

Projet de réalisation <Jeux vidéo>

Portal Play

Note d'intention :

Le court métrage évoque le jeux vidéo comme tout un monde à explorer, à connaître et à vivre dans son environnement. On peut voyager à tout instant dans cet univers rempli d'aventures, de mystères et d'obstacles et de péripéties lorsque l'on est submergé à l'intérieur qui brise la réalité comme un portail vers un autre monde.

Le jeux vidéo est comme un voyage ou une aventure vers l'inconnue.

Synopsis :

Un chercheur découvre dans la nature une pierre ou un cristal émettant une énergie inconnue lors de ses recherches d'objets de valeur. Une fois chez lui, il tente d'analyser l'objet et de trouver sa signification sur Internet. Soudain, l'objet produit un éclair qui entre en contact avec une console de jeu et créant un portail. Confus mais curieux, le chercheur se prépare à l'inconnu et franchit le portail, qui le transporte dans un monde entièrement pixélisé, d'une dimension différente.

Scénario

Séquence 1 - Ext / jour / Quelque part en forêt / 16h
(La pierre mystérieuse)

Le personnage équipé d'un détecteur d'objet marche dans la nature à la recherche d'objet perdu ou rare

Quand soudain il s'arrête brusquement, ayant aperçu un dysfonctionnement de son détecteur qui finit par s'éteindre. Le personnage semble énervé alors qu'il tape de manière répétitive pour essayer de rallumer l'appareil.

Il aperçoit ensuite en loin quelque chose qui semble briller.

Il s'agit d'une sorte de pierre cristallisé qui brille et semble émettre une énergie très différente sur un cratère de terre

Le personnage s'avance vers la zone où la pierre s'était écrasée,

Il s'accroupit puis sort son carnet pour prendre des notes sur sa découverte tout en examinant l'objet en question.

Après quelque note le personnage essaye de toucher l'objet au début il reçoit une légère décharge électrique puis finit par prendre la pierre et le ramène chez lui

Séquence 2 - Int / Nuit / Appartement / 23H

(Ouverture du Portail)

Le personnage qui est chez lui essaye de trouver une signification sur internet par rapport à cette pierre mystérieuse

Soudain, la pierre se met à briller de façon anormale et émet un éclair qui entre en contact avec une console de jeu, créant ainsi un portail sur un mur de la pièce.

Le personnage ne comprend pas ce qui vient de se passer il regarde la pierre qui perd peu à peu son énergie puis s'avance du portail en question étant assez curieux.

Décidé à franchir le portail, il prend son carnet et son chapeau avant de sauter à l'intérieur.

Séquence 3 - Lieu inconnu / Heure inconnu /

(Voyage vers un autre monde)

Le personnage arrive dans un monde différent entièrement pixélisé dans une dimension différente comme si tout était en 2d il explore le monde en trouvant des objets et des créatures étranges après quelques périples il finit par retrouver le portail à l'autre bout du niveau il franchit de nouveau le portail pour retourner dans le monde initial.

Séquence 4 - Int / Jour / Appartement / 9H

(Retourne dans la réalité)

Le personnage est soudainement téléporté sur son canapé dans son appartement le portail qui était autrefois sur le mur avaient disparu tandis que la pierre était toujours là avec une énergie plus faible.

Après s'être remis de ses émotions, il décide de conserver précieusement la pierre afin qu'elle ne tombe pas entre de mauvaises mains. Il pose ensuite son carnet et son chapeau sur son bureau avant de s'asseoir dans son fauteuil pour réfléchir.

Après cela il sursaute en entendant le bruit de l'orage qui grogne à l'extérieure, il observe la fenêtre, puis en agrandissant les paupières il regarde la pierre qui l'a posé et conservé sur une étagère et après il regarde la même console de jeu qui a pu créer le portail.

Le personnage claque des doigts et se lève de son fauteuil, comme s'il avait une idée en tête. Il reprend la pierre, son carnet de notes, son chapeau et sa console de jeu. Puis, il quitte son appartement pour aller à l'extérieur et profiter du temps qu'il fait pour retenter l'expérience pour voyager vers les mondes mystérieux des jeux vidéo.

FIN

Fondu en Blanc Fermeture

Générique

Découpage technique :

Séquence 1 - Ext / jour / Quelque part en forêt / 16h

Plan	Echelle	Action	Son	Effet
Plan N°1	Plan ensemble Prise de vue horizontale	Personnage marche dans la nature équipée d'un détecteur d'objet	Son comprenant le champ et le hors champ Ajoute Musique	""
Plan N°2	Plan américain prise de vue de la caméra de dos	Personnage continue de marché de dos à la recherche d'objet rare dans la nature	""	""
Plan N°3	Plan rapproché	Personnage s'arrête brusquement au milieu du champ de la caméra	Son comprenant le champ et le hors champ Arrêt de la musique	

			Ajouter bruit de disfoncti onnement	
Plan N°4	Gros plan	Main du personnag e qui tente de rallumer le détecteur en appuyant sur n'importe quel bouton	""	""
Plan N°5	Même plan que le 3	Personnag e d'un air énervé tape d'une manière répétitiv e pour essayer de rallumer le détecteur	""	""
Plan N°6	Gros plan	Tête du personnag e change de vue et il a l'impress ion de voir quelque chose qui	Son comprenne nt le champ et le hors champ Ajoute son énergétiq ue	""

		brille au loin		
Plan N°7	Plan d'ensemble au sol	Personnage qui aperçoit en arrière-plan une pierre qui brille sous un cratère de terre en premier plan	""	Ajoute Effet de VFX Lumineux sur la pierre
Plan N°8	Plan rapproché	Personnage continue d'observer la pierre de loin pendant 10 seconde puis quitte le champ de la caméra pour se diriger vers la pierre en question	""	""
Plan N°9	Même plan que le 7	Personnage s'approche et s'accroupie devant la pierre	""	""

		en question		
Plan N°10	Plan moyen Contre plongé de la camera	Personnage observe la pierre pendant 5 seconde puis sort son carnet de note pour faire part de sa découverte Attend 8 seconde puis range son carnet	""	""
Plan N°11	Gros plan	Main du personnage qui tente de toucher l'objet mais reçoit une décharge électrique	Ajoute son électrique	Ajoute effet éclair contact pierre et main
Plan N°12	Même Plan que le 10	Personnage qui se fait mal au doigt attends pendant 10 seconde puis	""	""

		tente de prendre la pierre		
Plan N°13	Même Plan que le 11	Main du personnag e qui prend la pierre	""	""
Plan N°14	Plan rapproche r	Personnag e se lève avec la pierre a la main regarde autour de lui et la range dans sa poche puis par dans la direction opposée	""	""

Séquence 2 - Int / Nuit / Appartement / Salon / 23H

Plan	Echelle	Action	Son	Effet
------	---------	--------	-----	-------

Plan N°1	Plan Moyen En face de la caméra et au milieu du champ	Personnage tape sur le clavier de son ordinateur pour chercher des informatio ns sur la pierre en question qui est posé sur une table à coter de lui	Son comprena nt seulemen t le champ	""
Plan N°2	Gros plan	Pierre qui brille de plus en plus fort	Son comprenn ent le champ et le hors champ Ajoute son énergéti que	Ajoute Effet VFX Lumineux sur la pierre
Plan N°3	Gros plan	Tête du personnage se tourne vers la pierre alors qu'il observe attentivem ent cette dernière, qui émet	""	""

		une énergie plus forte.		
Plan N°4	Plan Moyen	La pierre finit par libérer des éclairs en réaction le personnage sursaute en arrière. Puis Un éclair rentre en contact avec une console de jeu	""	Ajoute Effet VFX Arc électriqu e
Plan N°5	Plan Moyen	La console de jeu finit par déclencher un éclair qui touche le mur d'en face Attendre 15 secondes Puis Apparition du Portail	Ajoute son énergéti que	Ajoute Effet VFX Portail
Plan N°6	Plan rapproché	Personnage qui se	""	""

	Prise de vue face à la camera	lève doucelement en entrant dans le champ de la caméra par en dessous tout en étant choqué de ce qui vient de se passer Attendre 10 seconde Puis tourne et baisse la tête en direction de la pierre		
Plan N°7	Gros plan	Pierre qui brille de moins en moins	Ajoute son énergéti que plus basse	""
Plan N°8	Plan ensemble Prise de vue horizonta le	Personnage observe de nouveau le portail Attendre 5 seconde Puis avance de quelque pas pour observer	""	Ajoute effet VFX Portail

		le portail de plus près Attendre 10 seconde Puis recule et sort du champ de la caméra vers la direction opposée		
Plan N°9	Plan Moyen Au milieu du champ de la camera	Personnage prend son chapeau et son carnet de note comme s'il se préparer à partir Après il se positionne tout au milieu du champ Attendre 5 seconde	""	""
Plan N°10	Même Plan que le 8	Personnage cours en direction du portail et saute à l'intérieur	""	Ajoute effet VFX Portail

Séquence 3 - Monde Pixelisé / Jour /

Plan	Echelle	Action	Son	Effet
Plan N°1	Plan général	Ouverture sur un paysage verdâtre et ensoleillé Attendre 5 seconde puis portail apparaît Personnage sort du portail et tombe par terre Attendre 10 seconde puis portail disparaît	Son comprend uniquement le Hors champ Ajoute bruit de saut et bruit de tomber	Ajoute Sprite d'un personnage avec une veste et un chapeau Ajoute Sprite d'un portail pendant 10 seconde
Plan N°2	Plan général	Personnage se lève et regarde devant et derrière	""	Effet de mouvement du personnage

		sachant pas où il se trouve		
Plan N°3	Plan général	Personnag e décide de partir vers la droite	Ajoute Musique	""
Plan N°4	Plan général	Personnag e s'arrête et fait face à un obstacle qui empêche d'aller plus loin Attendre 5 seconde Puis le personnag e saute pour aller de l'autre coté	Ajoute bruitage de saut	Effet de mouvement du personnag e
Plan N°5	Plan Général	Personnag e qui continu son périple et finit par trouver une émeraude par terre Attendre 10	Ajoute bruitage ramassage d'objet	Fond d'écran qui change pour montrer un nouveau décor, correspon dant à la zone dans laquelle se

		seconde puis personnag e prend l'éméraud e et continu son chemin		trouver le personnag e Ajoute Sprite émeraude qui brille
Plan N°6	Plan général	Personnag e continue sa progressi on vers la droite, en évitant des obstacles	Bruitages de pas et de saut	""
Plan N°7	Plan général	Personnag e aperçoit un portail mais un ennemi le bloque Attendre 15 seconde Personnag e saute sur l'ennemi et celui- ci disparaît	""	Fond d'écran qui change pour montrer un nouveau décor, correspon dant à la zone dans laquelle se trouver le personnag e

				Ajoute Sprite Ennemi Ajoute Sprite Portail similaire au Plan 1
Plan N°8	Plan général	Personnag e s'approch e du portail qui semble lui ramener dans le monde réel il regarde une dernière fois derrière lui Attendre 5 seconde Puis saute dans le portail	Bruitages de pas et de saut Arrêt de la musique	Effet de mouvement du personnag e

Séquence 4 - Int / Jour / Appartement / 9H

Plan	Echelle	Action	Son	Effet
Plan N°1	Plan d'ensemble Prise de vue horizontale	Ouverture dans le salon de l'appartement Attendre 5 seconde Personnage apparait sur le canapé par surprise	Son comprenant le champ et le hors champ Ajoute Bruit Téléportation	Effet téléportation
Plan N°2	Plan moyen	Personnage voit qu'il est de retour chez lui et aperçoit que le portail qui était au mur a disparu, par tandis que la pierre était toujours là	Son comprenant seulement le champ	""
Plan N°3	Plan Moyen	Personnage se frotte les yeux puis se	""	""

		lève du canapé		
Plan N°4	Gros plan	Main du personnage qui conserve la pierre dans un bocal puis la range sur une étagère	""	""
Plan N°5	Gros Plan	Main du personnage qui range aussi sur l'étagère sa console de jeu	""	""
Plan N°6	Plan Plongé	Mais du personnage qui pose sur son bureau son chapeau et son carnet de note	""	""
Plan N°7	Plan Moyen Prise de vue face la caméra Zoom avant pendant	Personnage s'assois sur le fauteuil de son bureau et pose sa main sur sa tête	Son comprenant le champ et le hors champ Bruit d'orage	""

	10 seconde	le temps de réfléchir à ce qui pourrait faire en suite pendant des 10 seconde puis il se fait surprendre par le bruit de l'orage à l'extérieur	après 10 seconde d'attente	
Plan N°8	Plan moyen avec angle prise de vue à côté du personnage	Fenêtre avec l'orage qui gronde dehors	""	""
Plan N°9	Gros plan Prise de vue face à la camera	Personnage agrandis les yeux et regardes- en haut à droite là où et conservé la pierre	""	""
Plan N°10	Même Plan que le 4	Pierre conservé dans un bocal avec très	""	""

		peu d'énergie		
Plan N°11	Mme plan que le 9	Personnag e baisse la tête en direction de la console rangée plus bas	""	""
Plan N°12	Même plan que le 5	Console de jeu rangée	""	""
Plan N°13	Plan moyen	Personnag e claque des doigts et se lève de son fauteuil rapidemen t comme s'il avait trouvé une idée	""	""
Plan N°14	Même Plan que le 4	Main du personnag e ouvre le bocal et prend la pierre	""	""
Plan N°15	Même Plan que le 5	Main du personnag e prend la console de jeu	""	""

Plan N°16	Même Plan que le 6	Main du personnage prend son carnet et son chapeau	""	""
Plan N°17	Plan large Prise de vue face la caméra	Personnage de dos quitte l'appartement pour aller à l'extérieur pour reproduire la même expérience	Son comprenant le champ et le hors champ Ajoute Musique	""
Plan N°18	Fondu en blanc	Générique et lien source	Continue la musique avec le refrain Pendant 20 seconde puis Arrêt de la musique	""
Plan N°19	Fondu en Noir	""	""	""

FIN

Séquence 1 : (Plan 1 à 14 (CUT) comprennent le son et l'image)

Séquence 2 : (Plan 1 à 10 (CUT) comprennent le son et l'image)

Séquence 3 : (Plan 1, 5 et 7 (CUT) comprennent seulement l'image)

Séquence 4 : (Plan 1 à 17 (CUT) comprennent le son et l'image)

Séquence 4 : (Plan 18 (Fondu en Blanc) comprennent le son et l'image)

Séquence 4 : (Plan 19 (Fondu en Noir) comprennent le son et l'image)