



NOTE D'INTENTION DE RÉALISATION

ROSTO



CONTEXTE

Splintertime est prévu pour être le troisième film d'une série de quatre. *No Place Like Home* (2008) et *Lonely Bones* (2013) constituaient les deux premiers volets du projet *Thee Wreckers*. Les films sont autonomes, mais se suivent. Littéralement, *Lonely Bones* prend la suite de *No Place* au moment où ce dernier s'arrête, et *Splintertime* commence dans le monde blanc avec l'ambulance de la scène finale de *Lonely Bones*. Question contenu, les films ne sont pas dépendants les uns des autres, mais ils se passent le relais, gardant comme constante la musique et les quatre personnages des *Wreckers*.

Splintertime est inspiré d'une de mes chansons. Dans le film, la musique est secondaire et utilisée comme matériel brut. La composition est ainsi réarrangée, remixée et même réenregistrée par moments. La chanson est tout sauf intouchable ; elle est au service du film dans son ensemble, tout comme le sont les éléments narratifs. La chanson originale disparaît là où l'image la rend obsolète. Son et visuel doivent fusionner, et en aucun cas ce ne sera une « chanson illustrée ». En quelques sortes, la chanson constitue l'ADN du projet. Cette structure musicale est explorée et définie dans l'animatique.

TEXTE

Les paroles de *Splintertime* sont d'une importance mineure : on entend les mots chantés à travers les haut-parleurs d'un autoradio, et dans les rares cas où ils sont clairement audibles, ils créent simplement une atmosphère lyrique où des mots comme « danse » et « verre brisé » semblent surgir parce qu'ils résonnent avec l'image.

Dans la séquence du rêve, deux phrases sont sous-titrées, sans être audibles. Cela met l'accent sur l'atmosphère onirique. Ce texte est en anglais, tout comme *Lonely Bones* et le reste de mon travail. Et j'ai envie de dire que cela n'a jamais joué contre moi. Il est même possible que l'absence de barrière de langage aient rendu mes films plus accessibles à l'international, dans la mesure où l'on peut qualifier mes films « d'accessibles ».

DANSE

En plus des éléments narratifs et de la structure musicale, une part importante de la « dramaturgie » est procurée par le mouvement, en particulier le mouvement corporel.

Ce projet comporte ainsi un élément relativement nouveau dans mon travail : la danse. Dans les années 90, j'ai été scotché par les émissions de danse diffusées par NPS le dimanche matin ; je suis resté dès lors fasciné par la danse dans les films. C'est depuis cette période que j'ai nourri l'ambition de faire un jour un film de danse.

La chorégraphie est parfaite pour raconter la cinétique, les histoires non verbales, car les limites des possibilités physiques peuvent désormais être repoussées par l'usage des techniques modernes du cinéma et de l'animation. Puisque la danse occupe un rôle important dans le film (en particulier pour l'infirmière et l'accident d'ambulance chorégraphié), nous avons collaboré avec un chorégraphe-danseur : Reinier Schimmel est une référence dans le champ de la danse moderne mêlant des tendances théâtrales et acrobatiques. Son travail expérimental avec le directeur de théâtre Jakop Ahlbom est en lien étroit avec le mien par plusieurs aspects.

Ensemble avec Reinier, nous nous concentrerons principalement sur les possibilités de « storytelling visuel », comme on l'appelle de nos jours, en utilisant les possibilités cinématographiques de l'accélééré et du ralenti. Avec le ralenti, les choses invisibles à l'œil nu deviennent subitement visibles. Avec l'accélééré, quelque chose de similaire se produit, mais à l'inverse (pensez aux enregistrements en accéléré d'une plante qui fleurit). Nous essayons d'anticiper cela dans la chorégraphie. Notre travail ne porte pas sur comment les choses paraissent réellement, mais sur comment elles paraissent à l'écran.

DESIGN ET TECHNIQUES

Plusieurs éléments et personnages des précédents films de la série reviennent, mais sont souvent quelque peu modifiés ou améliorés. Généralement, cela est dû au fait que le rôle qu'ils jouent dans *Splintertime* est soit plus important, soit différent, et leur design requiert donc d'autres caractéristiques. Les *Wreckers* et l'infirmière illustrent bien cela. Dans d'autres cas, c'est le point de vue esthétique qui change, comme dans le cas de la tête coupée.

Les techniques hybrides que j'ai développées et perfectionnées par le passé seront utilisées de nouveau : fond vert, match moving, substitutions de visages et systèmes de particules. Le traitement de l'animation et de l'image est exploité sous la forme la plus moderne et innovante qui soit.