

Marottes

Un film de Benoît Razi

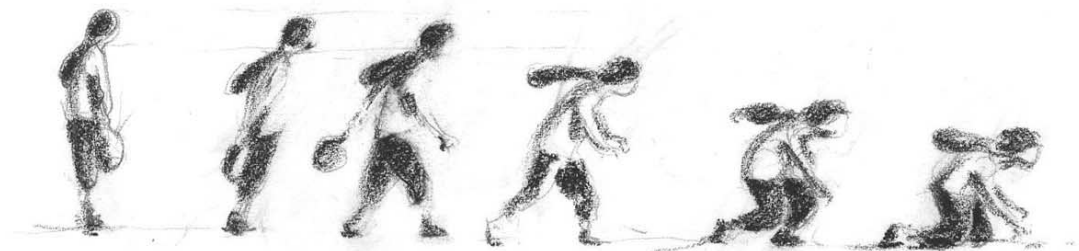
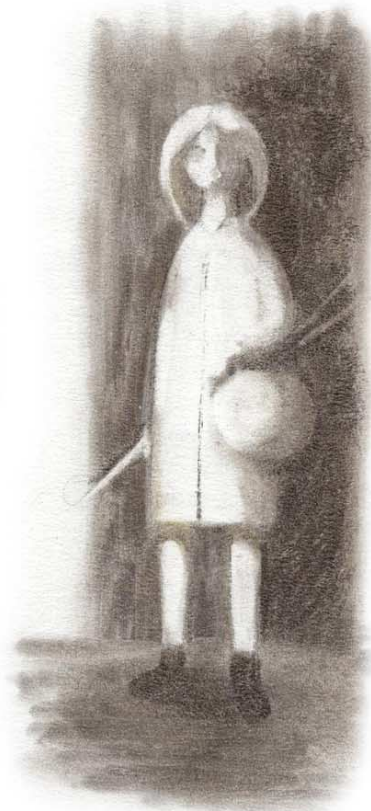
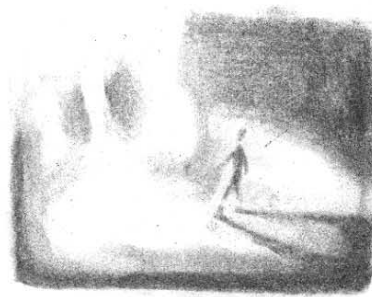
Auteur graphique Nicolas Liguori

Sinopsis :

Les parents de Céline (10 ans) partent pour quelques jours. Elle reste alors seule avec ses deux frères, sous la surveillance de Rosalie. Pendant cette absence, un nombre inhabituel de rencontres a lieu entre Céline et Valentin, un jeune garçon instable et parfois violent qui habite le même village. Leurs jeux et leurs conditions si différentes créent entre eux un mélange de curiosité et de crainte mutuelle.

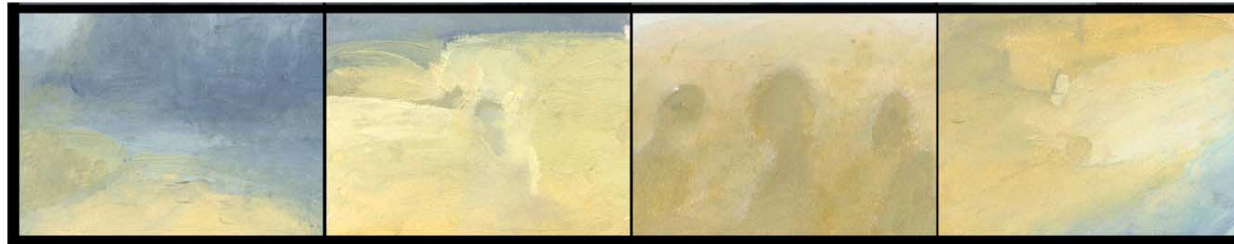


Marottes



Marottes

Conducteur couleur: variation des ambiances colorées du film dans l'ordre chronologique



Marottes

Extrait du Story board

Séquence 01

Plan 001

durée

sec. im.
11

01



Act. Deux mains d'enfant font tourner une noix pour l'examiner.

Dial. Céline : Chantonne, murmure

priorité : A

animations :

Mains, objets, ombres branchages

animateur : Marc, Benoit

du lundi 11 octobre 2004

au mercredi 13 octobre 2004

Sons en intérieur cabane, baraque en bois confinée : voix fillette, Mains manipulant des noix qui roulent sur une table en bois, frottements bras sur la table. à l'extérieur : Cris d'enfants lointains, vent dans les arbres, mouettes, oiseaux, insectes. Ambiances campagne à l'automne, proche de la mer.

Plan 001

durée

sec. im.
01

01



Act. La main droite ouvre la noix en glissant une lame entre les deux coques.

Dial. Céline : Chantonne, murmure

priorité : A

animations :

Mains, objets, ombres branchages

animateur :

du au

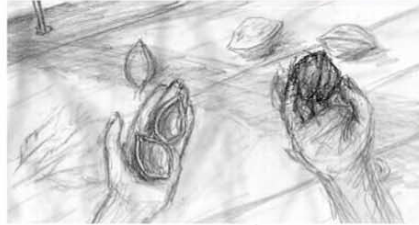
Sons Ouverture d'une noix avec un cutter,

Plan 001

durée

sec. im.
01

01



Act. La noix s'ouvre et la main droite porte à la bouche du personnage un cerneau qui est croqué hors champ. Des ombres de branches d'arbres s'agitent sur la table.

Dial.

priorité : A

animations :

Sons croquement d'un cerneau de noix.

animateur :

du au

Plan 002

durée

sec. im.
6 14

01



Act. En fondu enchaîné rapide, quelques instants plus tard, les mains assemblent une baguette dans un trou pratiqué sous la noix.

Dial. Céline : Chantonne, murmure

priorité : A

animations :

Mains, objets, ombres branches

animateur : Marc, Benoit

du jeudi 14 octobre 2004

au vendredi 15 octobre 2004

Sons en intérieur cabane : ciseaux coupant un ruban, manipulation de baguette, tissus.

Séquence 01

Plan 00

durée

sec. im.
6 21

01



Act. Plan large découvrant le décor et la jeune fille de dos. Léger zoom avant.

Dial. Céline : Chantonne, murmure

priorité : B

animations :

Céline, ombres

animateur : Antoine, Benoit

du jeudi 27 janvier 2005

au jeudi 27 janvier 2005

Sons

Plan 00

durée

sec. im.
4 10

01



Act. Les mains actionnent un petit mécanisme qui fait bouger les coquilles entre elles comme un bec. La main gauche s'écarte du bâton...

Dial. Céline : Chantonne, murmure, puis déguisant sa voix "Mesdames, messieurs..."

priorité : A

animations :

Mains, objets, Feuillages

animateur : Marc, Benoit

du lundi 18 octobre 2004

au lundi 18 octobre 2004

Sons en intérieur cabane : claquement de 2 coques de noix entre elles, frottements bois-métal.

Plan 005

durée

sec. im.
3 19

01



Act. Plongée sur l'établi ...et seule la main droite fait maintenant parler la marotte. La jeune fille fait décrire à sa marionnette des circonvolutions devant la fenêtre et devant d'autres marottes.

Dial. Céline : ...Je suis votre nouvelle amie..."

priorité : A

animations :

Céline, Ombres

animateur : Antoine, Benoit

du lundi 18 octobre 2004

au lundi 18 octobre 2004

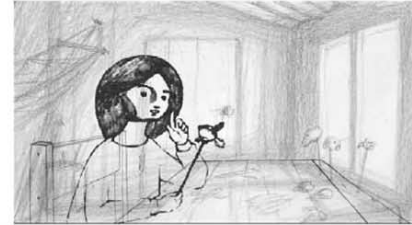
Sons

Plan 006

durée

sec. im.
4 16

01



Act. On découvre le visage de la fillette...

Dial. Céline : "...J'ai 10 ans et je m'appelle..."

priorité : A

animations :

Céline, ombres

animateur : Antoine, Benoit

du mardi 19 octobre 2004

au mercredi 20 octobre 2004

Sons

Marottes



Recherches pour les ambiances nocturnes



Image tirée du film

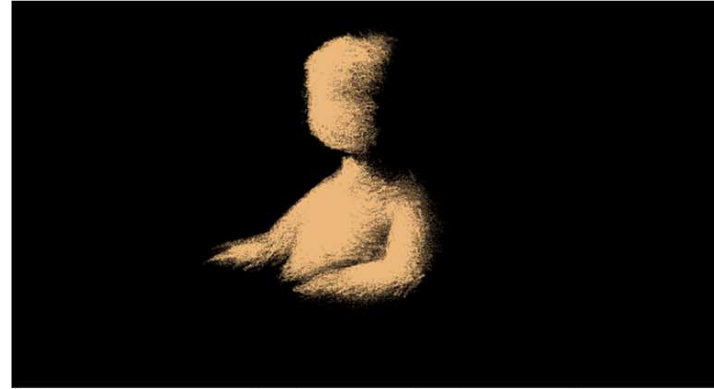


Marottes

Etapas d'un plan, la fabrication d'une image



01 : le décor



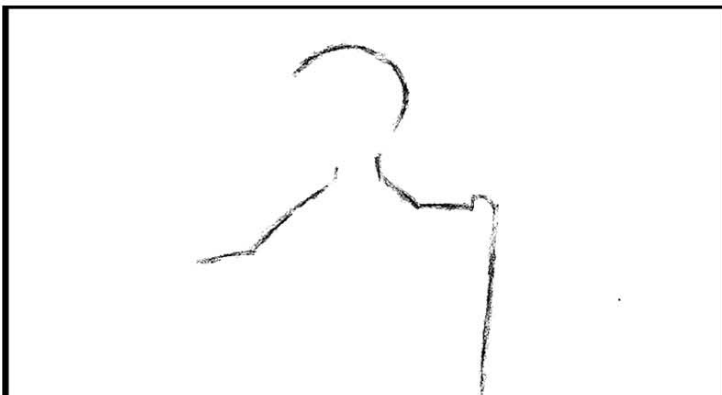
04 : un crayonné qui sera teinté sur ordinateur



02: le dessin avec une gouache informatique tramée



05 : résultat personnage



03 : un contour grossier qui "mange" les bords



06 : résultat final