

NOTE D'INTENTION MÉMOIRE VIVE

Les questions liées à la mort et le deuil ne sont pas nécessairement une réalité tangible lorsque l'on grandit. L'imaginaire de la disparition ne nous paraît pas forcément manifeste.

Un soir d'octobre 2010, du haut de mes 13 ans alors que je rentrais du collège, ma mère a eu la lourde tâche de nous annoncer, à mon grand frère et moi, le décès de mon père. J'ai grandi autour de cette réalité. Des thématiques ont marqué mon existence, mon parcours et ma construction. Le deuil, la famille, l'amitié et l'amour sont des éléments qui reviennent régulièrement dans mes envies et besoins de narration. Dans le court-métrage *Des Sapes pour crever* que j'ai réalisé en 2024 en auto production, j'ai essayé d'interroger la question du deuil d'un parent durant cette période d'apprentissage qu'est l'adolescence.

Suite à ce projet j'ai eu l'envie de me questionner sur les souvenirs et les traces qui subsistent après nous. Le besoin de conservation de traces physiques et numériques diffèrent selon les individus, ce qui m'amène à vouloir développer cette thématique. Je souhaite comprendre les facteurs qui influencent la capacité de chacun à traverser le deuil, en particulier dans un monde où les souvenirs sont de plus en plus accessibles grâce à Internet, aux réseaux sociaux, aux données numériques et à l'intelligence artificielle.

J'en suis venu à plusieurs reprises à me demander quel était le meilleur choix entre la préservation ou non de souvenirs physiques et numériques. Le poids de la douleur qu'engendre la remémoration d'événements peut devenir lourd mais dans le même temps, la peur de l'oubli est aussi prégnante. Voir disparaître de sa mémoire les traits d'un visage, une voix, un rire contribue à accentuer la peine. Comment faire perdurer l'existence d'une personne si à notre tour nous venons à l'oublier ?

Dans *Mémoire Vive*, je souhaite interroger la part de dangerosité d'un profil encore actif d'une personne décédée sur les réseaux sociaux. Comment peut-il être néfaste en donnant l'illusion que l'individu est encore vivant ? Il est encore possible de retracer chaque publication et messages privés, de continuer à interagir avec le profil de la personne. Comment cela continue à altérer notre perception ?

Le personnage de Mina traverse une épreuve profonde avec le décès de son amie Lucie. Pour garder le lien avec elle, Mina continue d'éplucher les souvenirs, un geste devenu rituel, semblable à l'envoi de messages vocaux auxquels elle ne reçoit jamais de réponse. Lorsque l'annonce de la suppression des données sur les réseaux sociaux survient, son monde s'effondre. Cette nouvelle la confronte brutalement à la disparition irréversible de Lucie, et l'oblige à prendre conscience que le lien qu'elle tente de maintenir n'a plus de réalité.

Perdue entre le monde réel et les souvenirs, Mina cherche à se reconstruire, mais sa perception de la réalité et d'elle-même se fragilise. En maintenant l'illusion que Lucie est encore vivante à travers les réseaux sociaux, elle tente de tromper la mort, tout en restant prisonnière d'une frontière floue entre le passé et le présent. Décentrée de la réalité, Mina vit dans un espace parallèle où le souvenir devient sa seule vérité. La perspective de la

suppression imminente de ses données apparaît alors comme une fatalité qu'elle n'arrive pas à surmonter, renforçant son isolement et la confusion qui l'envahit.

Le film se déroule du point de vue de Mina, afin de mieux comprendre son expérience intérieure. La caméra s'accroche autour d'elle et de son regard. Le découpage sera pensé pour offrir une sensation de réalisme, comme si nous étions témoins d'événements pris sur le vif. Le but est de rendre tangible son angoisse, sa confusion, et son immersion dans cet univers.

La séquence du méta-ordinateur : une frontière entre onirisme et réalisme.

La séquence du méta-ordinateur est un médium à part entière, à la frontière de l'expérimental. Elle mêle onirisme et réalisme, en se présentant comme un "found footage" de souvenirs figés dans une époque révolue. Cette séquence devient un rêve, un souvenir, mais aussi un cauchemar, où la violence de la disparition des données se manifeste à travers des éléments visuels comme le datamoshing et les glitches. Ces effets illustrent l'angoisse de voir les souvenirs se désagréger, d'être témoin de la disparition du passé.

La simulation 3D : l'illusion de revoir Lucie.

La simulation 3D joue avec la frontière entre le réel et le fantasme. Mina, dans son désir désespéré de revoir Lucie une dernière fois, se confronte à une image virtuelle étrange. L'avatar n'a pas vocation à être réaliste : il se construit à partir d'une succession de traits, une silhouette concentrée sur un espace de points de fuite, représentant la tentative de revoir son amie dans un monde qui échappe à toute logique. Cette séquence fait le parallèle entre ces deux mondes où Mina se trouve bloquée : celui du souvenir et celui du fantasme.

Ce court-métrage repose en grande partie sur la performance des comédiennes. Le choix du casting est primordial, et il est essentiel de trouver des actrices qui incarnent au plus près la psychologie de ces personnages. Un travail de répétitions approfondi avant le tournage est indispensable pour réussir à retranscrire l'intériorité des sentiments à l'écran, notamment les émotions subtiles de Mina dans sa quête de reconstruction.

Le film est un cheminement, une exploration intime des émotions et de la souffrance face à la perte. Il s'attache à comprendre et accompagner la tristesse de Mina, tout en explorant la frontière floue entre souvenir et oubli et interroge les nouveaux enjeux liés au cimetière virtuel.