

**ROMAIN BORELLI HUGO BALIQUE RODOLPHE FAUQUE SEBASTIEN HUETTE**

**CULTURE**

**360°**

# SOMMAIRE

**SYNOPSIS  
ET NOTE D'INTENTION**

**SCÉNARIO**

**PLAN DE TOURNAGE  
ET DÉCOUPAGE TECHNIQUE**

**ANNEXES**

# NOTE D'INTENTION

## 1) contextualisation

La fête foraine s'est installée à l'université d'Avignon ! Romain et Rodolphe, deux étudiants s'apprêtent à jouer à leur attraction préférée : Culture 360. Arrivés dans le menu de sélection, Romain et Rodolphe choisissent leurs personnages préférés Dioum's et Bourdius. En effet, pour se détacher de la réalité, nous avons fait le choix de changer le nom des personnages du jeu. Ainsi, Diam's devient Dioum's et Pierre Bourdieu, Bourdius.

Raphaël et Kévin s'apprêtent à jouer aux jeux-vidéo. Après avoir inséré le CD dans la Playstation, ils s'affrontent sur leur jeu préféré, « *Culture 360* ». Arrivés dans le menu de sélection Kévin choisit Diam's, Raphaël choisit Pierre Bourdieu.

Ils s'entendent tous les deux sur le lieu du combat et choisissent l'université d'Avignon. Le combat fait rage dans le jeu-vidéo, aucun des deux personnages ne lâchent la partie à l'autre... La tension est telle que Raphaël décide de mettre « start ». Les deux amis se chambrent, soufflent et reprennent la partie.

Le combat se solde finalement sur une égalité parfaite, les deux amis décident de s'aérer l'esprit. Ils sortent de la salle, descendent les escaliers et vont fumer une cigarette devant le vieux bâtiment, lieu du combat, en se remémorant le match.

## 2) La thématique

Le thème principal de notre multivision est la culture avec un message universel, il n'existe pas une culture légitime mais des cultures.  
« *Culture populaire Vs Culture Savante* ».

## 3) La psychologie des personnages

### Personnages réels :

Raphaël et Kévin sont deux étudiants de 21 ans, actuellement en Master 1, *Public de la culture et communication* à l'Université d'Avignon. Tous deux amis, ils se sont rencontrés il y a 4 ans en entrant à l'université. Aujourd'hui ils sont liés d'une forte relation d'amitié et vivent en colocation où ils partagent une passion commune : le jeu vidéo.

Leur état d'esprit ? Jeune, dynamique et rigolo. Ils aiment se taquiner et ont tous deux une approche du jeu vidéo qui leur est singulière.

Raphaël est une personne prétentieuse, sûr d'elle, avec un esprit très compétitif. À l'inverse, Kévin prend le contrepieds de son ami avec un esprit plus détendu, appréciant la taquinerie.

### Personnages fictifs :

Dioum's et Bourdius, deux personnages représentatifs respectivement de la culture populaire et de la culture savante.

#### **4) Le choix du sujet et du support**

Nous cherchons à illustrer ce débat inhérent à notre société actuelle par le biais d'un support moderne : le jeu-vidéo.

*« Existe t-il une culture savante et élitiste ? Où s'arrêtent les limites de la culture populaire ? Ces frontières sont-elles perméables ? Pourquoi sommes-nous sensibles aux représentations en société de l'une et « l'autre » de ces cultures et de quelle manière cela nous influence t-il dans nos considérations envers chacune de ces formes culturelles »*

Les spectateurs sont invités à assister au combat du siècle : Pierre Bourdieu versus Diam's. Cette lutte d'une violence inouïe prend place au sein même d'un établissement aux confluences des cultures populaires et savantes : L'*Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse*.

En reprenant tous les codes du jeu vidéo de combat, nous cherchons à montrer que cette lutte présentée sur nos écrans est un combat factice, bien loin de la réalité et de nos positions sur la question. Pour nous, la réalité est bien au-delà : elle est SUPRAMUROS. L'aller-retour entre le jeu vidéo et la réalité atteint son paroxysme à la fin de notre multivision : les frontières entre les deux univers se confondront, le monde réel viendra raisonner celui de la fiction.

Nous avons fait le choix d'utiliser comme support le jeu vidéo afin de sensibiliser un large public. En effet, ce dernier nous permet de traiter avec légèreté et originalité la question des formes de la culture. Bien sûr, pour nous la distinction entre la culture populaire et la culture savante n'existe pas, il s'agit en réalité de deux notions hybrides.

Cette dualité que nous montrons à l'image met en avant l'absurdité et la futilité d'un débat qui n'est plus à l'ordre du jour mais qui persiste encore. L'objectif de notre multivision est donc de briser ces conceptions sociales conservatrices.

#### **5) Le dispositif**

Nous avons fait le choix de mettre en place un dispositif de projection circulaire afin de favoriser l'immersion du spectateur. Cette configuration permettra l'apport d'un autre outil artistique : le théâtre. Cela servira à porter notre propos à un niveau trans-artistique.

Le clip que nous proposons durera environ 5 minutes maximum pour mettre en place une expérience attractive à travers un ton humoristique et décalé. En effet, nous ne prétendons pas copier à la perfection les jeux-vidéos mais bien détourner l'image de ces derniers.

## **6) Les contraintes techniques**

Une première partie de nos scènes seront tournées sur fond vert au cinéma *Le Pandora*, la seconde partie des scènes seront tournées à *l'Université d'Avignon*.

De plus, nous comptons solliciter l'aide de l'entreprise *ADG drone* afin de réaliser quelques plans aériens des zones de combats proposées dans notre jeu : *l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, Théâtre Golovine, AJMI, le Bouillon de Culture, la Bibliothèque Universitaire, Le Parking des Italiens, un terrain de football, un gymnase et le MG'S Bar*.

Il nous faudra, avant de nous rendre dans ces lieux, effectuer un travail de repérage, obtenir des autorisations de tournage auprès des collectivités territoriales pour les espaces publics et auprès des particuliers pour les espaces privés. Cela est encore plus important à partir du moment où nous comptons filmer avec des drones.

Le succès de notre multivision relève plusieurs challenges au niveau technique. Dans un premier temps, il va nous falloir trouver un procédé de projection ainsi qu'une structure circulaire, qui nous permette d'atteindre le résultat escompté. Pour se faire, il va nous falloir incruster à chaque vidéo tournée sur fond vert, une photographie à 360° de la cours de l'Université. Il y aura donc un gros travail de post-production tout autant au niveau du montage qu'au niveau de l'image et de la vidéo.

Pour ce qui est de la forme de la vidéo projection, il nous faudra aussi fabriquer une structure qui nous permettra de tendre les draps tout autour, mais aussi au dessus des spectateurs.

## **7) Les besoins humains :**

Nous aurions besoin de deux comédiens pour le tournage de la vidéo : une jeune femme d'une vingtaine d'année pour jouer Dioum's et un homme âgé d'une cinquantaine d'année pour jouer Bourdius. En plus de ces comédiens principaux, nous aurions besoin d'une dizaine de figurants, à la fois hommes et femmes pour jouer le public.

Pour développer notre univers, nous souhaitons contacter des *cosplayers* pour développer des costumes originaux à la fois pour les deux protagonistes, mais aussi pour le public du jeu vidéo.

# culture populaire vs culture savante - culture 360 -

## SYNOPSIS

La culture, une notion qui rassemble ? En est-on si sûr ? D'un côté, les fervents défenseurs de celle qui se veut élitiste, menés par l'illustre Pierre Bourdieu ; de l'autre, les fidèles d'une culture populaire qui se retrouvent tous les samedi soirs devant Patrick Sebastien.

Prenez part à un combat intense entre les forces « Bourdieusiennes » « Sebastiennes » qui mêle boules de pétanque, apéro, danse des sardines ainsi que *La Distinction*, *Critique Sociale du Jugement*.

Sélectionnez votre champion parmi une quarantaine de têtes connues de l'intelligentsia et des célébrités françaises. Ces dernières pourront s'affronter dans des lieux et univers épiques de la région avignonnaise : du Palais des Pape au Palais des Sports, choisissez votre camp !

À travers une attraction faisant référence au cinéma forain, les spectateurs vont vivre une vraie expérience spectatorielle où il lui sera demandé de se laisser emporter par la magie de Culture 360.

# CULTURE 360

SCENARIO

\* LA BARRE DE VIE ET D'ÉNERGIE DU JEU CULTURE 360

work in process...

CULTURE 360

de

BORELLI Romain  
et  
FAUQUE Rodolphe

CULTURAL STUDIES TEAM  
Janvier 2016  
Déposé auprès de  
l'Université d'Avignon

BORELLI ROMAIN  
Adresse : 117 Rue Carreterie  
84000 / Avignon  
Téléphone : 07 70 76 84 92

1. INT. PIÈCE MULTIVISION

1

Raphaël et Kévin entrent dans la pièce en discutant, avec un jeu de playstation à la main. Ils s'assoient sur les chaises et allument la Playstation pour jouer à leur jeu préféré "CULTURE 360".

RAPHAËL

(Ton assez fort et chambreur)  
Je vais te mettre ta raclée!

KÉVIN

(Sur de lui, il ironise)  
J'attends de voir ça.

RAPHAËL

Je te le dis direct, je prends Bourdieu.

KÉVIN

Pas de problème, tu sais que moi c'est Diam's. Samedi dernier, j'étais chez Hugo et j'ai joué tout l'après-midi avec elle. Je lui ai mis la pâtée!

RAPHAËL

Oui mais Hugo à Culture 360 ce n'est pas une référence!

Tous deux se mettent à rire.

KÉVIN

Bon tu l'allumes cette playstation?

RAPHAËL

Allez, c'est parti!

DÉBUT DE LA MULTIVISION : LANCEMENT DU JEU VIDÉO.

2. JEU CULTURE 360 / MENU DE SÉLECTION

2

Les deux joueurs arrivent dans le menu de sélection des joueurs. La voix off du jeu vidéo accompagne tout du long les joueurs dans leurs choix.

VOIX OFF

Welcome on Culture 360.

VOIX OFF

Bienvenido en Cultura 360.

[.../...]

VOIX OFF  
(En chinois)

VOIX OFF [suite]  
Bienvenue dans Culture 360.

VOIX OFF [suite]  
Choisis ton joueur!

VOIX OFF [suite]  
Choisis tes armes!

Les joueurs choisissent le lieu du combat.

VOIX OFF [suite]  
Choix du terrain!

VOIX OFF [suite]  
Prêt à combattre?

3. JEU CULTURE 360 / PROLOGUE - CINÉMATIQUE DU JEU

3

VOIX OFF  
La Terre... Des milliards de vies,  
d'histoires singulières et uniques.  
Les prairies étaient vertes, les  
oiseaux chantaient, les hommes  
subvenaient à leurs besoins. Nous  
pensions que l'homme vivait en paix  
et en harmonie avec ce qui  
l'entoure. Et pourtant...

VOIX OFF  
La société s'est formée et agencée  
autour de leaders et de suiveurs.  
Une domination implicite mais  
pesante. Le travail, les relations  
sociales, tout s'est construit sur  
la base d'une domination.

VOIX OFF [suite]  
Jusque dans les pratiques  
culturelles. L'individu dominant va  
au théâtre, à l'opéra, ces  
activités culturelles sont  
légitimées par les leaders  
d'opinions.

VOIX OFF [suite]  
À l'inverse, les personnes dominées  
consomment des biens culturels  
moins reconnus pour leur qualité,  
mais, produits en grande quantité.

[.../...]

VOIX OFF [suite]  
Depuis, deux camps s'affrontent et  
se livrent une lutte acharnée.

VOIX OFF [suite]  
D'un côté, les fervents  
représentants de la culture  
élitiste, menés par leur capitaine  
Pierre Bourdieu...

VOIX OFF [suite]  
De l'autre, les défenseurs de la  
culture populaire représentée par  
la star du PAF : Patrick Sébastien.

VOIX OFF [suite]  
L'univers de Culture 360 est leur  
champ de bataille, Avignon est la  
cité du jugement dernier, où va se  
jouer l'avenir de toute l'humanité.

VOIX OFF [suite]  
CHOISIS TON CAMPS!

4. EXT. JEU CULTURE 360 / COMBAT

4

Début du combat entre Diam's (Kévin) et Pierre Bourdieu  
(Raphaël). La tension est à son comble.

Diam's très réactive porte le premier coup sur Pierre  
Bourdieu qui reste assez observateur.

VOIX OFF  
Que la force soit avec vous!

VOIX OFF  
3, 2, 1... Fight!

DIAM'S  
(Musique "La boulette" qui  
démarre au moment de  
l'attaque)  
Attaque la boulette!

PIERRE BOURDIEU  
(observateur, sur la défense)  
La violence n'est pas une forme  
rationnelle de domination. Attaque  
spirituelle!

DIAM'S  
(Surprise de cette attaque  
ridicule)  
[...]

[.../...]

DIAM'S [suite]  
Mais qu'est-ce qu'il me fait le  
Pierro?

PIERRE BOURDIEU  
(Pédagogue même dans les  
situations de crise)  
Une difficulté de la lutte  
politique aujourd'hui, c'est...

DIAM'S  
(coupant la parole à son  
adversaire)  
C'est la connerie humaine! "Je  
résisterai jusque dans la demeure  
du silence. Plutôt que de  
m'impliquer dans cette  
discrimination, il n'y a pas de  
peuples développés et  
sous-développés. Uniquement des  
peuples dominants et dominés... »  
Je me bats avec mes armes frère !

PIERRE BOURDIEU  
(Se sentant attaqué, il  
contre-attaque)  
Frère ? « Des règles prévues par le  
code, ne pourront jamais t'écouter.  
Pas même un christ à tes côtés. Les  
philosophes, les imbéciles.  
Parc'que ton père était débile, Te  
pardonneront mais pas moi. J'aurai  
ta tête en haut d'un mât. »

DIAM'S  
Tu ne veux pas parler français ?  
Que tout le monde te comprenne.

PIERRE BOURDIEU  
Attaque du savant et le populaire !

DIAM'S  
Attaque, casquette à l'envers !

5.INT SALLE DE MULTIVISION

5

Raphaël décide de mettre « Start » (pause) car la tension  
est à son comble. Romain ne comprend pas car il est dans sa  
partie, motivé à mettre K.O son adversaire.

KÉVIN  
Mais qu'est-ce que tu fais ?

[.../...]

RAPHAËL

Il faut que je souffle là !

KÉVIN

Il est passé où le king de Culture  
360 ?

RAPHAËL

Ne t'enflamme pas. Bourdieu, c'est  
un peu comme un diesel, il met du  
temps à démarrer mais quand il est  
parti, tu peux plus l'arrêter.

KÉVIN

En attendant, avec ma petite  
essence, je suis loin d'être  
minable. On reprend ?

RAPHAËL

GO !

6. EXT. CULTURE 360 - COMBAT

6

Diam's et Pierre Bourdieu sont en pleine  
attaque/contre-attaque. Ils vont décider chacun à leur tour,  
de recharger leur barre de vie juste avant l'assaut final.

VOIX OFF

Assaut Final !

Pierre Bourdieu décide de recharger sa barre de vie. Pour  
cela, il met en casque et écoute la chanson des Sardines et  
danse.

VOIX OFF

Barre de vie pleine !

Diam's voyant son adversaire, décide de faire la même chose.  
Elle écoute Mozart.

VOIX OFF [suite]

Barre de vie pleine !

PIERRE BOURDIEU

Attaque Sardine !

DIAM'S

Il est tombé sur la tête le  
Pierrot ?

PIERRE BOURDIEU

Eh sœur ? Qui t'a dit que je  
n'étais pas omnivore ?

[.../...]

DIAM'S  
Pierre, ne me méprisez pas ainsi.  
Vous souhaitez la guerre, vous  
allez l'avoir. Attaque Tutu !

VOIX OFF  
Match nul !

7. INT SALLE MULTIVISION

7

Raphaël et Kévin finissent le combat sur un match nul. Ils se chambrent et décident de sortir de la salle pour fumer une cigarette.

KÉVIN  
Alors il est passé où le king ?

RAPHAËL  
Non mais qu'est-ce qui lui est  
arrivé à ta Diam's là ?

KÉVIN  
Comme disait Albert Einstein :  
« Celui qui ne peut plus éprouver  
ni étonnement ni surprise, est pour  
ainsi dire mort : ses yeux sont  
éteints. » Attends toi à être  
encore surpris !

RAPHAËL  
Toi et tes citations heiiin... On  
se fume une cigarette ?

KÉVIN  
Go !

8. INT. COULOIR UAPV (MULTIVISION)

8

Raphaël et Kévin marchent dans le couloir pour sortir du bâtiment et fumer leur cigarette. Ils retracent leur combat avec beaucoup d'enthousiasme.

RAPHAËL  
Je l'avoue cette Diam's m'a  
surpris... Qu'est-ce qui lui a pris  
de me faire une attaque TUTU ?

KÉVIN  
Attends, on en parle de ton attaque  
Sardine ? Depuis quand Bourdieu  
utilise ce style d'attaque ?

[.../...]

RAPHAËL  
L'omnivorisme fréro !

9. EXT. TERRAIN DE COMBAT - DEVANT L'UAPV

9

Raphaël et Kévin arrivent devant le vieux bâtiment de l'université pour fumer leur cigarette.

Cependant, lorsqu'ils allument leur cigarette, ils se rendent compte qu'ils sont entrés sur le terrain du combat. En effet, autour d'eux Pierre Bourdieu et Diam's épuisés, en train de se parler.

De la fiction à la réalité, il n'y a qu'un pas.

KÉVIN  
Tu as du feu ?

RAPHAËL  
Oui, tiens !

KÉVIN  
Merci fréro... Mais c'est Bourdieu !

RAPHAËL  
Mais c'est Diam's !

KÉVIN ET RAPHAËL  
Mais qu'est-ce qu'on fait là ?

9. GÉNÉRIQUE DE FIN

10

Présentation des différents participants à ce projet.

Remerciements des personnes ressources et de tous ceux ayant contribué à la concrétisation de ce projet.

Défilement des logos partenaires.

"logo Culture 360" + renvoi vers le réseau social "Facebook".

# CULTURE 3600

## Multivision 2016

**La culture, une notion qui rassemble ? En est-on si sûr ?**

**D'un côté, les fervents défenseurs de celle qui se veut élitiste, menés par l'illustre Pierre Bourdieu ; de l'autre, les fidèles d'une culture populaire qui se retrouvent tous les samedis soir devant Patrick Sébastien.**

**Prenez part à un combat intense entre les forces « Bourdieusiennes » et « Sébastiennes » qui mêle boules de pétanque, apéro, danse des sardines versus *La Distinction*, *Critique Sociale du Jugement*.**

**Sélectionnez votre champion parmi une quarantaine de têtes connues de l'intelligentsia et des célébrités françaises.**

**Ces derniers pourront s'affronter dans des lieux et univers épiques de la région Avignonnaise : du Palais des Papes au Palais des sports, choisissez votre camp !**

**Romain Borelli / Rodolphe Fauque / Hugo Balique / Sébastien Huette**

work in process...

# CULTUREL 360°

DECOUPEGE TECHNIQUE ET PLAN DE TOURNAGE



## Tournage du 26 et du 27 février (sur fond vert)

### Comédiens :

#### Roles principaux :

Pierre Bourdieu : Dany

Diam's : Laura

#### Roles secondaires :

12 pour faire leur portrait (photographies) : Morgane Davain, Benjamin Blandin, Luke, Martin Obadia, Dany, Laura, Nathan, Lydia Paul, Jerome Payen, Romain, Rodolphe, Sebastien

#### 4 pour tourner en 3D autour :

- Benjamin Blandin (Olivier Py)
- Morgane Davain (Hannah Arendt)
- Luke (Patrick Sebastien)
- Martin Obadia (Zinedine Zidane)

#### figurants :

10 personnes (associations de leatitia) + volontaires de la promo

## Tournages sur fond vert : Vendredi 26 février

#### Comédiens :

Dany, Laura

#### Equipe technique :

Romain, Rodolphe, Sebastien, Hugo, *Mathieu Pradalet ?*

#### Matériel nécessaire :

- Caméra JVC
- Trépied caméra
- Caméra HD Osmo
- Poignée Giro-stabilisée
- *Eclairage (normalement sur place)*
  
- Régie nourriture (gouter)

Quoi	Quand	Qui
Cour sur l'usage du fond vert	14h - 15h30	Mathieu Pradalet, la promo
Tournage de la chorégraphie	15h30 - 19h	Dany, Laura, Hugo, Romain, Seb,
Tournage 3D Luke	19h - 19h30	Hugo, Romain, Seb, Luke
Tournage 3D Morgane	19h30 - 20h	Hugo, Romain, Seb, Morgane

## Samedi 27 février

### Comédiens :

- Benjamin Blandin (Olivier Py)
- Morgane Davain (Hannah Arendt)
- Luke (Patrick Sebastien)
- Martin Obadia (Zinedine Zidane)
- + volontaires de l'association

### Equipe technique :

Romain, Rodolphe, Sebastien, Hugo

### Matériel nécessaire :

- Caméra JVC
- Trépied caméra
- Caméra HD Osmo
- Poignée Giro-stabilisée
- *Eclairage (normalement sur place)*
  
- Régie nourriture (repas midi + gouter)

<b>Quoi</b>	<b>Quand</b>	<b>Qui</b>
Fin du tournage chorégraphie	10h - 12h30	Dany, Laura, Hugo, Romain, Seb,
Fin du tournage chorégraphie	14h – 16h	Dany, Laura, Hugo, Romain, Seb,
Tournage 3D Obadia	16h - 16h30	Hugo, Romain, Seb,
Tournage 3D Blandin	16h30 – 17h	Hugo, Romain, Seb,
Tournage public	17h – 17h30	Hugo, Romain, Seb, figurants

## Tournage du 3 et 10 mars avec drone :

Quoi	Ou	Quand	Avec quoi
<b>3 mars</b>			
Plan séquence	Couloirs de l'Université	Dans la matinée	Osmo Skate
Plan du Palais	Places du Palais des Papes	dans la journée en fonction du groupe de Morgane	Drone
Plan de l'opéra	Opéra	Matin ou après midi	Osmo
Shooting photos	Université	Après midi	Appareil
<b>10 mars</b>			
Plan du parking des Italiens	Parking des Italiens	de 10h à 11h	Drone
Plan extérieur Campus	Université	De 11h30 à 12h30	drone
Plan Gymnase	Université	De 14h30 à 15h30	drone
Plan BU	Université	De 16h à 17h	Osmo Skate

## Ordre de tournage pour vendredi 26 et samedi 27 :

Plan à tourner	Comment	Heure
Plan de Katas - 3 pour Dany - 3 pour Laura (raccord début du combat)	JVC, debout Gros plan Plan Rapproché (américain) Plan large (cadrage film)	15h30
Gros plans de combat - Scène ou il se poussent les uns les autres (raccord éjection) frame 64 à 71 - Scène ou ils s'envoient une série de coup sur le ventre (raccord éjection) frame 129 à 136	JVC, debout	16h
Plan de présentation des personnages - Laura - Dany (menu de sélection)	JVC, debout Plan américain	16h40
Tournage de la chorégraphie (sans les cascades ) 1. Frame1 à frame 7 2. Frame 30 à frame 35 3. Frame 53 à frame 61	JVC, couché	17h10
Prise en image par image de la chorégraphie	Appareil photo, couché	18h30
Plan de présentation des personnages (Luke)	JVC, debout	19h15
Plan de présentation des personnages (Morgane)	JVC, debout	19h30
Prise en image par image de la chorégraphie	Appareil photo, couché	10h
Plan de présentation des personnages (Obadia)	JVC, debout	15h
Plan de présentation des personnages (Blandin)	JVC, debout	15h30
Plan de présentation des personnages (Public)	JVC, debout	16h

## **Messages type pour contacter les figurants :**

Salut,

Avec Sebastien, Rodolphe et Romain on tourne une multivision. Le concept ? Une vidéoprojection sur plusieurs écrans en simultané !

Nous avons choisi comme thème le jeux vidéo. Notre scénario oppose Pierre Bourdieu à la rappeuse Diam's dans un combat à la street fighter.

Je te contacte car on aurait besoin de toi en tant que figurant. En effet, notre jeu propose un menu de selection, et nous aimerions présenter d'autre personnages. Nous avons pensé à toi pour jouer [...].

Le tournage aura lieu samedi 27 février après midi au Pandora et devrait durer moins d'une heure, l'aventure te tente ? On compte sur toi !

Salut,

Avec Sebastien, Rodolphe et Romain on tourne une multivision. Le concept ? Une vidéoprojection sur plusieurs écrans en simultané !

Nous avons choisi comme thème le jeux vidéo. Notre scénario oppose Pierre Bourdieu à la rappeuse Diam's dans un combat à la street fighter.

Je te contacte car on aurait besoin de toi en tant que figurant pour jouer le public de street fighter.

Le tournage aura lieu samedi 27 février de 16h30 à 17h, l'aventure te tente ? On compte sur toi !

## DÉCOUPAGE TECHNIQUE : "CULTURE 360"

<b>Plan 1 : Allumage de la console</b>						
Ecran	A	B	C	D	E	
age	Eteint	Eteint	Licence ET logos partenaires (X3) + Choix langue du jeu	Eteint	Eteint	
Temps			8 sec			
Raccord						
Effet visuel						
Effet rythmique						
Transition			Fondu au blanc			
Son avant	Virgules sonores pour chacun des logos + Voix masculine virile d'annonce des langues ( <i>dans toutes les langues</i> ) + Bruitages sonores <i>choix de la langue</i> .					
Son arrière	Silence					
Durée totale	0:00 à 0:08"					

**Plan 2 : Prologue "Culture 360" - 1**

Ecran	A	B	C	D	E
Image	Fumée noire	Fumée noire	La terre "cartoonisée" noire	Fumée noire	Fumée noire
Temps			10 sec		
Raccord					
Effet visuel			Zoom avant		
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant	Musique douce, de contemplation.				
Son arrière	Voix off : <i>"La Terre ... Des milliards de vies, d'histoires singulières et uniques. Les prairies étaient vertes, les oiseaux chantaient, les hommes subvenaient à leurs besoins. Nous pensions que l'homme vivait en paix et en harmonie avec ce qui l'entoure. Et pourtant ..."</i>				
Durée totale :	0:08 à 0:18"				

**Plan 3 : Prologue "Culture 360" - 2**

Ecran	A	B	C	D	E
Image	Fumée noire	Image de domination sociale cartoonisée	La terre "cartoonisée"	Fumée noire	Fumée noire
Temps		8 sec			
Raccord					
Effet visuel		Travelling latéral vers la droite			
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin				Fading	
Son Avant	Musique douce, de contemplation.				
Son arrière	<i>Voix off : "La société s'est formée et agencée autour de leaders et de suiveurs. Une domination implicite mais pesante. Le travail, les relations sociales, tout s'est construit sur la base d'une domination."</i>				
Durée totale :	0:18 à 0:26"				

**Plan 4 : Prologue "Culture 360" - 3**

Ecran	A	B	C	D	E
Image	Fumée noire	Image de domination sociale cartoonisée	Fumée noire	Fumée noire	Image de théâtre/opéra, représentation culturelle cartoonisée
Temps					6 sec
Raccord					
Effet visuel					Léger zoom
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin		Fading			
Son Avant	Musique douce, de contemplation.				
Son arrière	<i>Voix off : "Jusque dans les pratiques culturelles. L'individu dominant va au théâtre, à l'opéra, ces activités culturelles sont légitimées par les leaders d'opinions."</i>				
Durée totale :	0:26 à 0:32"				

**Plan 5 : Prologue "Culture 360" - 4**

Ecran	A	B	C	D	E
Image	Fumée noire	Fumée noire	Image de famille devant la télé, devant Patrick Sébastien	Fumée noire	Image de théâtre/opéra, représentation culturelle cartoonisée
Temps					6 sec
Raccord					
Effet visuel			Travelling ascendant		
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					Fading
Son Avant	Musique douce, de contemplation.				
Son arrière	<i>Voix off : "A l'inverse, les personnes dominées consomment des biens culturels moins reconnus pour leur qualité, mais, produits en grande quantité."</i>				
Durée totale :	0:32 à 0:38"				

**Plan 6 : Prologue "Culture 360" - 5**

Ecran	A	B	C	D	E
Image	Plan au noir	Plan au noir	Image de famille devant la télé, devant Patrick Sébastien	Plan au noir	Image de théâtre/opéra, représentation culturelle cartoonisée
Temps			3 sec		6 sec
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin			Cut au noir		fading
Son Avant	Musique douce, de contemplation.				
Son arrière	Voix off : <i>"Depuis, deux camps s'affrontent et se livrent une lutte acharnée ..."</i>				
Durée totale :	0:38 à 0:41"				

**Plan 7 : Prologue "Culture 360" - 6**

Écran	A	B	C	D	E
Image	Fumée noire	Image du côté élitiste (tous les personnages). Pierre Bourdieu au centre en avant, les autres en « V » en arrière plan.	Fumée noire	Fumée noire	Fumée noire
Temps		5 sec			
Raccord					
Effet visuel		Léger zoom			
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant	Musique douce, de contemplation qui devient peu à peu épique				
Son arrière	Voix off : <i>"D'un côté, les fervents représentants de la culture élitiste, menés par leur capitaine Pierre Bourdieu ..."</i>				
Durée totale :	0:41 à 0:46"				

**Plan 8 : Prologue "Culture 360" - 7**

Écran	A	B	C	D	E
Image	Fumée noire	Image du côté élitiste (tous les personnages). Pierre Bourdieu au centre en avant, les autres en « V » en arrière plan.	Fumée noire	Image du côté populaire (tous les personnages). Patrick Sébastien au centre en avant, les autres en arrière plan en « V ».	Fumée noire
Temps				5 sec	
Raccord					
Effet visuel				Léger zoom	
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin		Fading			
Son Avant	Musique douce, de contemplation qui devient peu à peu épique				
Son arrière	Voix off : <i>"De l'autre, les défenseurs de la culture populaire représentés par la star du PAF : Patrick Sébastien"</i>				
Durée totale :	0:46 à 0:51"				

**Plan 9 : Prologue "Culture 360" - 8**

Ecran	A	B	C	D	E
Image	Image de différentes villes qui défilent (New York)	Image de différentes villes qui défilent (Tokyo)	Image de différentes villes qui défilent (Pékin)	Image de différentes villes qui défilent Avignon	Image de différentes villes qui défilent (Singapour)
Temps	6 sec	6 sec	6 sec	6 sec	6 sec
Raccord					
Effet visuel	Succession de villes (X3) Puis focus sur visuel d'Avignon	Succession de villes (X3) Puis focus sur visuel d'Avignon	Succession de villes (X3) Puis focus sur visuel d'Avignon	Succession de villes (X3) Puis focus sur visuel d'Avignon	Succession de villes (X3) Puis focus sur visuel d'Avignon
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant	Musique douce, de contemplation qui devient rapidement épique, frénétique.				
Son arrière	Voix off : <i>"L'univers de Culture 360 est leur champ de bataille, Avignon est la cité du jugement dernier,..."</i>				
Durée totale :	0:51 à 0:57"				

**Plan 10 : Prologue "Culture 360" - 9**

Écran	A	B	C	D	E
Image	Fond noir	Les personnages apparaissent peu à peu et se font face, quelques mètres les séparent (prise de vue de profil), les deux camps se défient.	Fond noir	Les personnages apparaissent peu à peu et se font face, quelques mètres les séparent (prise de vue de profil), les deux camps se défient.	Fond noir
Temps		8 sec		8 sec	
Raccord					
Effet visuel	Succession de villes (X3) Puis focus sur visuel d'Avignon	Succession de villes (X3) Puis focus sur visuel d'Avignon	Succession de villes (X3) Puis focus sur visuel d'Avignon	Succession de villes (X3) Puis focus sur visuel d'Avignon	Succession de villes (X3) Puis focus sur visuel d'Avignon
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant	Musique épique				
Son arrière	Voix off : "...C'est là où va se jouer l'avenir de toute l'humanité."				
Durée totale :	0:57 à 1:05"				

**Plan 11 : Prologue "Culture 360" - 10**

Ecran	A	B	C	D	E
Image	Fond noir	Les personnages apparaissent peu à peu et se font face, quelques mètres les séparent (prise de vue de profil), les deux camps se défient.	La Terre apparaît en arrière plan lorsque les personnages sont tous présents sur l'image. Dézoom sur la Terre, jusqu'à ce que celle-ci ne soit plus qu'une « orbe ». Orbe que les deux camps souhaitent posséder.	Les personnages apparaissent peu à peu et se font face, quelques mètres les séparent (prise de vue de profil), les deux camps se défient.	
Temps		5 sec	5 sec	5 sec	
Raccord					
Effet visuel		Zoom avant léger	Zoom arrière	Zoom avant léger	
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant	Musique épique				
Son arrière	Voix off : " <i>CHOISIS TON CAMP.</i> "				
Durée totale :	1:05 à 1:10"				

### Plan 12 : Introduction au menu du jeu vidéo

Ecran	A	B	C	D	E
Image	Eteint	Eteint	Logo " <i>Press Start</i> " : Présentation de l'environnement visuel du jeu (personnages).	Eteint	Eteint
Temps			2 sec		
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition			Fondu au noir		
Son avant	Voix masculine virile " <i>Press Start</i> " + Bruitages sonores curseur clic " <i>Press start</i> "				
Son arrière	Musique <i>introduction 1</i>				
Durée totale	1:10 à 1:12"				

**Plan 13 : Dans le menu / choix du mode de combat**

Ecran	A	B	C	D	E
Image	Couleur noir fumée	Couleur noir fumée	Ecran de sélection du mode de jeu (Arcade, multi,...)	Couleur noir fumée	Couleur noir fumée
Temps			10 sec		
Raccord			Sélection		
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début	Fondu au noir	Fondu au noir	Fondu au noir	Fondu au noir	Fondu au noir
Transition fin					
Son Avant	Voix masculine virile du mode de jeu + Bruitages sonores pour la navigation du curseur de sélection entre les onglets				
Son arrière	Musique du <i>menu 2</i>				
Durée totale :	1:12 à 1:22"				

**Plan 14 : Navigation dans la grille "personnages" + Sélection**

Ecran	A	B	C	D	E
Image	Visuel du personnage A de plein pied + 2/3 personnages apparaissent + Logo "Loading"	Detail du champion joueur A + Choix	Choix des champions Le curseur se balade sur 2/3 personnages	Detail du champion joueur B + Choix	Visuel du personnage B de plein pied + 2/3 personnages apparaissent + Logo "loading"
Temps	10 sec	10 sec	10 sec	10 sec	10 sec
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début	Fondu au noir	Fondu au noir	Fondu au noir	Fondu au noir	Fondu au noir
Transition fin					
Son Avant	Musique du <i>menu 2</i>				
Son arrière	Bruitage passage du curseur sur les personnages + bruitage "effet viril" pour la sélection du personnage.				
Durée totale :	1:22 à 1:32"				

### Plan 15 : Défilement et choix des terrains de combat

Ecran	A	B	C	D	E
Image	Détails sur la carte	Vue aérienne de la carte (drone) + Logo "Loading" + choix validé	Présentation des terrains. Le curseur se balade sur deux ou trois cartes	Vue aérienne de la carte (drone) + Logo "Loading" + choix validé	Détails sur la carte
Temps	8 sec	8 sec	8 sec	8 sec	8 sec
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début	Fondu au noir retouché	Fondu au noir retouché	Fondu au noir retouché	Fondu au noir retouché	Fondu au noir retouché
Transition fin					
Son Avant	Musique du <i>menu 2</i> (+ <i>faible dans cette partie du menu</i> )				
Son arrière	Bruitage passage du curseur sur les terrains + Ambiance "terrain A / B / C" Bruitage validation du choix du terrain + voix off qui dit le nom du terrain choisi : "Université d'Avignon!"				
Durée totale :	1:32 à 1:40"				

**Plan 16 : Personnage "A" VS "B" / Chargement**

Ecra	A	B	C	D	E
Image	Couleur noir fumée	Visuel du personnage A de plein pied	Icône "Versus" qui apparaît après fermeture des deux volets latéraux.	Visuel du personnage B de plein pied	Couleur noir fumée
Temps	3sec	3 sec	3 sec	3 sec	3 sec
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début	Fondu au noir retouché	Fondu au noir retouché	Fondu au noir retouché	Fondu au noir retouché	Fondu au noir retouché
Transition fin					
Son Avant	Musique du <i>menu 2</i>				
Son arrière	Bruitage "viril glissant" + "Baam" de fermeture du menu "détail personnage + Voix off virile pour annoncer le battle "A" VS "B".				
Durée totale :	1:40 à 1:43"				

**Plan 17 : Présentation de l'arène de combat + Focus sur le AKA des personnages**

Ecran	A	B	C	D	E
Image	Vue aérienne de l'arène de combat - 1	Vue particulière sur Diam's + (AKA - 2)	Les deux personnages sont face à face chacun d'un coté de l'écran	Vue particulière sur Pierre Bourdieu + (AKA - 2)	Vue aérienne de l'arène de combat - 1
Temps	5 sec	5 sec	5 sec	5 sec	5 sec
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant	Musique du jeu vidéo 1				
Son arrière	Voix off : <i>"Pierre Bourdieu VS Diam's May the force be with you Ready ? 3 – 2 – 1 : fight"</i>				
Durée totale :	1:43 à 1:48"				

**Plan 18 : Combat phase 1**

Ecran	A	B = Jauge	C	D= jauge	E
Image	Fond photo	Fond phot	Les deux personnages sont face à face chacun d'un coté de l'écran et commencent à se battre	Fond photo	Fond photo
Temps					
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant					
Son arrière	Musique du jeu vidéo 1				
Durée totale :	1:48 à 1:49"				

Plan 19 : Combat phase 1 (2)						
Ecran	A	B = Jauge	C	D = jauge	E	
Image	Fond photo	Fond photo	Diam's bondit devant Bourdieu, lui envoie un coup. Bourdieu tombe dans l'écran E =>	Fond photo <b>Bourdieu atterit dans l'écran D</b>	Fond photo	
Temps			3 sec	3 sec		
Raccord						
Effet visuel						
Effet rythmique						
Transition début						
Transition fin						
Son Avant	On entend les bruits des coups					
Son arrière	Musique de combat 1					
Durée totale :	1:49 à 1:52"					

Plan 20 : Combat phase 1 (3)						
Ecran	A	B = Jauge	C	D = jauge	E	
Image	Fond photo	Fond photo	Fond Photo  Diam's saute dans l'écran E au même moment que Bourdieu se relève.	Fond Photo  Bourdieu se relève d'un bond. Diam's passe au dessus de Bourdieu et lui donne un coup de pied dans la tête.	Fond photo	
Temps			3 sec	3 sec		
Raccord						
Effet visuel						
Effet rythmique						
Transition début						
Transition fin						
Son Avant	<p><i>Diam's : "Mais qu'est ce qu'il me fait le Pierrot ?"</i>  <i>PB : "Une difficulté de la lutte politique aujourd'hui, c'est ...."</i>  <i>Diam's : "C'est la connerie humaine ...."</i>  <i>PB : " Je résisterai jusque dans la demeure du silence. Plutôt que de m'impliquer dans cette discrimination, il n'y a pas de peuples développés et sous-développés. Uniquement des peuples dominants et dominés..."</i></p>					
Son arrière	Musique du jeux					
Durée totale :	1:52 à 1:55"					

**Plan 21 : Combat phase 1 (4)**

Ecran	A	B = Jauge	C	D = Jauge	E
Image	Fond photo	Fond photo	Fond photo	Fond photo Bourdieu bloque le pied de Diam's avec sa main et la jette par terre dans l'écran E. Diam's se relève et lui donne une rafale de coups de poings. Bourdieu est ejecté E=>	Fond photo Bourdieu atterrit dans l'écran E
Temps				8sec	8sec
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant					
Son arrière	Musique du jeu				
Durée totale :	1:55 à 2:03"				

**Plan 22 : Combat phase 1 (5)**

Ecran	A	B = Jauge	C	D = jauge	E
Image	Image noire	Image noire	Image noire	Image noire Diams charge son attaque	Image noire Bourdieu se relève, et charge son attaque  Les deux personnages se collapsent l'un sur l'autre
Temps				7sec	7sec
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant	Boudieu : " la violence n'est pas une forme rationnelle de domination, attaque spirituelle" Diam's "attaque boulette"				
Son arrière					
Durée totale :	2:03 à 2:10"				

<b>Plan 23 : Combat phase 1 (6)</b>						
Ecran	A	B = Jauge	C	D = jauge	E	
Image	Fond coloré	Fond coloré	Fond coloré	Fond coloré	Fond coloré	
	Gros plan sur les deux visages	Gros plan sur les deux visages	Gros plan sur les deux visages	Gros plan sur les deux visages	Gros plan sur les deux visages	
	Diam's prend l'avantage	Diam's prend l'avantage	Diam's prend l'avantage	Diam's prend l'avantage	Diam's prend l'avantage	
Temps	4sec	4sec	4sec	4sec	4sec	
Raccord						
Effet visuel						
Effet rythmique						
Transition début						
Transition fin						
Son Avant	Bruit de souffrance : gnnn					
Son arrière	Musique phase épique					
Durée totale :	2:10 à 2:14"					

**Plan 24 : KO de Bourdieu**

Ecran	A	B = Jauge	C	D = jauge	E
Image	Fond photo	Fond photo	Fond photo	Fond photo	Fond photo
Filigrane K.O	Filigrane K.O	Filigrane K.O	Filigrane K.O	Filigrane K.O	Bourideu et est ejecté, il tombe par terre  Diam's gagne le round  Filigrane K.O
Temps	4sec	4sec	4sec	4sec	4sec
Raccord					
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant	Voix off "KO"				
Son arrière					
Durée totale :	2:14 à 2:18"				

Plan 25 : Debut du Round 2						
Ecran	A	B = Jauge	C	D = jauge	E	
Image	Fond photo	Fond photo	Fond photo Bourdieu et Diam's se font face	Fond photo	Fond photo	
	Filigrane Round 2	<i>Filigrane Round 2</i>	Filigrane Round 2	Filigrane Round 2	Filigrane Round 2	
Temps	2sec	2sec	2sec	2sec	2sec	
Raccord						
Effet visuel						
Effet rythmique						
Transition début						
Transition fin						
Son Avant	Voix off "Round 2"					
Son arrière						
Durée totale :	2:18 à 2:20"					

**Plan 26 : Combat phase 2**

Ecran	A	B = Jauge	C	D = jauge	E
Image	Fond photo  Diam's atteri dans l'écran A	Fond photo	Fond photo  Bourdieu se relève Diam's le regarde Il fonce droit vers elle poing levé et la percute, elle est ejectée dans l'écran A	Fond photo	Fond photo
Temps	18sec		18sec		
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant	Diam's: mais qu'est ce qui me fait le Pierrot Bourdieu : "Une difficulté de la lutte politique aujourd'hui, c'est .... " Diam's : " c'est la connerie humaine" Bourdieu : "Je combattrais cette idée jusque dans la demeure du silence. Plutôt que de m'impliquer dans cette discrimination, il n'y a pas de con ou de débiles. Uniquement des dominants et des dominés..."				
Son arrière	Musique du jeu				
Durée totale :	2:20 à 2:38				

**Plan 27 : Combat phase 2**

Ecran	A	B = Jauge	C	D = jauge	E
Image	Fond Photo  Diams sort un MP3 de son sac et écoute Mozart	Fond Photo	Fond Photo  Bourdieu Regarde Diam's surpris, puis se met a faire de même	Fond Photo	Fond Photo
Temps	12sec		12sec		
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant					
Son arrière	<i>On entend mozart, puis les sardines en sourdine, comme venant du casque</i>				
Durée totale :	2:38 à 2:50				

Plan 28 : Combat phase 2						
Ecran	A	B = Jauge	C	D = jauge	E	
Image	<i>Diam's fonce vers Bourdieu</i>	Les deux se retrouve dans l'écran B	<i>En la voyant, Bourdieu fonce vers diam's</i>			
Temps	3sec	3sec	3sec			
Raccord						
Effet visuel						
Effet rythmique						
Transition début						
Transition fin						
Son Avant						
Son arrière						
Durée totale :	2:50 à 2:53					

**Plan 29 : Combat phase 2**

Ecran	A	B = Jauge	C	D = jauge	E
Image		Bouridieu tacle les pieds de Diams, elle esquive, le frappe au visage, Il recule, la frappe au ventre Il la reffrappe plusieurs fois,			
Temps		5sec			
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant					
Son arrière					
Durée totale :	2:53 à 2:58				

**Plan 30 : Combat phase 2**

Ecran	A	B = Jauge	C	D	E
Image	On voit le gros plan de Bourdieu qui frappe a multiples reprises Diam's	On voit le gros plan de Bourdieu qui frappe a multiples reprises Diam's	On voit le gros plan de Bourdieu qui frappe a multiples reprises Diam's	On voit le gros plan de Bourdieu qui frappe a multiples reprises Diam's	On voit le gros plan de Bourdieu qui frappe a multiples reprises Diam's
Temps	3sec	3sec	3sec	3sec	3sec
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant					
Son arrière					
Durée totale :	2:58 à 3:01"				

**Plan 31 : Combat phase 2**

Ecran	A	B = Jauge	C	D = jauge	E
Image	<===	Bourdieu Jubile  Diam's se fait ejecter et fait le tour de tous les écrans <===	<===	<===	<===
Temps	5sec	5sec	5sec	5sec	5sec
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant	Cris de Diams				
Son arrière	Musique du jeu				
Durée totale :	3:01 à 3:06"				

**Plan 32 : Combat phase 2**

Écran	A	B = Jauge	C	D = jauge	E
Image	Filigrane KO : match nul	Diam's retombe sur Bourdieu, la violence du coup de PB lui esrt revenue dessus.  Il s'écras, elle aussi  <i>Filigrane KO : match nul</i>	Filigrane KO : match nul	Filigrane KO : match nul	Filigrane KO : match nul
Temps	5 sec	5 sec	5 sec	5 sec	5 sec
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant					
Son arrière					
Durée totale :	3:06 à 3:11				

**Plan 33 : Bonus**

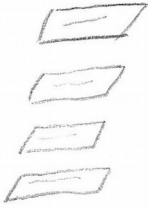
Ecran	A	B = Jauge	C	D	E
Image	éteint	éteint	Travelling suivi de Romain et Rod qui sortent de la pièce	éteint	éteint
Temps					
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début					
Transition fin					
Son Avant	Romain et Rod discutent				
Son arrière	Son off du couloir				
Durée totale :	3:30 à 50"				

**Plan 34 : Bonus**


Ecran	A	B = Jauge	C	D	E
Image	Fond Photo	Fond Photo Diam's et Bourdieu sont épuisé	Fond Photo Romain et Rod entrent dans l'arène	Fond Photo	Fond Photo
Temps					
Raccord					
Effet visuel					
Effet rythmique					
Transition début	Fondu au blanc	Fondu au blanc	Fondu au blanc	Fondu au blanc	Fondu au blanc
Transition fin					
Son Avant	Romain, Rod :  On est ou ????				
Son arrière	Musique du combat qui commence doucement				
Durée totale :	3:50 à 3:55"				

**Storyboard**

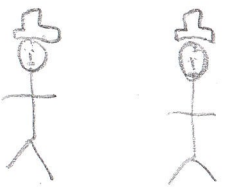
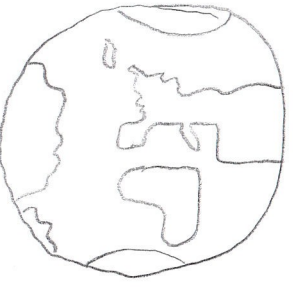

**Plan : 1**

Element	Element	Select a language  © Supra Multi © Bricabrac Prod	Element	Element
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>

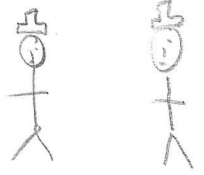

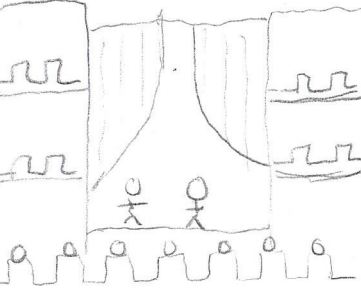
**Plan 2:**

Element	Element	 " * 世界 [ ] 中 * "	Element	Element
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>

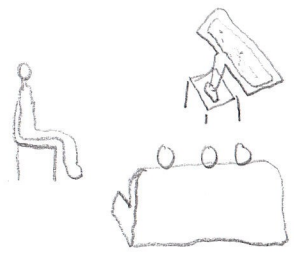
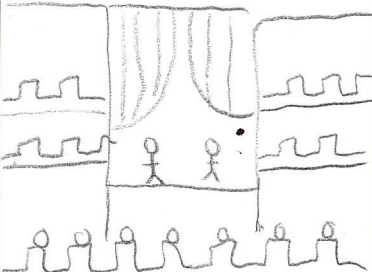
**Plan 3:**

<p>Etemb</p>	 <p>“王天冠”</p>		 <p>“天天大”</p>	<p>Etemb</p>
<p><b>A</b></p>	<p><b>B</b></p>	<p><b>C</b></p>	<p><b>D</b></p>	<p><b>E</b></p>

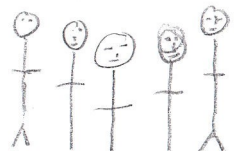
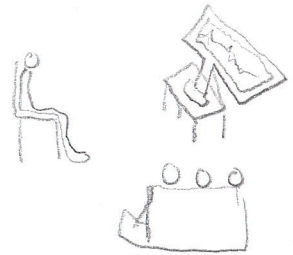
**Plan 4:**

<p>Etemb</p>		<p>Etemb</p>		<p>“天天大”</p> 
<p><b>A</b></p>	<p><b>B</b></p>	<p><b>C</b></p>	<p><b>D</b></p>	<p><b>E</b></p>

**Plan 5:**

<p>Etemb</p>	<p>Etemb</p>	<p>"夫如印半"</p> 	<p>Etemb</p>	
<p>A</p>	<p>B</p>	<p>C</p>	<p>D</p>	<p>E</p>

**Plan 6:**

<p>Etemb</p>	<p>"夫如印半"</p> 		<p>Etemb</p>	<p>Etemb</p>
<p>A</p>	<p>B</p>	<p>C</p>	<p>D</p>	<p>E</p>

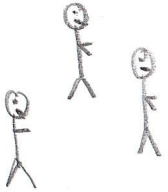
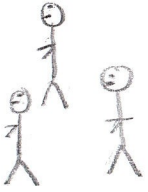
**Plan 7:**

<p><b>A</b></p>	<p><b>B</b></p>	<p><b>C</b></p>	<p><b>D</b></p>	<p><b>E</b></p>

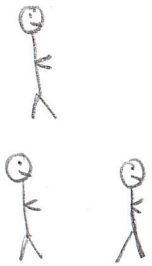


**Plan 8:**

<p><b>A</b></p>	<p><b>B</b></p>		<p><b>D</b></p>	<p><b>E</b></p>

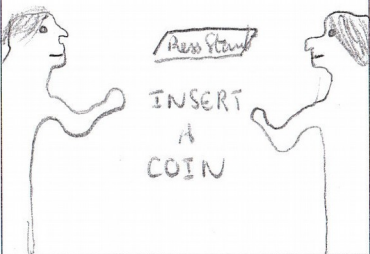
**Plan 9:**

<p><i>Eteink</i></p>		<p>“无夏笑 来生”</p>		<p><i>Eteink</i></p>
<p><b>A</b></p>	<p><b>B</b></p>	<p><b>C</b></p>	<p><b>D</b></p>	<p><b>E</b></p>

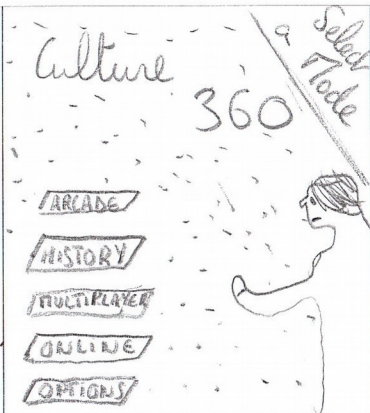
**Plan 10:**

<p><i>Eteink</i></p>		 <p>“母 厄 天”</p>		<p><i>Eteink</i></p>
<p><b>A</b></p>	<p><b>B</b></p>	<p><b>C</b></p>	<p><b>D</b></p>	<p><b>E</b></p>

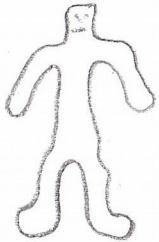
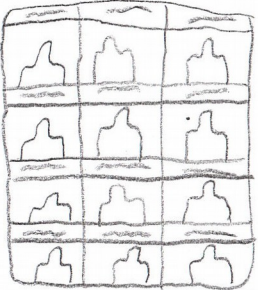
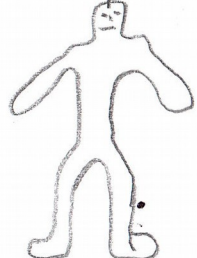
**Plan 11:**

<i>Etank</i>	<i>Etank</i>	<p>Culture 360</p> 	<i>Etank</i>	<i>Etank</i>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>

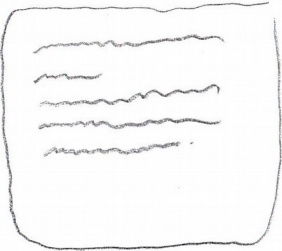
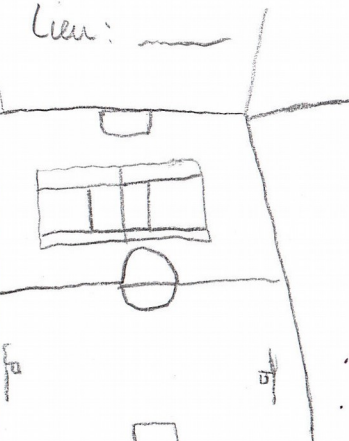

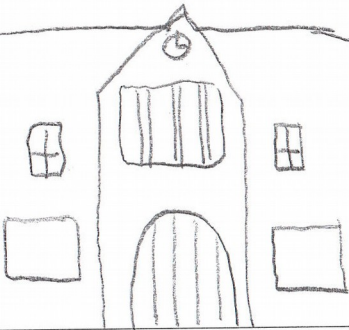
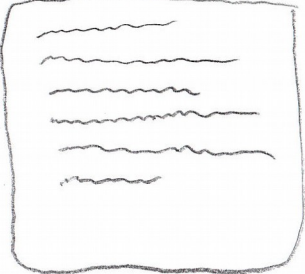
**Plan 12:**

<i>Etank</i>	<i>Etank</i>	<p>Culture 360</p> <p>Select a Mode</p> 	<i>Etank</i>	<i>Etank</i>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>

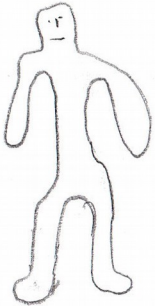
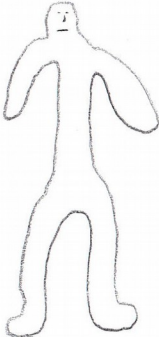
**Plan 13:**

<p>Champion</p> 	<p>Player 1 Selection</p> <p>Caractéristiques:</p> <p>Puissance: . . .</p> <p>Agilité: . . . .</p> <p>Technique: . . .</p> <p>Finisher: ~~~~~</p> <p>Personnalité: ~~~~~</p> <p>Technique: R+D: ~~~~~ XDD: ~~~~~</p>	<p>Select a champion</p> 	<p>Player 2 Selection</p> <p>Caractéristiques:</p> <p>Puissance: . . . .</p> <p>Agilité: . . .</p> <p>Technique: . . .</p> <p>Finisher: ~~~~~</p> <p>Personnalité: ~~~~~</p> <p>Technique: R+D: ~~~~~ XDD: ~~~~~</p>	<p>Champion</p> 
<p><b>A</b></p>	<p><b>B</b></p>	<p><b>C</b></p>	<p><b>D</b></p>	<p><b>E</b></p>

**Plan 14:**

<p>Historique du lieu</p> 	<p>Lieu: ~~~~~</p> 	<p>Select a place</p> 	<p>Lieu: ~~~~~</p> 	<p>Historique du lieu</p> 
<p><b>A</b></p>	<p><b>B</b></p>	<p><b>C</b></p>	<p><b>D</b></p>	<p><b>E</b></p>


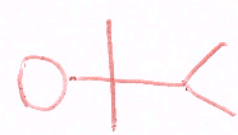
**Plan 15:**

<p>Etank</p>		<p>DIORU'S</p> <p>VS</p> <p>BOURDUS</p> <p>©Lambing</p>		<p>Etank</p>
<p><b>A</b></p>	<p><b>B</b></p>	<p><b>C</b></p>	<p><b>D</b></p>	<p><b>E</b></p>

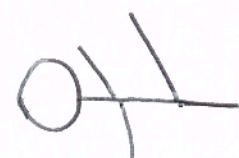

**Plan 16:**

<p><b>A</b></p>	<p><b>B</b></p>	<p><b>C</b></p>	<p><b>D</b></p>	<p><b>E</b></p>

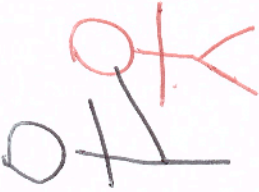
Plan 18

				
A	B	C	D	E


Plan 19

				
A	B	C	D	E



Plan : 20

A	B	C	D	E
				






Plan : 21

A	B	C	D	E
				



Plan : 22

				
A	B	C	D	E



Plan : 23

				
A	B	C	D	E



Plan : 24

K.O	K.O	K.O	K.O 	
A	B	C	D	E

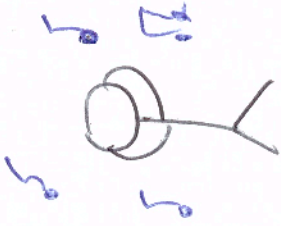
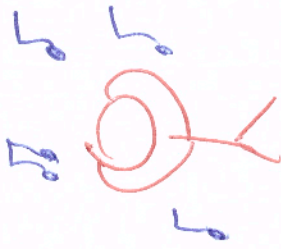
Plan : 25

				
A	B	C	D	E


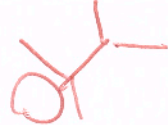
Plan : 26

A	B	C	D	E
				



Plan : 27

A	B	C	D	E
				




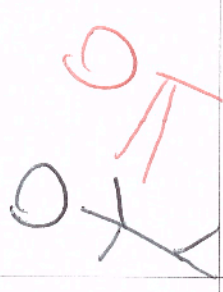

Plan : 28

					
A	B	C	D	E	



Plan : 29

				
A	B	C	D	E


Plan : 30

				
A	B	C	D	E


Plan : 31

				
A	B	C	D	E

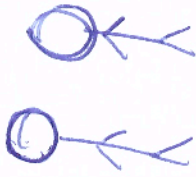
Plan : 32

A	B	C	D	E
				


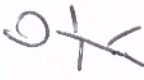
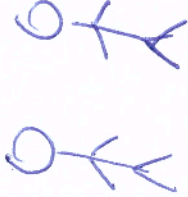
Plan : 32 (his)

k-o	k-o	k-o	k-o	k-o
				
A	B	C	D	E

Plan : 33

				
A	B	C	D	E

Plan : 34

	 			
A	B	C	D	E

# **ANNEXES**

## Round 1 :

Au début du combat, les deux personnages sont face à face.

Diam's attaque la première et bondie devant Bourdieu puis le pousse

Bourdieu tombe à terre, se relève d'un bon

Diam's lui saute par dessus, se retourne et lui envoie un kick dans la tête

Bourdieu bloque le pied de Diam's avec sa main et la jette par terre

Diam's tombe, se relève et envoie plein de petit coup à Bouridue

Bouridue et est ejecté, il tombe par terre

Bourdieu se relève, fonce vers Diams "la violence n'est pas une forme rationnelle de domination, attaque spirituelle"

Diam's fonce vers Bouridieu "attaque boulette" la musique se fait entendre

Les deux collapse au milieu. On voit un gros plan des deux qui forcent l'un contre l'autre sur tous les écrans avec un fonc barriolé.

Bourdieu est expulsé, Diams gagne ce "round".

## Round 2 :

Bourdieu se relève

Diams : "mais qu'est ce qu'il me fait le Pierrot"

Bourdieu la regarde, "Une difficulté de la lutte politique aujourd'hui, c'est .... "

Diams : "c'est la connerie humaine"

Bourdieu : Je combattrais cette idée jusque dans la demeure du silence. Plutôt que de m'impliquer dans cette discrimination, il n'y a pas de con ou de débiles. Uniquement des dominants et des dominés...

Il fonce vers Diams, poing devant

Diams se fait percuter de plein pied elle se fait bien ejecter et s'ecrase violement sur le sol.

Elle se relève mal en point recharge ses batteries en sortant des écouteurs de sa poche. Elle écoute du Mozart "Moi aussi je peux être omnivore"

Bouridue fait de même en écoutant du Rap

Diams et Bouridue foncent l'un vers l'autre

Bouridieu tacle les pieds de Diams, elle esquive, le frappe au visage

Il recule, la frappe au ventre

Il la reffrappe plusieurs fois, puis lui envoie un gros hypercute.

Elle se met à se faire ejecter, on voit un gros plan d'elle en l'air, elle fait le tour des ecrans, et reviens percuter Bourdieu. Le KO final pour les deux perso. Egalité.

# PLANNING RÉALISATION MULTIVISION “CULTURE 360”

Durant toute la durée : réalisation du making off.

## FÉVRIER

### LOGISTIQUE :

- Demande à faire au Pandora : réserver des horaires et dates pour filmer sur fond vert (26 et 27/02)
- Faire le storyboard
- Faire un plan de tournage
- Faire des fiches personnages (Diam's, Bourdieu)
- Réserver des créneaux avec ADG drones
- Confirmer les attestations de tournage avec les différents lieux de tournage (Palais des Papes, MG's B,...)
- Installation de la structure et écran pour la projection multivision (10/02 essai en 0E36)
- Acheter le catering pour le tournage prévu au Pandora

### DIRECTION ARTISTIQUE :

- Choix des vêtements, répétition du Aka et de la chorégraphie avec les acteurs.
- Identifier les acteurs et leur donner le scénario, les créneaux de tournage, le brief pour le choix des costumes, jeu d'acteur,...
- Imprimer les fiches de tournages (horaires et lieux pour acteurs)
- Choix des 12 personnages du menu + contact + prise de rendez-vous pour shooting photo

### ENVIRONNEMENT SONORE :

- Détailler l'environnement sonore de chaque coups portés pour Pierre Bourdieu et Diam's
- Recherche de sons et effets sonores pour réaliser une banque sonore (coups, cris, clic de menus, chargements, roulades,...) soit sur Internet ou à réaliser au H4N ou planifier d'en enregistrer certains avec Bruno Levee (Bruitage curseur (passage, sélection, validation du curseur sur un icône) / Bruitage explosion / Bruit de porte qui grince (Menu fight) et BAAM! (menu terrain - validation et fermeture de portes métalliques) / Bruit de cliquetis ou mécanismes (Jauge) / Bruit de sélection (“clic” ou autre) / Voix off - présentation des logos (écran licences) + Annonce des langues / Bruitage “validation de la langue” / “Bruit du vent” + oiseau (?) / Roulade / Aka de présentation des personnages / “Boom” du choc de l'atterrissage
- Réaliser un brief des ambiances voulues pour chaque moments du jeu vidéo =
  - *Musique “Mozart” en son sourd*
  - *Musique “Les sardines” en son sourd*
  - *Musique douce, de contemplation pour le prologue (X1), (LUC?)*
  - *Musique frénétique, épique pour le prologue (X1), (LUC?)*
  - *Jingle d'introduction logo “Press start” (LUC?)*
  - *Musique du menu de sélection (perso + terrain), (LUC?)*
  - *Musique de jeu vidéo 1 - combat 1. (LUC?)*

### ENVIRONNEMENT VIDÉO :

- Planifier les session de montage vidéo
- Filmer sur fond noir de la fumée.

- Faire le menu de la console (choix du jeu vidéo) / OU effet "Écran cathodique".
- Menu "choix des langues" : fond noir + icônes qui clignotent et 4 langues (sans sons / Curseur).
- Image introductive avec logo (fond kitsch orange / jaune) + "press start" mêler contemporain et 8 bits + photos de tous les persos qui se font face.

### **ENVIRONNEMENT PHOTO :**

- Prendre la photographie d'arrière plan du jeu + retouches pour ambiance singulière (apocalyptique)
- Faire les photos de chaque combattants (X12)
- Faire les éléments visuels mineurs (logo "loading", coups portés, introduction jeu vidéo,...)
- Faire la Terre en version cartoonisée.
- Faire les 3 images du choix du mode d'affrontement ("histoire" / "Combat rapide" / "Multijoueur")
- Image "sélection langue" (éclair / fond bleu effet Jeu 8 bits // Typographie en "escalier")
- Réalisation des éléments visuels principaux du jeu vidéo : Menu de sélection combattants, menu de sélection terrains, menu "pause", écran "A VS B", menu introduction.

## **MARS**

### **LOGISTIQUE :**

- Réserver la salle de Bruno Levee pour réaliser les enregistrements sonores (cris, voix, sons annexes : public,...)

### **ENVIRONNEMENT SONORE :**

- Enregistrer les voix de Diam's et Bourdieu (Avec M. Levee : Voix off (CF. Découpage technique, Cris de douleurs / cris de motivation,
- Coups portés Diam's (X...) + cris (?), Coups portés Bourdieu (X...) + cris (?), Public,))
- Détailler l'environnement sonore de chaque coups portés pour Pierre Bourdieu et Diam's :

### **ENVIRONNEMENT VIDÉO :**

- Réalisation du générique de fin sous photoshop + Final Cut

### **ENVIRONNEMENT PHOTO :**

- Faire un time-lapse du ciel (temps sombre - nuageux)

# **REMERCIEMENTS**

**Pierre Louis Suet,**

**Damien Malinas ainsi que toute l'équipe pédagogique de l'Université d'Avignon et des pays du Vaucluse.**

**Nous voulions remercier tout particulièrement :**

**Benoit et Pascal Gentil (le duo de choc) , Bruno Levee, Mathieu Pradalet, Laura Kaury, Dani Los, Morgane Davain, Léa Nicolleau, Martin Obadia, Benjamin Blandin, Luke Menneteau, Romane Caron, Erwan Maguet, Sophie Giely, Damien Amadieu, Jacques Chauvajol, le cinéma Pandora, ADG Drôme, Radio Campus Avignon, la DOSI, le STIL, le SUAPS.**