



Projet de diplôme : «Alex»

Travail individuel

Conception d'un décor naturel et d'un décor studio inspiré du roman noir «Alex» de Pierre Lemaitre. Ce projet fut conçu sur une période de 6 mois comme travail final présenté lors d'un oral de diplôme.

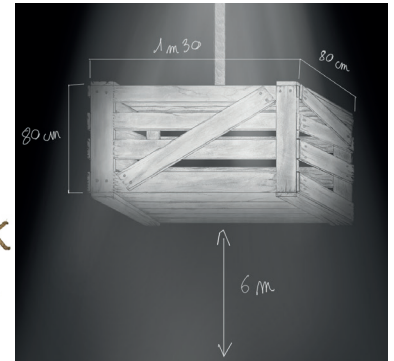
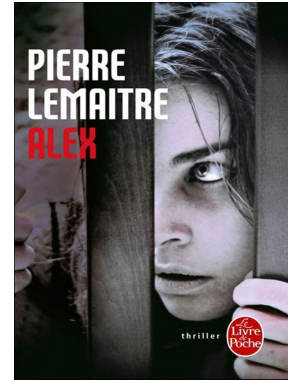
Le livre raconte l'histoire d'Alex, jeune femme qui se fait kidnapper et laisser à l'agonie enfermée dans un hangar désaffecté. Elle finit par s'enfuir avant d'être retrouvée par la police. En effet, Alex est loin d'être une victime mais plutôt une meurtrière. Suite à de nombreux abus subits par des hommes dont son propre frère durant son enfance, elle recherche désespérément ses agresseurs afin de se venger.

Le premier décor en milieu naturel se situe à l'intérieur d'une ancienne usine de la Babcockerie. Ce lieu représente une scène dans le hangar désaffecté, dans lequel Alex est enfermée dans une petite caisse de bois suspendue à plusieurs mètres du sol. Quatre sous-décor interviennent dans cet espace faisant référence à différents traumatismes du passé d'Alex dont l'état mental est de plus en plus critique. La référence principale pour ce décor est «Dogville» de Lars Von Trier dont la mise en scène et les décors apportent une notion théâtrale et irréaliste appuyant ainsi les différentes hallucinations qui se présentent autour de la cage d'Alex.

Référence

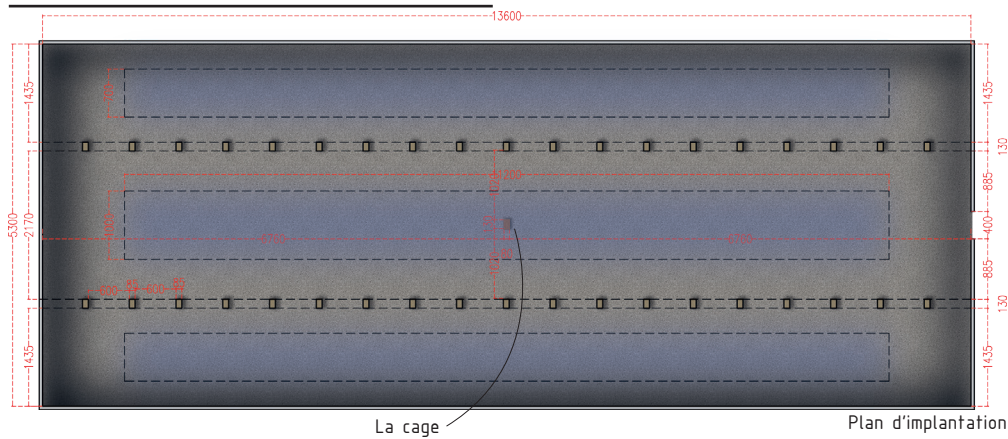


Dogville, Lars Von Trier

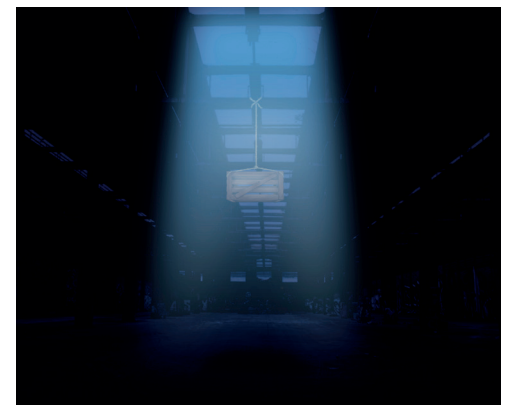


Croquis de la cage

Le hangar et la cage

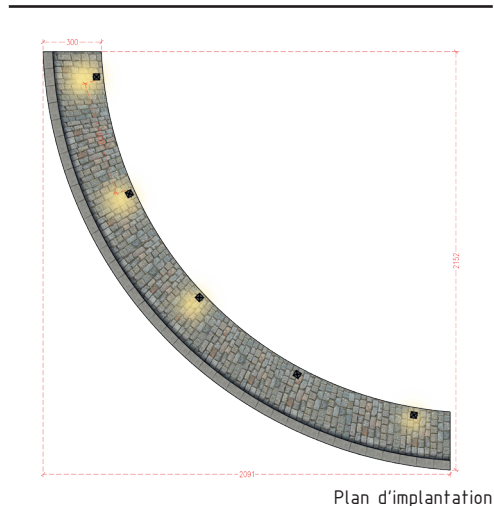


Vue caméra



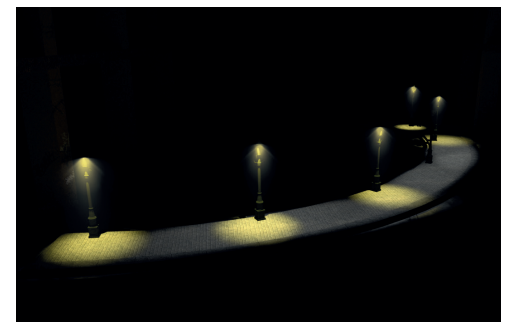
Premier plan de la cage dans le hangar

Le trottoir (Sous-décor 1)



Croquis

3D Vray



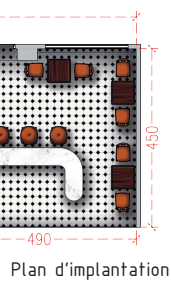
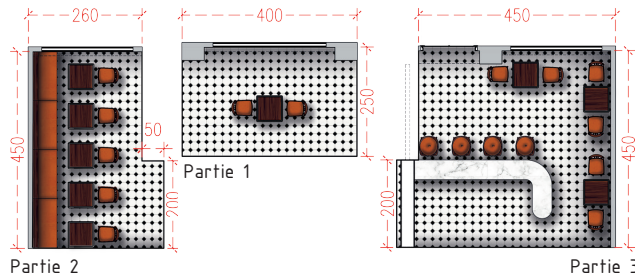
Apparition du trottoir dans la pénombre du hangar



Projet de diplôme : «Alex» (décor naturel)

Le café (Sous-décor 2)

Sous-décor en trois parties faisant passer le café d'un décor théâtral (partie 1) lors de son apparition dans le hangar à une immersion totale dans ce même café avec l'arrivée de deux autres parties.



Vue 3D Vray

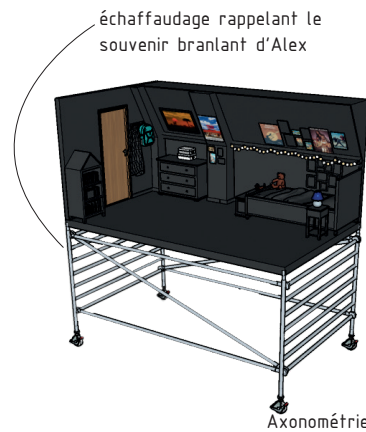
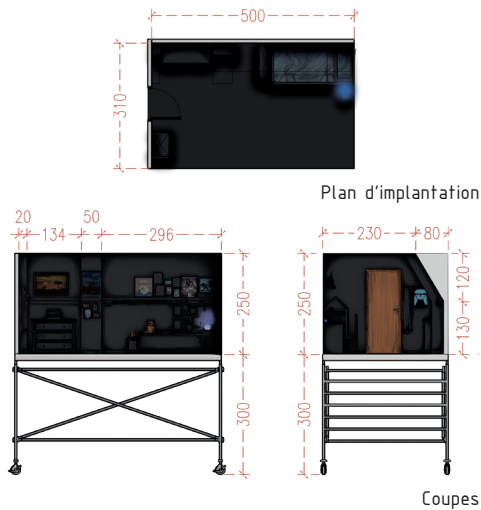


Vue caméra de la partie 3

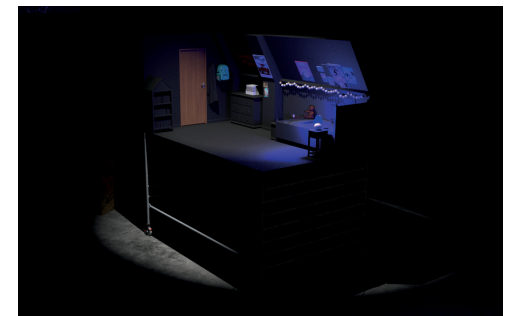


Vue caméra de la partie 3

La chambre d'enfant d'Alex (Sous-décor 3)



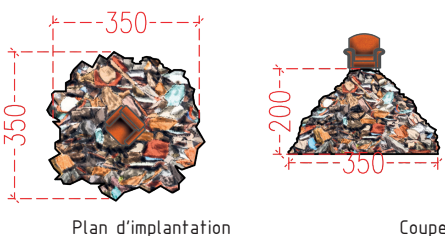
Vue 3D Vray



Vue caméra apparition de la chambre dans le hangar

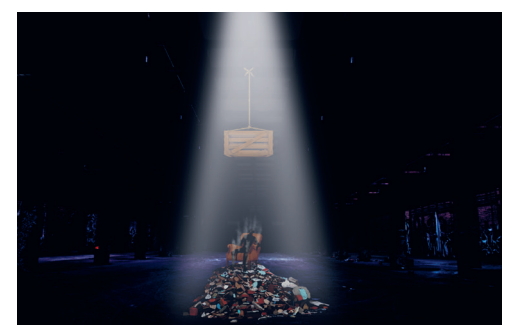
Le monticule de gravas (Sous-décor 4)

Dernier sous-décor final représentant l'une des victimes d'Alex entrain de se dissoudre sous sa cage. Cette dernière scène est représentée sur un tas de gravas rappelant l'environnement du hangar désaffecté.



Croquis

Vue photoshop



Dernier plan de la cage au dessus du monticule

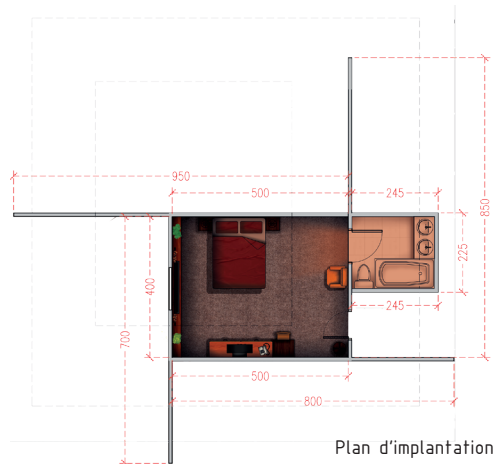


Projet de diplôme : «Alex» (décor studio)

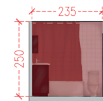
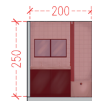
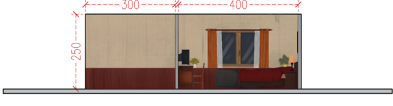
Le décor studio représente la scène finale avec Alex. Cette dernière, en fuite à cause de la découverte par la police de ses meurtres, décide de quitter la France. La protagoniste prend donc une chambre d'hôtel la veille de son départ où elle se met à boire et prendre des médicaments. Complètement ivre, elle hallucine à nouveau et voit les murs de sa chambre d'hôtel s'écarter et disparaître laissant apparaître ceux de sa chambre d'enfant. Elle s'enfuit de ses mauvais souvenirs et se retrouve dans la salle de bain de sa chambre d'hôtel. Alex met fin à ses jours en s'ouvrant le crâne sur le lavabo avant de s'écrouler sur le lit.

Le décor studio principal est une chambre d'hôtel des années 90 avec une inspiration de motel américain resté dans son jus. L'ambiance y est suintante, feutrée, étouffante avec des couleurs chaudes et différentes matières (moquette, bois, velour etc). À l'inverse du sous-décor de la salle de bain dans laquelle se déroule le climax de la scène. Cette dernière n'est composée que de matériaux froids et brillant (carrelage, rideau de douche en vinyle) dont le carrelage mural blanc et bombé donne une impression de chambre capitonnée.

L'ambiance lumineuse dans ces deux décors est chaude et naturelle. Seules les lampes présentes dans la chambre éclairent l'espace et la couleur sanguinolente de la salle de bain est donnée par le rideau en vinyle rouge qui se reflète sur les murs.



Plan d'implantation



Coupes

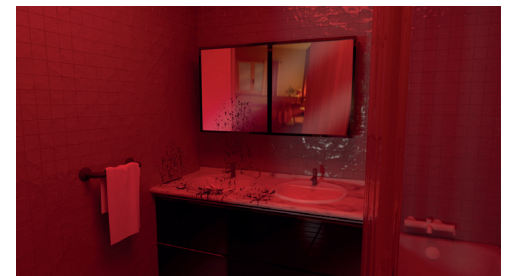
Vue 3D Vray



Vue caméra chambre d'hôtel côté salle de bain



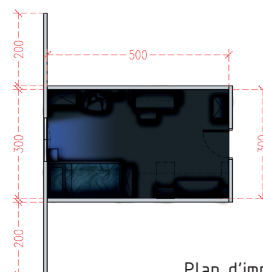
Vue caméra chambre d'hôtel côté fenêtre



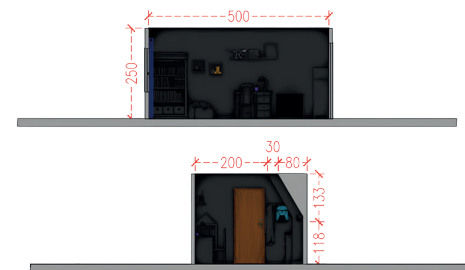
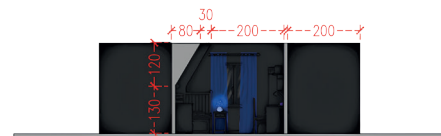
Vue caméra salle de bain

La chambre d'enfant d'Alex (Sous-décor)

Une fois les feuilles décors de la chambre d'hôtel disparues dans l'obscurité, ce sont ceux du décor de la chambre d'enfant d'Alex qui sortent de la pénombre. Cette séquence ce passant dans les souvenirs d'Alex, la chambre est donc traitée seulement en monochrome gris anthracite. Seul quelques petits détails marquant pour la protagoniste sont colorisés (posters, peluches etc...) dont la porte (élément traumatique) qu'elle tentait de verrouiller pour empêcher son frère de rentrer et sa veilleuse (élément rassurant) qui reflète une lumière bleue et froide.

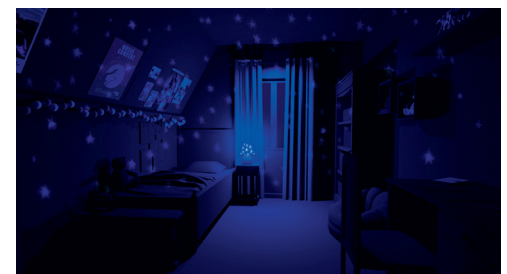


Plan d'implantation



Coupes

Vue 3D Vray



Vue caméra apparition de la chambre d'enfant d'Alex



«Un soir sur les docks»

Travail en collaboration

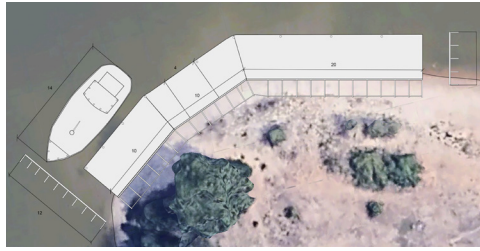
Conception d'un décor naturel situé à l'Étang du Corra pour l'adaptation de la BD «La Fille du Professeur» d'Emmanuel Gilbert et Joann Sfar.

Nous avons imaginé une scénographie pour la scène des docks. Dans cette partie de la BD, Liliane et Imhotep se sont enfuis de chez le professeur et s'apprêtent à demander un bateau pour partir en Égypte. Ils se retrouvent face à une embuscade et la situation tourne vite au drame. Nous avons donc représenté une partie des docks, avec le pont où se déroule l'agression de la momie, ainsi qu'une Goélette où Liliane se fait emmener par les malfaiteurs.

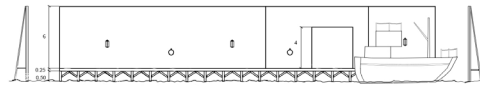
Storyboard



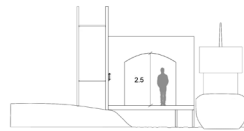
Plan



Élévations

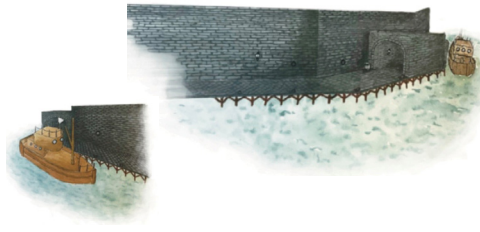


Elevation frontale

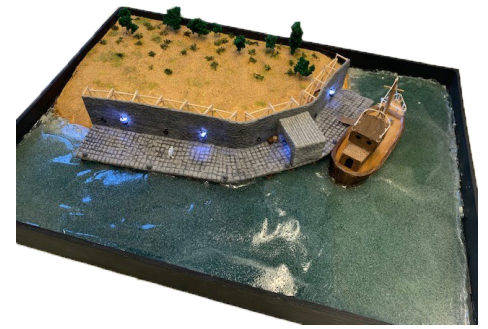


Elevation de profil

Perspectives



Maquette



«Barton Fink» en 80

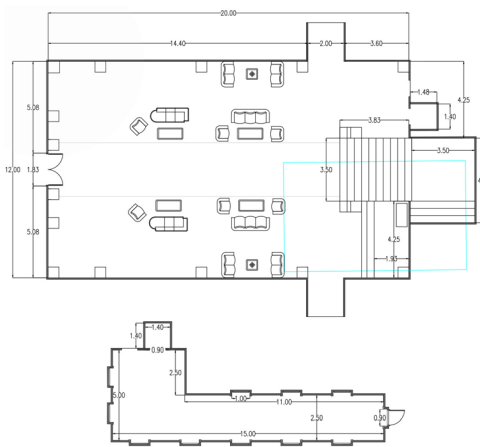
Travail individuel

Adaptation de deux décors du film «Barton Fink» des frères Coen dans les années 1980. Il s'agissait de représenter le hall de l'hôtel Earl dans lequel séjournera le protagoniste principal, ainsi que le couloir qui le mène à sa chambre.

Pour ces deux décors je me suis inspirée des anciennes maisons closes des années 70, du film «Blue Velvet» de Lynch pour les matières feutrées ainsi que de «Suspiria» de Argento pour la colorimétrie des espaces.

L'objectif était de réaliser une préfiguration de la suite tragique du film, c'est-à-dire du meurtre de l'amante de Barton dans son propre lit d'où l'imagination de décors aux ambiances charnelles, sanglantes et inquiétantes.

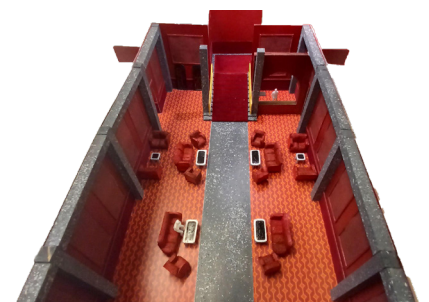
Plans



Vues Caméra format 1.85:1



Maquette





Projet d'éco-construction

Travail en collaboration

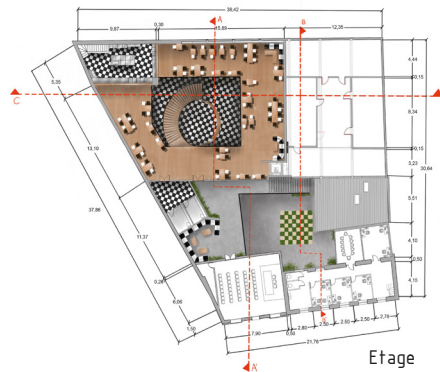
Conception d'un ERP hybride nommé «Le Plateau», regroupant plusieurs espaces alliant divertissement, réflexion, détente et stratégie. Ce lieu situé à la Marbrerie dans la ville de Montreuil offre de nombreuses possibilités aux visiteurs via un thème commun : Le jeu.

Il est tout d'abord possible de profiter de l'espace de jeux de société, pour se retrouver entre amis ou en famille autour d'un paquet de cartes ou d'un plateau de jeu. «Le Plateau» propose aussi un espace dédié aux jeux de rôles avec diverses salles à thèmes.

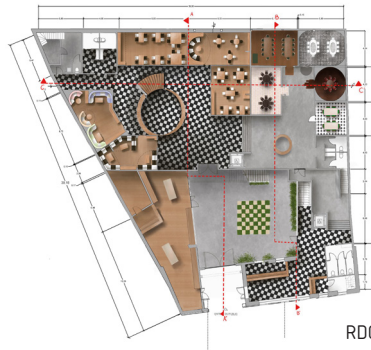
Pour ceux recherchant une immersion totale, le lieu dispose de trois escapes games pour des parties grandeurs nature.

Enfin les visiteurs auront la possibilité d'accéder à la salle de jeux d'arcades dans une ambiance année 80.

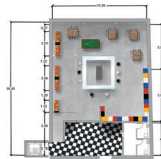
Plans



Etage



RDC

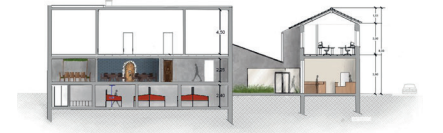


Sous-sol

Coupes au 1/100ème



Coupe A



Coupe B

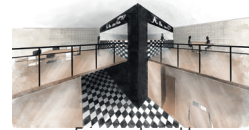


Coupe C

Perspectives



Espace jeux de société



Espace buvette



Salle Aventure

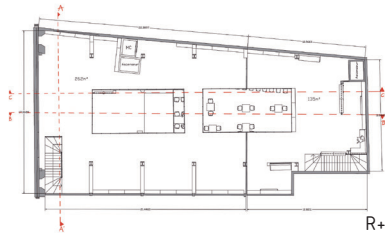


«Fenêtre sur Court»

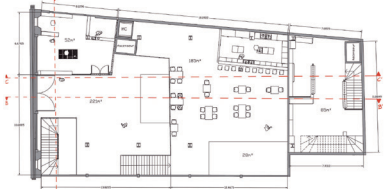
Travail individuel

A l'ère où les films sont de plus en plus longs et où les séries surplombent l'audiovisuel en enchaînant les saisons, le projet «Fenêtre sur Court» intervient pour redonner vie et gloire aux origines du cinéma : le court métrage. Cette réhabilitation esi située dans l'ancienne station électrique, la sous station Voltaire dans le 11ème arrondissement de Paris. Elle a pour objectif d'offrir à nouveau de la visibilité aux courts métrages et ainsi encourager les jeunes équipes de films et les professionnels adeptes de cet art à se lancer. «Fenêtre sur Court» proposera avant tout des projections de courts métrages, des conférences avec les équipes du film, une médiathèque sur le septième art, un vidéoclub, un petit restaurant/bar ainsi qu'un stock d'accessoires de cinéma accessibles à tous ceux voulant se lancer dans la réalisation. Ce projet sera donc un lieu de rencontres, de connaissances et de divertissement où professionnels et amateurs se cotoieront. «Fenêtre sur Court» sera réfléchi et échafaudé à la manière de l'architecte d'intérieur, Clodagh.

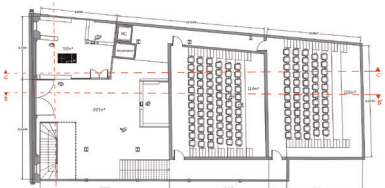
Plans



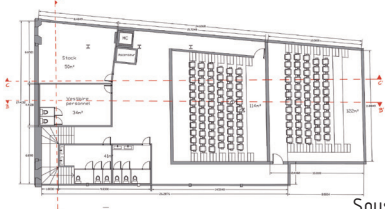
R+1



Mezzanine



RDC



Sous-sol

Vues 3D



Vue accueil/restaurant



Accueil



Espace médiathèque

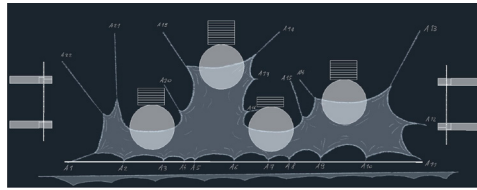


Scénographie «Le malade Imaginaire»

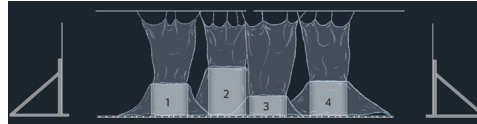
Travail en collaboration

Conception d'une scénographie au théâtre du Rond Point pour la pièce «Mauvaises Filles» de Sonia Chiambretto, une oeuvre sur le placement des jeunes filles à travers le temps du couvent jusqu'au centre éducatif fermé qui nous plonge dans leur quotidien. Scénographie inspirée d'une toile d'araignée pour symboliser le piège, le danger mais aussi le contrôle. Cette dernière se compose de quatre podiums sur lesquels se trouveront les personnages. Ces podiums tous recouverts de lycra blanc dont des pans de tissus remonteront à l'arrière des podiums afin de donner une impression de hauteur, d'enfermement sur les actrices et donc d'oppression. Le choix du lycra comme matière offre de nombreuses possibilités pour les actrices notamment dans la mise en scène, des jeux d'ombres, de projections, d'apparitions et de disparitions. Des élastiques traversent le décor de part et d'autre de la scène appuyant ainsi l'impression d'une toile d'araignée dans laquelle les filles sont prises au piège.

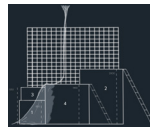
Plan



Coupes



Coupe AA'

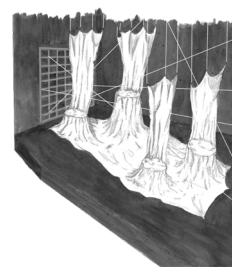


Coupe BB'

Affiche



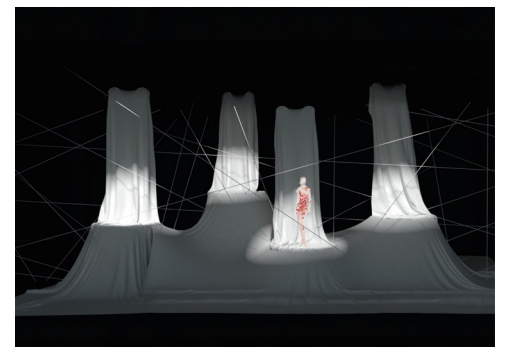
Croquis



Maquette



Vue 3D

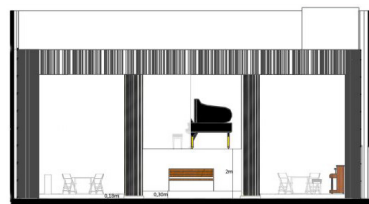
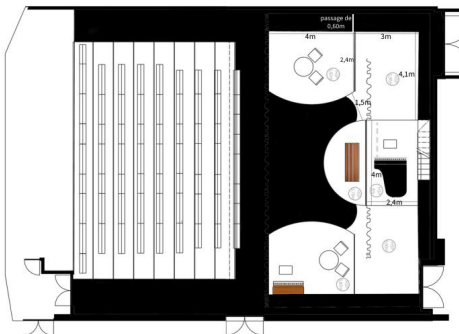


Scénographie «Colette B»

Travail en collaboration

Réalisation d'une scénographie pour la pièce «Colette B» de Joséphine Serre au Théâtre National de La Colline. L'oeuvre tourne autour des souvenirs de la vie d'une femme, Colette B et de son lien avec son amant Amer M qui a fait l'objet d'une première pièce de l'auteure. Nous avons décidé de réaliser une scénographie abstraite et épurée, qui grâce à l'ambiance et aux lumières suggère ce que nous voulons mettre en avant. En effet, notre objectif était de représenter visuellement le souvenir associé à l'amnésie du personnage. Pour cela nous avons opté pour une scène blanche en plusieurs parties distinctes qui représentent des fragments de la vie de Colette. Nous y mettons en avant seulement les objets ayant eu un impact dans son passé.

Plan

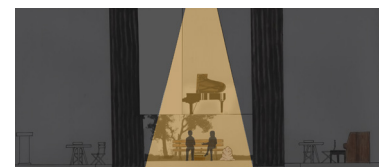


Coupe au 1/50ème

Perspectives



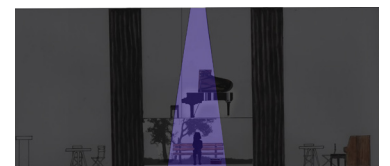
Storyboard



Partie III, scène 2



Partie III, scène 5.1



Partie III, scène 4