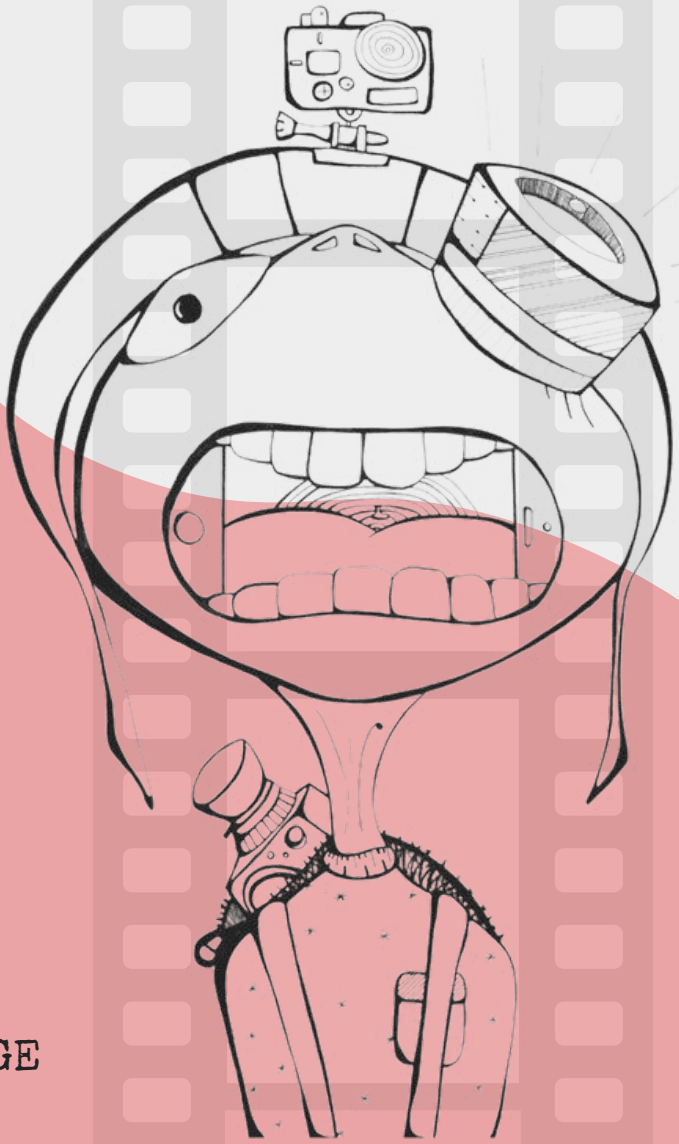
RÉGIE des QUARTIERS de LIÈGE

# Le carnet du Film Sauvage vous invite à explorer votre potentiel créatif...

*Une initiative de la Régie des Quartiers de Liège*
*en collaboration avec Les Grignoux ASBL*

6ème édition



FESTIVAL DU FILM SAUVAGE

# AVANT-PROPOS

## La 6ème édition du Festival du Film Sauvage est ouverte!

Cette nouvelle édition, organisée par la Régie des Quartiers de Liège en étroite collaboration avec les Grignoux ASBL, vous invite à explorer votre potentiel créatif. Le Festival du Film Sauvage donne, comme toujours, la parole aux citoyennes et aux citoyens sous la forme d'un appel à projets. À travers le prisme des Arts numériques et plus particulièrement celui du 7e Art, chacun est invité à proposer librement son esthétique et son point de vue sur le monde, en tenant compte des critères définis dans le règlement. Les œuvres récoltées sont diffusées lors du Festival, une sorte de grande criée publique version 2.0. favorisant les échanges, les rencontres et les expériences humaines dans une ambiance chaleureuse et conviviale.

Le Festival du Film Sauvage offre un espace où les tendances, les pratiques et les mouvements qui émanent de la population peuvent exister. Il propose aux citoyennes et aux citoyens d'interroger le monde qui nous entoure et de découvrir d'autres points de vue, d'autres esthétiques, d'autres langages et d'autres techniques.

L'équipe du Festival vous invite à y participer à la mesure de vos envies, vos curiosités, votre désir de créer, de filmer ou, tout simplement, de regarder.

Sauvagement,

L'équipe du festival

# Sauvage,
# vous avez dit sauvage ?

## GUIDE DE CRÉATION D'UN FILM SAUVAGE

Primitif, bestial, barbare, atroce, brute, fauve, inapprivoisé, inculte, fruste, grossier, mufle, butor, mal embouché, malotru, ombrageux, sauvageon, insociable, misanthrope, abrupt, ours, solitaire, farouche, féroce, sanguinaire, violent, tudesque, homme des bois, rustaud, redoutable, goujat, cruel, inhumain, agreste, champêtre, rustique, désert, inhabité, abandonné, retiré, craintif, inapprivoisable, indompté, infréquenté, naturel, spontané, wisigoth, ostrogoth, carnassier, agreste, truculent,...

Le mot SAUVAGE a de multiples facettes. Il sera, dans le cadre de cet appel à projets, envisagé comme processus de création.
Pour savoir si votre production est bel et bien SAUVAGE, assurez-vous qu'elle répond aux 3 S qui « rugissent » les règles d'un film sauvage.

## LES CARACTÉRISTIQUES D'UN FILM SAUVAGE

LES "3 S" > Spontané, Singulier et Surprenant !

### SPONTANÉ

L'objectif est de permettre à tout un chacun d'exprimer sans détour un regard sur le monde en fonction de l'envie de l'instant. Plutôt qu'une mise en exergue des compétences techniques en matière audiovisuelle, c'est l'idée brute, sauvage et indomptée que nous souhaitons voir émerger. La lumière sera faite sur l'envie de dire, de faire et d'agir plutôt que sur la maîtrise des logiciels répondant à la loi du 2.0 , sans pour autant se priver des avantages des technologies « cyberiennes».

Pour ce premier S, osez filmer en dehors des règles et des processus courants. Arrosez ce qui pousse en vous naturellement, abreuvez votre créativité et votre SPONTANÉITÉ.

Il serait dommage de vous encombrer de complexes « audiovisualistiques ». Soyez décontractés de la caméra, osez le « REC », le « PLAY », le « ACTION » le « ÇA TOURNE », le « COUPEZ », le « CLAP », c'est dans la boîte sans autres prérequis que ceux qui sont les vôtres.

## SINGULIER

Entendez par singulier la création d'une œuvre originale, unique et particulière. Le thème que vous choisirez pourra donner lieu à de nombreuses interprétations pouvant être traitées de mille et une manières. Certains privilégieront les envolées lyriques, là où d'autres préfèreront les discours engagés, les oeuvres poétiques, les scénarios déroutants, les trames décalées, les styles innomés...

À vous de définir votre patte, votre griffe, votre style, votre plume, votre « REC » !

## SURPRENANT

Il y a différentes voies permettant de surprendre un être humain. La plus facile étant de le surprendre physiquement et phonétiquement au même instant.

Prenez, par exemple, un premier individu concentré sur une tâche quelconque. Ajoutez-y un deuxième individu qui fait subitement irruption dans son champ de vision en s'écriant « BOU ! ». Au terme de ces deux actions simultanées, vous êtes certains que le premier individu sera surpris et aura une réaction qui peut varier selon le sujet choisi pour le rôle. Certains crieront d'effroi, d'autres partiront en courant là où d'autres encore resteront pétrifiés, scotchés, incapables d'émettre le moindre son, de produire le moindre geste.

Le troisième S ne serpente évidemment pas sur des chemins aussi faciles. Il aime les passages escarpés défiant les lois des scénarios téléphonés.

Il sort de l'autoroute sans surprise pour vous mener vers des chutes inattendues. Il ruisselle sur des pistes jusque-là inexplorées. Alors allez-y ! Au même titre que ce S final, usez de votre génie pour nous bluffer, nous ébouriffer, nous troubler, nous estomaquer, nous ébranler, nous désarçonner... on adore ça !

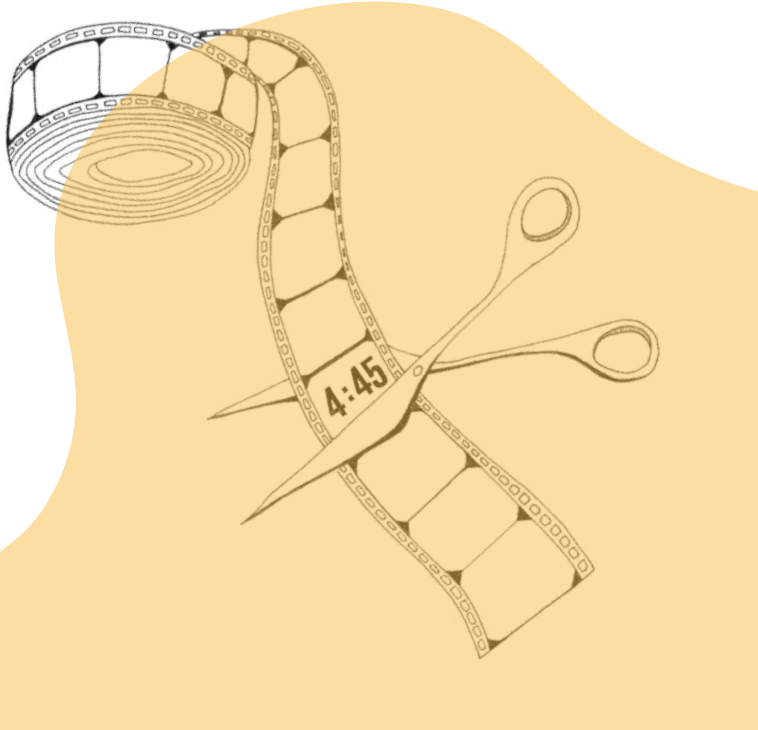
## LA DURÉE

Bien que par définition le Film Sauvage ait pour objet d'offrir un espace de liberté pouvant accueillir les âmes subversives, les esprits décalés, les êtres partisans de la déraison, les chaires envoutées et autres oiseaux rares à l'étroit dans une robe de conformisme, le temps sera compté.
L'espace temps qui s'écoulera entre le début et la fin de votre proposition audiovisuelle ne devra pas excéder quatre minutes et quarante cinq secondes (4'45"). Cette mesure de grande austérité envers les amoureux du long métrage peut, à bien des égards, s'avérer stimulante. La créativité et la qualité de l'instant révèlent parfois leur plus beau plumage sous pression.

Judicieusement orchestrée, singulièrement partitionnée, l'intensité d'un bref instant peut laisser des traces à longue échéance.

A contrario, vous pourrez sans pudeur, sans scrupule et sans reproche faire de votre film un nectar condensé. Un court parmi les courts, un maxi mini. Un micro bien ficelé est sans nul doute plus ensorcelant qu'un macro douteux!

Étirer suffisamment la contraction pour que les neurotransmetteurs des membres du jury puissent en décoder l'essence.

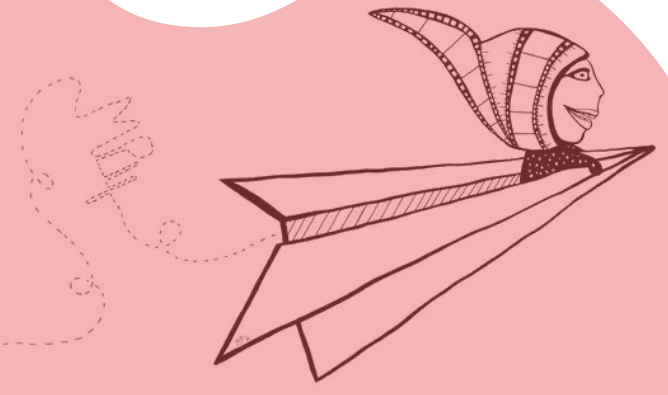


## FORMAT ET MODE DE TRANSMISSION

Il ne s'agit ici que du format imposé pour le transfert. Pour entrer dans l'histoire de cette quatrième édition du Festival du Film Sauvage, vous devrez impérativement nous transférer votre production en format MP4 à l'adresse filmsauvage@gmail.com via un service en ligne tel que Wetransfer (gratuit et facile à utiliser).

D'un point de vue cinématographique, le format peut également se référer au rapport des dimensions de l'image sur l'écran. Dans ce cas, le format est caractérisé par ce rapport. Dit comme ça, on dirait le début d'une équation mathématique peu alléchante... Courage fuyons et essayons d'illustrer différemment ! En fonction de l'univers de votre film, vous pourrez choisir le format qui lui colle le mieux à la peau. Des formats «carrés» permettant une plus grande intimité avec le sujet ou en référence au cinéma muet d'antan, aux formats plus larges pour les propositions « Westerniennes », aux formats plus verticaux soulignant à titre d'exemple l'enfermement, tout est permis ! N'hésitez pas à inventer vos codes, à déformater, à déformer et à faire écran aux formats formatés.
La souplesse du numérique permet également de passer d'un format ou d'un dé-format à l'autre sans complexe.

Vous l'aurez compris, point de caractéristiques spécifiques ni imposées pour l'allure « formafantastique » de votre film. Laissez libre court à votre intuition et à votre imagination.

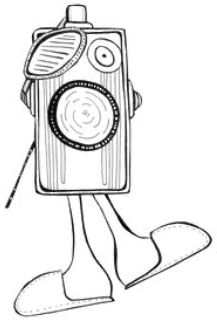


[2] Mot anglais souvent utilisé dans le milieu du 7e art pour signifier la date butoir, l'échéance à laquelle un projet doit-être finalisé.

## LA VERSION

La production peut être muette, en version française. Elle peut également être proposée en version originale dans une langue étrangère, une langue morte ou une langue inconnue du moment, que ces dernières soient sous-titrées dans la langue de Molière.
NB : les belgicismes, les expressions loufoques et jeux de mots surréalistes sont bien évidemment admis sans traduction.

## LA DEADLINE



Dans le monde des sauvages, les pavés de l'étourderie, les chemins de travers, les voies au mille et un détours et les sentiers dé-battus sont couramment empruntés.
Il s'avère, dès lors, plus prudent d'utiliser le mot fort pour rappeler les limites de la temporalité.

La Deadline[2], l'échéance ultime pour nous transférer votre sauvage proposition est le 9 mai 2025 à 23h47 au plus tard!

## LA DIFFUSION

Chacune des productions participantes seront diffusées lors de Festival du Film Sauvage – 5ème édition.

10 productions seront nominées par un jury de professionnels et obtiendront un prix en deuxième partie du Festival qui aura lieu au cinéma Le Parc – Grignoux, le 27 juin 2025 .

Par ailleurs, sachez qu'en fonction des éventuelles opportunités, les productions reçues seront diffusées par l'organisateur du concours sur la page Facebook du Festival, lors de grands événements, par le biais de tout opérateur audiovisuel intéressé, et de toutes autres manières possibles selon un accord préalable avec d'éventuels partenaires intéressés par votre projet.

## QUI DIT APPEL À PROJETS DIT PRIX... SO WHAT ?

TOUTES LES CANDIDATURES
Toutes les productions reçues seront diffusées pendant le Festival lors d'une projection visant à mettre l'ensemble des projets à l'honneur. Les informations concernant l'organisation du Festival vous seront communiquées ultérieurement.

LES 10 NOMINÉS
Les 10 productions nominées par le jury du Festival du Film Sauvage seront mises à l'honneur durant la deuxième partie du Festival. Chaque nominé recevra un prix singulier en fonction de la tranche d'âges et du projet développé.

LE PODIUM
Des 10 productions nominées par le jury, 3 seront davantage mises sur les devants de la scène et récompensées.

LE PRIX « SAUVACHE »
En fin de Festival, le public sera invité à rugir, à hurler, à brailler, à beugler, pour soutenir la production qui selon toute vraisemblance subjective doit recevoir le prix « Sauvache ». Un jury à l'ouïe fine élira « en direct live » la production qui aura reçu la plus grande intensité sonore.

Un prix mystère lui sera, dès lors, octroyé sans plus entendre (provisoirement, espérons-le !).

Cela étant dit, sachez que l'équipe du Festival décline toute responsabilité pour ceux et celles qui sortiraient malencontreusement démunis d'ouïe, à la fin de l'exercice.

A bon entendeur,
salut !

## BROLOTHÈQUE POUR LA CRÉATION D'UN FILM SAUVAGE

### LE SCÉNARIO

Avant de partir caméra au poing, effectuez un petit « check » en 8 étapes :

1. LE PITCH est l'idée de base de votre scénario.
Ce dernier peut être poilu, velu, hirsute, ébouriffé, plumé, déplumé, écaillé, touffu, imberbe, broussailleux, chevelu, décoiffé ou bien peigné selon l'humeur du moment...

2. LE SUJET quel message souhaitez-vous faire passer ? Quel sujet souhaitez-vous cuisiner au fil de votre histoire ? Du sucré ? Du salé ? De l'acidulé ? Du pimenté ? Du citrique ?... Choisissez vos épices, vos arômes, vos bouquets garnis, vos petites «TOUCH» maison, votre mode de cuisson afin que nous sachions à quelle sauce nous allons être mangés !

3. LES PERSONNAGES PRINCIPAUX ET LES PERSONNAGES SECONDAIRES qui sont-ils, d'où viennent-ils, quels sont leurs manies, leurs curiosités, leurs banalités, leurs objectifs ? Quel est leur groove, leur style, leur mode de vie... A la fin de ce carnet, vous trouverez en bonus exclusif la rubrique « création d'un personnage ». Cette dernière vous proposera des pistes visant à mieux définir le profil de chacun des personnages de votre histoire.

N'hésitez pas à entrer dans les abysses de leur psychologie! Soignez leurs tocs, leurs tics, leurs trucs, leurs manies, leurs secrets, leurs habitudes et leurs goûts afin qu'ils surfent sans jamais boire la tasse sur les vagues de votre scénario!

4. LE/LES OBSTACLES dans votre histoire, la vie ne peut pas être un long fleuve tranquille.
C'est bien connu, les spectateurs veulent du grandiose, du sensationnel, du scandaleux, du déroutant, des grands déballages et des petits carnages ! Au cinéma, point de place pour les soirées sans histoire, les vies biens rangées, les dialogues aux allures d'encéphalogramme plat. Inévitablement, les héros de vos histoires devront se mouvoir dans un scénario semé d'embûches ! Une belle-mère récalcitrante ? Un vieux papy réac ? Un dompteur de pingouins indompté ? Une crevasse infranchissable ? Une mer déchainée ? ... Qui va déclencher l'arythmie, qui va rompre l'équilibre, qui va provoquer l'avalanche ? That's the question.

5. LES PERSONNAGES SECONDAIRES au-delà des premiers rôles, les personnages secondaires déambulant face caméra peuvent être à la fois la cerise sur le gâteau, le beurre dans les épinards et le sourire de la crémière.

6. LA CHUTE ne négligez jamais la chute de votre histoire afin de nous faire tomber de haut.

7. LE SÉQUENÇAGE une fois les grandes lignes de votre histoire définies, vous pouvez passer au séquençage, en d'autres termes au découpage de votre scénario en différents plans.

8. LES DIALOGUES ET LES DIDASCALIES
le scénario diffère d'une œuvre littéraire. Il se compose de dialogues et de didascalies. Ces dernières donnent des indications sur le jeu des acteurs et permettent de mieux comprendre la vision de l'auteur. Elles peuvent renseigner :
UN GESTE – En se tournicotant la moustache
UNE ATTITUDE – Se sentant raplapla
UN DÉCOR – Sortant de la cage aux lions
LA PLACE DES PERSONNAGES – Il se place derrière le ptit poyon[3]
QUI PARLE À QUI – Parlant à Bobonne
UN OBJET – Une raclette

3 Du Wallon – Poussin (oisillon de poule) – Appellation affectueuse pour désigner un enfant.

Une fois le scénario saucissonné, récoltez les accessoires indispensables aux différentes scènes et partez en mission à la recherche de lieux qui serviront de décor à votre production.
À moins que vous n'y soyez déjà ? Alors dans ce cas, c'est parti, enclenchez votre « REC » !

## LE STORY-BOARD

Après avoir développé votre scénario, si le doute subsiste, si votre imagination débordante n'arrive pas à visualiser les différents plans, le Story-Board peut s'avérer être un outil des plus précieux.
Prenons l'exemple d'un scénario cataclysmique.
Vous souhaitez évoquer la terreur en pleine catastrophe naturelle. Il est statistiquement peu probable qu'un «Tsunami sur Meuse» ne vous tombe sur le coin de la tête en plein tournage.
Pour le reproduire de façon crédible, vous ne pourrez, à priori, pas vous contenter d'une rivière locale à moitié asséchée, d'une vieille barque en bois et d'une essoreuse à salade.
Quoique...
Vous sortirez, certes, du scénario « fin du monde » pour pénétrer dans un genre plus burlesque. Mais le jeu en vaut peut-être la chandelle.
Encore une fois tout est possible. Il suffit d'assumer.

Le Story-Board vous permettra d'envisager la faisabilité des différentes séquences et éventuellement de les ajuster en fonction de vos moyens qui ne sont pas forcément hollywoodiens. Il vous donnera l'occasion de découper et de prévisualiser les différents plans de votre scénario sous forme d'une BD.
Munissez-vous d'un crayon, d'une gomme, d'une feuille blanche et éventuellement d'une latte pour les plus maniaques d'entre vous et « casez » les différents plans les uns après les autres.
Si certains d'entre eux semblent «intournables», pas de panique. Votre imagination trouvera le moyen de suggérer ce qui ne peut être montré.
Post Story-Board : si vous avez la flemme de le tracer, un Story-Board vierge n'attend plus que vos gribouillages et vos annotations page 15.

## OUTILS POUR FILMER

Un smartphone, une caméra, un appareil photo, une tablette, un caméscope d'action, un ordinateur, un drone ou tout autre O.F.N.I. (Objet Filmant Non Identifié).

## LE TRAVELLING

Le travelling consiste à déplacer l'objet filmant au cours de la prise de vues. Ce procédé permet de suivre un sujet parallèlement à ses mouvements, s'en rapprocher, s'en éloigner ou lui tourner autour jusqu'à l'étourdissement.
En fonction de l'effet souhaité, vous pouvez utiliser différents types de travelling.

### LE TRAVELLING AVANT

Peut être utilisé pour mettre en évidence un des protagonistes ou suggérer la tension dans un film. Prenez, par exemple, votre voisin le plus insipide. Mettez-le en scène en effectuant un travelling avant, au ralenti. Ajoutez-y un fond sonore digne d'un grand conquérant et PIF, PAM, POUM votre super zéro se transforme en super héros sous le regard ébahi de votre voisine qui ne verra plus jamais son mari du même oeil.

### LE TRAVELLING ARRIÈRE

Il peut donner un effet de surprise lors de la découverte d'un environnement. Un sol craquelé pourrait s'avérer être la peau d'un éléphant une fois le champ élargi. Bon évidemment cette séquence requière l'acquisition d'un éléphant... Scrutez plutôt les méandres de votre imagination et observez le monde en avant puis en arrière pour découvrir des effets tout aussi surprenants et nettement moins encombrants !

Lien pour les épisodes :
http://www.libertivi.com/lelabodubruiteur 5 Adresse du site :
http://www.lasonotheque.org/m/

### LE TRAVELLING HORIZONTAL

Il peut, dans le sens de la lecture, de gauche à droite, être utilisé pour suggérer l'évolution positive d'un sujet.

### LE TRAVELLING PARALLÈLE DE DROITE À GAUCHE

Il peut, quant à lui, donner l'effet inverse, une impression de recul.
A titre d'exemple, le travelling horizontal, de gauche à droite, pourrait être utilisé pour souligner le côté « jeune poule sympathique » d'une personne déambulant dans une soirée mondaine. Après l'ingestion du fameux verre de trop par le sujet, le travelling pourrait basculer à contre-courant du sens de lecture, de droite à gauche. Soulignant le renversement de situation où la « jeune poule sympathique » révèle des allures de « vieille dinde pathétique » !
Afin d'obtenir un plan relativement fluide et en mouvement, le mieux est de placer l'objet filmant sur un élément roulant qui peut être posé sur des rails, le cas échéant. La rubrique suivante vous propose quelques idées de Travelling maison.

### TRAVELLING SAUVAGE

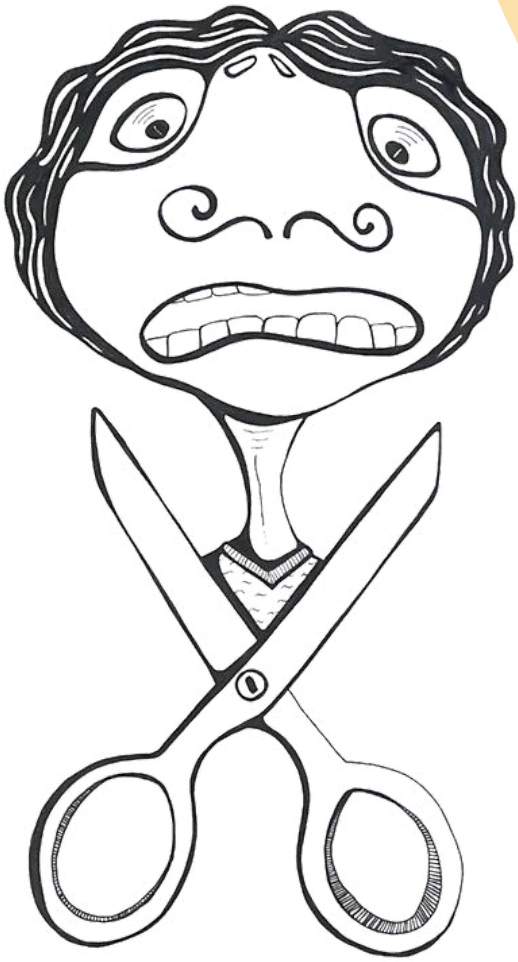
Skateboard | cuistax | chaise roulante | patins à roulettes | traineau | barque | kayak | caddy | aspirateur | train électrique | bobsleigh | pédalo | tyrolienne | char à voile | ...

## BRUITAGE

Si vous avez les compétences requises pour venir plaquer du son sur vos images, n'hésitez pas à utiliser l'art du bruitage pour donner du piment à votre son. Expérimentez des idées saugrenues pour créer des sons qui collent à l'image ou qui s'en décollent harmonieusement.
Si vous ne savez pas copier/coller votre son à l'image, vous pouvez toujours les reproduire hors champ, en live ! Rappelez-vous que tout procédé sauvagement inventif est le bienvenu !
En cas de panne sonore, vous pouvez également visionner les épisodes « Le Labo du Bruiteur » pour découvrir comment bruiter un hélico à l'aide d'un ventilateur et d'un compresseur, reproduire le son d'un coup de poing au moyen d'un bottin et d'un marteau, imiter le grattage d'une barbe au moyen d'une brosse à ongles et d'une éponge... Vous pouvez également télécharger des sons gratuitement sur le site de la sonothèque .[4][5]

## LES EFFETS SPÉCIAUX D.I.Y. #MÉLIÈS ( Do It Yourself )

Georges Méliès, venu du monde de la prestidigitation, est en quelque sorte le précurseur des effets spéciaux. Il a utilisé l'arrivée du 7e Art pour donner une dimension nouvelle à ses spectacles de magie. Si le coeur vous en dit, vous trouverez ici-bas quelques techniques rétro pour créer l'illusion.



4 Lien pour les épisodes : http://www.libertivi.com/lelabodubruiteur
5 Adresse du site : http://www.lasonotheque.org/m/

## LES DIFFÉRENTS PLANS

Plan d'ensemble, plan moyen, plan italien, plan américain, plan taille, plan rapproché (épaule ou poitrine), gros plan, très gros plan, insert... les possibilités sont multiples.
Pour la création d'un film sauvage, inutile de vous encombrer de tous ces termes techniques !
Filmez à l'envers, à l'endroit, couchés par terre, de près, de loin, de haut, des pieds à la taille, de la cheville au nombril, du nombril au coccyx et méfiez-vous de ce qui est académique, il parait que ça formate ! Et du sauvage formaté peut se révéler un poil trop domestiqué.

## LE MONTAGE

Une fois votre tournage bouclé, enlevez votre casquette de réalisateur pour enfiler votre casque de monteur. Gardez le meilleur de vos différentes prises de vue, coupez- les, décollez-les, recollez-les, modifiez-les, supprimez-les et réduisez-les à 4 minutes et 45 secondes afin de pouvoir rendre votre projet dans le cadre du concours du Film Sauvage.

Pour effectuer votre montage, il existe mille et une applications. Voici une liste non exhaustive d'applications qui devraient vous permettre de vous essayer à l'art du montage de façon ludique et souvent gratuite :

FilmoraGo, Adobe Premiere Clip, Splice, Powerdirector – éditeur vidéo, Youtube capture, Vivavideo, Quik pour les montages rapides, Imovie et Vimeo (uniquement pour iPhone).
Il y a également des applications proposant des effets spéciaux tel que Action Movie FX.

## CHECK-LIST

Il serait dommage de ne pas faire partie des sauvages nominés à cause d'un petit oubli. Voici donc une check-list reprenant les critères et les éléments à fournir pour votre sauvage participation à cette quatrième édition.

CRITÈRES D'UN FILM SAUVAGE – CHECK-LIST
OEuvre de maximum 4'45"
OEuvre Singulière
OEuvre Spontanée
OEuvre Surprenante
OEuvre en langue française ou en VO avec sous-titre en VF
OEuvre transmise au plus tard le 30/10/2022 à 22h47
OEuvre transmise via Wetransfer en format MP4 – filmsauvage@gmail.com
Si l'oeuvre met en scène des personnes mineurs, annexer une autorisation parentale
LORS DE L'ENVOI DE L'OEUVRE, COMMUNIQUER LES DONNÉES SUIVANTES :
Titre de l'oeuvre
Nom.s, prénom.s de/des auteur.s
Adresse postale de l'/des auteur.s
Adresse mail de l'/des auteur.s
Âge de l'/des auteur.s
Un numéro de contact par projet

## FichE I

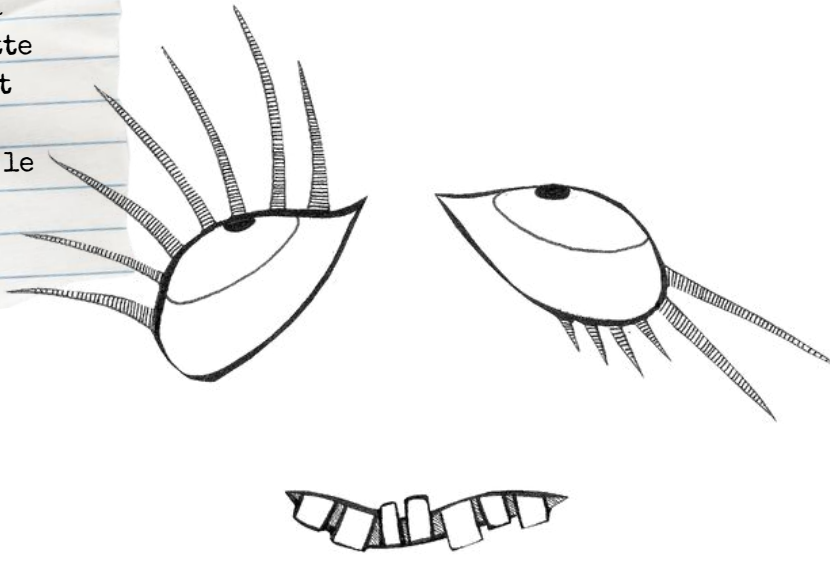
Effet souhaité : disparition/apparition soudaine d'un élément (vivant ou non-vivant)
Technique utilisée : le « CUT CAMÉRA »
Afin d'éviter les contraintes physique et technique qu'imposeraient l'art de l'escamotage, choisissez plutôt la technique du « Cut caméra » qui consiste à créer un effet par arrêt de la caméra.
Exemple :
Placez un objet ou un être vivant face caméra. Commencez à filmer le sujet puis mettez sur pose. Retirez le sujet de gré ou de force et recommencez à filmer. Vous pouvez répéter l'opération jusqu'à épuisement de votre pouce préhenseur ou de votre sujet.

## FicHE II

Effet souhaité : illusion d'optique
Technique utilisée : Perspective
Si vous souhaitez que les choses ne soient pas ce qu'elles paraissent être, que le géant devienne lilliputien, que le Rubik's cube devienne l'obstacle à franchir, que la barbe à papa devienne le nuage atomique menaçant, n'hésitez pas à jouer sur la perspective.
Exemple :
Placez un savon juste devant l'objectif de la caméra tout en prenant bien soin de ne pas recouvrir l'entièreté du cadre (Ben oui, sinon vous n'y verrez pas mieux que dans le fin fond des grottes de Hans, en dehors des heures de visite !).
Placez une échelle à plusieurs mètres de la caméra de façon à donner l'illusion que cette dernière vous permettra de gravir le « Mont savon ». Vous pouvez également placer une table qui sera, bien évidemment cachée par le savon. Après votre ascension vous pourrez, dès lors, vous balader au sommet de la savonnette pour y faire quelques bulles...

## F i ch E III

Effet souhaité : création d'un décor
Technique utilisée : Matte painting
Ce procédé consiste à créer un décor sur une surface plane, avec des pinceaux ou numériquement, en y laissant des espaces vides dans lesquels les protagonistes pourront évoluer.
Cette technique permet d'éviter la construction de décors éléphantesques en trois dimensions et offre moult possibilités si toutefois votre caboche est d'humeur créative.
Exemple :
Vous mourrez d'envie de faire un western, mais vous êtes loin des vastes plaines de Wallifornie. Vous rêvez de faire un traveling sur les anneaux d'une planète intergalactique, mais vous n'êtes pas astronaute. Vous envisagez de sortir de votre tête un décor improbable, mais vous avez égaré la clé...
Pas de panique ! "THE DREAM COME TRUE" avec le Matte painting. Prenez au choix un vieux châssis, un morceau de plexi, un morceau de pare-brise, la porte fenêtre de la véranda de Mamy, la vitre du distributeur de collations de la vieille gare désaffectée et peignez les portes du saloon, votre galaxie, vos idées démembrées et plus si affinité ! Placez le décor entre l'objectif et les protagonistes et le tour est joué.



# I. INFORMATIONS GÉNÉRALES DU PERSONNAGE

Type de personnage - Humain/Animal/Robot/Objet animé... :

---

Prénom :
Nom :
Surnom(s) et leurs raisons :

Âge :
Sexe :
Taille :
Poids :
Corpulence :
Ethnie/Espèce/catégorie/... :

Couleur des yeux :
Lunettes/lentilles de contact :
Couleur des cheveux et type de coupe :

Couleur et type de peau/Couleur et type de pelage/Couleur et type de mécanisme/Couleur et type de matière... :

Marques distinctives : Particularités :

Lieu d'habitat :
Rôle dans l'histoire :

Etat civil :
Date et lieu de naissance :
Parents :
Relation avec eux :

Frères ? Soeurs ? :
Relation avec eux :

Marié ? En couple ? :
Relation avec cette personne :

Enfants ? :
Relation avec eux :

Métier/Etudes/Fonction... :
Autres informations utiles :

## II. ATTITUDE/PERSONNALITÉ DU PERSONNAGE

Forces/faiblesses : _____
Motivations : _____
Priorités/objectifs : _____
Rêves : ._____
Philosophie : _____
Auto-perception : _____
Réputation : _____
Talents particuliers : _____
Ce qui le met en colère : _____
Ce qui l'émeu : _____
Ce qui le calme : _____
Ce qui le rend heureux : _____
Ce qui le rend triste : _____
Ce qui lui fait peur, ce qu'il craint : _____
Habitudes de la vie quotidienne : _____
Habitudes de language : _____

TRAITS DE CARACTÈRE (BIFFER LA MENTION INUTILE) :
optimiste/pessimiste - introverti/extraverti - nerveux/calme - aventureux/prudent - autonome/dépendant - accessible/inaccessible - meneur/suiveur - appliqué/distrait - social/asocial - angélique/diabolique - avare/généreux - attentionné/indifférent - altruiste/égoïste - autoritaire/conciliant - honnête/malhonnête - amusant/assommant - affectueux/cinglant - adroit/maladroit- lunatique/constant - fiable/foireux - robuste/fragile - énergique/amorphe - vif/fade - ...

GOÛTS
Vestimentaires :

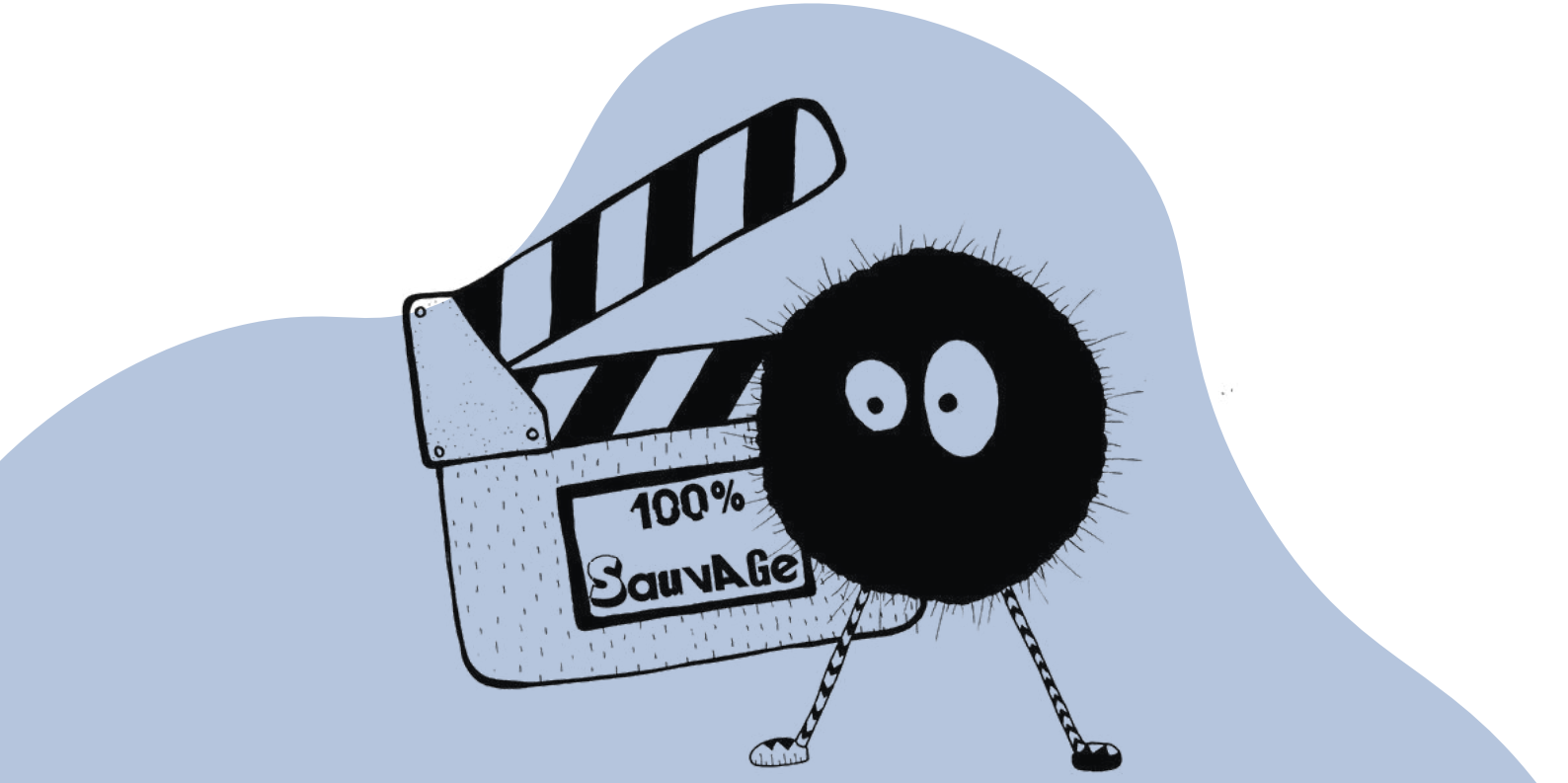
_____
Musicaux :

_____
Littéraires :

_____
Culinaires :

_____
Loisirs :

_____



# III. HISTOIRE DU PERSONNAGE

Événements marquants de la vie du personnage :

---
---
---
---
---

Succès :

---
---
---
---
---

Échecs :

---
---
---
---
---

Secrets :

---
---
---
---
---

## IV. ILLUSTRATION/PHOTO/IMAGE DE VOTRE PERSONNAGE

# StORYbOARd

**Nom du film :** _____

Planche n° __

# NOTES SAUVAGES

LE MOT DE LA FIN

Plutôt qu'un grand tralala protocolaire...

nous dirons juste ...

ACTION!

# SOURCES

## SUR LE NET

LA SONOTHÈQUE

La sonothèque propose du son, du bruit, du tintamarre, du boucan, du grabuge, du vacarme, du tintouin, du charivari à télécharger librement (sous réserve de ne pas agir à des fins commerciales)
http://www.lasonotheque.org/m

LE LABO DU BRUITEUR

Les épisodes « Le Labo du Bruiteur » nous font découvrir en image comment effectuer différents sons avec des objets en tous genres
http://www.libertivi.com/lelabodubruiteur

## ÉMISSIONS

« CONTRE CHAMP »
Les épisodes « contre champs », présentés par Olivier CLAIROUIN nous invitent à découvrir des techniques de tournage, des références dissimulées, des figures de style oubliées...

DANS L'OEIL DE MICHEL GONDRY

Illusion d'optique - Réalisé avec l'iPhone
https://youtu.be/iJ9_QZuFWtA
Image par image - Réalisé avec l'iPhone
https://youtu.be/VDQ9-fBpYdk
L'accéléré - Réalisé avec l'iPhone
https://youtu.be/ENkGIdzYrwE
Le ralenti - Réalisé avec l'iPhone
https://youtu.be/Tp8j4D2YRYA
Comment filmer avec l'iPhone
https://youtu.be/e-tOIJGrRsY

## VERSIONS PAPIER


CAMPBELL Joseph, « Le héros aux mille et un visages », Éditions OXUS.
COLE Alison, « La Perspective : Profondeur et Illusion », Éditions Gallimard.

COPPENS Bruno et LEMAÎTRE Pascale, « L'atelier des mots », Éditions Casterman.

DE LESTRADE Agnès, « La grande fabrique des mots », Edition Alice Jeunesse.
FINKIELKRAUT A., « Petit Fictionnaire illustré », Édition SEUIL, Collection Point Virgule, n°2.

HAMUS-VALLÉE Réjane, « Peindre pour le cinéma, une histoire de Matte Painting », Éditions Septentrion.

ORSENNA ERIK, « La Fabrique des mots », Éditions Stock.

ROTH J.M., « L'écriture de scénarios », Éditions Chiron.

TRUBY John, « L'anatomie du Sénario », Éditions nouveau monde.

RÉGIE des QUARTIERS de LIÈGE

les grignoux
cinéma & culture au cœur de la ville

Éditeur responsable : la Régie des Quartiers de Liège /n°d'entreprise : 0874.748.671/Illustrations et textes Élodie Gerckens