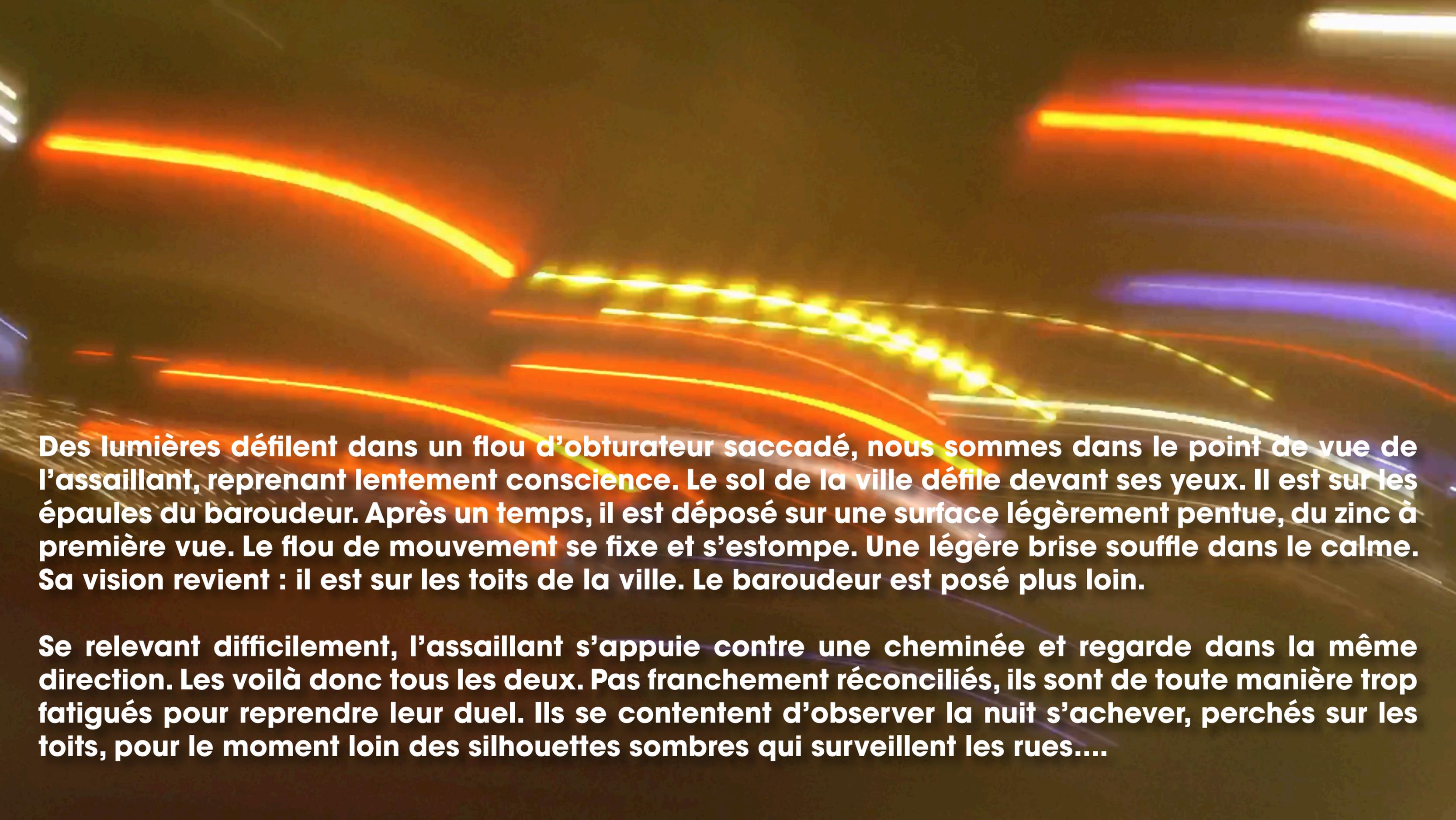
**Sonné, il tente de bouger. En réaction, tous les faisceaux des agents, alors dispersés, se concentrent sur lui.**

**Les lumières deviennent beaucoup plus brillantes, et commencent à brûler vif l'adversaire. Il hurle de douleur dans un cri terrorisant.**

**La pression sur les épaules du hacker s'accroît, s'il y va, il court un immense risque. Les agents s'en prendront sûrement à lui. S'il le laisse, il sera le suivant. De longues secondes de douleurs passent. Les cris continuent et s'intensifient. La tension et les hurlements le terrorisent. D'un seul coup, il agit, et disparaît. D'une vitesse hallucinante, on le voit à peine récupérer le corps de son adversaire. C'est par sa vivacité qu'il perd les agents ; ils regardent partout autour d'eux, oubliant leur principal objectif. Le bandit s'est volatilisé.**



Séquence 7  
Toits



**Des lumières défilent dans un flou d'obturateur saccadé, nous sommes dans le point de vue de l'assaillant, reprenant lentement conscience. Le sol de la ville défile devant ses yeux. Il est sur les épaules du baroudeur. Après un temps, il est déposé sur une surface légèrement pentue, du zinc à première vue. Le flou de mouvement se fixe et s'estompe. Une légère brise souffle dans le calme. Sa vision revient : il est sur les toits de la ville. Le baroudeur est posé plus loin.**

**Se relevant difficilement, l'assaillant s'appuie contre une cheminée et regarde dans la même direction. Les voilà donc tous les deux. Pas franchement réconciliés, ils sont de toute manière trop fatigués pour reprendre leur duel. Ils se contentent d'observer la nuit s'achever, perchés sur les toits, pour le moment loin des silhouettes sombres qui surveillent les rues....**



**NARRATION**

*Baroudeur est un court métrage d'action à l'inspiration cyberpunk et dark fantasy, se servant d'une course poursuite pour emporter le spectateur dans la découverte sensible et esthétique d'un univers, une proposition de marier court métrage et clip pour que la frustration d'un récit court soit comblée par les sensations et la puissance d'un clip.*

Pour raconter cette histoire, je me suis rendu compte que mes traits esthétiques de déformation du réel afin d'exprimer une sensation par l'image, le son et la couleur se rapprochaient d'une démarche expressionniste. Dans chaque aspect du film, il y a cette volonté d'utiliser les procédés mis à ma disposition pour cadrer les éléments et les organiser afin de créer de la sensation : de la puissance, de l'urgence, de l'écrasement, de la frénésie. Dans l'exercice du format court métrage, je trouve que ces sensations sont plus aisément invocables que les émotions. Ces dernières nécessitent d'avoir créé suffisamment d'empathie avec les personnages et leurs histoires. Dans ce film, l'enjeu est de plonger le spectateur en immersion avec les personnages, pour qu'il puisse sentir leurs coups, leurs vitesses, et leurs perceptions.

À travers ces sensations, la question est de raconter l'affrontement de deux marginaux, tous deux opprimés et pourchassés, et de l'apprécier comme on pourrait apprécier une danse, une performance. C'est un clash convenu entre deux rivaux bien au courant des limites. Le faible enjeu de la course-poursuite accentue, par contraste, la menace existentielle des agents. Ces agents sont la représentation de la norme et d'un système d'oppression bien établi. Ils en profitent pour cibler seulement une partie de la marginalité, pour la diviser. À ce moment du film, la tension montera d'un cran pour faire se rejoindre nos deux personnages dans des enjeux qui les dépassent. L'idée est de dire que la marginalité est plurielle, et qu'elle s'affronte souvent, se déchire souvent, mais leur condition les force à la solidarité pour survivre malgré tout.

Pour cela, on marie un univers virtuel, présent dès la première scène du film, au réel. La plupart des récits de science fiction se concentrent à décrire le face à face entre réel et virtuel, le monde parallèle, et la recherche de ce qui est authentique. Ici, l'enjeu est de montrer que le virtuel est aujourd'hui ancré dans le réel, qu'il épouse ses contours, ses biais et ses enjeux. C'est un calque qui vit par dessus le réel, et nos personnages ne se cachent pas dans les univers virtuels, ils les explorent comme une contrée connue de tous.

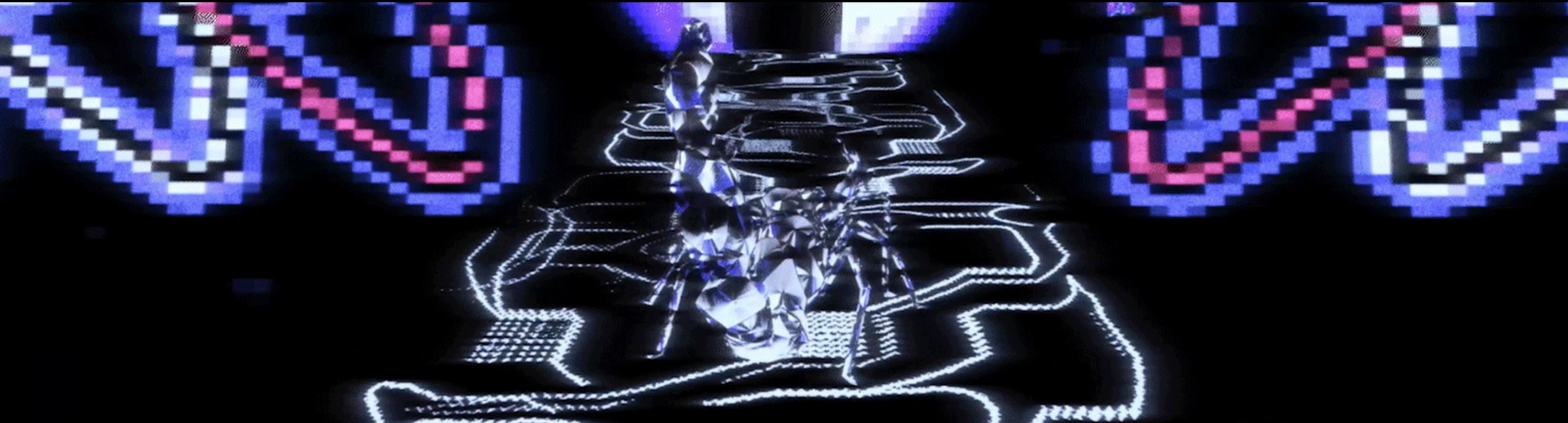


***DIRECTION  
ARTISTIQUE***

**La première scène du film se déroule dans un univers affilié à la dark fantasy. Il s'agit d'une esthétique propre aux vieux jeux vidéo, utilisant des couleurs froides, du brouillard, la nuit et la lumière tamisée dans un environnement purement numérique, à très basse résolution. Le tout représenté en 3D proche des premiers jeux en 3D, avec peu de polygones, peu d'éléments, et des textures instables sans relief.**

**Le reste du film peut s'apparenter à du cyberpunk, en reprenant des idées surréaliste comme le sonar, les couleurs froides et saturées, les câbles abondants, l'omniprésence du numérique, la surveillance étatique... Mais on y ajoute des éléments presque psychédéliques : les personnages ont une peau qui émet de la couleur fluorescente, les agents sont des créatures surréalistes, on se permet des téléportations presque magiques lors des combats. Beaucoup des pouvoirs de nos personnages ne sont pas expliqués ; ils sont simplement admis dans l'univers du film, comme des augmentations innées.**

**Le registre se situe entre la science fiction et le fantastique. On assiste bel et bien à des scènes surnaturelles, mais un certain ancrage dans le réel persiste, et nos repères ne sont pas pleinement chamboulés. La diégèse de film l'installe seulement 2 ou 3 décennies après nous. On explore donc le Lycamobile d'aujourd'hui, les câbles des caves de bâtiments qui abondent, l'éclairage nocturne à la led, dans un futur qui les a augmentés, qui a superposé ses avancées sans effacer les traces du présent.**



A woman with dark hair, wearing a white dress and sunglasses, is shown in profile. The image has a grainy, high-contrast aesthetic. The word "IMAGE" is overlaid in the center in a large, blue-outlined, italicized font.

*IMAGE*



**L'utilisation des couleurs occupe une place centrale. Je souhaite créer un univers visuel où chaque élément est défini par une couleur saturée, vibrante, quasi fluorescente, créant une impression d'étrangeté ou d'intensité irréaliste. Chaque objet, personnage et décor sera représenté dans une teinte unie, avec peu de nuances, pour offrir une esthétique qui évoque une sensation d'intensité pour chaque élément du cadre. On utilisera aussi la lumière passante pour transitionner entre plusieurs plans et scènes avec des procédés propres au clip.**

**Pour faire ressortir les corps qui émettent de la lumière, on utilisera la lumière noire. Par le maquillage et les tenues, on sélectionnera les couleurs qui seront affectées. Par l'étalonnage, les couleurs seront ensuite plus intenses, déformées, et altérées. Enfin, un travail sur le grain permettra de brouiller les hautes lumières. Ce grain se rapprochera d'un bruit numérique, extrêmement fin et voyant. Appliqué localement en fonction de la lumière du plan, il aidera à dessiner les cadres et à diriger l'œil.**

*SON*

**J'ai fait le choix de ne pas avoir de dialogue pendant le film. Après plusieurs versions avec voix off, je me suis rendu compte que des paroles ne faisaient que décrire une action qui était déjà très claire visuellement. Ils sonnaient alors creux et amenuisaient l'expérience immersive. J'ai donc choisi de tout raconter par le visuel, la musique, et même le son.**

**La musique y joue un rôle primordial. Je souhaite qu'une ambiance spéciale ressorte à travers chaque lieu que l'on visite. Le but est de sublimer chaque lieu avec son thème musical, à la manière d'un RPG. À travers des nappes de trap, d'ambient, et de synthés KORG au son atmosphérique et complexe, j'aimerais associer une mélodie signature du film, quelques notes récurrentes qui se transforment et évoluent selon l'intensité de chaque scène.**

**Le tout n'aura la plupart du temps aucune batterie ou percussions. Seul des batteries dans la mouvance Drumn'bass viendront rythmer la course poursuite. Au contraire, les basses seront omniprésentes, souvent avec une 808 très distordue et saturée.**

**Chaque son aura la même tonalité, et un tempo proche (ou doublement proche). Je cherche ici à ce que les morceaux transitionnent de manière fluide et continue, à la manière d'un album. La musique, oscillant entre nappes synthétiques et basses saturées, agit comme un pouls collectif, une vibration commune aux protagonistes et à l'univers. Cette approche renforce l'idée que le spectateur doit "ressentir" autant que "voir".**

**Par l'absence de batterie, nous aurons de la place pour avoir un sound design appuyé. Pour se faire une place dans un clip où la musique prend toute la place, le sound design est bien souvent exagéré, agrémenté de whoosh et de sonorités concentrées sur un élément de l'image : un bruit de pas, le bruit des vêtements face au vent, une étincelle qui s'allume. Le sound design doit une nouvelle fois venir cadrer l'action, diriger le regard du spectateur pour maximiser les sensations de puissance des personnages.**

A close-up, artistic photograph of a person's eye, looking slightly to the left. The lighting is warm and soft, highlighting the texture of the skin and the details of the eye. The word "MONTAGE" is overlaid in a stylized, white, outlined font across the center of the eye.

*MONTAGE*

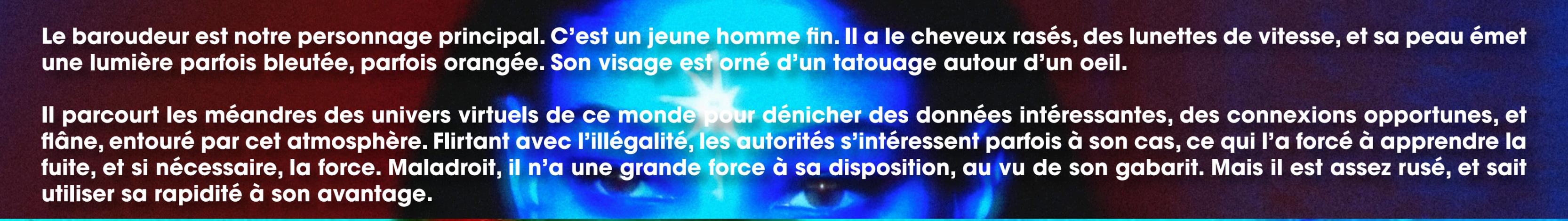
**Le principal enjeu de montage est un enjeu d'accessibilité. Le but est de pouvoir regarder le film comme on regarde un clip : se laisser emporter par la musicalité, et se faire bercer par le ressenti instantané et presque performatif du film. Mais il doit aussi permettre de se concentrer réellement, et en saisir les subtilités, les détails qui fourmillent, l'univers qui est dépeint et la condition des personnages.**

**Pour cela, on agrmente le montage linéaire d'un film avec le montage dynamique d'un clip. Cela passe par des cuts en fouet, ou parfois des images subliminales de flou de mouvements viennent dynamiser un geste, ou encore un match cut qui joue sur la persistance rétinienne. À cela s'ajoute des ellipses voulues, qui brisent la continuité du montage pour téléporter un personnage, afin de lui conférer des capacités surhumaines de rapidité dans le combat.**

***En faisant ce film, j'organise l'ensemble de mes références, goûts esthétiques, et intuitions narratives dans un tout que je pense cohérent esthétiquement, et me permet enfin de mettre en scène un univers personnel. J'aimerais que mon film soit accessible, qu'un fan de trap, un cinéphile, ou même un adolescent perdu sur internet y trouve son compte. Que chacun vibre au rythme des corps, des couleurs et des basses saturées, une expérience où l'on peut projeter ses sensations dans un récit puissant et audacieux.***

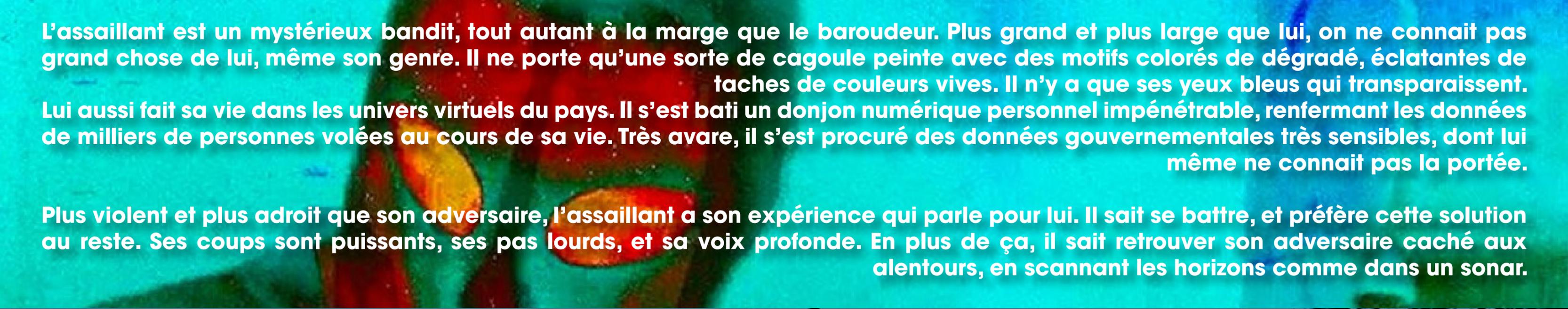
# PERSONNAGES





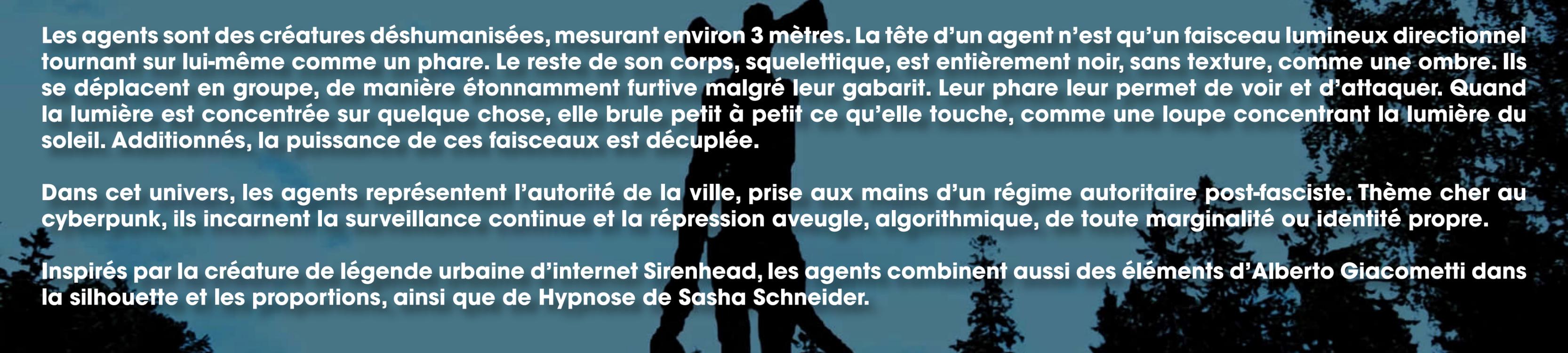
**Le baroudeur est notre personnage principal. C'est un jeune homme fin. Il a le cheveux rasés, des lunettes de vitesse, et sa peau émet une lumière parfois bleutée, parfois orangée. Son visage est orné d'un tatouage autour d'un oeil.**

**Il parcourt les méandres des univers virtuels de ce monde pour dénicher des données intéressantes, des connexions opportunes, et flâne, entouré par cet atmosphère. Flirtant avec l'illégalité, les autorités s'intéressent parfois à son cas, ce qui l'a forcé à apprendre la fuite, et si nécessaire, la force. Maladroit, il n'a une grande force à sa disposition, au vu de son gabarit. Mais il est assez rusé, et sait utiliser sa rapidité à son avantage.**



**L'assaillant est un mystérieux bandit, tout autant à la marge que le baroudeur. Plus grand et plus large que lui, on ne connaît pas grand chose de lui, même son genre. Il ne porte qu'une sorte de cagoule peinte avec des motifs colorés de dégradé, éclatantes de taches de couleurs vives. Il n'y a que ses yeux bleus qui transparaissent. Lui aussi fait sa vie dans les univers virtuels du pays. Il s'est bâti un donjon numérique personnel impénétrable, renfermant les données de milliers de personnes volées au cours de sa vie. Très avare, il s'est procuré des données gouvernementales très sensibles, dont lui même ne connaît pas la portée.**

**Plus violent et plus adroit que son adversaire, l'assaillant a son expérience qui parle pour lui. Il sait se battre, et préfère cette solution au reste. Ses coups sont puissants, ses pas lourds, et sa voix profonde. En plus de ça, il sait retrouver son adversaire caché aux alentours, en scannant les horizons comme dans un sonar.**



**Les agents sont des créatures déshumanisées, mesurant environ 3 mètres. La tête d'un agent n'est qu'un faisceau lumineux directionnel tournant sur lui-même comme un phare. Le reste de son corps, squelettique, est entièrement noir, sans texture, comme une ombre. Ils se déplacent en groupe, de manière étonnamment furtive malgré leur gabarit. Leur phare leur permet de voir et d'attaquer. Quand la lumière est concentrée sur quelque chose, elle brule petit à petit ce qu'elle touche, comme une loupe concentrant la lumière du soleil. Additionnés, la puissance de ces faisceaux est décuplée.**

**Dans cet univers, les agents représentent l'autorité de la ville, prise aux mains d'un régime autoritaire post-fasciste. Thème cher au cyberpunk, ils incarnent la surveillance continue et la répression aveugle, algorithmique, de toute marginalité ou identité propre.**

**Inspirés par la créature de légende urbaine d'internet Sirenhead, les agents combinent aussi des éléments d'Alberto Giacometti dans la silhouette et les proportions, ainsi que de Hypnose de Sasha Schneider.**



*merci*