

## PRÉSENTATION DU PROJET

### Middle Wave

*Middle Wave* est un film collectif dont l'enjeu a été de questionner les représentations communes autour du thème des chevaliers et d'essayer de laisser émerger un sentiment poétique des images. Ce film, à la fois documentaire et expérimental, est parti d'une image mentale : deux chevaliers se faisant un câlin sur un stade de foot. Certains d'entre nous y ont vu une sorte de mise en image critique et transhistorique de la masculinité, en tordant les valeurs habituellement associées aux chevaliers. D'autres y ont juste vu une image à dimension poétique. Cependant, les cinq membres d'ARAR ont été inspirés par cette image pour en proposer d'autres, jusqu'à faire cette maquette de film, avec ce petit garçon de onze ans qui raconte simplement, sous ces images, son rapport aux chevaliers notamment à travers les jeux vidéos.

Sur ses mots, le film explore des dimensions poétiques par des situations visuelles incongrues et suggestives, comme certaines postures des chevaliers marquées par l'ennui, l'attente. La représentation du virtuel, à travers les procédés du *compositing* et du scan 3D, fait écho au récit du petit garçon sur le jeu vidéo, ce qui interroge la frontière entre réalité et virtualité dans l'assignation de ces valeurs de force, de violence, de combat que l'on trouve dans ces jeux. La voix documentaire du petit garçon qui dit qu'il "aimerait bien être un chevalier", associée aux images de fiction jouent sur le même registre : les images que nous voyons nous construisent. Une certaine douceur poétique doit émerger des images, ce que souligne l'étirement des plans dans le temps par l'ambiance sonore. Les sons participeront à créer cette atmosphère douce, avec laquelle contraste, dans une sorte de hors champ permanent, la vision traditionnelle des chevaliers et du combat, que la voix-off du jeune garçon convoque.

Nous avons souhaité candidater au GREC RUSH afin de bénéficier d'un accompagnement dans la construction du film en post-production. Parce que c'est un film de montage et que nous n'avons pas les conditions matérielles de prendre en charge cette dernière, nous en avons besoin pour affiner la narration et aller au bout de nos intentions - notamment les animations 3D qui viennent faire écho dans le film à l'univers des jeux vidéos. Pour ces mêmes raisons, nous sommes intéressés par l'atelier "Un joli mai". En effet, le bout-à-bout envoyé au GREC n'est qu'une maquette pouvant donner un court aperçu de toute la matière dont nous disposons et de l'ambiance générale du film. En termes de son, nous imaginons essentiellement des ambiances sonores venant créer une atmosphère douce et des bruitages sous la voix-off du petit garçon. Enfin et surtout, nous avons expérimenté une nouvelle manière collective et radicale de faire du cinéma, étant donné que chaque membre a pu proposer ses plans et que nous étions tous les cinq autant réalisateurs, scriptes, ingénieurs du son ou encore cadres sur le tournage. En ce sens, bénéficier des fonds du GREC RUSH permettrait de donner un appui à notre collectif et au-delà de lui, à une nouvelle manière de fabriquer des films, plus horizontale, démocratique et inclusive.