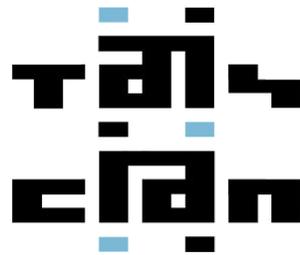


DOSSIER de production



Remake Rendel

Damien H, Frédéric B, Louis S, César L, Rémi S, Maxime R, Christopher M



Sommaire :

Synopsis	4
Scénario Rendel	5
Note d'intention	8
Equipe	16
Fiches Personnages	19
Acteurs	23
Décors	27
Lieux de tournage	30
Accessoires	33
Affiches de recrutement & communication	37
Storyboard	40
Plans au sol	64
Liste du matériel	65
Devis	66
Planning	67
Bible	68
Liens	69



Deux hommes prennent en otage la femme de Ramo suite à sa découverte de vente de drogue illégale de son entreprise. Pour le punir, les deux hommes tuent Ramo et sa femme. Mais Ramo survit et devient Rendel pour se venger.



1-Synopsis

Acte I

En rentrant chez lui, Ramo découvre deux hommes, Rottika et son bras droit Lahtaaja prenant en otage sa femme. Ramo comprend qu'ils sont venus par rapport aux dossiers qu'il a vu à son travail concernant de la production de drogue illégale dans son entreprise, il s'avance pour s'expliquer mais Lahtaaja frappe Ramo avec sa batte cloutée côté manche sur le ventre, Rottika menace de tuer sa femme. Ramo lui supplie de ne pas le faire, Mais Rottika la tue tout de même.

Ramo s'effondre de pleure. Rottika fait signe de tête à son bras droit, celui-ci acquiesce, il saisit sa batte pendant que Rottika regarde une boîte à musique, Lahtaaja frappe Ramo au visage et celui-ci s'évanouit. La boîte à musique s'arrête de jouer au même moment.

Acte II

Ramo finit par se réveiller, seul, face au cadavre de sa femme. Toujours allongé, il reprend ses esprits et voit devant lui une fiche de dossier portant le nom de Rendel. Quelque temps après, Ramo est dans sa cave, passif, il a entre les mains la boîte à musique de sa femme, il entend alors les cries de sa famille dans sa tête et a des flashes du terrible événement. Il jette un regard sur la boîte à musique, il se lève et se regarde dans un morceau de miroir, il crie de haine puis voit un conteneur de Tarnite. Ramo se lance alors dans la préparation d'une mixture qu'il s'applique au visage, façonne son masque, saisit sa veste de moto et ses gants. Il met la boîte à musique dans sa poche et se regarde une dernière fois dans le miroir et part. Nous retrouvons Rendel sur une place, plusieurs cadavres sont au sol et Rendel s'avance, fortement blessé, vers Rottika pratiquement inconscient et plein de sang, Rendel se place au dessus de lui. Rendel a alors des flashes de sa femme et sa femme qui se confondent dans la position de Rottika par rapport à son point de vue. Il écrase la tête de Rottika puis s'assoit, il voit toujours sa femme et sa femme en flash. Rendel regarde alors le spectateur.

Fin

2-ScEnario Rendel

Séquence 1 : Le drame INT - JOUR - Salle de vie

Ramo descend des escaliers

RAMO

"Ma chérie, j'ai trouvé quelque chose !"

Il voit alors deux hommes, Rottika et Lahtaaja, debout prendre en otage sa femme, Stacy, accroupi entre les deux hommes.

RAMO, surpris et paniqué

"Qui êtes-vous ? Qu'est-ce que vous voulez ?"

Rottika le regarde en souriant.

RAMO, paniqué mais confiant

C'est pour ça que vous êtes venu !"

Il s'avance, mais Lahtaaja le frappe au ventre avec sa batte, Ramo s'effondre de douleur, son dossier tombe de ses mains et s'écrase sur le sol.

ROTTIKA

"Ramo.. Ramo..Ramo.. Le contrat était pourtant clair "

Lahtaaja tir les cheveux de Stacy et Rottika s'abaisse au niveau d'elle pointant son pistolet sur sa tempe

RAMO, terrifié

"Non ! non ! C'était très clair !"

ROTTIKA

"Toutes fautes implique correction Ramo"

RAMO, terrifié

"S'il vous plaît ! elle n'a rien fait ! C'est moi le responsable"

2-ScEnario Rendel

Rottika se relève.

ROTTIKA, imitant Ramo
"Chérie, j'ai trouvé quelque chose "

Ramo reste silencieux
Rottika regarde Ramo

ROTTIKA
"Allez ça suffit les conneries"

Rottika tue Stacy d'une balle dans la tête

RAMO, En pleure
"Non ! naaaaann...."

Ramo hurle de douleur et de haine en s'effondrant en larme. Son regard se perd dans son esprit.

Rottika se calme et fait un signe de tête à Lahtaaja, il se rend dans le fond de la pièce et saisit une boîte à musique, il lance la comptine.

Lahtaaja prend sa batte cloutée et frappe Ramo au visage.

Rottika jète la boîte à musique et atterrit sur la table.

Rottika et Lahtaaja sortent ensuite de la pièce.

Séquence 2 : Le réveil **INT - SOIRÉE - Salle de vie, en bazar**

Ramo se réveille seul dans sa maison, sur les feuilles de son dossier renversé. Il regarde, toujours allongé, en face de lui et voit le corps de sa femme. En tentant de se relever, il voit le mot "Rendel" sur une feuille du dossier.

2-ScEnario Rendel

Séquence 3 : Rendel **INT - SOIRÉE - Cave.**

Quelque temps plus tard, Ramo est dans sa cave, il a, entre les mains, la boîte à musique de sa femme, il est pensif et a des flashes de sa femme. Il se regarde dans un morceau de miroir et hurle de douleur et de haine. Il regarde de nouveau la boîte à musique de sa femme avec un regard dur et haineux. Ramo se relève et prend la Tarnite, lance le gaz et fait bouillir la Tarnite. Il se tartine la Tarnite sur le visage, saisit sa veste de motard et ses gants. Il prend une clé de bricolage pour façonner son masque. Après avoir enfilé son costume, il ramasse la boîte à musique de sa femme et la met dans sa poche.

Séquence 4 : Vengeance **INT - NUIT - Usine désaffecté**

Rendel est fortement blessé et boîte en direction de Rottika au milieu de plusieurs cadavres. Il arrive au dessus de lui et le regarde fixement. Rendel voit alors des flashes de sa femme et sa femme, il écrase ensuite le tête de Rottika au Pied puis s'assoit d'essoufflement, après un court instant, rendel revoit des flashes de sa femme et sa femme, il regarde la caméra.



3-Note d'intention

Adepte du film de genre super-héroïque, le film *Rendel* de **Jesse HAAJA** s'est avéré être un choix qui me tenait particulièrement à cœur. Il s'agit du premier film de super-héros Finlandais, qui de plus, a été promu comme "film d'exception" dans le genre super-héroïque par Hollywood par le biais de Marvel et DC.

Le film est innovant sur trois points :

- Il s'agit d'un film violent et sombre, à la différence des films de DC, qui se veulent tout publics.
- Le film présente un super-héros qui devient muet par choix et non pas par accident. C'est le deuxième exemple en 20 ans de film et série super-héroïque, le premier étant le personnage Black Bolt dans la série *Inhumans*.
- Le film se concentre plus sur son antagoniste que sur le super-héros Rendel. À la manière d'*Avengers Infinity war* d'**Anthony et Joe RUSSO** où il est dit que le film est le film de Thanos (l'antagoniste du film), Rendel concentre son histoire sur son ennemi Rottika, dont la progression et la mentalité sont bien plus développées que celles de Ramo .



Dossier de production
LP CIAN - Université de Rennes 2
Remake Rendel

3-Note d'intention

L'extrait choisi est la scène de la naissance de Rendel (voir lien en fin de note) :

Rottika et son bras droit Lahtaaja sont chez Ramo et menacent de tuer sa petite fille et sa femme. En effet Ramo a fouiné dans des dossiers de sa nouvelle entreprise, dossiers qui prouvent l'existence d'un réseau de production illégale de drogue. Rottika pointe son arme sur Anette, ce à quoi Ramo répond qu'elle n'a rien fait. Rottika pointe alors son arme sur Stacy, Ramo reste muet face à la situation. Rottika tue Stacy, puis dans sa folie meurtrière, tue Anette. Ramo s'effondre et pleure de haine, il semble inconscient devant la situation, tant le choc est puissant. Rottika lance un regard à son bras droit, celui-ci saisit sa batte cloutée et frappe Ramo au visage tandis que Rottika observe la boîte à musique de Anette. Rottika termine Ramo avec un tir de pistolet.

Un flashforward nous montre ensuite Rendel rentrer chez lui, blessé au ventre.

De nouveau dans le présent, Ramo finit par se réveiller et voit face à lui le mot 'Rendel' sur une fiche de dossier, qui signifie 'Ordre' en Hongrois. Il commence à se lever et voit une personne en robe noire s'approcher de lui.

Dans le flashforward, Rendel rentre chez lui. Sa maison étant en bazar, il arrive dans sa cave et s'écrase sur le sol. Une femme en robe noire lui fait comprendre que son acte n'a servi à rien. Ramo cautérise ses plaies pour soigner sa blessure.

Dans le présent, Ramo se trouve dans sa cave, il se regarde dans un morceau de miroir. Empli de haine, il décide de s'appliquer sur le visage une mixture à base de Tarnite, une matière dangereuse qui colle à la peau. Il se construit alors un masque pour cacher ses cicatrices et ne plus jamais reparler. Enfin, il enfle un blouson de cuir que sa femme venait de lui offrir. Ramo est mort mais Rendel vient de naître.

J'ai donc choisi cet extrait pour son contenu technique, c'est-à-dire, pour le travail de la lumière, les cadres et l'esthétique de l'image en plus de

3-Note d'intention

leur sens. L'extrait présente des effets spéciaux basiques (jet de sang), ce qui en fait un bon premier exercice dans les effets spéciaux. De la même manière les FX de coup de feu sont classiques et seront un bon exercice.

Amélioration et modification de l'extrait choisi :

Le projet remake a pour but de réécrire une scène tout en y restant fidèle. Le produit doit être une forme de court-métrage. Dans cette optique je conçois plusieurs pistes d'amélioration.

- **Retrait des scènes de flashforward :**

L'extrait a été modifié pour des soucis de durée et de compréhension de l'histoire. Nous avons donc retiré toutes les scènes de flashforward, c'est-à-dire les scènes où Ramo est déjà Rendel, où il rentre chez lui, discute avec la femme et cautérise ses plaies. Rendel existe déjà au moment où le film commence, ce qui fait de notre extrait un flashback par rapport à l'entièreté du film. Les scènes de flashforward sont en fait des scènes de présent liées à la séquence précédente. Elles ne s'imbriquent donc pas dans l'histoire du flashback de la naissance de Rendel.

- **Retrait de la femme en robe noire :**

Dans l'extrait d'origine, l'allégorie est jouée par une nouvelle actrice, son rôle n'est pas très clair mais il semblerait qu'elle incarne la conscience de Rendel, une conscience pleine de haine, à la limite du Trouble Dissociatif de l'identité. Dans notre remake, nous souhaitons retirer cette idée de femmeallégorie, cela nous évite d'avoir un personnage supplémentaire dont les raisons d'existences sont floues. L'extrait de base a donc été remonté pour mieux se rendre compte : Lien en fin de note.

3-Note d'intention

- **Une véritable fin :**

L'extrait se terminait sur Ramo devenant Rendel en enfilant son costume. Nous avons jugé qu'il était nécessaire d'apporter une véritable fin par rapport au personnage de Rottika. Nous avons donc décidé de rajouter une scène finale. Après avoir fini son costume, Rendel prend la boîte à musique de sa fille et la met dans sa poche. Après un plan de coupe montrant une usine désaffectée, Rendel est fortement blessé et marche à travers des cadavres en direction de Rottika, pratiquement assommé et en sang. Rendel le plaque contre le sol. La caméra passe en vue subjective du point de vue de Rendel. Il regarde fixement Rottika dans les yeux, puis des flashes de sa femme lui apparaissent en superposition à Rottika. Rendel tue alors Rottika et s'agenouille de fatigue. Il reprend ses esprits et entendant de nouveau les voix de sa femme sous forme de visions. Rendel regarde alors la caméra, l'air perdu.

Fin.

Cette fin s'inspire du célèbre regard caméra de Leonardo Di Caprio dans le film *The Revenant* d'**Alfonso INARITU**, sortie en 2016. Le regard caméra apparaissait au moment où Hugh Glass ne comprenait pas pourquoi sa femme lui tournait le dos après avoir vaincu son désir de vengeance. Rendel subit le même traitement de manière plus dur, lui a porté sa vengeance à bout.

- **La fresque du comics :**

L'extrait de Rendel, en plus de notre fin, résume les grandes lignes de la progression d'un personnage de comics. Nous trouvons les origines du héros, la création de son identité, et son combat final contre l'antagoniste. À la manière d'*Incassable* et *Glass*, de **M. Night SHYAMALAN**, notre court-métrage retranscrit les grandes étapes de la naissance du super-héros.

3-Note d'intention

- **Le Silence**

L'extrait d'origine est accompagné d'une musique assez conventionnelle dans le genre super-héroïque. Suite à mon dossier sur le silence porté pour les cours de représentations avec M. Patrick Le Goff, j'ai proposé une version remontée de notre extrait en ajoutant des silences aux endroits que j'estimais judicieux, c'est-à-dire l'instant où la fille de Ramo se fait tuer ainsi que le moment où il se prend le coup de batte (voir lien en fin de note). Le silence est un phénomène très terre-à-terre et froid qui ne modifie pas la réalité. À titre de comparaison, une musique épique parviendra à amplifier l'action de la scène là où une musique triste nous donnera envie de pleurer. Le silence apporte un enjeu dramatique. Ce silence sera un "faux silence", c'est-à-dire que la scène ne contiendra plus de musique mais encore des sons, ainsi qu'une légère basse environnante.

- **Musique :**

La musique est totalement modifiée. Elle est imaginée de sorte à surgir du silence installé par la mort de Stacy. Le concept de la musique est une boucle mélodique qui s'installe progressivement et gagne en intensité : plus Ramo se rapproche de sa métamorphose en Rendel, plus le thème s'accroît. Cette boucle témoigne de l'évolution de son état mental et de sa personnalité. La musique démarre lors de la "mort" du héros en tant que Ramo, son climax arrive lorsque le protagoniste devient véritablement Rendel ! Cette musique s'inspire directement de 3 thèmes sonores :

- "Need To think" du film *Easy Money* (Snabba Cash) de **Daniel ESPINOSA**
- "Beautiful Lie" du film *Batman V Superman : L'aube de la Justice* de **Zack SNYDER**
- "Cornfield Chase" du film *Interstellar* de **Christopher NOLAN**.

3-Note d'intention

Le thème de Rendel sera donc un mélange de ces 3 musiques, la dimension de "beautiful lie" étant plus importante car plus sombre et plus "super-héroïque".

La mélodie de la boîte à musique sera également recomposé et s'intégrera dans le thème de Rendel pour symboliser l'importance de la mort de sa famille dans la caractérisation du super-héros.

Enfin la musique de début sera recomposée de telle sorte à capter la tension de l'action.

- **Le geste de trop de Rottika**

Concernant Rottika, ses dialogues seront adaptés pour comprendre le contexte de la prise d'otage. De plus, son tir de pistolet final sur Ramo sera supprimé. Ce coup de feu apparaît être de trop, d'autant plus que Ramo se relève dans la scène suivante. Cela paraîtrait invraisemblable que Ramo survive après avoir subi un traumatisme, un coup de batte cloutée et un tir!

- **Ajout d'une ellipse temporelle**

Entre le réveil de Ramo et sa transformation en Rendel, j'aurais souhaité rajouter du temps qui passe, notamment pour induire une certaine cohérence dans le changement identitaire que Ramo est sur le point d'entamer. Il est nécessaire de laisser du temps passer pour que le personnage puisse digérer les événements et voir une vision cauchemardesque de sa famille se faire tuer, tel un flash qui ne quitte plus son esprit et l'obsède, à la manière du personnage d'Hugh Glass dans *The Revenant*.

3-Note d'intention

- **Le problème d'Anette**

Anette étant une enfant, cela est compliqué de faire jouer un enfant dans un film, et encore plus le montrer mourir d'une balle dans la tête. L'alternative était donc de remplacer la petite-fille par une jeune fille (majeure pour le tournage), l'impact scénaristique en sera moins grand mais cela évitera les problèmes administratif et éthique. Mais finalement, par soucis de compréhension de la situation et de recrutement d'acteur physiquement cohérent, nous décidons de supprimer le personnage d'Anette, le centre du drame sera recentré sur Stacy.

- **La Batte : différence entre Corps et Esprit**

La batte cloutée qu'utilise Lahtaaja pour défigurer Ramo sera réutilisée à la toute fin dans notre séquence supplémentaire, Rendel L'utilisera pour tuer Rottika après l'avoir ramassé a coté du cadavre de Lahtaaja. Ce geste permet de terminer l'arc narratif autour de la blessure physique infligé : on commence avec un coup de batte, on finit par un coup de batte. Cette solution permet également de mettre en avant la différence entre blessure physique et mentale. Après la mort de Rottika, Rendel se rend compte que ses blessures physiques ont été rendues par sa vengeance, mais pas la mort de sa femme.

- **La Boîte à musique : La douceur comme motivation du mal**

Dans notre Remake, la boîte à musique est un accessoire moteur pour Ramo. Comme elle peut à la fois représenter sa femme, un enfant, une histoire personnelle ou un souvenir. Des bons souvenirs qui vont petit à petit motiver Rendel à faire les mauvais choix pour les retrouver sans succès. Nous avons ajouté beaucoup de plans sur la boite à musique pour renforcer son importance dans le changement identitaire que prend Ramo. Et par extension, pour figurer l'importance que peut avoir un objet, une musique, une image, une odeur.. sur la vie d'une personne.

3-Note d'intention

- **La Lumière et le regard caméra**

Sur l'ensemble de notre remake, la lumière est composée de 3 couleurs :

- La couleur blanche : elle représente basiquement le bon côté, l'humain et la bonté
- La couleur noir : elle représente le vide, l'absence de vie, la mort, la méchanceté
- La couleur Orange : elle est l'entre deux, la décomposition de la lumière blanche vers une teinte rouge qui inspire la colère.

De ce fait, dans la séquence 1 dans le salon. Ramo découvre 2 entités noirs tachant un voile blanc, il est ici question d'un obstacle entre lui et sa femme, son bonheur à lui.

Une fois que Ramo a subit le coup de batte, les couleurs sont plus sombre. La vie de Ramo s'est subitement vidée de couleur et d'envie de vivre.

Dans la séquence de la cave, la couleur est majoritairement orange, il s'agit de la séquence de la transformation de Ramo en Rendel. La boîte à musique, qui dans le salon apparaissait très blanche, est devenu sombre et orange, son message très positif et très joyeux est un devenu un souvenir de colère et de tristesse.

Dans la scène final, Rendel se bat contre lui-même par le biais de la lumière. Alors qu'il s'apprête à donner le coup de batte final, son visage possède les 3 couleurs. Quelle partie va sortir victorieuse ?

Après la mort de Rottika. Rendel s'écroule sur le sol en position assis, sa posture cache la lumière orange, Rendel fait dos à la lumière Orange, il fait dos à la colère qu'il vient de consommer en tuant Rottika. Il ne reste que la partie blanche et la noire. Rendel finit par tourner la tête vers la caméra et sur l'effet de *The Revenant* mais aussi d'*Inception* de **Christopher NOLAN**, le film se coupe sur un mystère : Rendel retourne t-il dans la lumière comme le témoin sa partie de visage éclairé blanche. La réponse, il attend que le spectateur la lui donne, à travers le regard caméra.

4-Equipe

Equipe Image



Damien Humeau

Réalisateur, Directeur de Casting, Scénariste, Developpeur web

Réalisateur du remake, il exerce pour la première fois ce rôle. De nature très curieux et touche à tout, il surveille toutes les parties du remake : écriture, avancement des autorisations, conception des costumes, composition de la musique etc.. En raison d'une équipe réduite, il endossera également la casquette de directeur de casting. En post-production, il reprend son rôle de réalisateur afin de mener à bien le montage, et s'occupe du développement du site web.

Maxime Rodhon

Cadreur



Cameraman de l'équipe, Maxime s'est chargé du cadre du projet durant les quatre jours de tournage. C'est d'ailleurs lui qui recrutera sa soeur, Salomé, pour le maquillage FX du tournage.



Frédéric Botel

Directeur Photo, 1er assistant réalisateur, Etalonneur, Infographiste

Directeur Photo de l'équipe, il est habitué à réaliser et à tourner, mais l'expérience de la gestion de la lumière lui a permis d'ajouter une nouvelle corde à son arc. Très rapidement, il s'investit dans l'écriture des plans avec Damien. Arrivé au tournage, Fred prend petit à petit le rôle d'assistant réalisateur pour aider Damien dans le rendu du cadre et du jeu d'acteur. Dans la continuité de la direction photographique, Fred s'occupera de l'étalonnage du projet. Afin de garder une homogénéité dans la charte graphique, il endosse le rôle d'infographiste pour le site web et les affiches de communication.

Nathan Guillou

Photographe de plateau



Photographe de l'équipe, il assiste au tournage muni de son appareil capturant les moments marquants du tournage sur tous les fronts, afin d'être exploités dans la communication du projet, mais également pour le parcours professionnel futur des membres de l'équipe.



Guillaume Hérin

Cadreur (Making-off)

Cadreur du Making-off, il filme l'envers du décor afin de donner au public mais aussi aux futurs étudiants un aperçu du déroulement d'un tournage semi-professionnel.

4-Equipe

Equipe Son

César Lambilliotte

Perchman, Chef Op Electro, **Chargé de production exécutif**

Chargé de production du groupe, les rôles de César auront beaucoup évolués. Ses contacts et son expérience nous ont permis de mettre des visages sur les premiers acteurs potentiels. C'est lui qui gère le planning et l'ordre des plans à tourner. Il s'occupe également de faire un premier bilan financier et surveille l'évolution du budget. Arrivé sur le tournage, contraint par la restriction de l'équipe, César deviendra perchman, en plus de son poste de chef opérateur électricien, qui a également été l'occasion pour lui de se diversifier de son domaine de prédilection, le son. Il aura également l'opportunité de travailler sur la lumière avec Fred, bricolant l'extérieur de l'appartement pour quelques ajustements. Retenu par des raisons médicales imprévues, César devra se faire relayer lors du troisième jour de tournage.



Guillaume Tarrade

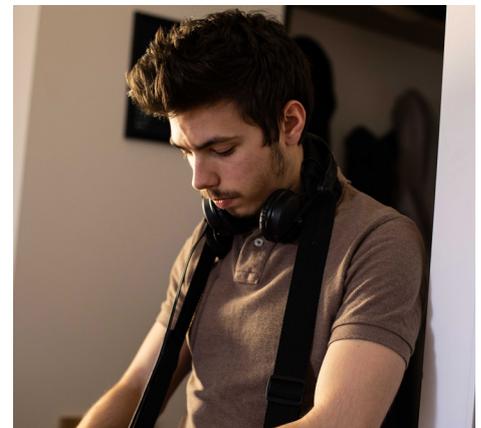
Compositeur, Perchman, Monteur son, Bruiteur

Spécialisé dans le Son, Guillaume viens apporter son aide et ses talents musicaux pour la composition du thème du remake. Il prendra également le relai de César en tant que deuxième perchman. Après le tournage, il se propose pour réaliser le montage son et les bruitages ajoutés, assisté dans son déroulement par Damien.

Christophe Marinica

Chef Op Son / Ingénieur du son.

Ingénieur du son, c'est Chris qui s'est occupé de la gestion des micros ainsi que de la prise des différents sons seuls et d'ambiance.



4-Equipe

Régie et Maquillage



Louis Samson

Régisseur, Assistant Cadre, Accessoiriste, Monteur (making-off)

Suite au changement de rôle de Rémi, Louis devient le régisseur de l'équipe. Dans sa course pour trouver les divers lieux et accessoires du tournage, il devient également accessoiriste de l'équipe. Il a notamment construit lui-même la batte cloutée, concocté une matière noire pour la texture du masque. Désigné maquilleur par défaut, il s'est donc occupé des premiers tests de maquillage FX, pour laisser ensuite sa place à Salomé Rodhon. Sur le plateau, Louis couplera son rôle de régisseur à celui d'assistant cadre et de claquiste. Il s'occupera également du montage du making-off.

Rémi Serrano
Script, Assistant régie, **Monteur Image**

Très à l'aise dans ce domaine, Rémi est désigné monteur pour le projet. Initialement désigné régisseur, il a plutôt légué cette casquette à Louis, pour mieux se concentrer sur le script, allant de paire avec le montage. Rémi assurera la communication avec son contact Léa Pruvost qui se charge de la fabrication du masque de Rendel, afin de suivre étape par étape le bon déroulement de la création.



Salomé Rodhon
Maquilleuse

Maquilleuse de l'équipe, elle est étudiante en école d'art plastique, c'est pourquoi elle a paru plus qualifiée que Louis pour les FX du projet. Elle a su maquiller tous les acteurs et imiter les différentes blessures sur la base des images du film, élément essentiel dans la crédibilité du projet.



5-Fiche personnage

Ramo «Rendel»

Casting : Fiche personnage



Rôle : Personnage principal

Nom : Ramo/Rendel

Age : 30 - 45 ans

Profil : Père de famille

Activité : Employé

Personnalité : aimant, souriant, sensible

Physique : Barbu

Cheveux : Blonds

Corpulence : Normale

Peau : Blanche

Ramo découvre, chez lui, deux individus pointant leur arme sur sa famille. Il doit alors affronter la douleur de les voir mourir. Hanté par cet événement, Ramo devient le super-héros Rendel pour se venger.

Vous êtes aimant, souriant mais aussi capable de grande tristesse, d'hurler de colère et d'être violent dans votre regard et votre aura.



5-Fiche personnage

Rottika

Casting : Fiche personnage



Rôle : Personnage principal

Nom : Rottika

Age : 28 - 33 ans

Profil : Fils gâté

Activité : Haut placé dans un gang

Personnalité : Excentrique, imprévisible

Physique : Barbu, imposant

Cheveux : Chatain Clair

Corpulence : Normale

Peau : Blanche

Rottika est engagé par sa société pour corriger l'erreur de Ramo, il tue la femme et la fille de celui-ci. Il est retrouvé et tué par Rendel.

Vous êtes confiant, ironique, et un brin de folie se dessine sur votre visage avec un physique légèrement atypique. Mais vous êtes aussi quelqu'un ayant peur d'être atteint physiquement.



5-Fiche personnage

Lahtaaja

Casting : Fiche personnage



Rôle : Personnage secondaire

Nom : Lahtaaja

Age : 35 - 45 ans

Profil : Homme de main

Activité : Bras droit dans un gang

Personnalité : Froid, de marbre

Physique : Musclé, imposant, virile

Cheveux : Chauve

Corpulence : Forte

Peau : Blanche

Lahtaaja est l'homme de main de Rottika qui est son supérieur hiérarchique dans le gang.

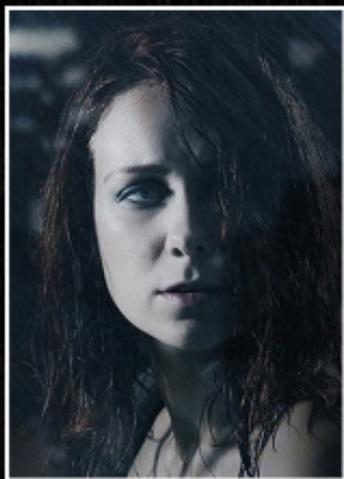
Vous exécutez les ordres, avez une corpulence imposante et ne posez pas de question.



5-Fiche personnage

Stacy

Casting : Fiche personnage



Rôle : Personnage secondaire

Nom : Stacy

Age : 30 - 45 ans

Profil : Mère de famille

Activité : Prise en otage par un gang

Personnalité : Terrifiée

Physique : Typique, frêle

Cheveux : Bruns

Corpulence : Faible

Peau : Blanche

La femme de Ramo se retrouve prise en otage chez elle sans savoir pourquoi.

Vous avez peur pour votre vie et celle de votre fille.



6-Acteurs

Ramo / Rendel



Mourad Boufflegha

Acteur Professionnel

rôle récurrent : Gangster, mafieux, comique

Avec 4 ans de formation dans l'acting cinéma, Mourad a un large bagage de compétence pour adapter différents rôles. Généralement casté dans des rôles de comique, mais aussi de gangster et mafieux, il est capable de retranscrire la dualité colère/tristesse à l'écran. Son être, de nature gentil, lui permet d'incarner un père de famille aimant. Ce remake est l'occasion pour lui de prendre pour la deuxième fois le rôle d'un père de famille subissant un traumatisme. Il s'agit de sa première expérience dans le genre super-héroïque.



**Costume
Remake**



**Costume
Original**



6-Acteurs

Rottika



Arthur Mosca

Acteur Professionnel

rôle récurrent : Gangster, mafieux

Ayant une formation théâtrale, Arthur adapte son jeu pour le cinéma. Sa grande force réside dans ces nombreuses expériences dans plusieurs domaines. Il a pu pratiquer la boxe, l'escalade, être clown, apprendre les chorégraphies de combat et a été producteur et réalisateur lui-même.

Son apprentissage du chant lyrique lui permet de créer des personnages par la seule force de sa voix. Même si pour le moment Arthur est essentiellement casté pour des rôles de mafieux, son intention est de diversifier son jeu.



**Costume
Remake**



**Costume
Original**



6-Acteurs

Lahtaaja

G rard Boinet

Agent de s curit 

Agent de s curit  de profession, G rard n'est aucunement li  au monde de l'acting. Ce n'est cependant pas la premi re fois qu'on lui propose de jouer dans une fiction. De part sa grande taille et sa carrure imposante, il incarne toujours l'homme de main. Tr s bienveillant de nature, il n'h siste pas   souligner les  ventuelles erreurs de cadre vis   vis de l'original pour nous aider   mieux r ussir. Son humour permettra   toute l' quipe de tourner dans une bonne ambiance.



**Costume
Remake**



**Costume
Original**



Dossier de production
LP CIAN - Universit  de Rennes 2
Remake Rendel

6-Acteurs

Stacy



Pauline Blondet

Actrice Professionnelle

Rôle récurrent : Silhouette parlante.

Issue d'une formation théâtrale, Pauline a été très souvent une silhouette parlante, mais elle aussi été plusieurs fois dans le rôle principal de court-métrage pour le Nikon Film festival. Ayant principalement joué dans le genre horrifique, le jeu de la peur lui est familier. Il s'agit comme Mourad, de la deuxième fois où elle incarne une mère de famille. Sa joie de vivre va procurer une bonne ambiance sur le plateau.



**Costume
Remake**



**Costume
Original**



7-DECors

Décor 1 : Le Salon

Cette première séquence se passe dans le salon chez Ramo. Ce décor est un salon typique de pavillon ou d'appartement avec un agencement de l'espace très classique :
Le canapé en « L » au fond de la pièce posé sur un tapis avec au bout, une table basse donnant sur la télévision posée sur un meuble bas. L'ensemble de la pièce donne sur une baie vitrée, par laquelle on voit simplement transparaître une ombre portée, et sur un escalier opposé à la baie suggérant un 2^e étage.
Ajouté à cela, le parquet stratifié ainsi que la tapisserie gris foncé et les rideaux blancs transparents nous permettent de percevoir une vie tout à fait normale que mène la famille de Ramo.



On observe donc un décor on ne peut plus simple, qui montre le train de vie « normal » du personnage, dont l'ambiance est rendu dramatique par le contraste du sombre de la pièce et l'intensité lumineuse derrière la baie vitrée. Une forme de prison avec la lumière libératrice à l'extérieur.

7-DECors

Décor 2 : La Cave

Dans cette séquence, on aperçoit un escalier en métal étroit descendant dans un espace relativement petit, mélange entre une cave et un atelier, muré de briques avec un sol de ciment.

Une poutre de soutien en bois sépare le décor en deux parties avec à gauche, l'escalier et à droite un établi en bois surplombé d'une étagère en métal jonchée de matériel de bricolage divers (Bombes et seaux de peinture, outils en tous genres...). Ces outils et consommables vont être les éléments indispensables à la scène pour créer le masque du héros. Les deux éléments-clés de ce décor sont le miroir rond au fond de la pièce dans lequel Rendel se mire pour façonner son masque, ainsi que la petite lanterne qui tombe au centre de la pièce qui donne un aspect très graphique au cadre.



Beaucoup plus lugubre que la séquence précédente, on voit sur cet extrait le côté sinistre du personnage de Ramo qui s'apprete à devenir Rendel, empli de haine.

7-DECors

Décor 3 : L'Usine désaffectée

Concernant la séquence finale, elle sera en intérieur dans une usine désaffectée, réaménagée en centre mafieux. Au moment de la scène, le sol et les murs seront recouverts de sang et de cadavres, suite au combat de Rendel.

Les murs de cette usine partent en lambeaux, le sol est jonché de débris de matériaux en tout genre.



Séquence du film « Rendel » : Décor de l'usine désaffectée

Il est ici question de rappeler la trame du genre super-héroïque qui se doit de porter un combat final dans des camps ennemis.

8-Lieux de tournage

Séquence 1 et 2 : L'appartement



Photo d'un tiers tournage dans l'appartement

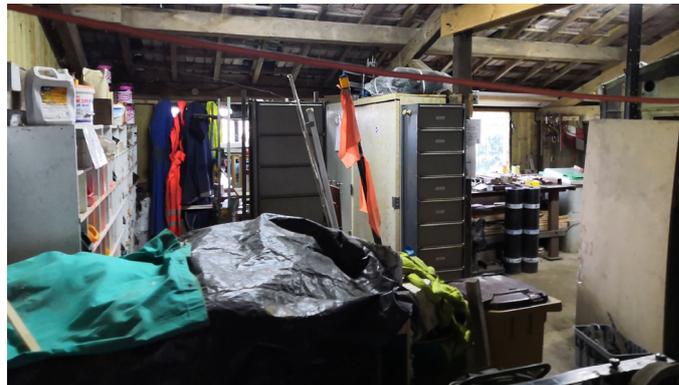
Situé 80 rue de la Poterie à Rennes, cet appartement possède une configuration idéale et proche de l'extrait du film original. Bien que plus petit, l'appartement possède deux entrées sur le mur droit qui permettent le positionnement des lumières. Le point fort de cet appartement a surtout été la baie vitrée qui donne sur une terrasse, la vitre étant suffisamment grande pour occuper une bonne partie de l'écran. L'espace derrière nous permettait de bien positionner les lumières. La disposition des meubles était également très fidèle à l'extrait de base. La propriétaire nous a gentiment accepté car par chance ce n'était pas la première fois qu'elle laissait son appartement devenir un plateau de cinéma. Pour toutes ces raisons, ce lieux nous a paru parfaitement adapté à nos besoins.



Nutsy, La mascotte du tournage, chat de Mm Souvestre (propriétaire de l'appartement)

8-Lieux de tournage

Séquence 3 : La Cave



En suivant les conseils de Jean-Marc, nous sommes allés visiter la Briqueterie et par extension le parc des chemins de fer. Nous avons repéré cet établi utilisé pour la rénovation au fond du parc. Nous avons pu le visiter et il s'est avéré qu'il s'agit d'un véritable débarras digne d'un cave sale et tombant en ruine. Bien qu'encombré, nous avons pu repérer un petit espace dans la configuration de l'extrait, avec une sorte d'établi et un tableau de craie faisant office de mur. Le lieu était jonché d'outils, de bidons et de matériel en tout genre. De plus, l'établi pouvait nous alimenter en électricité.



L'établi vu de l'extérieur

8-Lieux de tournage

Séquence 4 : L'usine



Après plusieurs refus de tournage de divers mairies, nous avons reconsidéré le lieu de l'usine. Nous avons donc utilisé le parc des chemins de fer, plusieurs anciens trains y sont entreposés sur leurs rails, rendant, une fois la nuit tombée, une atmosphère très particulière et suffisamment sombre pour y accueillir un QG de mafieux. De plus, tourner à ciel ouvert permet d'épurer l'image tout en donnant un jeu de lumière intéressant sur un fond entièrement noir. D'un point de vue technique, nous avons accès à un local chauffé de l'association des chemins des fers qui faisait office de régie. Nous avons également les clés de l'établi ainsi qu'un autre local pour accéder à l'électricité et quelque rallonge, nous épargnant plusieurs démarches qui auraient pu nous faire perdre beaucoup de temps.



9-Accessoires

Accessoires principaux

Pistolet, Masque, Boite à musique, Batte cloutée, costume intégral Rende, fiche Rendel, dossier



Dossier de production
LP CIAN - Université de Rennes 2
Remake Rendel

9-Accessoires

Detail

Accessoires	Prix / Disponibilité	Remarque	Etat
COSTUMES			
Rendel / Ramo			
Masque	115.60€ 80€ de rémunération 30€ de matériaux 5.60€ de frais d'envoi	Conception par Léa Pruvost	✓
Combinaison motard	-	Veste de Mourad	✓
Gants motard	-	Gant de Fred	✓
Rangers / Chaussures de sécurité	-	Chaussures de Sécurité de Fred	✓
<u>Habits</u> : T-shirt blanc Jean	-	3 T-shirts : - Mourad X2 - Louis X1	✓
Rottika			
<u>Habits</u> : Costume Chemise blanche, veste noire, Jean bleu, baskets	-	Costume entier d'Arthur	✓
Lahtajaa			
<u>Habits</u> : Pantalon militaire, gros manteau	-	Vêtement de travail de Gérard	✓
Chaine (pantalon)	-	Chaîne de Nicolas	✓
Rangers / Chaussures de sécurité	-	Chaussure de travail de Gérard	✓
Stacy			
<u>Habits</u> : Pantalon style pyjama, débardeur,	-	Costume entier par Pauline	✓

9-Accessoires

Accessoires	Prix / Disponibilité	Remarque	Etat
DÉCORS			
Appartement			
Boîte à musique danseuse	18€	-	✓
Lampe de chevet (style lampadaire inclinable)	20-30€	Lampe de César (0€)	✓
Cave			
Morceau de miroir brisé (poli)	10€ + 4.80(Papier à poncer)	Complicé à polir sans machine : Papier à poncer acheté	✓
Outils jardin (pelle, faux, pioche, ...)	-	Dispensable	X
Bidons d'essence vides	-	Dans le lieu décor	✓
Bonbonnes (type spray WD40 etc ...)	-	Fred + Lieu du décor	✓
Gros outil (type grosse clé à molette)	-	Lieu du Décor	✓
Lampe suspendue	-	Lampe de Rémi	✓
Gazinière/Plaques chauffantes portable	-	Plaque de camping usagé de Fred	✓
Casserole	-	Casserole de Fred	✓
Bidon métallique	-	-	X

9-Accessoires

Accessoires	Prix / Disponibilité	Remarque	Etat
ACCESSOIRES PERSONNAGE			
Batte	19.37€	Vrai batte moins cher	✓
Pistolet	-	Pistolet Airsoft de Fred	✓
Gros dossier avec beaucoup de documents	2€ (Classeur)	Feuille de cours Damien + Impression fausse fiche Rendel créé	✓
Faux sang ?	10€	-	✓
Matière première maquillage ? (latex ...)	6€	-	✓
Matière noire (masque)	4€	Maizena eau colorant sable ?	✓
Truelle	-	Truelle de Rémi	✓
Sérum physiologique (larmes)	1.90€	-	✓

10-Affiche De Recrutement

Casting

CASTING DE FICTION

R E N D E L REMAKE

Nous sommes des étudiants en **licence audiovisuelle** et responsables d'un **projet de remake** du film **Rendel**, dans le cadre du **festival Panoramic**. Nous recherchons donc 5 acteurs: **3 hommes et 2 femmes**.

3 hommes de la trentaine, dont :

- **Ramo**, avec les yeux clairs incarnant un père de famille
- **Rottika** barbu avec les cheveux longs jusqu'aux épaules minimum.
- **Lahtaja** avec une carrure imposante, musclé.

2 femmes, dont :

- **Stacy**, environ 30 ans, fine.
- **Anette**, environ 20 ans, de petite taille, avec des traits jeunes dans le but d'incarner une jeune fille d'environ 13-15 ans.

Le tournage aura lieu du **4 au 7 mars à Rennes et Saint-Brieuc**, selon les rôles. La prestation n'est pas rémunérée mais vos **frais de transport, de nourriture et de logement sont entièrement pris en charge**.

Si vous êtes intéressé, merci de nous **contacter** à l'adresse suivante, en nous **envoyant votre photo et votre book**.

humeau.damien@gmail.com

Dossier de production
LP CIAN - Université de Rennes 2
Remake Rendel

10-Affiche De Recrutement

HMC

RECHERCHE MAQUILLEUR/EUSE

R E N D E L REMAKE

Nous sommes des étudiants en **licence audiovisuelle** et responsables d'un **projet de remake** du film **Rendel**, dans le cadre du **festival Panoramic**. Nous recherchons donc un(e) responsable maquillage, qui maîtriserait :

Maquillage visage / raccord maquillage
Effets spéciaux type blessures, faux sang, entailles ...

Le tournage aura lieu du **4 au 7 mars à Rennes et Saint-Brieuc**. La prestation n'est pas rémunérée mais vos **frais de transport, de nourriture et de logement sont entièrement pris en charge**.

Si vous êtes intéressé, merci de nous **contacter** à l'adresse suivante, en nous **envoyant vos réalisations précédentes** (portfolio, instagram, etc ...).

humeau.damien@gmail.com

Dossier de production
LP CIAN - Université de Rennes 2
Remake Rendel

10-Affiche De Communication



Dossier de production
LP CIAN - Université de Rennes 2
Remake Rendel

11-Storyboard

Plan 1 : Entrée Ramo



* = Cette ambiance est présente tous le long de la séquence.

Lieu	Appartement
Action	Ramo sort du couloir en direction du salon, un dossier à la main, il voit Rottika. Il s'avance pour s'expliquer.
Type de plan	Plan taille, à niveau, support épaule, mouvement implicite
Accessoires	Dossier contenant des feuilles diverses.
Objectifs	35mm
Lumières	Contre jour et Kino Flo.
Voix	Ramo : "Ma chérie, j'ai trouvé quelque chose !"... "Qui êtes-vous ? Qu'est-ce que vous voulez ?" C'est pour ça que vous êtes venu ?"
Musique	Musique de tension (avec nappe de basse)
Bruitage	Ambiance maison*, bruits de pas.
Raccord	Contre-champ
Durée	5s

Plan 2 : Large tous le monde



** = Cette description de lumière sera désormais appelé «**Maison**»

Lieu	Salon d'appartement
Action	Rottika et Lahtaaja menacent Stacy avec un pistolet. Ramo s'avance vers les ravisseurs, il tombe au sol.
Type de plan	Large, à niveau, support épaule, recadrage implicite, léger suivi de Ramo
Accessoires	Batte cloutée, pistolet et boîte à musique
Objectifs	35/50 mm
Lumières	HMI en contre jour, Panneau LED en éclairage latéral sur les antagonistes et Stacy, Kino Flo sur Ramo**
Voix	-
Musique	Musique de tension (avec nappe de basse)
Bruitage	Maison, Frappe et coup, cris de panique et de douleur
Raccord	Champ et mouvement
Durée	3s

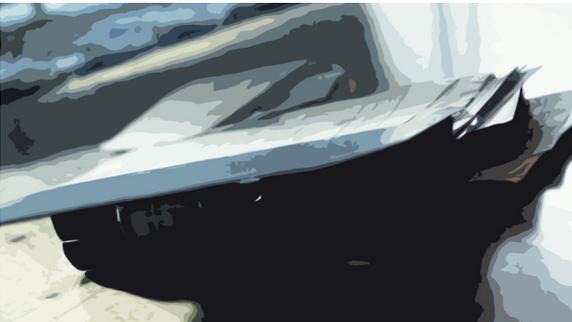
11-Storyboard

Plan 3 : Lahtaaja batte ventre



Lieu	Salon d'appartement
Action	Lahtaaja frappe Ramo
Type de plan	Type de plan : plan poitrine, contre-plongée, orienté 60% du sujet vers la gauche, support épaule.
Accessoires	Batte Cloutée
Objectifs	35mm
Lumières	Maison (sans lampe à tige)
Voix	-
Musique	Musique de tension (avec nappe de basse)
Bruitage	Bruit de mouvement et de frappe
Raccord	Mouvement
Durée	0.5s

Plan 4 : Dossier



Lieu	Appartement
Action	Le dossier tombe.
Type de plan	Gros plan, fixe, légèrement incliné.
Accessoires	Dossier de feuilles
Objectifs	80mm
Lumières	Kino Flo
Voix	-
Musique	Musique de tension (avec nappe de basse)
Bruitage	Bruit de râle de Ramo, bruit de chute de corps. bruit de Feuille qui tombe et glisse sur le sol
Raccord	-
Durée	0.5s

11-Storyboard

Plan 5 : Rottika Etape 1



Etape 2



Lieu	Appartement
Action	Rottika regarde Ramo, en souriant, il se penche près du visage de Stacy, il se penche vers Ramo. Il sourit, se redresse et s'apprête à tuer Stacy, il tire puis regarde la scène. Il fait signe de tête à Lahtaaja, et se rend dans le fond de la pièce. Il saisit la boîte à musique, la met en route en la regardant, puis la lance sur la table et part du salon.
Type de plan	Etape 1 : Plan poitrine, contre-plongée, orienté à 30 deg sur la gauche, support épaule. Etape 2 : Quand Rottika se rend dans le fond, la caméra reste à sa position et suit Rottika quand il attrape la boîte.
Accessoires	Boite à musique & pistolet
Objectifs	35/50 mm
Lumières	Maison
Voix	Rottika : "Ramo... Ramo... Ramo... Le contrat était pourtant clair" "Toutes fautes impliquent correction Ramo" "Chérie j'ai trouvé quelque chose !" "Bon allez sa suffit les conneries"
Musique	Musique de tension (avec nappe de basse) + Comptine
Bruitage	Cri de peur, tir de pistolet, ressorts et manivelle de la boîte à musique, bruits de pas
Raccord	Regard
Durée	28s

11-Storyboard

Plan 6 : Ramo rampe & supplie

Etape 1



Lieu Salon d'Appartement
Action Ramo rampe sur le sol, il se relève, il regarde Rottika en le suppliant, il voit sa femme puis Rottika, l'air de donner pitié, il regarde de nouveau sa femme, en baissant le bras.

Type de plan **Etape 1** : Gros plan, vu de dessus, support épaule, mouvement explicite,
Etape 2 : Gros plan, orienté de 45deg vers la droite, à niveau, support épaule, mouvement explicite qui suis le visage de Ramo

Accessoires -

Objectifs 50mm

Lumières Maison

Voix **Ramo** : "Non ! Non ! C'était très clair !"
"S'il vous plait, elle n'a rien fait ! C'est moi le responsable !"
"Non ! Naaaann...."

Musique Musique de tension (avec nappe de basse)

Bruitage Cri, pleure de Ramo, cri de panique de stacy, bruits de pas

Raccord Regard

Durée 17,7s

Etape 2



Plan 7 : Stacy



Lieu Appartement

Action Stacy se fait tirer les cheveux, elle regarde ramo, le pistolet braqué sur elle puis Ramo

Type de plan Gros plan, incliné vers la gauche de 120deg, contre plongée. Support épaule.

Accessoires -

Objectifs 80mm

Lumières Contre-jour, la lumière éblouit l'objectif.

Voix -

Musique Musique de tension (avec nappe de basse)

Bruitage Cri de Stacy, tir de pistolet

Raccord Regard

Durée 10s

11-Storyboard

Plan 8 : Large 2



Lieu	Appartement
Action	Rottika se relève en riant et pointe son arme vers Stacy. Lui et Lahtaaja partent de la pièce
Type de plan	Plan large, à niveau, support epaule implicite
Accessoires	Batte Cloutée, Pistolet
Objectifs	35mm
Lumières	Maison
Voix	Rottika : «Bon sa suffit les conneries”
Musique	Musique de tension (avec nappe de basse)
Bruitage	Cri de peur de Stacy.
Raccord	Mouvement
Durée	9s

Plan 9 : Ramo Pleure



Lieu	Appartement
Action	Ramo pleure de haine
Type de plan	Gros plan, contre plongée, orienté de 45deg vers la droite, recadrage explicite : la caméra suit le visage de Ramo (qui se baisse et devient un plan de face)
Accessoires	-
Objectifs	50mm
Lumières	Contre-jour
Voix	-
Musique	Musique Piano dramatique
Bruitage	-
Raccord	Regard
Durée	30s

11-Storyboard

Plan 10 : Mort Stacy



Lieu	Appartement
Action	Rottika tue Stacy
Type de plan	Large, incliné de 40deg, point de vue proche du sol. La caméra suit la chute du corps de Stacy
Accessoires	Pistolet & Batte Cloutée
Objectifs	35/50mm
Lumières	Maison
Voix	-
Musique	Musique piano dramatique
Bruitage	Bruit de pistolet
Raccord	Dans l'axe
Durée	2s

Plan 11 : Lahtaaja Regard



Lieu	Appartement
Action	Lahtaaja regarde la scène puis Rottika, acquiesce son regard et regarde Ramo.
Type de plan	Plan poitrine, incliné de 40deg sur la gauche, mouvement implicite, contre plongée
Accessoires	-
Objectifs	50mm
Lumières	Maison
Voix	-
Musique	-
Bruitage	-
Raccord	Mouvement
Durée	6s

11-Storyboard

Plan 12 : Coup de Batte



Lieu	Appartement
Action	Lahtaaja, saisi sa batte cloutée et frappe.
Type de plan	Plan américain, incliné à gauche.
Accessoires	Batte Cloutée
Objectifs	50mm
Lumières	Maison
Voix	-
Musique	Comptine
Bruitage	Mouvement de batte, Frappe du visage et sang, Manivelle de la boîte à musique
Raccord	Regard
Durée	9s

Plan 13 : Insert Boite Rottika



Lieu	Appartement
Action	Rottika regarde la boîte à musique et se retourne
Type de plan	Gros plan de la boîte de profil, à niveau, support épaule, mouvement implicite
Accessoires	Boîte à musique & Pistolet
Objectifs	50mm
Lumières	Maison
Voix	-
Musique	Comptine
Bruitage	Ressors et Manivelle Boîte à musique
Raccord	Mouvement
Durée	7s

11-Storyboard

Plan 14 : Gros plan Boite à musique



Lieu	Appartement
Action	Rottika et Lahtaaja partent, la danseuse tourne mais finit par s'arrêter.
Type de plan	Gros plan sur la boite à musique sur la table, à niveau, incliné.
Accessoires	Boite à Musique
Objectifs	50mm
Lumières	Maison
Voix	-
Musique	Comptine
Bruitage	Bruits de pas, claquement de porte
Raccord	-
Durée	7s

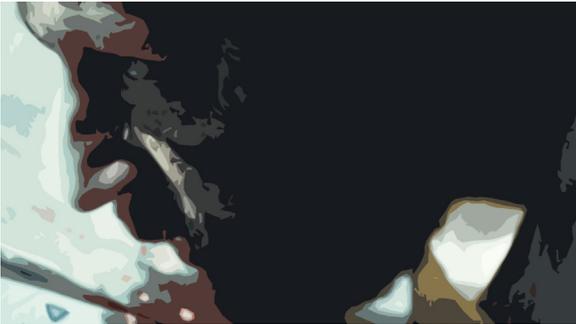
Plan 15 : Réveil Ramo



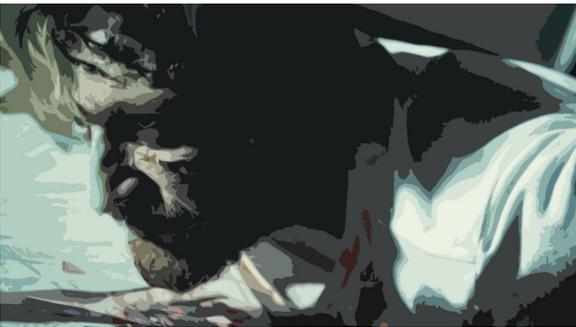
Lieu	Appartement
Action	Ramo se réveille.
Type de plan	Gros Plan décentré, la tête de Ramo sur la droite, les feuilles sur la gauche,
Accessoires	Feuilles ensanglantées
Objectifs	50mm
Lumières	Maison
Voix	-
Musique	-
Bruitage	-
Raccord	Dans l'axe
Durée	8s

11-Storyboard

Plan 16 : Ramo relève la tête Etape 1



Etape 2



Lieu	Appartement
Action	Ramo relève la tête et observe la scène.
Type de plan	Etape 1 : Très Gros plan, de profil, plongé, mouvement implicite Etape 2 : Gros plan, orienté de 40 deg depuis le profil précédent vers la gauche, mouvement implicite
Accessoires	Feuilles ensanglantées
Objectifs	50mm
Lumières	Maison
Voix	-
Musique	-
Bruitage	-
Raccord	Mouvement, regard et Dans l'axe
Durée	3s

Plan 17 : Mort Stacy



Lieu	Appartement
Action	Ramo regarde le corps de Stacy.
Type de plan	Vue subjectif de Ramo, Mouvement imitant son regard.
Accessoires	-
Objectifs	50mm
Lumières	Maison
Voix	-
Musique	-
Bruitage	-
Raccord	Regard
Durée	2.5s

11-Storyboard

Plan 18 : Plan oeil



Lieu	Appartement
Action	Ramo regarde une feuille de Dossier
Type de plan	Très gros plan décentré sur l'oeil de Ramo, l'oeil à la limite du cadre a droite, incliné vers la droite
Accessoires	-
Objectifs	80mm
Lumières	Maison
Voix	-
Musique	-
Bruitage	-
Raccord	Regard
Durée	7s

Plan 19 : Feuille Rendel



Lieu	Appartement
Action	-
Type de plan	Très gros plan sur le mot Rendel du dossier.
Accessoires	Fiche Rendel ensanglantée
Objectifs	80mm
Lumières	Maison
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	-
Raccord	Regard
Durée	3s

11-Storyboard

* : Les plans aux effets crayonnés sont des plans inventés par rapport à l'extrait original

Plan 20 : Travelling



*** = Cette description de la lumière sera désormais appelé «Cave»

Lieu	Cave
Action	Ramo regarde la boîte à musique, l'air triste et perdu
Type de plan	Plan large, à niveau, de profil, travelling droit vers gauche.
Accessoires	Boîte à musique
Objectifs	50mm
Lumières	Mandarine avec filtre bleu face à Ramo mais très éloigné, LED Orange sur son profil. Lumière de chantier orange dans le champ.***
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Pleure de Ramo, respiration
Raccord	Regard
Durée	4s

Plan 21 : Boite dans les mains



Lieu	Cave
Action	Ramo regarde la boîte à musique
Type de plan	Gros plan de la boîte à musique dans les mains, les mains sont de profil
Accessoires	Boîte à musique
Objectifs	80mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Toucher de boîte. respiration, pleure de Ramo
Raccord	Regard
Durée	5s

11-Storyboard

Plan 22 : Gros plan Balafre



Lieu	Cave
Action	Ramo regarde le vide, l'air triste, il penche sa tête vers le bas pour regarder ce qu'il a dans les main, Il redresse la tête puis se laisse tomber sur le sol.
Type de plan	Gros plan décentré, tête de Ramo à droite, léger contre-plongé, de profil.
Accessoires	-
Objectifs	80mm
Lumières	LED sur le plafond.
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Chute du corps de Ramo, respiration
Raccord	Mouvement
Durée	15s

Plan 23 : Miroir



Lieu	Cave
Action	Ramo se regarde dans un morceau de miroir
Type de plan	Gros plan du morceau de miroir en second plan, dos de ramo en premier plan. La caméra suit la tête de Ramo puis le bras.
Accessoires	Morceau de miroir et bris de miroir
Objectifs	50/80mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Bruit de verre, respiration
Raccord	Dans l'axe
Durée	6s

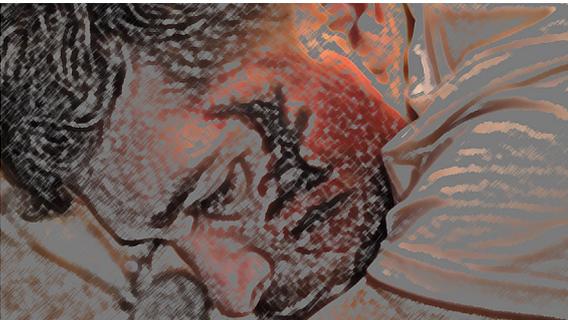
11-Storyboard

Plan 24 : Large hurler



Lieu	Cave
Action	Ramo hurle et relache le miroir.
Type de plan	Plan large de ramo et la pièce. orienté de 30deg par rapport a Ramo sur la gauche, légère inclinaison sur le gauche. Travelling arrière.
Accessoires	Morceau et bris de miroir
Objectifs	35mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Bruit de verre, respiration
Raccord	Dans l'axe
Durée	3s

Plan 25 : Ramo regarde boite



Lieu	Cave
Action	Ramo regarde la boite à musique laissée plus loin.
Type de plan	Gros plan, plongée, de profil, orienté de 20deg sur la droite.
Accessoires	Morceaux de miroir
Objectifs	35mm
Lumières	Cave.
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Respiration
Raccord	Regard
Durée	5s

11-Storyboard

Plan 26 : Net sur flou



Lieu	Cave
Action	Ramo regarde la boîte à musique.
Type de plan	Premier plan : Gros plan boîte à musique. Second plan : Ramo. Changement de focus entre premier et second plan.
Accessoires	Boîte à musique
Objectifs	35mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	respiration
Raccord	Dans l'axe
Durée	12s

Plan 27 : Ramo Bidon



Lieu	Cave
Action	Ramo se relève vers un bidon.
Type de plan	Gros plan, contre-plongée, la caméra suit la tête puis cadre le bras qui saisie le bidon.
Accessoires	Bidon
Objectifs	35mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Bruits d'outillage, bruits de bidon, respiration
Raccord	Dans l'axe
Durée	6s

11-Storyboard

Plan 28 : Plaque chauffante



Lieu	Cave
Action	Ramo actionne le gaz
Type de plan	Gros plan bouton. Fixe
Accessoires	Plaque chauffante mobile
Objectifs	80mm
Lumières	LED sur le plafond + Loupiote en 3200
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Bruit de bouton actionné, respiration
Raccord	Dans l'axe
Durée	2s

Plan 29 : Large Prepa mixture



Lieu	Cave
Action	Ramo saisie le bidon, le verse et mélange la mixture
Type de plan	Plan de l'établi, à niveau, de profil,
Accessoires	Casserole, plaque chauffante mobile, truelle & mixture
Objectifs	80mm
Lumières	Cave.
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Bruit de casserole, de bidon, de raclage rocheux, respiration
Raccord	Mouvement
Durée	5.5s

11-Storyboard

Plan 30 : Casserole



Lieu	Cave
Action	Ramo verse la tarrite et mélange la mixture
Type de plan	Gros plan contenu casserole. fixe
Accessoires	Casserole, mixture
Objectifs	80mm
Lumières	LED sur le plafond.
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Raclage rocheux, respiration
Raccord	Regard
Durée	5.5s

Plan 31 : Gros plan Ramo mixture



Lieu	Cave
Action	Ramo conçoit sa mixture, en pleurant
Type de plan	Gros plan décentré, tête de Ramo sur la gauche, à niveau, de profil
Accessoires	-
Objectifs	80mm
Lumières	Cave.
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Respiration
Raccord	Dans l'axe
Durée	4s

11-Storyboard

Plan 32 : préparation tartine



Lieu	Cave
Action	Ramo s'applique la tartine sur le visage
Type de plan	Plan américain, orienté de 30deg sur la gauche.
Accessoires	Casserole, gants, plaque chauffante mobile, bidon, mixture, miroir
Objectifs	35mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Respiration
Raccord	Dans l'axe
Durée	2.5s

Plan 33 : Tartinage Mixture



Lieu	Cave
Action	Ramo s'applique la tartine sur le visage
Type de plan	Très Gros plan de profil sur le visage de Ramo
Accessoires	Mixture et gants
Objectifs	80mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Bruits de la mixture sur le visage, respiration
Raccord	Dans l'axe
Durée	4s

11-Storyboard

Plan 34 : Saisie Veste



Lieu	Cave
Action	Ramo saisit sa veste
Type de plan	Gros plan de la veste en plongée orienté de 45 deg sur la droite.
Accessoires	Veste de motard
Objectifs	50mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Bruits métallique, respiration
Raccord	Dans l'axe
Durée	2s

Plan 35 : Saisie Veste



Lieu	Cave
Action	Ramo met sa veste
Type de plan	Gros plan veste, travelling vers le torse.
Accessoires	Veste de motard
Objectifs	80mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Fermeture éclair, respiration
Raccord	Dans l'axe
Durée	5s

11-Storyboard

Plan 36 : Bouton Veste



Lieu	Cave
Action	Ramo fixe son bouton de veste
Type de plan	Gros plan bouton, travelling arrière
Accessoires	Veste de motard
Objectifs	80mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème de Rendel
Bruitage	Clipsation de bouton
Raccord	Dans l'axe
Durée	3s

Plan 37 : Fermeture gants



Lieu	Cave
Action	Ramo ferme les manches de sa veste
Type de plan	Gros plan des manches
Accessoires	Veste de motard
Objectifs	80mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème de Rendel
Bruitage	Fermeture Eclair
Raccord	Dans l'axe
Durée	3s

11-Storyboard

Plan 38 : Gros plan Masque



Lieu	Cave
Action	Ramo façonne son masque
Type de plan	Très gros plan, suivit de la tête de Rendel.
Accessoires	Masque Rendel, Outil.
Objectifs	80mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Raclage rocheux / Craquement, respiration
Raccord	Dans l'axe
Durée	5.5s

Plan 39 : Rendel Naissance



Lieu	Cave
Action	Ramo se prépare
Type de plan	Plan taille, travelling arrière (il devient un plan américain), contre-plongée, orienté de 70deg sur la gauche
Accessoires	Masque, Veste de motard, Gants
Objectifs	35mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	-
Raccord	-
Durée	11s

11-Storyboard

Plan 40 : Ramasse boîte



Lieu	Cave
Action	Rendel ramasse la boîte à musique.
Type de plan	Gros plan boîte à musique, à niveau, légèrement incliné sur la gauche
Accessoires	Boîte à musique, chassures de sécurité.
Objectifs	35mm
Lumières	Cave
Voix	-
Musique	Thème Rendel
Bruitage	Bruits de vêtement, ramassage de la boîte
Raccord	-
Durée	5s

Plan 41 et 42: Grue / train



Lieu	Champ de trains abandonnés
Action	Une grue bouge / -
Type de plan	Contre-plongé, fixe / à niveau, de 3/4, fixe
Accessoires	-
Objectifs	16mm
Lumières	Mandarine
Voix	-
Musique	-
Bruitage	Bruits de balançoire en métal, Ambiance petite pluie
Raccord	Dans l'axe
Durée	4s

11-Storyboard

Plan 43 : Rendel marche



Lieu	Champ de trains abandonnés
Action	Ramona marche à travers des cadavres et ramasse la batte.
Type de plan	Gros plan des jambes de Rendel à niveau, travelling qui suit la trajectoire de Rendel
Accessoires	Chaussure de sécurité, Batte cloutée
Objectifs	50mm
Lumières	HMI dans le fond derrière les trains abandonnés, Manda simulant un lampadaire à gauche, panneau LED pour appoint à droite*
Voix	-
Musique	-
Bruitage	Bruits de pas, Ambiance petite pluie qui évolue en une grosse pluie
Raccord	Regard
Durée	18s

Plan 44 : Vue Rottika



Lieu	Champ de train abandonné
Action	Rendel s'approche de rottika vu de Rottika.
Type de plan	Vue subjectif de Rottika : contre-plongée, plan italien, mouvement implicite
Accessoires	Costume Rendel, Batte Cloutée
Objectifs	50mm
Lumières	Trains
Voix	-
Musique	-
Bruitage	Bruits de pas, forte pluie, coup de batte.
Raccord	Regard
Durée	7s

11-Storyboard

Plan 45 : Vue Rendel



Lieu	Champ de trains abandonnés
Action	Rendel s'approche de rottika, celui-ci est blessé et paniqué à son approche.
Type de plan	Vue subjectif de Rendel : Plongé et mouvement explicite.
Accessoires	-
Objectifs	50mm
Lumières	Trains
Voix	-
Musique	-
Bruitage	Bruits de pas, forte pluie
Raccord	Regard
Durée	7s

Plan 46 : Gros plan Rendel debout



Lieu	Champ de trains abandonnés
Action	Rendel observe Rottika
Type de plan	Très gros plan visage Rendel, de profil, orienté de 30deg sur la droite, mouvement implicite, à niveau
Accessoires	Masque
Objectifs	50mm
Lumières	Train
Voix	-
Musique	-
Bruitage	Forte pluie
Raccord	Dans l'axe
Durée	5s

11-Storyboard

Plan 47 : Gros plan Rendel sol



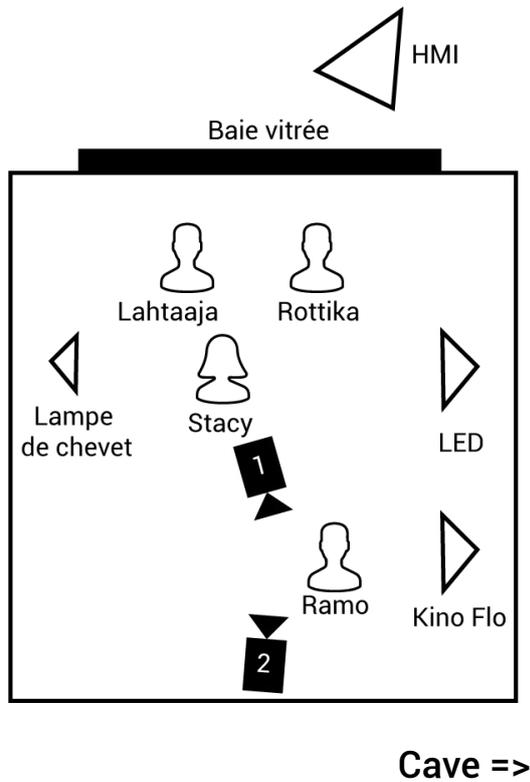
Lieu	Champ de trains abandonnés
Action	Rendel se perd dans ses pensées
Type de plan	Très gros plan Rendel décentré, tête sur la gauche, de profil
Accessoires	Masque
Objectifs	80mm
Lumières	Train
Voix	-
Musique	-
Bruitage	Forte pluie
Raccord	Dans l'axe
Durée	7s

Plan 48 : Regard caméra



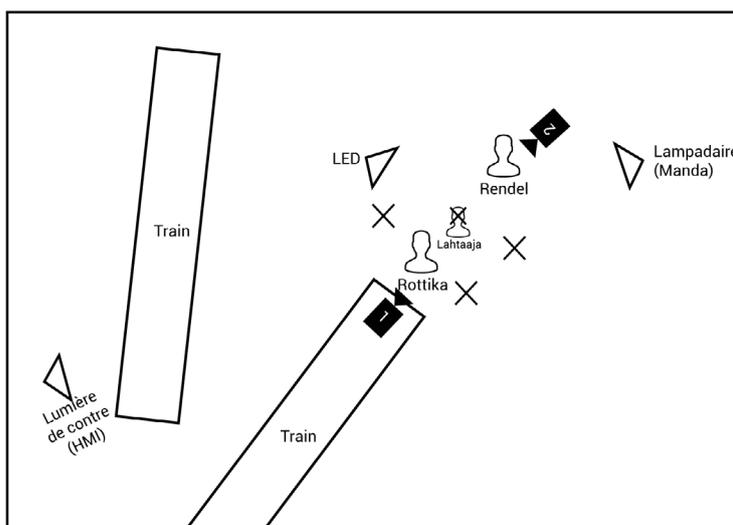
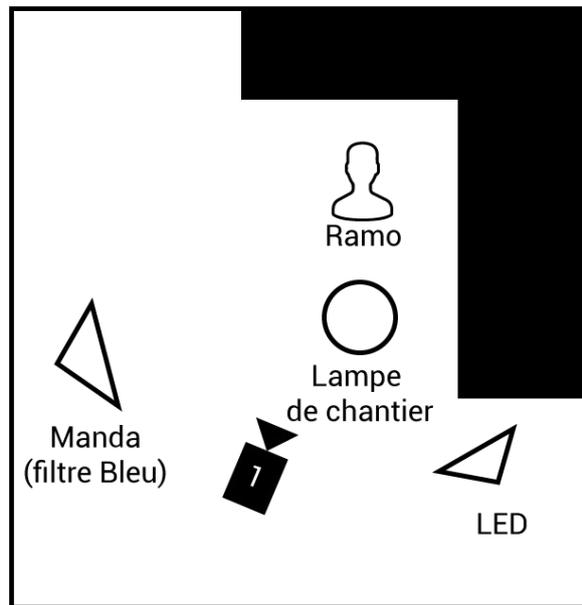
Lieu	Champ de trains abandonnés
Action	Rendel s'effondre sur le sol à genou de fatigue, il tourne la tête progressivement vers la caméra et fait un regard caméra.
Type de plan	Plan taille orienté de 30deg sur la gauche, à niveau. Mouvement implicite.
Accessoires	Costume Rendel, Batte cloutée
Objectifs	50mm
Lumières	Train
Voix	-
Musique	Comptine
Bruitage	Bruits strident de flash, forte pluie
Raccord	Dans l'axe
Durée	10s

12-Plans au sol



Les numéros sur les caméras désignent les différents axes de tournage, il y a toujours qu'une caméra.

<= Maison



<= Champ de train

X: Cadavre (Figurant)

13-Liste du matériel

Matos Lumière :

Kino Flo 120 4 Tubes
Ballast Kino Flo
HMI ARRI Pocket PAR 400W (Filtre nid D'abeille)
Ballast HMI
LED LITEPANELS 1X1 BI-COLORE
Trépied X4
AQ Pro X2
Mandarine X2
Gélatine Orange et Bleu
Drapeau M 90x60cm x2
Cadre Gélatine 120x120cm
Cable et rallonge X6

Son :

Mixette Shure FP24
Tascam DR-70D
Perche
Rycote
WindJammer
Ensemble Senneihser K6 (Cardio + hyper)
Schoeps CMC 5 Mk 41
Superlux S 502
XLR X4
Casque Sennheiser HD 205
Sac de tournage
Piles x12

Image :

Lumix GH5
Pied Manfrotto
Carte SD 64Go
Batterie + chargeur
Sac de tournage
Support Epaule X2
Ronin S
Canon 70D
Canon 5D Mark IV

Objectifs :

Samyang 16 mm T2.2 V-DSLR ED AS UMC CSII
Samyang 14 mm T3.1 V-DSLR ED AS IF UMC
Samyang 85 mm T1.5 AS IF UMC II
Samyang 50 mm T1.5 As Umc
Samyang 35 mm T1.5 As UMC II
Art Sigma 35 mm 1,4
Canon Ef 50 mm F/1.4 Usm
Canon Ef 85 mm F/1,8 Usm
Canon Ef-S 10-18 mm Is Stm
Canon Ef 50 mm 1.8 STM

Machine :

PC Omen By HP Laptop
PC Asus R510J
Acer Aspire F15 F5-573G-71FU
Tour Fixe :
(CM: MSI 970 Gaming
CG: MSI 1070 Gaming 8Go
Proc: AMD FX8350
RAM 4x4Go HyperX Fury Red)
Acer Aspire V3

Numérique :

Adobe Premier Pro CC 2019
Adobe Lightroom CC 2019
Adobe After Effect CC 2019
Adobe Photoshop CC 2019
Adobe Illustrator CC 2019
Pro Tools 10 HD
FL Studio 10
Adobe InDesign CC 2019

14-Devis

Droit Artistique	0€
Equipe Technique	24 790€
Réalisateur, Directeur de casting, Web	3 058€
Directeur Photo, 1er assistant Réalisateur, Etalonneur, Infographiste	3 445€
Accessoiriste, Régie, Monteur, Assistant Cadre, Claquiste	3 619€
Script, Assistant Régie, Chef Monteur	2 566€
Cadreur	2 424€
Perchiste, Eclairagiste	1 061€
Chef Op Son	1 149€
Chef Maquilleur	2 819€
Monteur son, Perchiste, Monteur son	1 035€
Cadreur (Making-of)	806€
Photographe	739€
Créateur de Costume	1 749€
Mixeur	320€
Artistes Interprète	3 915€
Acteurs	3 600€
Figurations	315€
Charges Sociales	17 406€
Costumes & Accessoires	282€
Accessoires	139€
Costume	119€
Maquillage	24€
Transport & Régie	4 951€
Transport Acteur	405€
Transport Technique	672€
Logement Acteur	406€
Logement Technique	2 434€
Régie	311€
Repas Acteur	100€
Repas Technique	600€
Parking	23€
Matériel	7 123€
Matériel Image	1 821€
Matériel Son	581€
Matériel Lumière	1 486€
Post-Production	3 235€
Assurances & Divers	13 822€
Frais Financiers	1 788€
Assurance	1 169€
Frais Généraux	4 297€
Imprévus	6 568€
Total Général H.T	72 289€

Dossier de production
LP CIAN - Université de Rennes 2
Remake Rendel

16-Bible

Equipe :

Damien Humeau : 06 81 66 73 55
Fredéric Botel : 06 45 88 02 06
Rémi Serrano : 06 59 28 68 50
Louis Samson : 06 95 34 70 72
César Lambilliotte : 06 43 45 52 25
Christopher Marinica : 06 45 56 2 44
Maxime Rodhon : 06 82 13 71 60
Nathan guillou : 06 79 93 07 18
Salomé Rodhon : 06 72 68 76 67
Léa Pruvost : lyahcosplay@gmail.com
Guillaume Hérin : 06 81 51 01 38
Guillaume Tarrade : 06 84 29 39 85

Décor :

Propriétaire appartement Rennes :

Marie-Claire Souvestre : 06 44 39 31 20 | mcsouvestre@gmail.com

Service communication Saint Briec :

Mme Garancher : 02 96 62 54 36 | celine.garancher@saint-briec.fr

Responsable d'équipe de l'Association des chemins de fer des Côtes-du-Nord :

Harow Amélie : 06 61 05 69 97

Responsable du musée de la Briqueterie :

Hélène Duréchou : 06 37 03 92 75

Contact AirBnB de secours :

Hervé : 06 87 48 65 83

Acteurs :

Mourad Bouffelgha : 07 83 03 92 61 | m.bouffelgha@gmail.com
Arthur Mosca : 06 13 47 20 34 | mosca93pro@gmail.com
Pauline Blondet : 07 85 74 65 40 | pauline.blondet21@gmail.com
Gérard Boinet : 06 32 33 92 33 | gerardboinet411@gmail.com

Autre contact :

Acteur Eric Hervé : 06 82 07 90 49

Equipe Pédagogique

Jean-Marc Loïsil : 06 32 62 53 67 | jean-marc.loïsil@univ-rennes2.fr
Gwenn Liguët : 06 08 42 97 04 | gwennliguet@wanadoo.fr
Lucie Hardouin : 06 70 46 09 95 | hardoinlucie@yahoo.fr
Pauline Burguin : paulineburguin@hotmail.fr

17-Liens

Extrait de base :

<https://drive.google.com/open?id=1hfxTICY5iwKN-oUxrniQnkiOHuGb7qec>

Extrait remonté :

<https://drive.google.com/open?id=1wZi3e6kqcOmXUoQhwkT-qWBy4tPmoVpL>

Extrait avec Silence du dossier sur le Silence :

https://drive.google.com/open?id=1C2qESvm4O6FY3_-fDiCsRRAR9Kr3ar3A

Officiel :

<http://rendelmovie.com/>

Personnel :

http://perso.licence-cian.fr/2019/dhumeau/site_cinema/index.html





Dossier : Damien Humeau
Charte Graphique : Frédéric Botel & Damien Humeau