

The Dream Machine

Nom : Mehmet Kara
Genre : Homme
Né-e en : 2003
Adresse : 4 rue saint sauveur, Paris
Téléphone : 0618343298
Email : mehmet140103@gmail.com

Fiche Film

Titre : The Dream Machine
Durée : 00:20:00
Genre : Fiction
Format : 4K

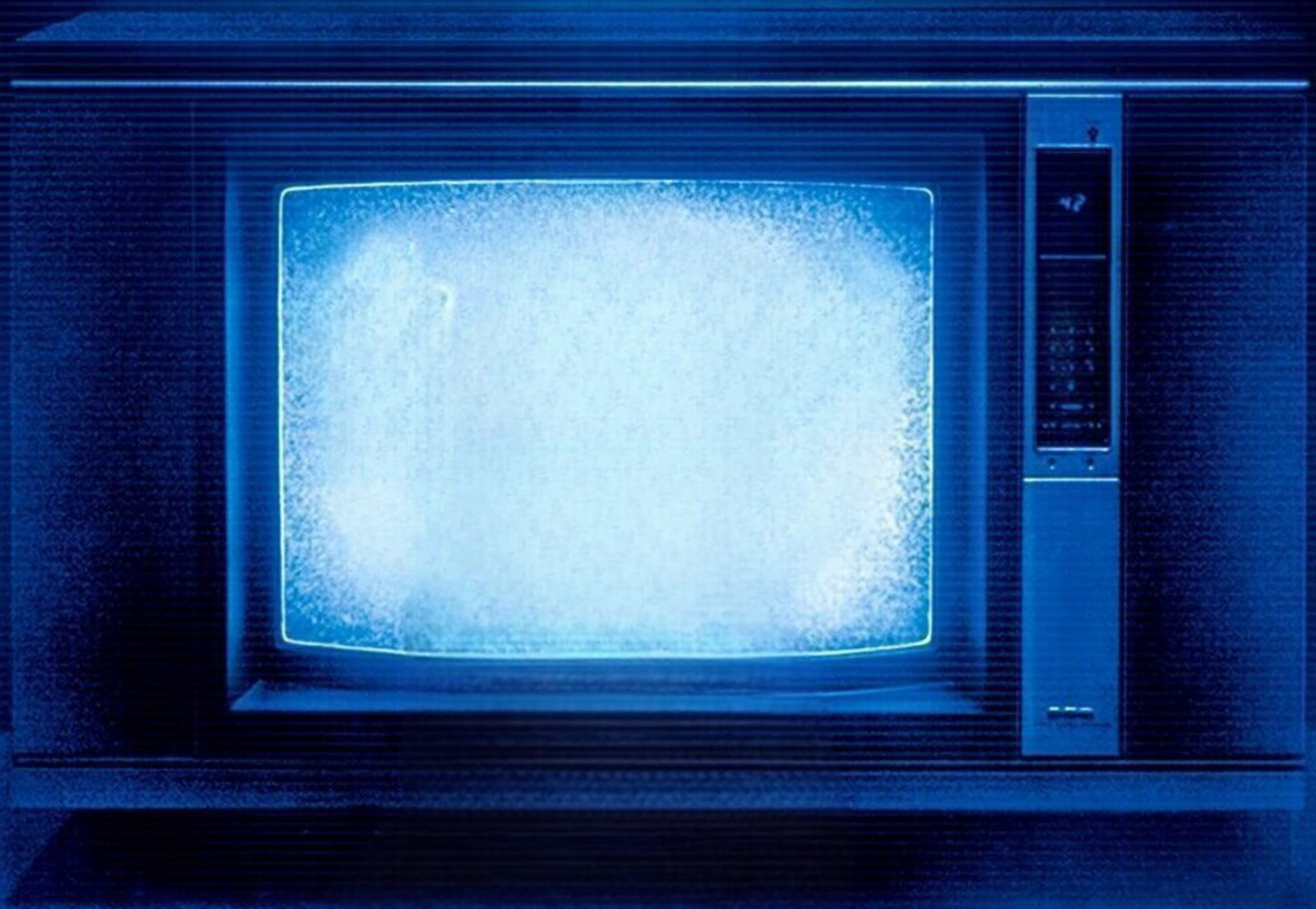
Observations :

The Dream Machine

Réponses Dossier

Eventuellement, lien vers de précédentes
réalisations :

THE DREAM MACHINE



UN COURT-METRAGE DE MEHMET KARA

SYNOPSIS

L'histoire croisée de trois personnages à la dérive utilisant la nouvelle innovation technologique, la Dream Machine. Elle permet de retransmettre en illimité les rêves des utilisateurs faits dans leur sommeil sur un écran de télévision.

Ils peuvent ainsi observer l'émanation visuelle de leur inconscient.

THE DREAM MACHINE

Écrit par Mehmet Kara

1-PIÈCE SOMBRE - INT/NUIT

Dans une pièce sombre et vide, des câbles électriques lumineux sont reliés à un poste de télévision cathodique. Des câbles sont au sol et sur les murs. Sur l'écran de la télévision une petite fille dort, dans une résolution basse, pixelisée.

VOIX OFF

We live. We die. We dream.

La télévision est en gros plan, la petite fille dort toujours.

*Incrustation titre: **THE DREAM MACHINE***

FONDU enchaîné

2-ESPACE - NUIT (vue pov)

Le vide spatiale, on voit la terre au loin. Elle tourne.
On s'approche de plus en plus de la Terre, on rentre dans l'atmosphère, on traverse les nuages et on atterrit à Paris la nuit.
On s'arrête devant le visage d'un homme qui a le visage rivé vers le ciel. Des gouttes de pluies tombent sur son front.

2-RUE PARIS - EXT/NUIT

Cet homme, Hugo, d'origine chinoise et âgé d'une trentaine d'années, regarde toujours le ciel malgré la pluie qui tombe sur son visage.
Les fines gouttes reflètent les lumières d'enseignes bleutées à proximité, il ouvre son parapluie.

2B-RUE PARIS - EXT/NUIT

Un autre homme, blanc et âgé, Richard, habillé d'un costume et d'un chapeau, marche pressé.
Il s'abrite dans une petite rue, il retire son chapeau et verse toute l'eau s'étant accumulé dans son creux.
Face à lui un sans abris par terre, un chapeau similaire à celui de Richard est posé à l'envers pour recueillir les dons.
Richard le regarde quelques secondes avant de tirer de sa poche une pièce et l'a pose à l'intérieur.
Le vieil homme remet son chapeau, ses yeux sont cachés par une ombre.

2C-RUE PARIS - EXT/NUIT

Sur le trottoir mouillé, les chaussures noirs des passants se succèdent, tous ont un pas rapide pour fuir la pluie. Mais au milieu de ce tumulte apparaît une paire de chaussures rouges usée. Ces pieds rouges marchent en boitant, une des chaussure rouge est attaché à une jambe de fer, tandis que l'autre est décoré d'un long collant. Ces chaussures appartiennent à une jeune-femme, Scarlett, qui peine à marcher. Sans parapluie, sa tenue et ses cheveux lui colle à la peau.

La pluie ne se déverse plus sur elle, elle lève son regard et voit un parapluie la protéger, à coté d'elle Hugo hoche légèrement la tête, elle lui répond par le même geste.

Après quelques pas, les deux jeunes-gens sont interpellés par un son provenant d'un magasin. Scarlett s'échappe du parapluie pour aller à la face à la vitrine.

La vitrine présente une nouveauté high-tech, the dream machine, avec des boites et plusieurs télévisions diffusant une publicité. Hugo se rapproche également de la vitre, Richard était déjà devant, ils ont les yeux rivés sur la télévision.

3-VITRINE MAGASIN - INT/JOUR

Sur l'écran de télévision cathodique apparaît un petit dessin animé en style retro. Un personnage féminin surgit, micro et fiche à la main, avec un casque sur la tête.

VOIX PRÉSENTATRICE

Hello dreamers! I'm happy to tell you that I'm going to change
your life!

Hugo, Scarlett et Richard regardent la television alors que la pluie s'abat avec force.

VOIX PRÉSENTATRICE

Let me explain how.

Sur la TV, un homme dessiné de manière enfantine pose le casque sur sa tête et dort.

VOIX PRÉSENTATRICE

First, Sleep by placing the headset on your head.

Richard regarde sa montre mais décide de rester. Le dessin animé continue avec le même style enfantin. On y voit un homme, heureux, se tenant face à sa télévision, qui est connectée à la machine.

VOIX PRÉSENTATRICE

After a good night's sleep, connect your machine to the television, and you can watch all your dreams endlessly!

Scarlett s'avance et pose une main sur la vitre mouillé.

Dans le dessin animé un homme dort avec le casque et une femme regarde la television.

VOIX PRÉSENTATRICE

If you're not alone, you can also broadcast your dream live on the television.

Richard, Hugo et Scarlett rentrent dans le magasin.

4-CHAMBRE HÔPITAL - INT/NUIT

La pluie se déverse sur la fenêtre de la chambre d'hôpital. Hugo a le casque de la dream machine entre les mains. C'est un casque à 4 branches, ressemblant un peu à des tentacules. Sur le lit de la même chambre il y a une vieille-femme très maigre, asiatique elle aussi, les joues creusées et le souffle faible. La dame dort profondément, on entend son rythme cardiaque grâce à un moniteur.

Hugo s'assoit près d'elle, il embrasse son front d'un long baiser. Il pose délicatement le casque à l'arrière du crane de la dame. Hugo branche le gros câble à l'arrière du casque, on entend un bruit de démarrage et le câble se met à émettre de la lumière. Hugo relie le câble jusqu'à un gros bloc noir proche de la télévision. La TV s'allume. Hugo est à l'opposé du lit et regarde le rêve qui est pixelisé (comme tous les rêves diffusés par la dream machine).

5-RÊVE VIEILLE FEMME - EXT/AUBE

Le jour se lève dans la plaine, le blés commencent à danser à l'unisson. Une femme chinoise est au milieu du champs, dans la quarantaine d'années.

Elle porte une robe blanche, très ample, qui vole avec le vent. Un petit garçon asiatique, encrassé et en salopette, court à travers les champs de blés, il arrive au niveau de la femme et la serre contre lui.

4-CHAMBRE HÔPITAL - INT/JOUR

L'homme tient la télévision, ses mains serrant les extrémités de la TV, impuissant face au rêve de sa mère.

5-RÊVE VIEILLE FEMME - EXT/AUBE

La femme pose ses mains sur la tête de l'enfant. Le corps de la femme se soulève vers le ciel, mais l'enfant arrive malgré tout à l'agripper par la cheville.

4-CHAMBRE HÔPITAL - INT/NUIT

Hugo a la main serré sur la télévision.

HUGO

别放手 (trad:ne lâche pas).

5-RÊVE VIEILLE FEMME - EXT/AUBE

Le corps de l'enfant se soulève toujours fermement agrippé aux chevilles de la femme.

L'enfant regarde ses pieds, il est suspendu à des kilomètres du sol par-dessus les nuages, mais il refuse de lâcher. La femme prononce doucement ces mots.

FEMME

我爱你 (trad:je t'aime).

4-CHAMBRE HÔPITAL - INT/JOUR

La vieille femme réunit ses ultimes forces et prononce une phrase très faiblement.

VIEILLE FEMME

我爱你

5-RÊVE VIEILLE FEMME - EXT/AUBE

L'enfant lâche la cheville de la femme et tombe du ciel.

4-CHAMBRE HÔPITAL - INT/JOUR

La television s'éteint, le moniteur cardiaque émet un son continu. La vieille femme est morte. On aperçoit sur le reflet de la TV l'homme dévasté.

Hugo reste un moment devant la television, figé dans le silence, puis il se couvre le visage de ses mains, sanglotant.

6-RAILS DE TRAIN - EXT/NUIT (série d'establishing shot)

C'est la pleine lune, la pluie n'a pas cessé. Les trains se succèdent sur les rails extérieurs.

VOIX OFF

The rain continues its nocturnal symphonie

7-TRAIN - EXT/NUIT

Richard est assis dans le train. Il porte toujours son chapeau, il est seul dans son wagon.

A l'arrêt le train accueille un jeune-couple d'adolescents (17 ans), ils s'assoient juste en face de Richard, ils sont complètement mouillés.

Le train se remet en route.

Richard replace son chapeau pour caché ses yeux, une goutte d'eau coule sur sa tempe.

Face à lui le couple échange un long baiser langoureux, Richard n'y échappe pas et semble perturbé. Le vieil homme détourne le regard et aperçoit à travers la fenêtre une affiche publicitaire de la dream machine avec ce slogan «LIVE YOUR DREAM».

Richard repose ses yeux sur le couple.

Ellipse plusieurs heures.

10-SALON RICHARD- INT/NUIT

Dans le salon de Richard, à l'esthétique vieillot, on voit sa télévision diffuser un rêve, dans celui-ci il tient la jeune fille, également dans le train. Richard regarde le rêve troublé, il se gratte la tête et bouge nerveusement sa jambe.

9-TRAIN RÊVE - INT/JOUR

Richard est assis à coté de l'adolescente, il la serre contre lui avant de baiser son cou. Et doucement ils approchent leur lèvres et s'échangent un baiser langoureux avec des grands coups de langues.

10-SALON RICHARD - INT/NUIT

Sur la TV de Richard on voit le baiser en gros plan. L'homme regarde son rêve en secouant sa tête comme s'il refusait d'admettre son rêve, il met sa main sur son visage.

11-TRAIN RÊVE- INT/JOUR

Les deux s'embrassent intensément. C'est alors que du sang sort de la bouche de Richard, mais ils continuent leur baiser. Le sang s'échangent de langue en langue et coule sur leur mentons.

10-SALON RICHARD - INT/NUIT

Le vieil homme n'accepte pas son rêve, il se lève rapidement en hochant compulsivement sa tête, les dents serrés, et se munie d'une statuette posé dans son salon et explose sa télévision. L'écran de sa télévision est fracturé.

La porte de son salon s'ouvre, une vieille femme pénètre la pièce, Richard se retourne doucement et la regarde, elle à une expression d'horreur.

12-RUE PARISIENNE - EXT/JOUR

Sur un mur une affiche publicitaire de la dream machine avec le slogan «LIVE YOUR DREAM». Juste à coté la devanture métallique d'un cinéma de quartier s'abaisse.

VOIX OFF

The Dream Machine sent the world into slumber.

13-INTÉRIEUR SALLE CINÉMA - INT/JOUR

Il n'y a personne installé dans les fauteuils rouges de la salle. Un vieux film des années 40 est projeté.

FONDU ENCHAÎNE

14-ÉTOILES - EXT/NUIT

Une nuit étoilée.

VOIX OFF

A galaxy of dreams falls upon the world. But sometimes, a star shines brighter than the others.

FONDU ENCHAÎNE

15- DEVANTURE IMMEUBLE - EXT/NUIT

La devanture d'un immeuble mal entretenue de banlieue avec plusieurs appartements éclairés. On voit à travers les fenêtres chaque personne avec une dream machine.

Mais on s'approche d'une jeune femme en particulier. Elle regarde le ciel étoilé à travers sa fenêtre, c'est Scarlett.

16-APPARTEMENT FILLE - INT/NUIT

On est dans l'appartement de Scarlett. C'est un appartement très modeste mais joliment décoré, plongé dans l'obscurité. La lueur bleutée de la lune éclaire des trophées et des médailles à foison disposés sur des étagères. Des photos accrochées au mur montrent la jeune femme plus jeune en tenue de danse classique.

CHAMBRE SCARLETT - INT/NUIT

Scarlett rentre dans sa chambre. Les stores sont entre-ouverts. Elle porte une nuisette blanche. Avant de s'allonger, Scarlett retire sa jambe de fer et la pose par terre. Allongée elle pose le casque de la dream machine sur sa tête. La jeune-file s'endort malgré les fracas de la pluies sur la fenêtre.

Ellipse quelques minutes

Scarlett dort profondément, la lumière émanant du câble de la dream machine éclaire sporadiquement la chambre. Les paupières de Scarlett frémissent, elle a un sourire en coin. Son pied droit se contracte doucement.

Ellipse quelques heures

Scarlett ouvre les yeux. La lueur du levé du jour pénètre la chambre. Elle ouvre sa television et branche la dream machine avec excitation. La TV s'allume.

17-RÊVE DANSE ESTRADÉ - INT/JOUR

On y voit Scarlett avec ses deux jambes, un tutu rouge. Elle danse magnifiquement, fait des saut, tourne sur elle-même.

16-APPARTEMENT FILLE - INT/NUIT

La jeune-femme regarde son rêve dans son triste appartement, elle retient ses larmes.

17-RÊVE DANSE ESTRADÉ - INT/JOUR

La fille continue de danser, mais l'image semble se consumer par un feu, comme si une pellicule brûlait. L'image se consume entièrement.

16-APPARTEMENT FILLE - INT/NUIT

Le rêve s'est arrêté. Scarlett ne comprend pas et pose ses mains sur la television dans l'incompréhension. Elle éclate en sanglot.

Une main étrangère se pose sur son épaule. Elle se retourne, surprise, et voit la danseuse du rêve dans son salon, avec son tutu et son maquillage.

La danseuse lui prend la main et la lève. Les deux filles, partageant le même visage, dansent ensemble dans le salon.

Elles dansent lentement, petit à petit l'image se pixelise, comme une image de la dream machine. L'image est entièrement pixelisée.

INCRUSTATION ÉCRAN MAJUSCULE

«LIVE YOUR DREAM»

FIN

SYNOPSIS

L'histoire croisée de trois personnages à la dérive utilisant la nouvelle innovation technologique, la Dream Machine. Elle permet de retransmettre en illimité les rêves des utilisateurs faits dans leur sommeil sur un écran de télévision.

Ils peuvent ainsi observer l'émanation visuelle de leur inconscient.

NOTE D'INTENTIONS

THE DREAM MACHINE

The Dream Machine est un hommages aux rêves, à toutes ces images magiques, sordides et insaisissables qui constituent le meilleur échappatoire à notre réalité. Il était six heures du matin, je n'avais pas fermé l'œil de la nuit et je cherchais désespérément la clef qui me permettrait d'ouvrir le jardin des rêves, et il m'est venu l'idée de la dream machine.

Une machine permettant de visionner tous ses rêves de manière illimitée, ou assister en direct à la manifestation visuelle de notre inconscient. Tout de suite cette idée m'a emballé ; elle offrait un vaste terrain d'expérimentation cinématographique, onirique et personnel.

L'IMAGINATION AUX SERVICES DES RÊVES

Le film est ambitieux et présente plusieurs séquences à l'imagerie forte. Cependant, le scénario fut écrit en réfléchissant toujours aux moyens de réalisation du film. Tout ce qui est écrit est faisable de manière peu onéreuse, en embrassant tous les outils qui rendent la fabrication d'un film accessible. Par exemple, l'envol dans le ciel peut être réalisé grâce à plusieurs éléments:

- Des plans drones d'une montée dans le ciel (technologie très accessible)
- L'incrustation sur fond vert de la mère et du fils (effet devenu très simple)
- L'utilisation d'un ventilateur pour simuler le vent
- L'effet pixelisé des rêves a un rôle onirique, mais permet aussi de camoufler certains effets et les rendre complètement transparents de par une résolution intentionnellement moins élevée

The Dream Machine sera un court-métrage qui rendra hommage à l'artisanat et aux astuces de fabrications des effets spéciaux.

Le film sera tourné en 4/3, afin de coller à la dimension des télévisions cathodiques qui seront au centre du film.

LE SURREALISME COMME FORME

Comme décrit dans le scénario, les rêves de la dream machine sont troubles, pixelisés. Les piliers du surréalisme me sont donc apparus comme une évidence pour m'en inspirer dans la forme du film. Que cela soit les surimpressions poétique de Jean Vigo dans l'Atalante, le symbolisme exacerbé de Luis Bunuel dans Un chien Andalou ou l'inventivité visuelle de Chris Marker dans La jetée. Cela explique le peu de dialogue dans le film, la narration visuelle doit embarquer le spectateur, aider par tous les outils nécessaire, comme à l'époque des grands films muets.

The Dream Machine est une expérience visuelle, se baladant entre les rêves et les réalités des personnages. Le film utilisera une mise en scène «sensitive», porté sur une imagerie forte et une stylisation affirmé. Que cela soit de longs travelling porté sur la durée, de gros plans perturbants semant la gêne ou l'utilisation de courtes focales pour atteindre des proportions étranges.

Chaque rêve empruntera un style particulier.

- Le rêve de la mère d'Hugo sera filmé comme un western, avec l'utilisation de plans larges et une composition plus fabriqué, ou les personnages se regarderont avec distance avant de s'envoler.

- Le rêve de Richard sera porté sur l'horreur, avec des sons dissonants et troubles et une mise en scène évolutive. En commençant par des plans assez larges de lui et la jeune-femme avant de finir à l'intérieur de leur bouche ensanglanté. Comme pour accompagner Richard dans l'affirmation de son vile inconscient.
- Le dernier rêve sera entraînant, dynamique avec des panoramiques rapides suivant le mouvement de la danseuse, ainsi que des gros plans sur son visage pour appuyer ses expressions de confiance, au contraire de Scarlett dans son salon.

VIVRE POUR RÊVER, UNE QUÊTE PERSONNELLE

Les rêves ont toujours été le moteur de mon existence, j'ai toujours agi en espérant décrocher une étoile parmi cette constellation. J'ai grandi au Bourget dans le 93 en tant que fils d'immigré, et on entendait constamment que la réussite ne nous était pas due. Le personnage de Scarlett représente mon alter-ego, une personne dont le rêve est souvent brisée mais qui est toujours rattrapée par une lueur d'espoir. Alors j'ai rêvé, et ces rêves m'ont fait rencontrer des gens qui m'ont permis de croire à un avenir artistique.

C'est donc pour cela que les personnages du film sont aussi sensibles aux images qu'ils observent. On pleure, on fantasme ou bien l'on est terrifié par des images qui nous hantent jour et nuit.

UN RÉCIT UNIVERSEL

Le récit universel ou mythologique est un fondement essentiel du film. Le triple récit du film permet d'avoir une galerie exhaustive de l'être humain face à ses rêves.

- Hugo affronte le deuil à l'intérieur du dernier rêve de sa mère.
- Richard assiste au désir profond de son âme, immoral et dégoûtant.
- Scarlett souffre d'un rêve inachevé, celui d'être danseuse.

Chaque histoire puise d'une expérience personnelle ou d'un constat face au monde qui nous entoure, avec comme point commun des personnages à la dérive qui ne trouvent plus leur place dans le monde concret. C'est une position que je partage, il est parfois compliqué de trouver sa place dans un monde qui évacue toute sensibilité. La Dream Machine est une invention qui change la donne : le monde sensible des rêves va prendre le pas sur la réalité, pour le meilleur ou pour le pire.

LE CINÉMA COMME SUJET

The Dream Machine permet aussi de questionner notre rapport aux images et à quel point elles nous influencent. Car le cinéma est peut-être la forme qui se rapproche le plus des rêves. Ce sont des objets qui existent au présent mais fabriqués à partir de fragments de vie du passé.

En tant que cinéphile, je me demande s'il n'est pas étrange de vivre à travers l'écran d'un cinéma, si toutes ces émotions ressenties sont le fruit d'une expérience personnelle ou d'un artifice extérieur, liés à notre envie de vivre et ressentir plus de choses.

Dans le récit, on observe une salle de cinéma vide projetant un film des années 40 (j'imagine le visage d'Ingrid Bergman en gros plan). La salle est vide, morte, le monde n'a plus besoin de cinéma car il a accès à ses rêves. Les gens ont abandonné l'expérience commune et le vivre ensemble pour répéter inlassablement leur rêve.

J'y vois un regard mélancolique sur l'état du cinéma, voué à subsister dans l'ombre de sa grandeur passée.

FICHE TECHNIQUE

TITRE DU FILM:	THE DREAM MACHINE
SCENARIO ET RÉALISATION:	MEHMET KARA
GENRE:	SCIENCE-FICTION, DRAME
DURÉE PREVISIONELLE:	20MN
LIEU DE TOURNAGE:	RÉGION PARISIENNE
DURÉE DE TOURNAGE:	10 JOURS
LANGUE DE TOURNAGE:	FRANÇAIS ET ANGLAIS
FORMAT DE TOURNAGE:	NUMÉRIQUE
RATIO:	4/3
FORMAT DE DIFFUSION:	DCP 4K 5.1
IMAGE:	COULEUR

KARA Mehmet

4 rue Saint-Sauveur, Paris 75002 et

2 rue Alphonse Lamartine, Montigny-le-bretonneux, 78180

mehmet140103@gmail.com

0618343298

Expériences dans l'audiovisuel**2024:**

Premier assistant réalisateur, directeur de casting: Mascarade de Caroline Zay.

Réalisateur: Les regards de cendre– court métrage de fin d'étude tourné en Arri Alexa Plus, sous la direction pédagogique de: **Julia Kowalsky**.

Réalisateur, scénariste, sound designer, logo designer: La voleuse de Rêves – court métrage auto-produit en studio en Arri Alexa Plus

Scripte, assistant costume et perche: Réflexion de Adam Benthala.

2023:

Réalisateur, scénariste: Ce que les hommes enterrent, tournage de court-métrage de fin de cycle 1 , en Sony XW-FS7

Réalisateur, monteur: I AM GODZILLA, court-métrage expérimental.

2022:

Réalisateur, scénariste, monteur, mixeur: I Fall To Pieces – court métrage auto-produit.

Expériences diverses

2019-2021: Serveur en restaurant – Anamour Coignieres 78310

Compétences et hobbies

- **Montage:** Final cut Pro, Première pro, Photoshop
- **Informatique:** Pack Office, Outlookmovie, MMS
- **Image:** Caméras Arri Alexa Plus, Sony FS7, Blackmagic 4K
- **Lumière:** KinoFlo, HMI, Fresnels, LED, Luciole, Blondes, Mandarines.

Loisirs: Tennis (12 ans de pratique), Natation (5 ans de pratique), Batterie et Solfège (7 ans de pratique).









