

# Dédale

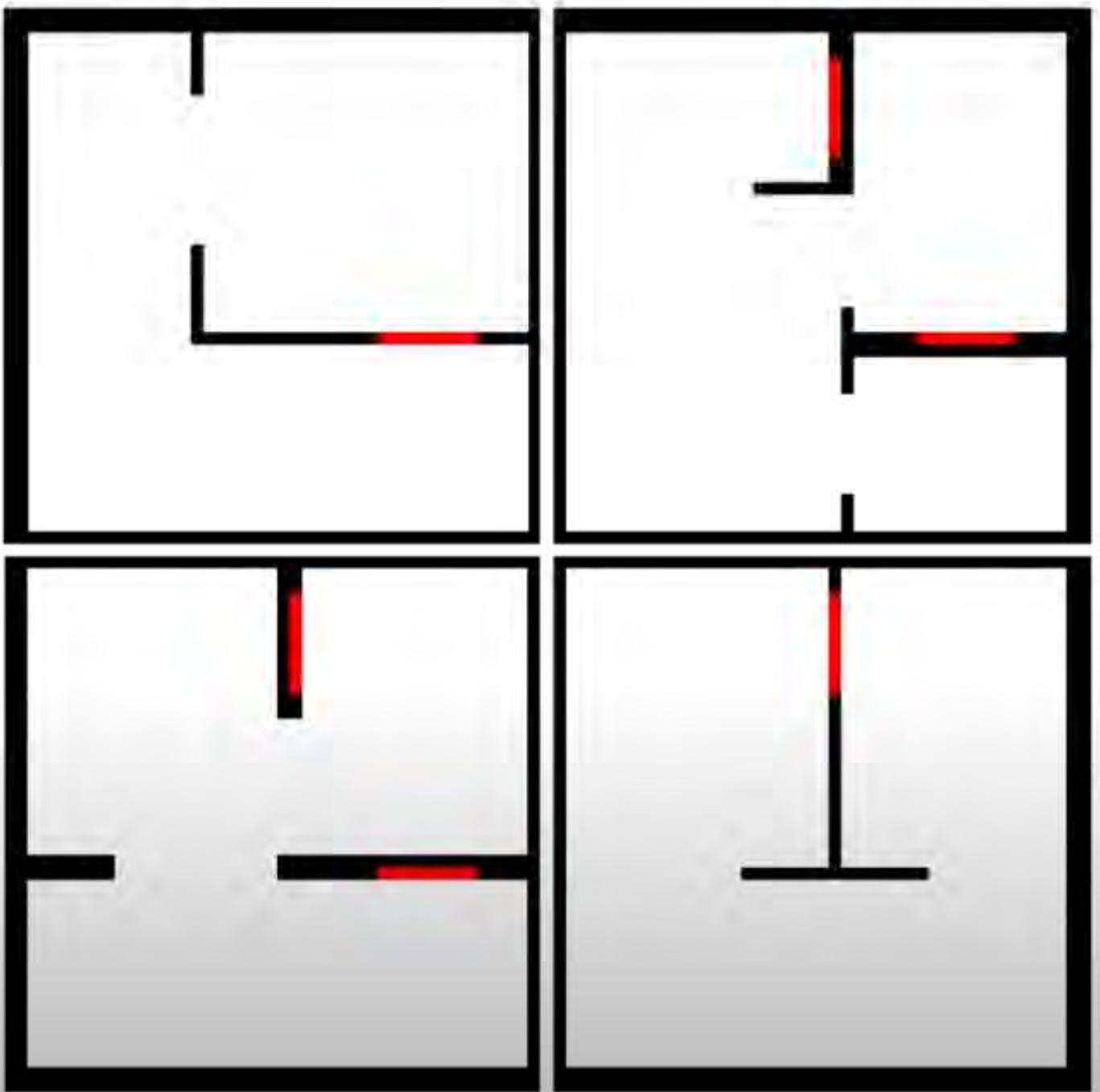
## Intention

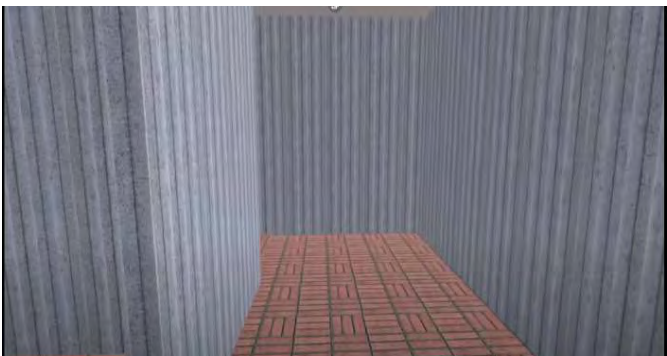
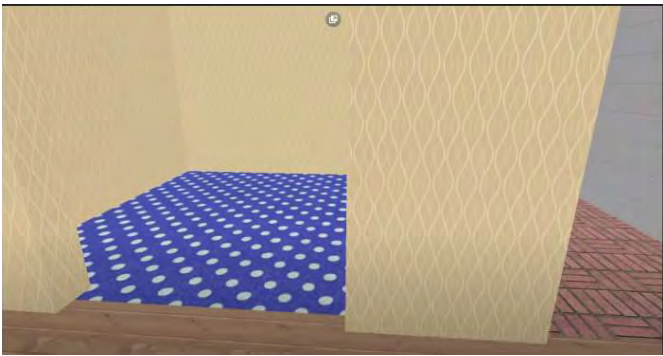
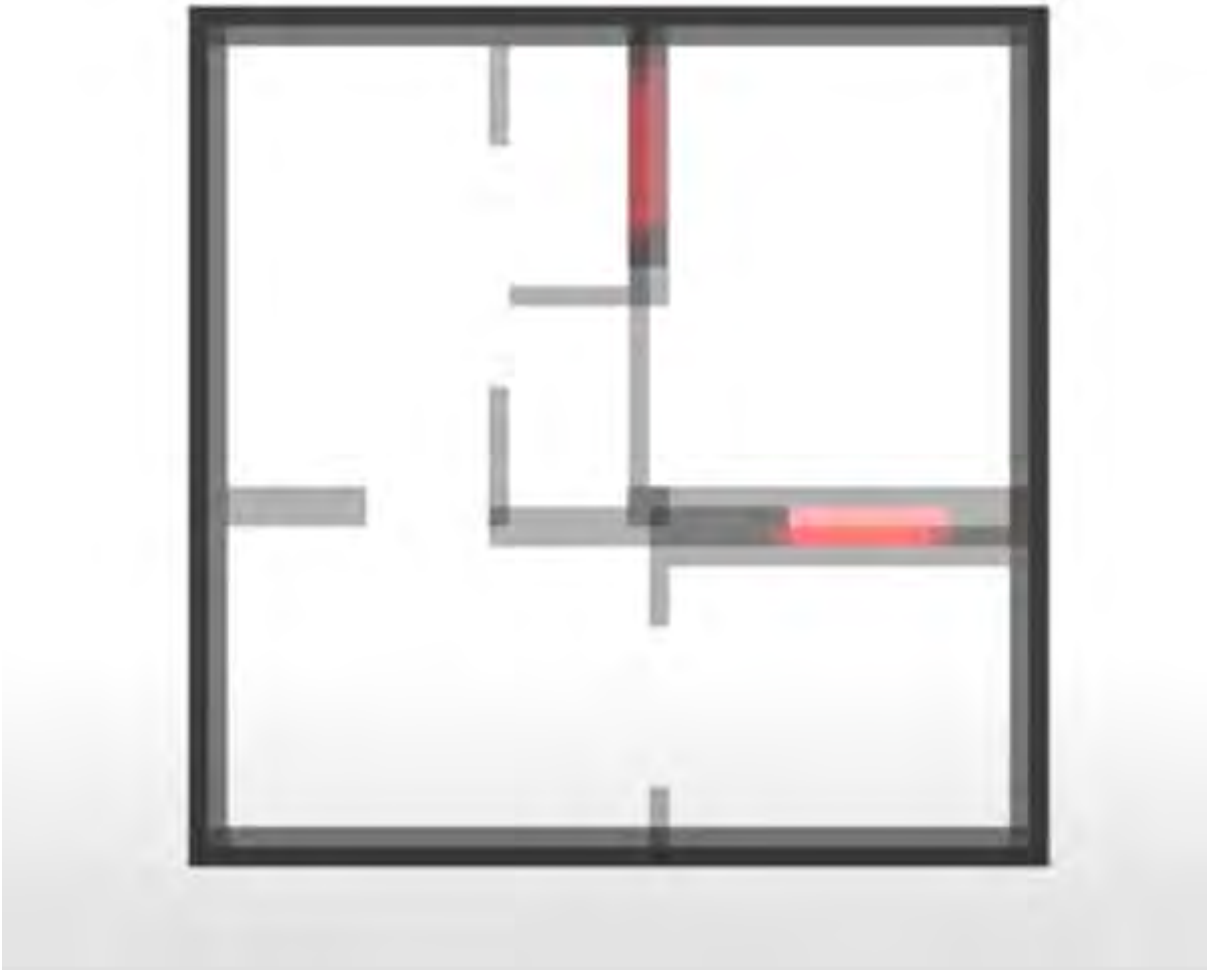
- Pilier Hexagonal : référence visuel qui disparaît renvoie a une personne perdant son esprit au fur et a mesure de sa progression.
- Différentes pièces au fil de la progression qui change
- impossibilité de faire demi tour

## Concept

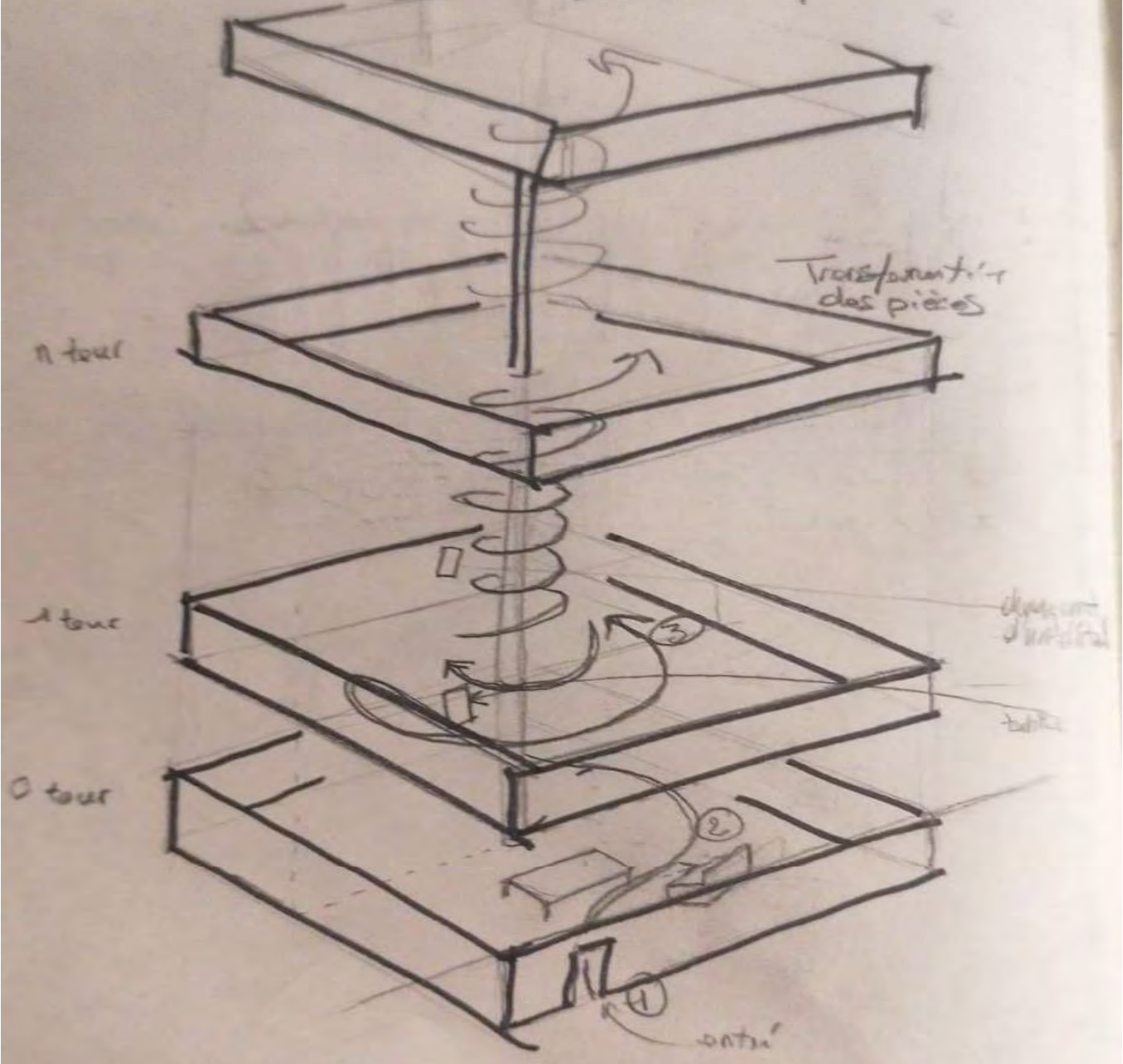
Point de téléportation

Murs

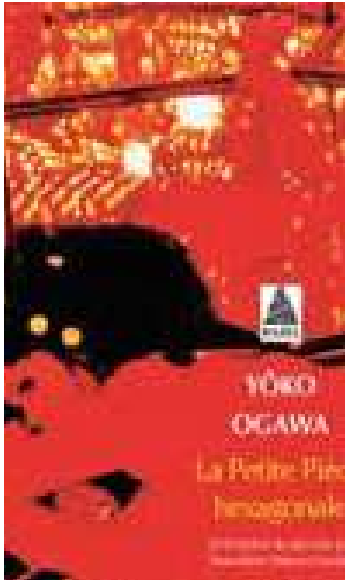




# Neont



# Références



## La petite pièce hexagonale - Yoko ogawa(roman)-

*Idee poteau hexagonal et pièce sans son*



## The shining - stanley kubrick -1980

*Ambiance pesante*



## Hellraiser - Clive Barker- 1988

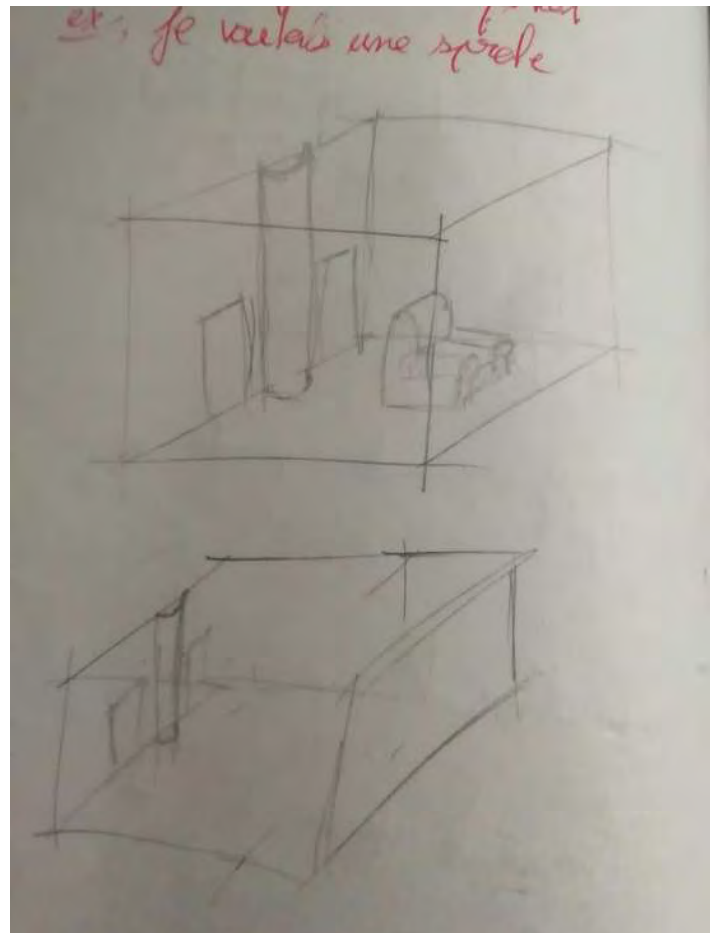
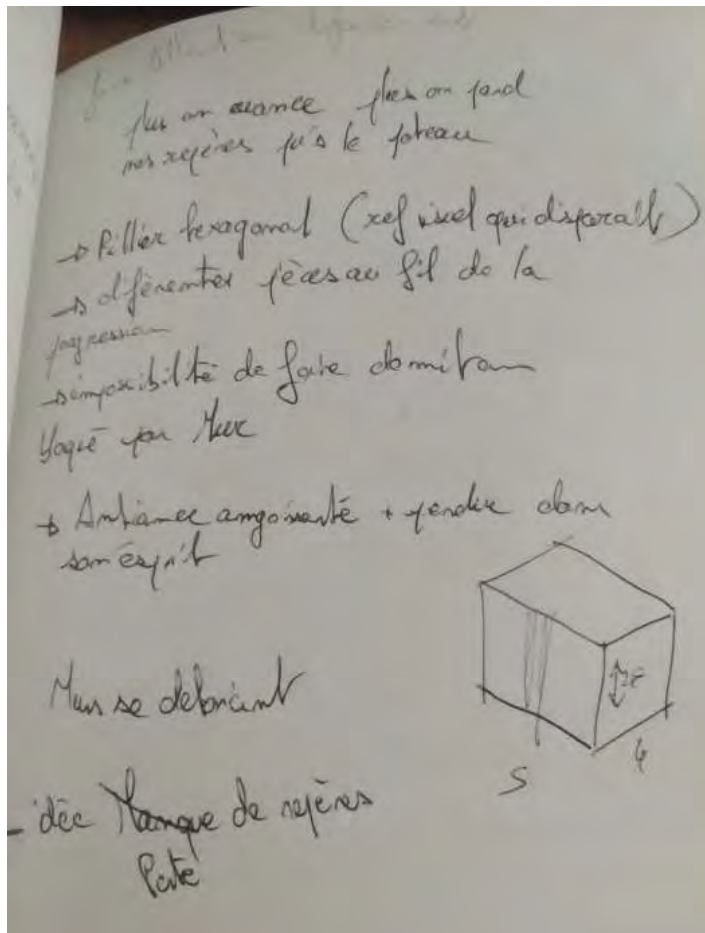
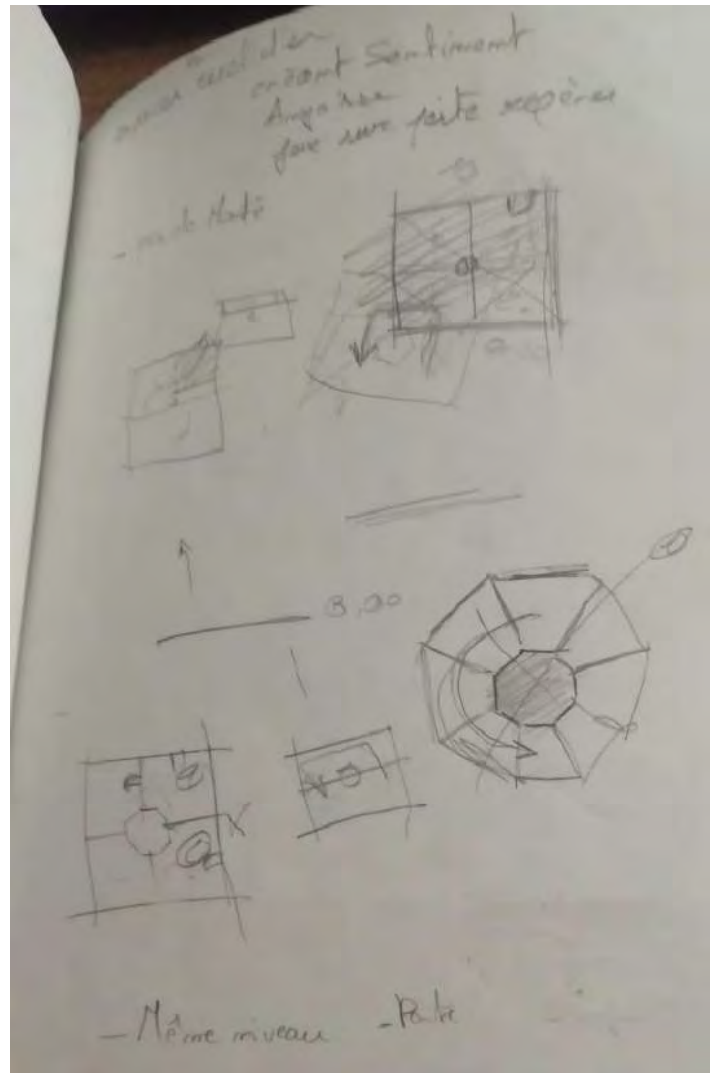
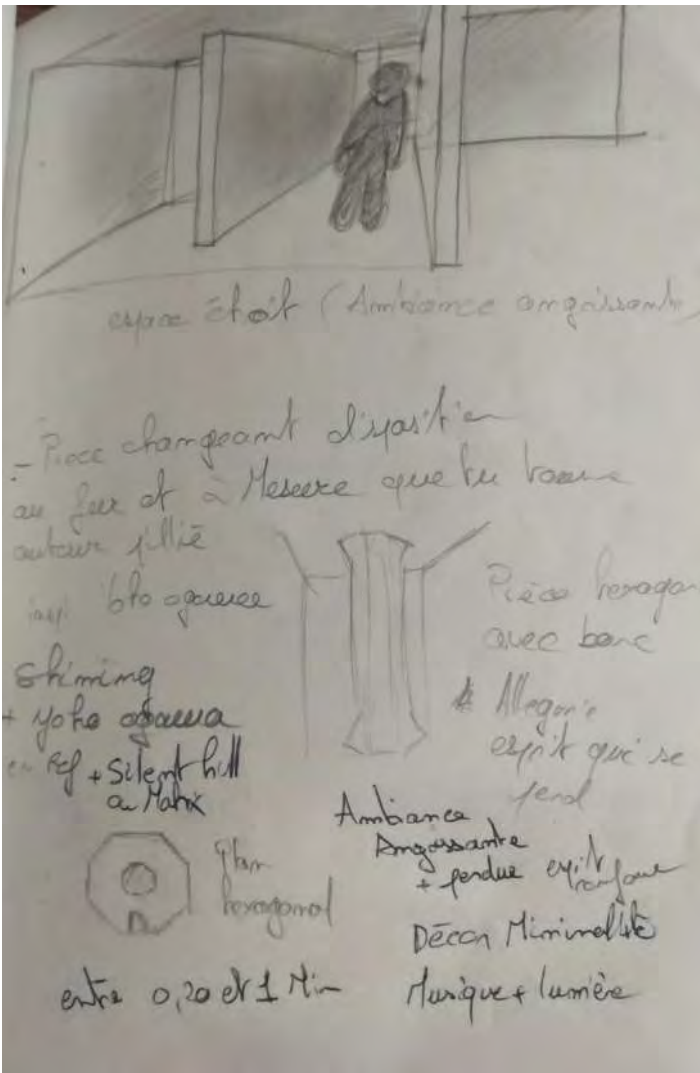
*Jeux de perspective pièce non défini.*



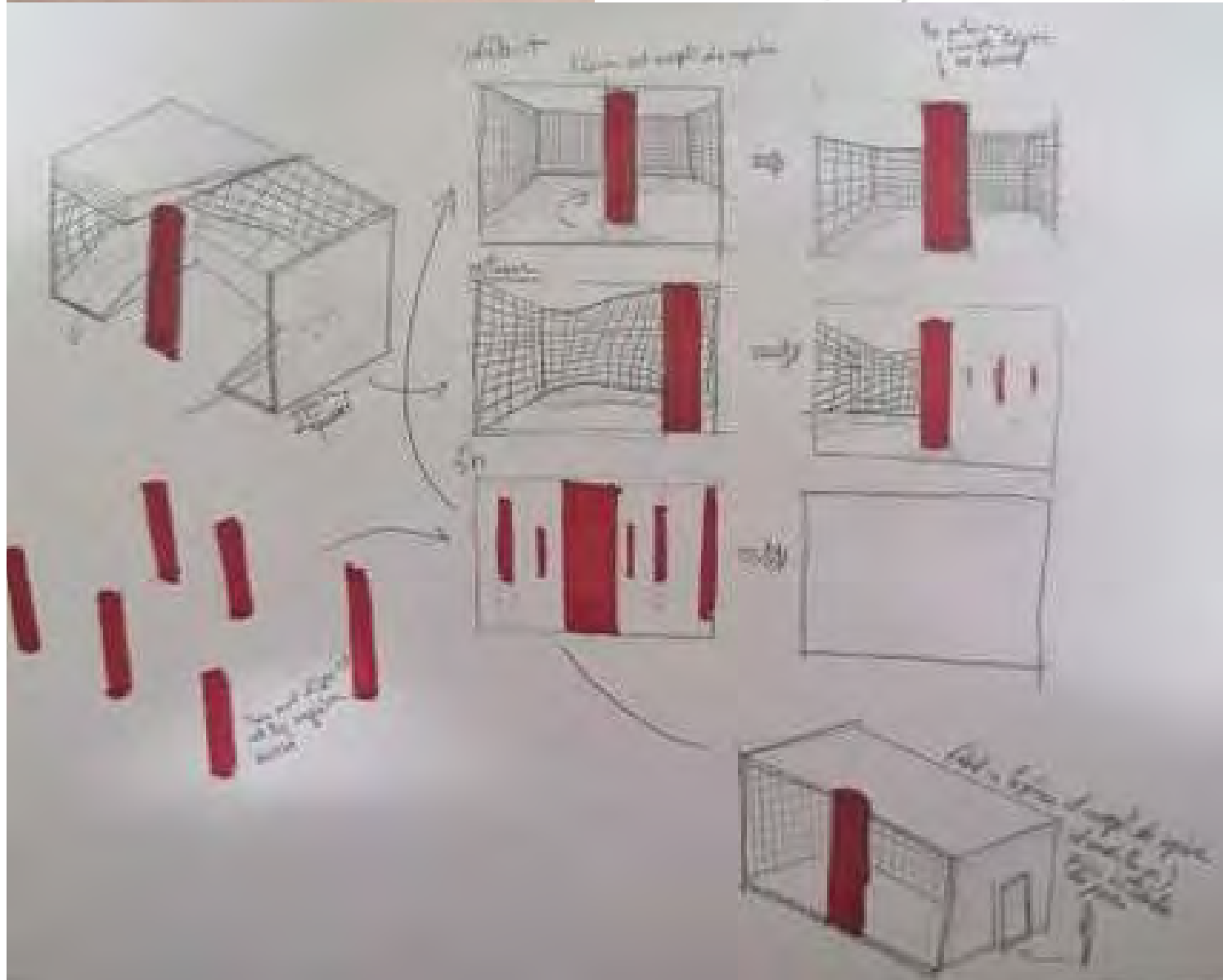
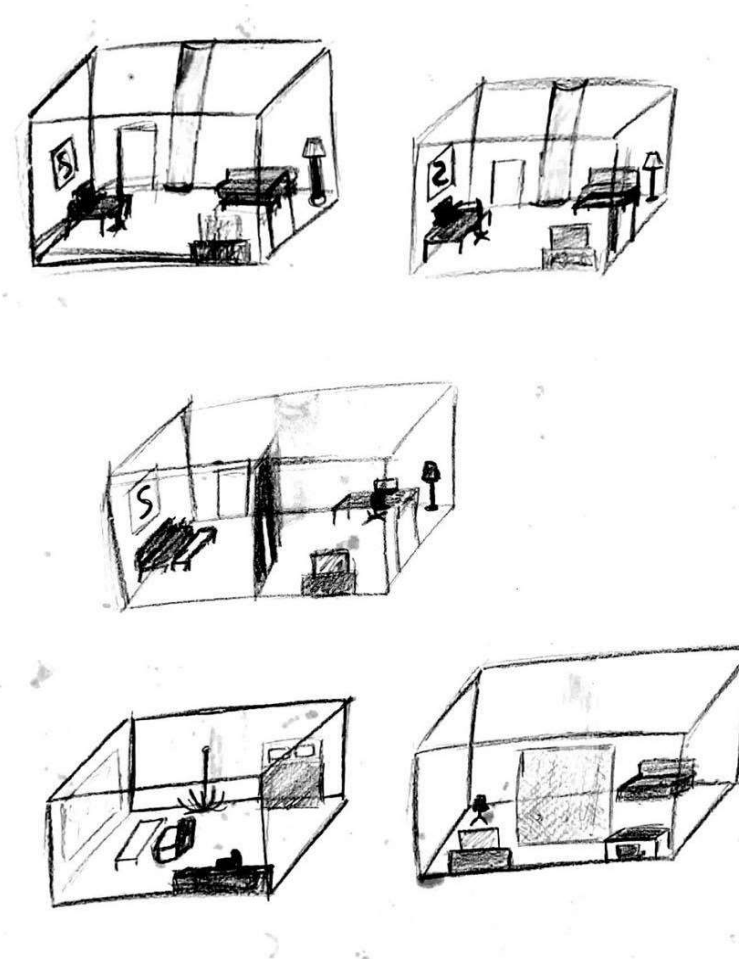
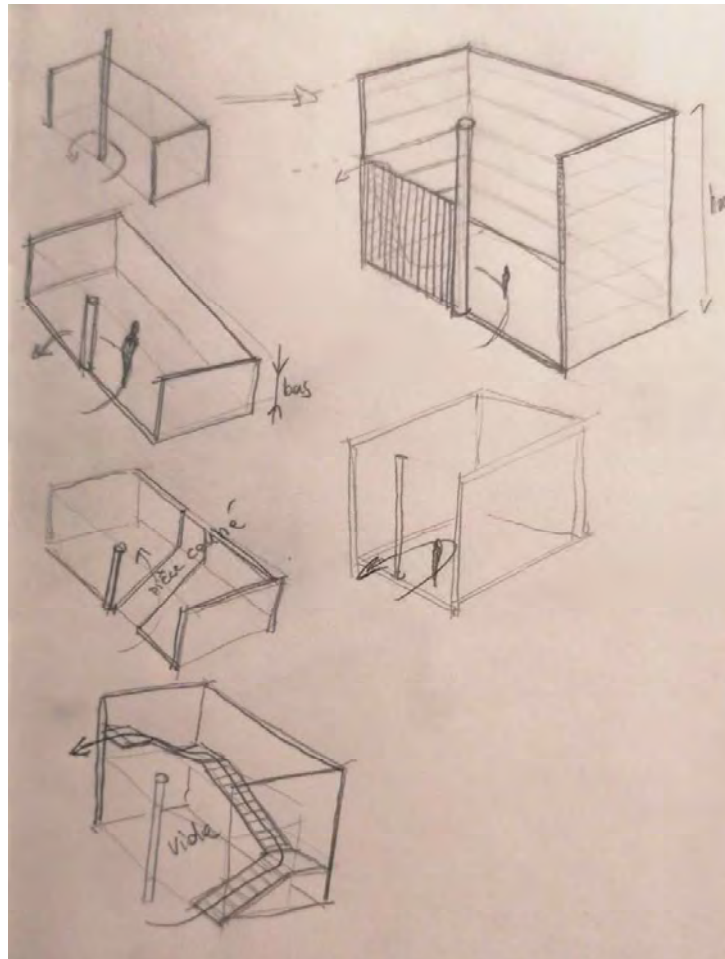
## Matrix- Lana Wachowski-1999

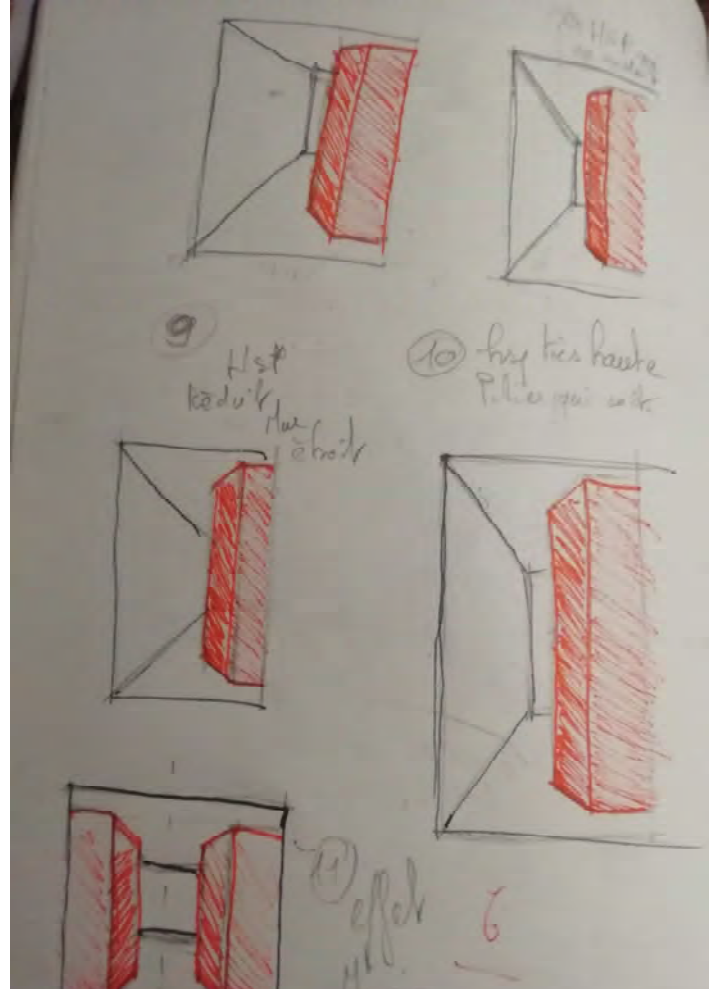
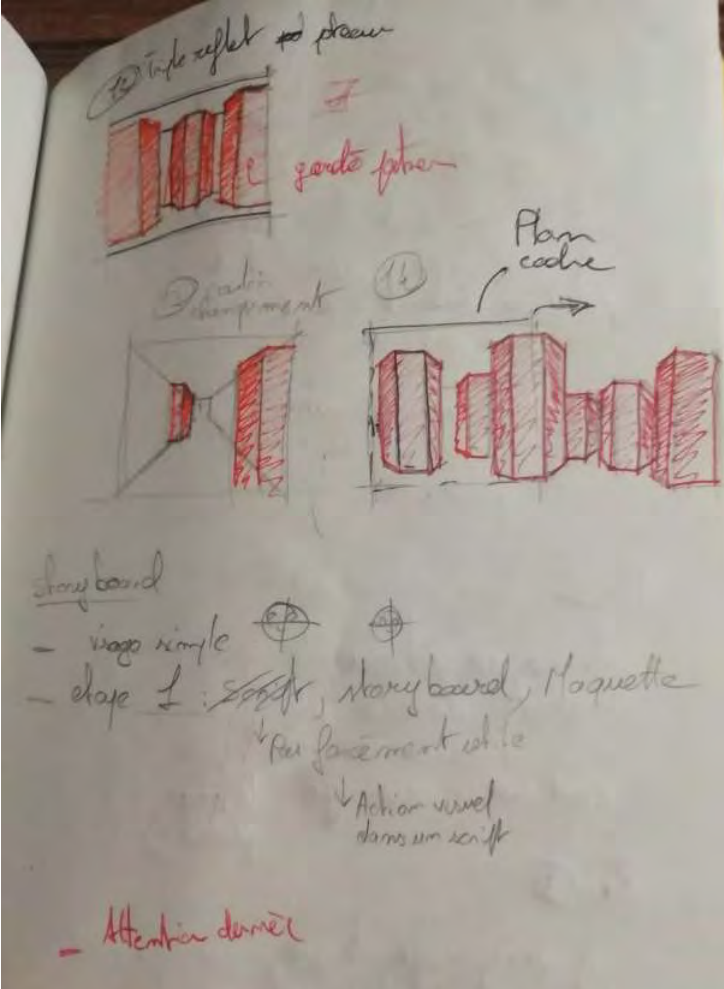
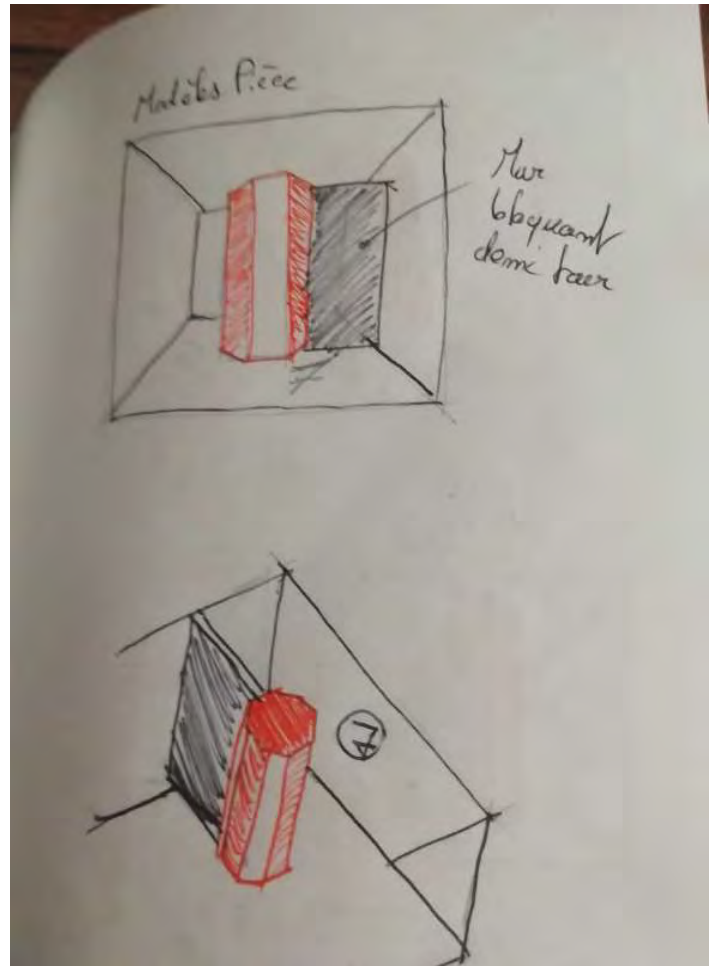
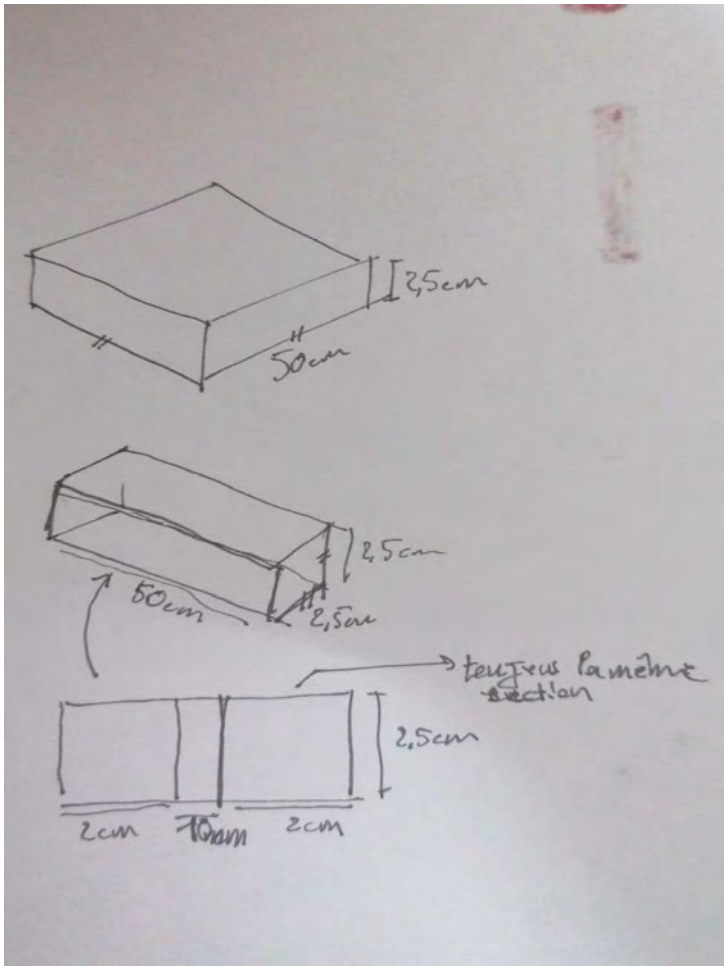
*Perte de repère spacial*

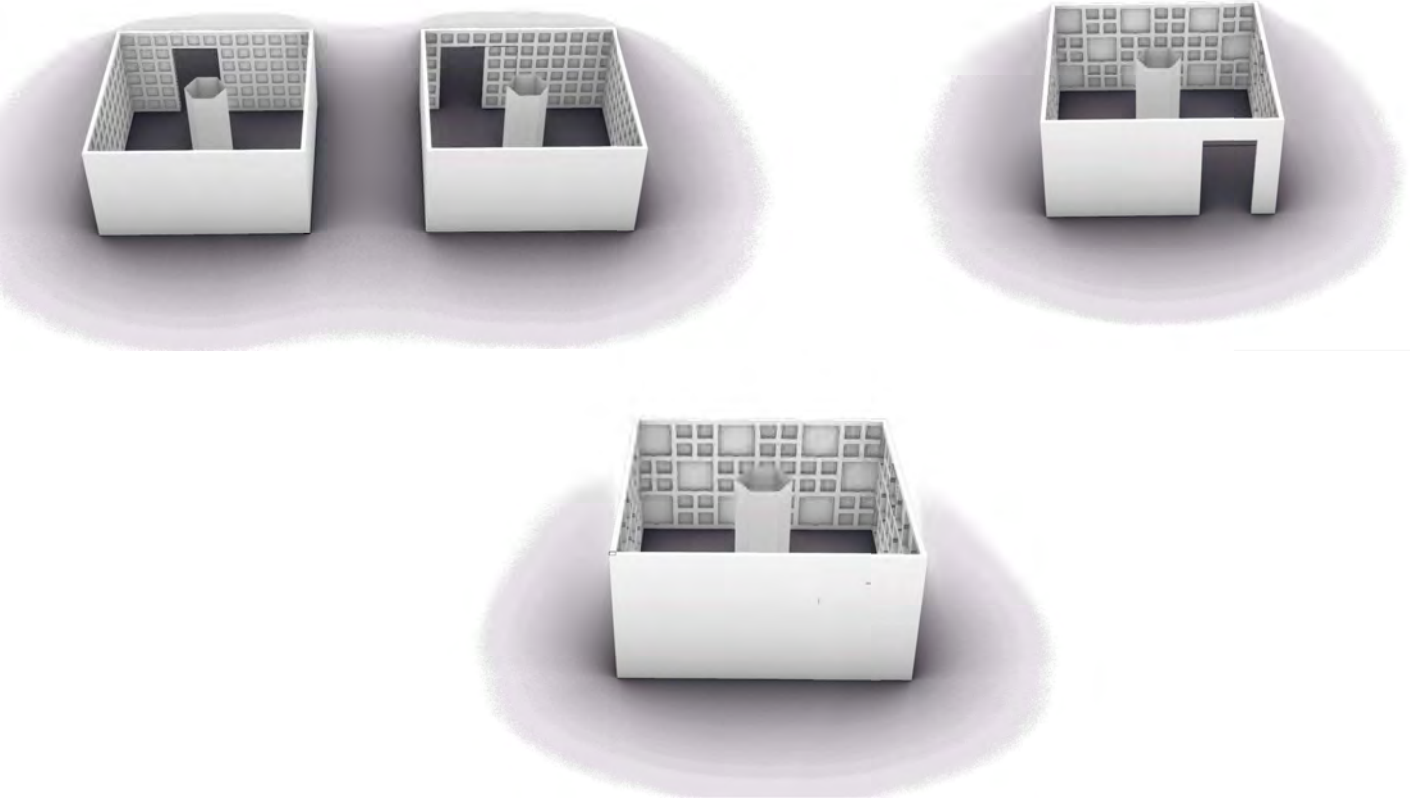
# Croquis et recherches



# Recherches pièce aménagement





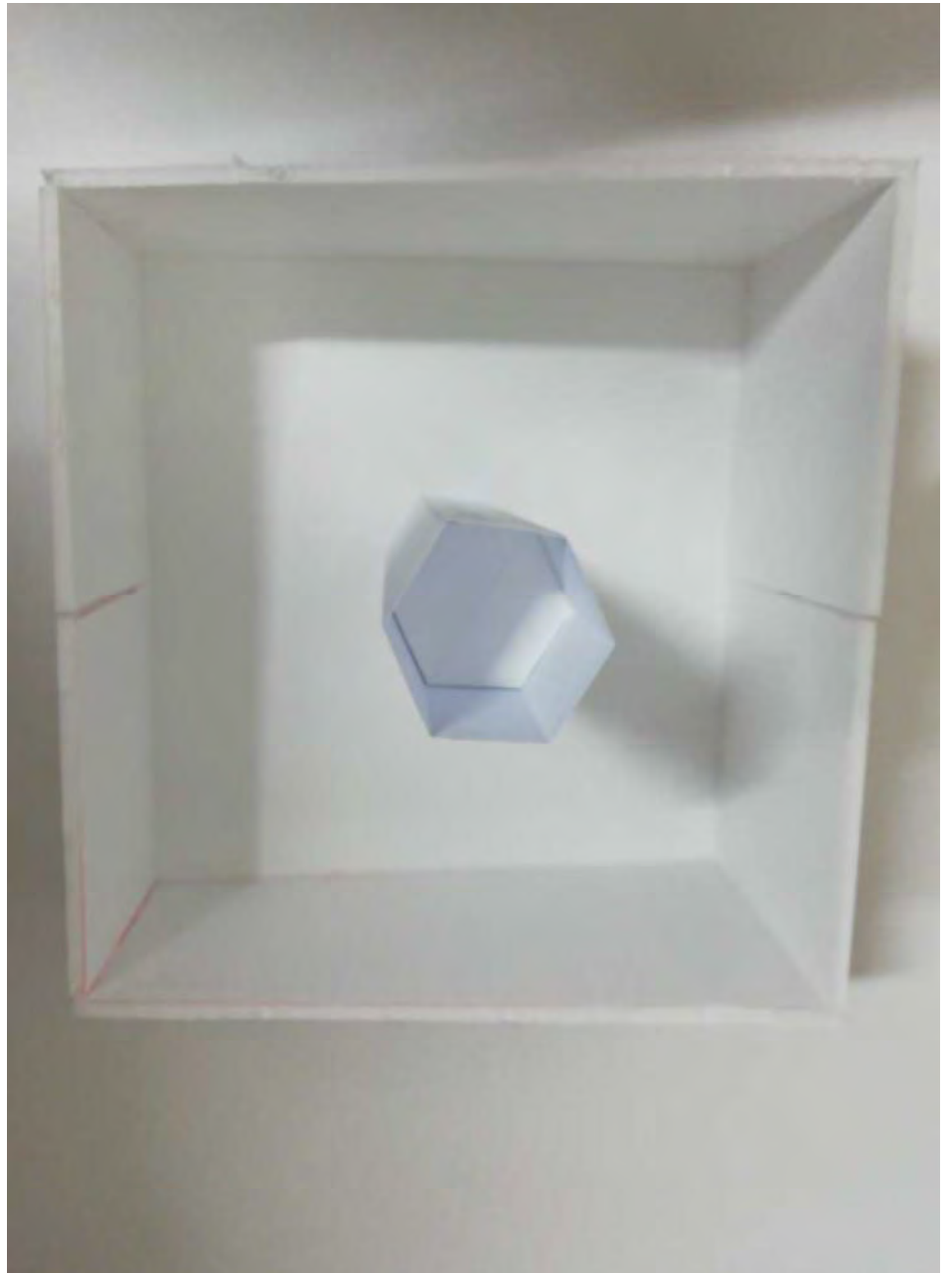
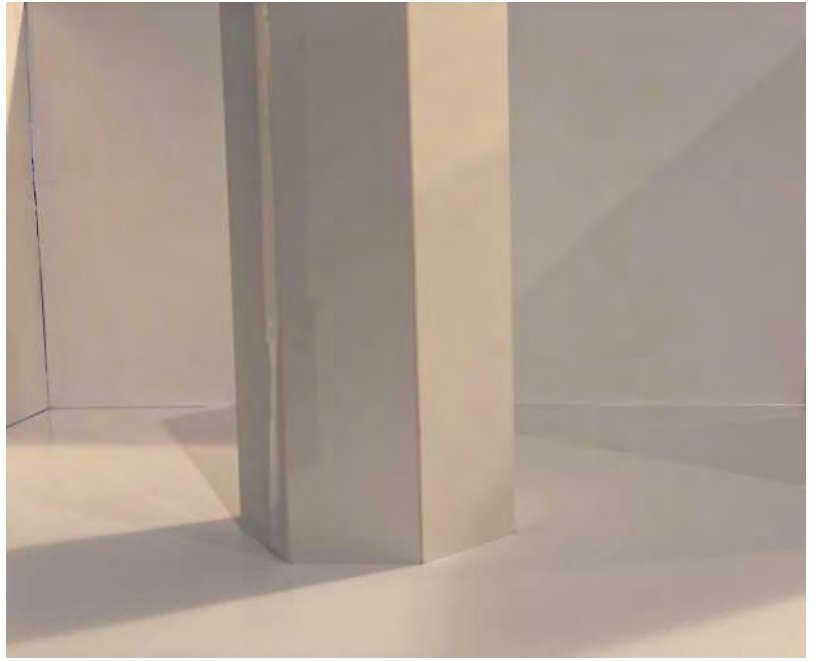
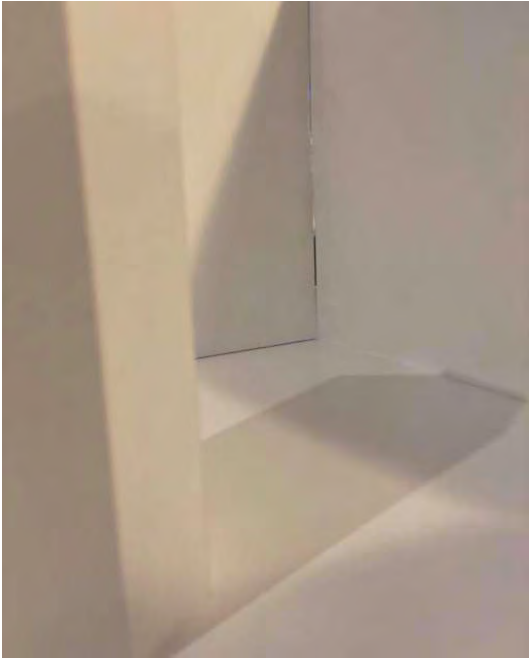


Photos maquette études1





# Photo maquette 2



# Scripts: Poteau hexagonal

Cyrille JAUNEAU, Sandra KAOUK, Konan SENDA

Ambiance : malaisante, angoissante

Rouge: contexte  
noir : action personnage  
\*action camera

Durée du film : 1 min environ

Personnage non défini (ombre) entrant dans une pièce contenant un poteau hexagonal massif rouge.

## Plan 1

Porte sur un mur sans ouverture, le personnage ouvre la porte pour se retrouver dans une pièce blanche avec un poteau hexagonal rouge.

\*La caméra est éloignée du personnage, une fois la porte ouverte et que le personnage a passé le seuil de la porte la caméra reste au niveau de la porte.

## Plan 2

Le personnage s'avance vers le poteau l'air de rien

\*La caméra reste à la porte pour avoir une perspective pièce personnage.

Une fois arrivé au poteau le personnage tâte, le poteau le regarde rapidement et regarde derrière lui.

\*La caméra qui était sur la porte zoom progressivement sur le personnage ( passage première personne environ 1m80 de haut a voir)

## Plan 3

Le personnage intrigué commence à pivoter autour de ce poteau et se retrouve dans une autre pièce qui ressemble à la même pièce.

\*La pièce change de configuration (changement quadrillage)

Le personnage ne remarque pas de suite ces changement il fait donc 1 tour de plus en remarquant, lors du 2é passage le quadrillage change intrigué il pivote 2 ou 3 fois autour . à chaque fois la pièce change ( quadrillage qui disparaît au fil est a mesure)

au moment où la personne se rend compte de la supercherie il se retourne pour faire demi tour à ce moment le personnage se retrouve face à un mur.

\*Screamer audio quand la caméra aperçoit le mur en gros plan, “bruit de respirations inquiétant”, tension qui monte apparition musique( classique ou inquiétante qui s’intensifie).

#### Plan 4

Le perso commence à paniquer n’ayant aucun moyen de revenir en arrière le personnage avance avec une cadence plus rapide (ralentit pour marquer action)

\*Changement pièce plus remarquable (taille, hsp, mur qui se rapproche) arriver à la 14<sup>e</sup> pièce la cadence de montage augmente représentation du personnage commençant à sombrer dans la folie caméra filmant éléments au gros plan musique qui explose.

#### Plan 5

A la fin du cours métrage le personnage ayant traversé des pièces changeant de forme (couloir, rectangle, triangle) fini par arriver dans une salle vide qui s’étend sans pouvoir apercevoir les limites en se retournant le personnage se rend compte qu’il ya plus aucun mur il se retrouve en face du même espace vide.

\*Le film s’achevant sur la caméra s’éloignant du personnage ( par la même direction que le zoom du début (en plan)

**THE END**