

Présentation du projet

Tempête est un court-métrage d'une dizaine de minutes appartenant au genre « desktop ». L'intégralité de l'histoire est racontée sur un écran d'ordinateur. La narration se déploie à travers l'interface informatique, les applications, fichiers, documents qui en proviennent. C'est l'unique décor du film. *Tempête* est un film hybride puisqu'il se situe à la frontière entre le documentaire, l'essai visuel et la fiction animée. Le point de départ du film est le suivant : il y a quelques années, j'ai retrouvé par hasard, sur l'ordinateur familial, l'enregistrement du répondeur téléphonique de ma mère décédée, que mon père a conservé, sans doute pour se souvenir de sa voix. Je me suis alors demandé ce que je dirais à ma mère si je lui laissais un message vocal, dix ans après sa mort. À partir de cet élément documentaire, j'ai inventé le personnage de Gabriel, mon alter ego fictif, un homme de trente ans qui se trouve devant son ordinateur et qui nous embarque dans ses souvenirs. Nous ne le voyons jamais. Il existe uniquement à travers sa voix-off et par le curseur de la souris qu'il manipule.

Tempête commence lorsque Gabriel découvre un fichier inconnu sur son ordinateur. Intrigué, il clique dessus mais un message d'erreur apparaît : le fichier est erroné. Pour qu'il puisse lire le fichier, Gabriel doit patienter une dizaine de minutes - soit la durée totale du film - le temps que l'ordinateur le convertisse. Impatient de savoir ce que ce fichier cache, Gabriel se met à enquêter. Il ouvre tour à tour des applications, des dossiers, des pages internet et ses souvenirs refont surface. Gabriel s'enfonce peu à peu dans les tréfonds de son ordinateur et de sa mémoire. Le décès de sa mère survenu dix ans plus tôt. La tempête qui éclata au même moment, alors qu'il était sur un bateau, au large de la Croatie, avec ses meilleurs amis. L'appel de son père, lui annonçant la terrible nouvelle, une fois le calme revenu. Tout nous apparaît alors avec clarté : le fichier inconnu, enfin décodé, n'est autre que l'enregistrement du répondeur téléphonique de sa mère décédée. Depuis le début du film, la voix-off de Gabriel lui était adressée. Il lui laissait un message vocal. Un message d'adieu. À travers cette remémoration, Gabriel a fait son deuil.

La particularité de ce film est qu'il n'a pas de tournage. L'intégralité de la matière est créée par ordinateur, sur différents logiciels de post-production. Pour ce faire, je collabore avec le monteur-truquiste Rémi Muzzupapa, qui m'accompagne depuis des années sur mes différents projets. Nous créons l'interface de l'ordinateur à partir de zéro, ainsi que toutes les fenêtres, applications, documents et textes. À partir de cette matière, nous façonnons un premier bout-à-bout puis nous retravaillons précisément le montage et le rythme de chaque séquence. Nous intégrons ensuite la couche d'onirisme du film, constituée d'effets d'animation liés aux symboles de l'eau, de la mer, de la tempête. Le film s'éloigne donc progressivement du réalisme de l'écran afin de propulser les spectateur·rice·s à l'intérieur de l'ordinateur, qui devient un océan tumultueux, faisant écho au voyage mémoriel et émotionnel de Gabriel.

Tout cela nécessite un important travail de fabrication qui durera plusieurs semaines - entre cinq et dix - et que nous réaliserons à deux, Rémi et moi, hormis l'enregistrement de la voix-off et le sound design, qui apportera un relief supplémentaire au film, grâce au design sonore de l'interface informatique, aux bruitages de la souris et du clavier ainsi qu'à la présence corporelle de Gabriel et sa respiration. C'est pour mener à bien toutes ces étapes que je sollicite aujourd'hui l'aide Grec Rush.

Aussi, tout l'enjeu du film est de trouver le meilleur équilibre entre l'essai expérimental et le récit de cinéma plus classique, principalement porté par la voix-off. À l'étape de travail où nous en sommes et qui vous est présentée via la maquette ci-jointe, la voix-off est très présente. En effet, elle nous sert d'ossature pour structurer la narration et parvenir à raconter l'histoire du début à la fin. Dans un second temps, il s'agira de gommer cette voix-off par endroits afin de laisser une partie des images parler d'elles-mêmes. C'est notamment sur ce point d'écriture au montage que les regards avisés des intervenant·e·s du Grec me seraient plus que bénéfiques.