



MEMOIRE MASTER 1

MARGOT CLAVEL

2016/2017



Quatre colosses aux muscles saillants et aux veines prêtes à éclater traversent la campagne désertique à bord d'un énorme 4x4. Ils n'ont qu'un but, lancer une offensive contre les sirènes.

Au bord de l'eau, les naïades sentent la menace et se préparent à faire front. Le chaos est imminent...

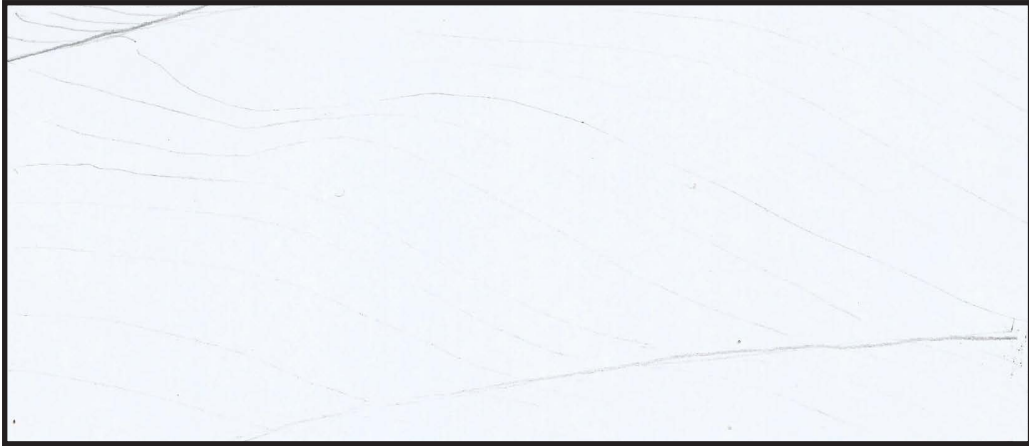
La problématique du film porte sur la violence inconsciente des enfants, particulièrement, leur capacité à prendre le pouvoir sur quelque chose de plus petit qu'eux.

Qu'arriverait-il si leurs figurines prenaient vie dans un monde parallèle ?

Sans aucun jugement de valeur les enfants, tels des dieux, seraient capables de décider qui peut vivre, qui peut mourir. C'est comme ça, c'est le jeu. Face aux grands, les petits s'écrasent.

Et si nous aussi, nous étions dominés par un enfant-dieu qui s'amuse avec ses petits soldats ?

D'une dizaine de minutes, Des Sirènes et Des Guns est mon premier court-métrage. Il nous plonge dans un imaginaire fantasque, dans lequel de véritables acteurs incarnent des jouets. L'enjeu du film porte sur le travail des différentes échelles de taille et de réalité. Il jongle entre les visions de ces acteurs déambulant dans des paysages étranges et celles de jeunes enfants en train de jouer. Les figurines manipulées subissent toutes sortes de tortures et terminent en miettes. Les enfants sont comme des dieux tout-puissants. Ils manipulent et cassent. Les seuls à avoir la parole dans le film, c'est eux.

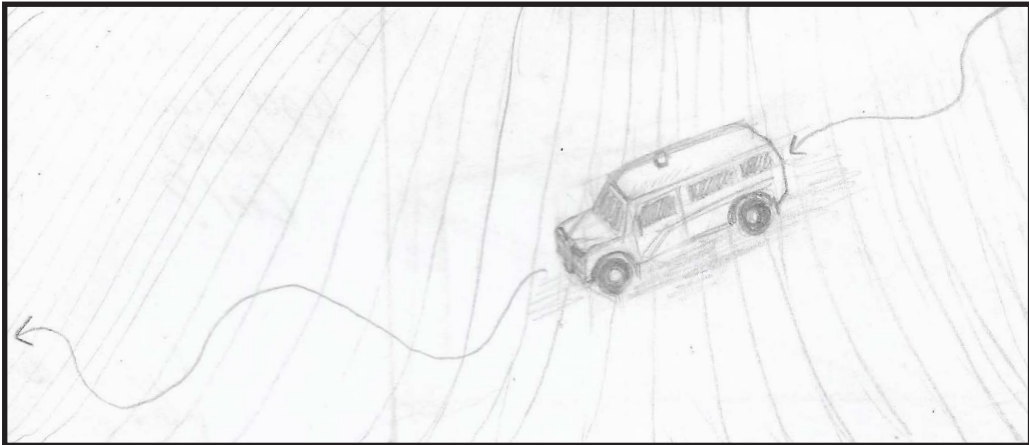


SEQ 1 / 1

Pano sur immensité des champs + titre.

IMAGE: Très large et point de vue très éloigné. Longue focale (85 mm). Surexposition + filtre (main) qui obstrue progressivement l'image (apparition du titre).

SON: Moteur de 4x4 très lointain. Ambiance pesante et enfermante. A l'apparition du titre des bruits un léger écho de détonation, une voix enfantine murmure quelque chose (une onomatopée?).



1 / 2

Le 4x4 zigzague doucement de droite à gauche, sans aucune logique. Le sol est désertique.

IMAGE: Plongée, cadre très large et point de vue très éloigné. Longue focale (85 mm). Surexposition + léger flou.

SON: Le moteur du 4x4 au loin. Une voix enfantine l'imité en écho, elle est à peine audible.

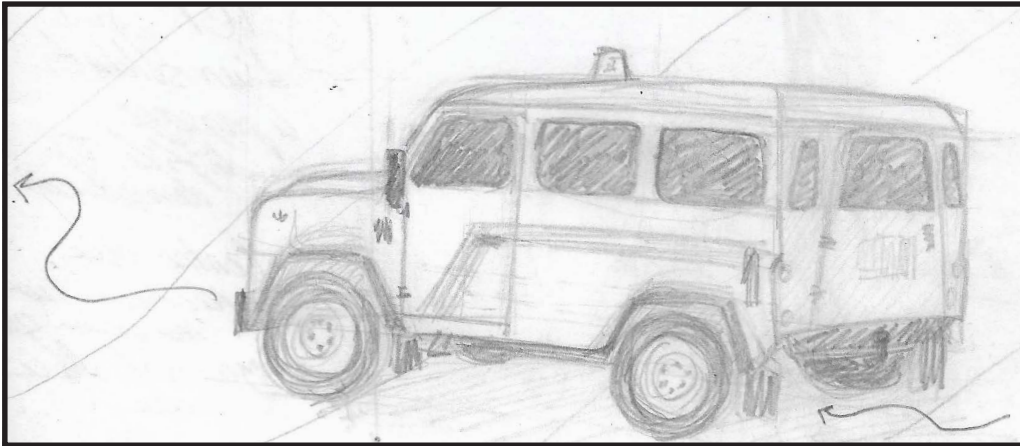


1 / 3

Le 4x4 zigzague doucement de gauche à droite, sans aucune logique. Il roule sur une herbe verte.

IMAGE: Plongée, cadre plus serré, point de vue éloigné. Longue focale (85 mm). Surexposition.

SON: Le moteur du 4x4 est plus présent.

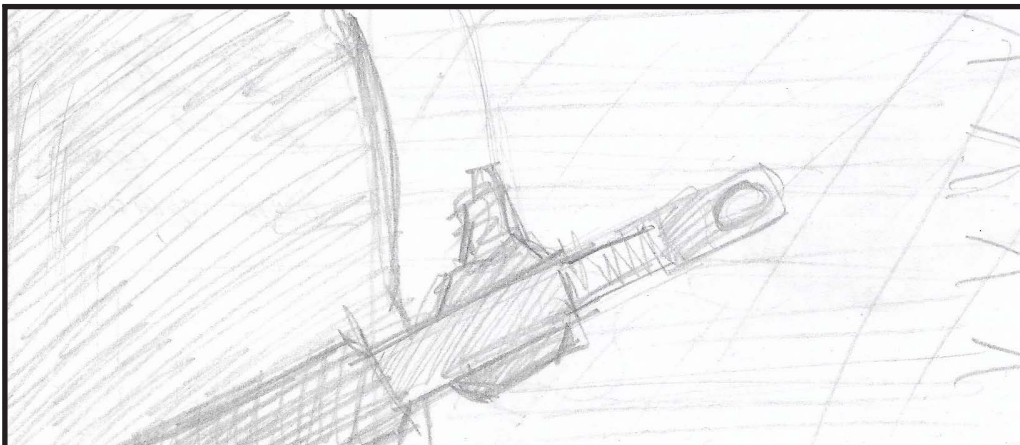


1 / 4

Le 4x4 zigzague doucement de droite à gauche, sans aucune logique. Il roule au milieu d'une herbe colorée.

IMAGE: Plongée plus légère. Cadre plus serré. Longue focale (85 mm). Surexposition.

SON: Le moteur du 4x4 très proche. Les roues écrasent l'herbe sèche qui craque.



SEQ 2 / 5

INT 4x4 qui continue de rouler. Une mitrailleuse au premier plan. Derrière, le paysage défile.

IMAGE: TGP. EXT surexposé, INT sous-exposé (contre jour).

SON: Moteur très fort (depuis INT 4x4). Cliquetis de la route et des corps ballotés.

[Durée 2/3 secondes jusqu'au plan 8].



2 / 6

INT 4x4 qui continue de rouler. L'oeil d'un homme qui regarde dans le vide, sans cligner des yeux.

IMAGE: TGP oeil gauche, oeil droit à demi hors cadre. EXT surexposé, INT sous-exposé. Reflection légère sur l'oeil g.

SON: IDEM.



2 / 7

INT 4x4 qui continue de rouler. Une bouche féminine et pincée.

IMAGE: TGP. Même contre jour.

SON: IDEM.



2 / 8

INT 4x4 qui continue de rouler. Muscles pectoraux saillants.

IMAGE: TGP. Contre jour, contrastes importants pour faire ressortir les muscles.

SON: IDEM.

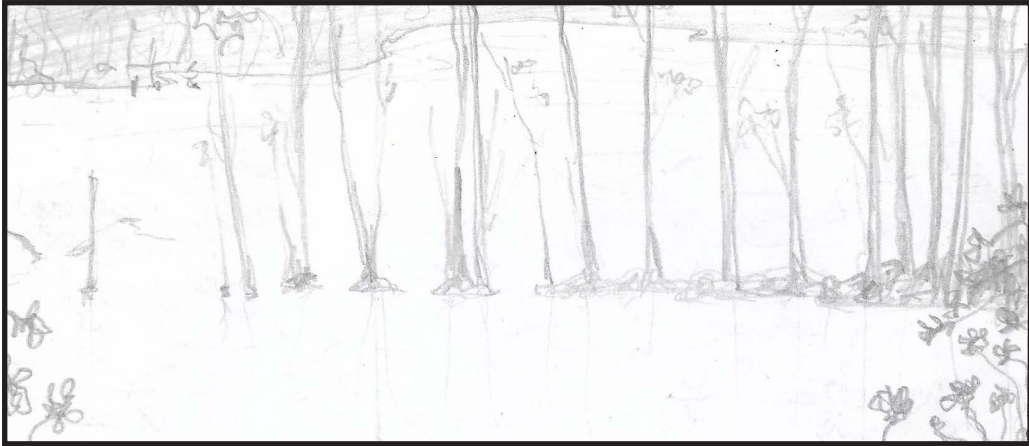


2 / 9

INT 4x4 qui continue de rouler. Quatre soldats immobiles sont ballotés par les à-coups de la route. Ils regardent devant eux, dans le vide. A l'arrière plan, on ne distingue pas de conducteur.

IMAGE: Contre plongée légère. EXT surexposé, INT sous-exp. Reflection sur les muscles pectoraux. Tremblements du 4x4.

SON: IDEM + cliquetis des armes.



SEQ 3 / 10

Abords d'un lac, des arbres poussent en plein milieu.

IMAGE: Plongée légère. Sous-exp. Douceur. Couleurs intenses (voire filtre monochrome violet).

GLASS PAINTING: Le ciel rose se reflète dans l'eau du lac.

SON: Ambiance paisible. La faune (insectes, oiseaux) envahit le champ sonore. Grillons très présents.



3 / 11

Abords du lac. Des fleurs violettes emplissent les 3/4 du cadre.

IMAGE: IDEM + Réflexion sur les fleurs au premier plan. La forêt obscure sur l'autre rive.

GLASS PAINTING: Le ciel rose se reflète dans l'eau du lac.

SON: IDEM + végétation (feuilles qui bougent au vent) + sons eau artificielle (ruisseau, fontaine?)



3 / 12

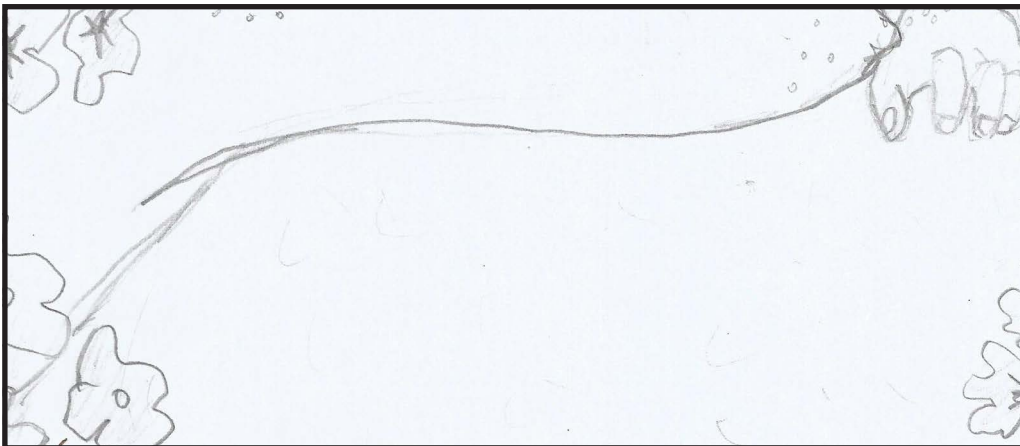
a: Des fleurs violettes et roses emplissent l'intégralité du cadre. Une femme à la peau claire se redresse et entre dans le champ (Maureen). A sa gauche, les fleurs sont roses foncées.

b: Elle s'étire et regarde la femme couchée à ses côtés (Aurélié). Les fleurs derrière celle ci sont turquoise et violettes. Puis elle tourne la tête sur sa gauche.

IMAGE: IDEM + Plongée. Longue focale. Panoramique qui suit l'étirement de la première femme.

GLASS PAINTING: Le ciel rose se reflète dans l'eau.

SON: IDEM + une femme chante d'une voix douce et envoûtante (voix off) + On n'entend jamais les sons provoqués par les corps des sirènes.



3 / 13

Gros plan sur le bras d'une femme (Leona). Elle est appuyée sur une étrange surface rose clair. Les fleurs autour d'elle sont de la même couleur. Sa peau est très pâle et nacrée. De grosses gouttes de rosée ne sèchent pas sur son bras. Elle reste immobile jusqu'à ce qu'un insecte vienne se promener à côté de sa main. Elle l'écrase.

IMAGE: IDEM + Plongée (raccord regard avec le plan précédent). Longue focale.

SON: IDEM, la voix poursuit sa chanson.



3 / 14

Les quatre sirènes se prélassent au bord de l'eau (qui est à droite du cadre). (de g. à dr. Nadège, Leona, Aurélie, Maureen).

IMAGE: IDEM + légère plongée. Des branches au premier plan, aux couleurs violacées. Les couleurs des fleurs qui entourent les sirènes correspondent à celles de leurs queues.

GLASS PAINTING: L'eau rosée à droite.

SON: IDEM, la voix poursuit sa chanson.



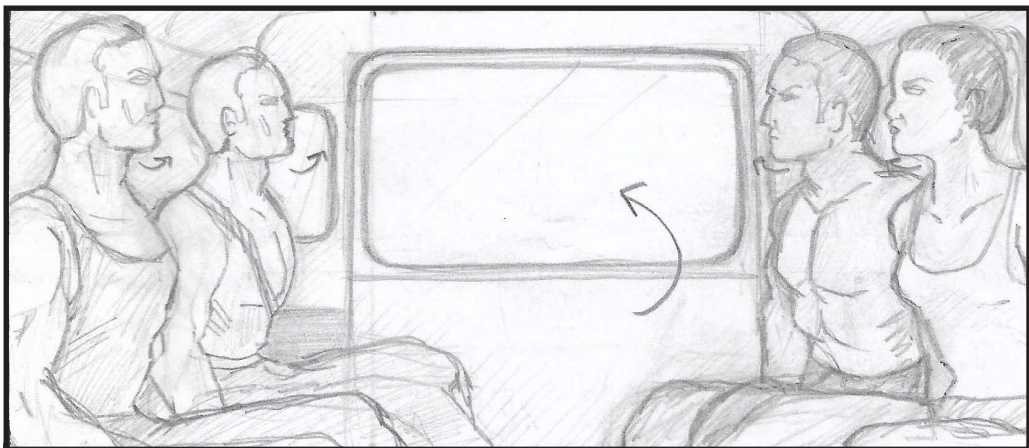
SEQ 4 / 15

Le 4x4 est à l'arrêt. Il se camoufle au milieu des hautes herbes.

IMAGE: Contre plongée, très longue focale (la caméra est positionnée en bas de la colline). Surexposition.

GLASS PAINTING: Le ciel au dessus du 4x4 est jaune et vert. (dispositif avec la grande vitre?)

SON: L'écho de la chanson se perd dans le ronflement sourd du 4x4 à l'arrêt.



4 / 16

INT 4x4. La porte s'ouvre d'elle même. Les soldats tournent la tête en même temps dans sa direction.

IMAGE: EXT. sur exposé, INT sous exposé. Reflections sur les visages.

SON: La porte s'ouvre dans un grincement étrange. Le ronflement du 4x4 depuis l'intérieur (changement à l'ouverture de la porte? son du moteur extérieur?)



4 / 17

Les soldats descendent lentement du 4x4. Ils se placent juste derrière, et s'alignent. La porte se referme d'elle même.

IMAGE: Surexposition. La caméra au niveau de la roue

SON: Le ronflement du 4x4. Le bruit des pas et des brindilles écrasées en gros plan sonore.

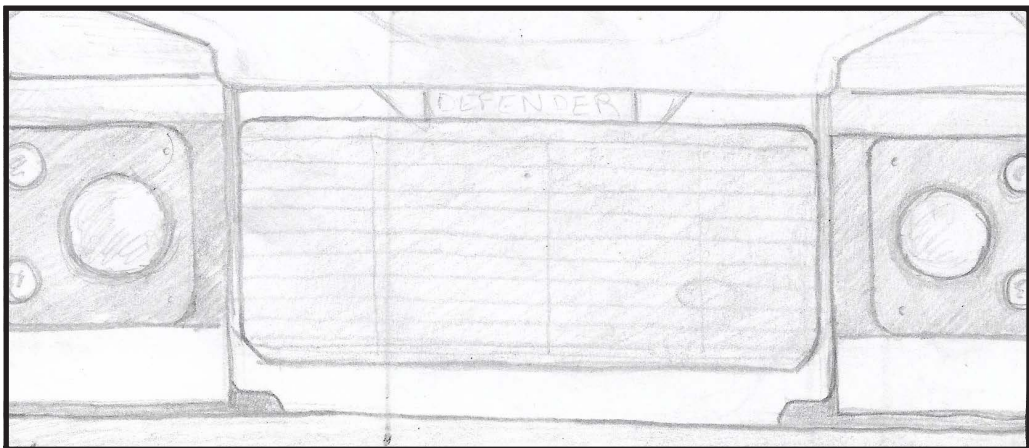


4 / 18

Une fois que le dernier soldat entre dans le champs, ils forment un mur de muscles. Immobiles un instant, ils tiennent leurs armes et les mettent en position.

IMAGE: Surexposition. Légèrement de biais par rapport aux personnages. Les muscles tannés transpirent de grosses gouttes de sueur.

SON: Le ronflement du 4x4 est de plus en plus fort.



4 / 19

Pare choc du 4x4.

IMAGE: Gros plan sur le pare choc. Surexposition. Les phares sont comme des yeux menaçants.

SON: Le ronflement du 4x4 est encore plus fort. En hors champs on entend les soldats avancer en rythme sur l'herbe sèche.



4 / 20

Les soldats avancent en rythme, lentement et mécaniquement, le 4x4 immobile reste derrière eux.

IMAGE: Surexposition. Longue focale, la caméra est positionnée en bas de la colline. Au bout d'un moment, les soldats passent sous l'ombre d'un arbre.

GLASS PAINTING: Le ciel est vert et jaune, des trainées de couleurs au dessus des personnages. (dispositif de la grande vitre?)

SON: Moteur + bruit des pas sur l'herbe sèche en TGP.



5 / 21

Une fleur tremble à intervalles réguliers.

IMAGE: Légèrement sous exp. sauf la fleur dans un rayon de lumière. Sa couleur violette est saturée.

SON: L'écho des pas des soldats, en rythme avec les vibrations de la fleur. L'ambiance générale reste la même (insectes, grillons, etc.). Une voix (off) chante doucement.



5 / 22

L'une des sirènes (Nadège) voit la fleur trembler et se redresse en la fixant du regard. Elle finit par l'arracher d'un geste vif et la donne à sa compagne (Léona) qui la garde entre ses mains.

IMAGE: Contrechamp. La fleur au premier plan est dans un rayon de lumière. Les sirènes sont légèrement dans l'ombre.

SON: L'ambiance reste la même. La voix off s'arrête brusquement.



5 / 23

Les deux autres sirènes au bord de l'eau (Maureen et Aurélie), se retournent vers elles. Puis elles observent le lac et la forêt en face.

IMAGE: Sous exp, surtout sur le corps des sirènes. Un rayon de lumière sur leurs queues de poissons. Les fleurs autour d'elles correspondent aux couleurs de leurs queues (à g. turquoise/violet, à dr. rose foncé).

(fusionner 22 et 23?)

GLASS PAINTING: L'eau du lac rosée.

SON: L'ambiance reste la même.



5 / 24

La forêt en face est trop silencieuse.

IMAGE: Sous exp. Fixe ou léger panoramique de g. à dr.

GLASS PAINTING: L'eau rosée est presque rouge.

SON: L'ambiance reste la même, quelques grillons en moins.

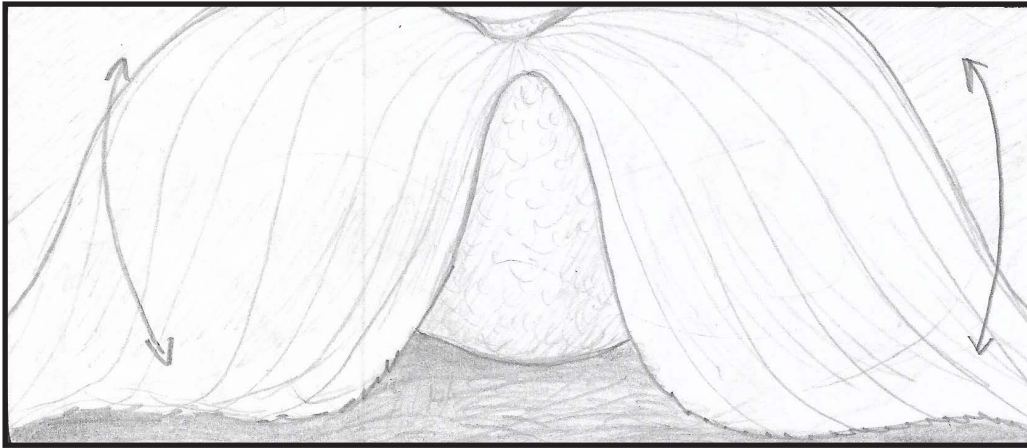


5 / 25

La sirène qui a récupéré la fleur violette l'écrase entre ses mains (Léona).

IMAGE: Très gros plan. Sous exp. sauf les mains en pleine lumière. La couleur violette de la fleur vibre au soleil.

SON: IDEM + Le son de la fleur écrasée entre les doigts puissants.



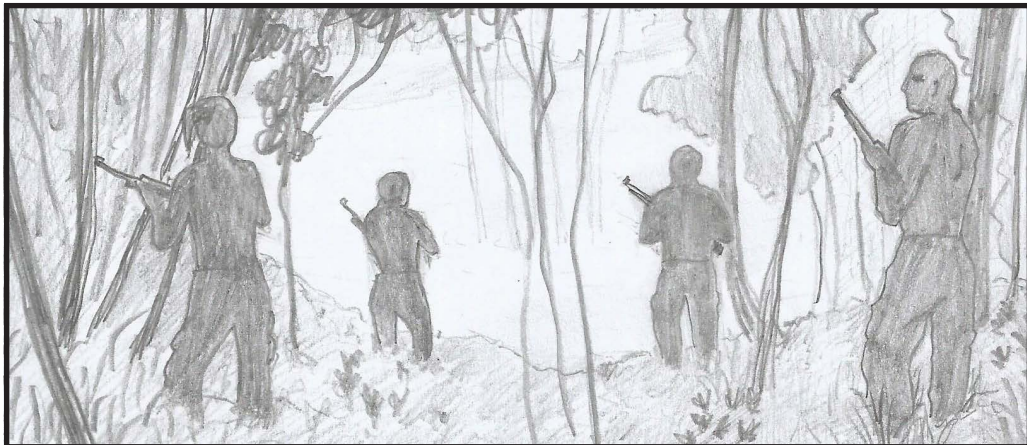
5 / 26

Des nageoires (turquoises et jaune) frappent la surface de l'eau d'un mouvement vertical ininterrompu (Aurélie).

IMAGE: IDEM.

GLASS PAINTING: Eau du lac rosée, presque rouge.

SON: Claquement de la nageoire sur l'eau, qui perce le silence environnant.



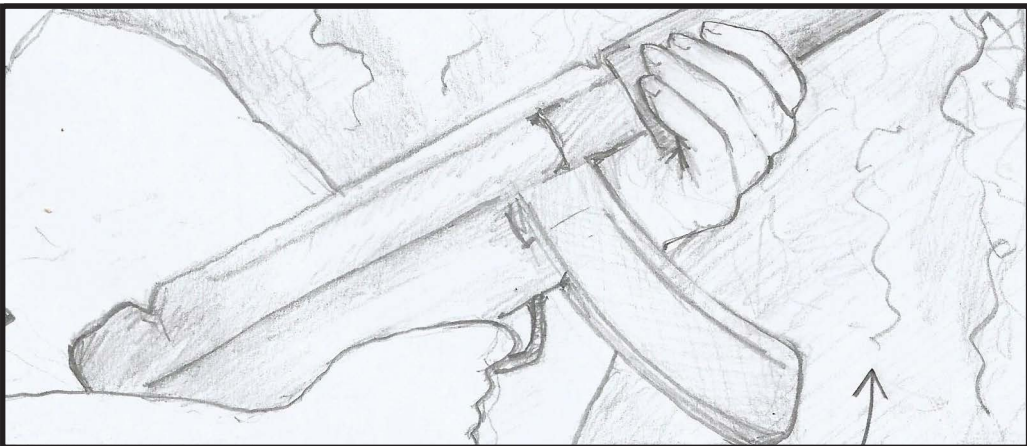
SEQ 6 / 27

Les soldats sont à l'arrêt, ils observent le lac en contrebas. Ils se remettent en marche, sortent du champ en courant.

IMAGE: Fixe. Les soldats sont dans l'ombre et apparaissent comme des silhouettes.

GLASS PAINTING: Eau du lac rouge sang.

SON: Le claquement de la nageoire jusqu'à devenir un écho.



6 / 28

Les soldats s'enfoncent plus profondément dans la forêt, l'arme au point, pour disparaître dans la pénombre.

IMAGE: Lent travelling avant. Les armes des personnages entrent toujours dans le champ avant eux.

SON: Le claquement de la nageoire disparaît dans les bruits des pas des soldats, l'herbe écrasée, les feuilles qui frottent contre les habits, le cliquetis des armes.



SEQ 7 / 29

Les quatre sirènes regardent la forêt, puis se jettent à l'eau à tour de rôle.

IMAGE: La forêt est dans la pénombre, les couleurs des fleurs sont toutes mélangées.

SON: Ambiance du lac. Les grillons ont disparus. Bruits de corps qui plongent à l'eau.

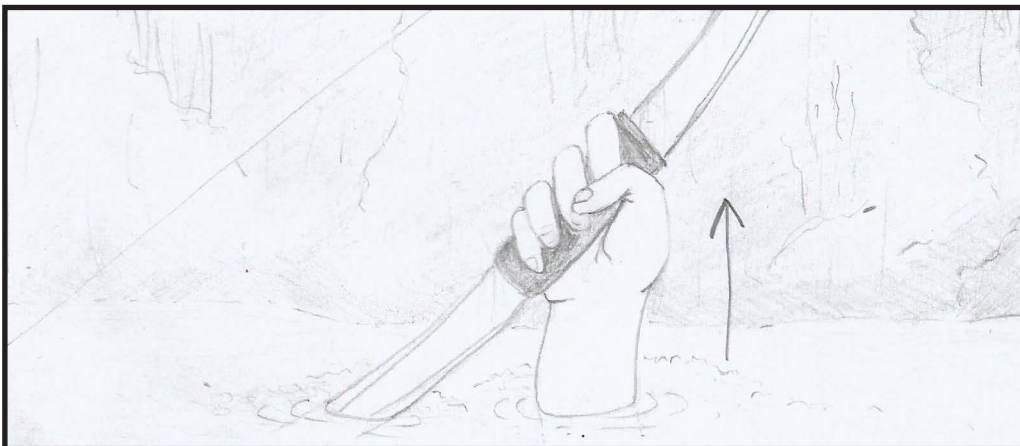


SEQ 6 / 30

Une fleur violette est écrasée par les militaires qui avancent droit devant eux. Derrière, les vestiges d'un avion crashé.

IMAGE: Caméra au niveau du sol, après le passage des soldats, suivi de point sur l'avion crashé). Pieds des soldats + fleur violette au premier plan.

SON: Fleur écrasée.



SEQ 7 / 31

La main déjà sèche d'une sirène sort de l'eau, un immense arc coloré entre les doigts, qu'elle dresse vers le ciel. De l'écume s'est formée tout autour.

IMAGE: Caméra à ras de l'eau. La forêt est sombre derrière. La main sort dans un rayon de soleil. Ralenti.

GLASS PAINTING: L'eau est rouge sang. Des rais de lumière rouge.

SON: L'eau boue.



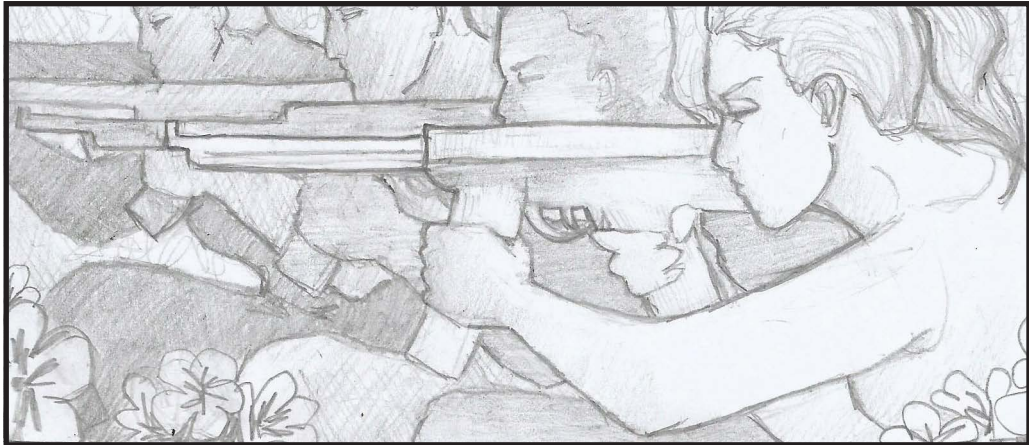
SEQ 6 / 32

Les soldats s'approchent très rapidement, le fusil pointé en avant.

IMAGE: Cadre plus serré. Quelques fleurs colorées en amorce.

GLASS PAINTING: Des rayons de lumière rouge transpercent les arbres.

SON: Les sons des deux atmosphères (soldats + sirènes) commencent à se mélanger.



6 / 33

Les soldats s'agenouillent rapidement, un genou au sol, l'arme pointée droit devant.

IMAGE: IDEM.

GLASS PAINTING: Des rayons de lumière rouge transpercent les arbres.

SON: Les sons des deux atmosphères (soldats + sirènes) commencent à se mélanger.



SEQ 7 / 34

Les quatre sirènes se sont regroupées au milieu du lac, elles sont toutes munies d'arcs imposants et de flèches. Elles attendent de pied ferme les soldats, leurs yeux ont un air de défi.

IMAGE: Panoramique qui suit le mouvement du levé de l'arc. Plan Power Rangers super héroïnes.

GLASS PAINTING: L'eau est rouge sang.

SON: Les sons des deux atmosphères (soldats + sirènes) se mélangent. Sons des corps dans l'eau.



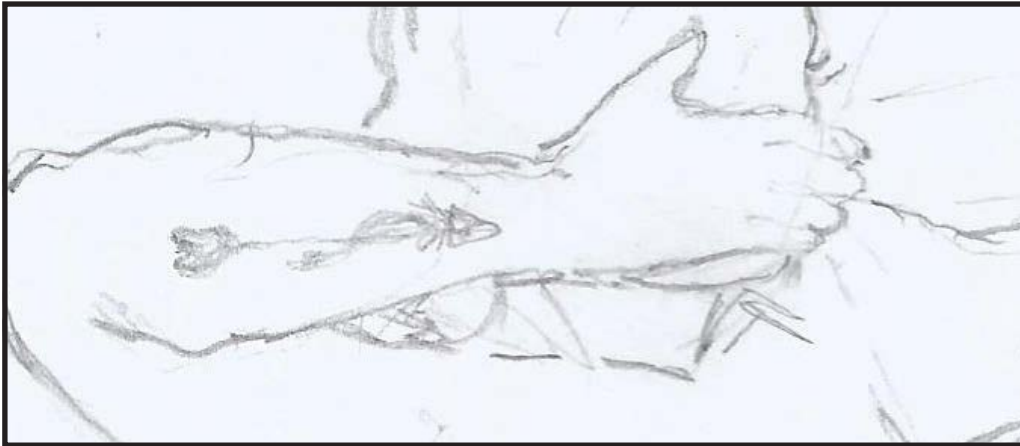
SEQ 6 / 35

Le doigt sur la détente, prêt à tirer.

IMAGE: TGP mitraillette.

GLASS PAINTING: Rayons de lumière rouge?

SON: Silence sourd. TGP sur frottement, bruits métalliques des armes.



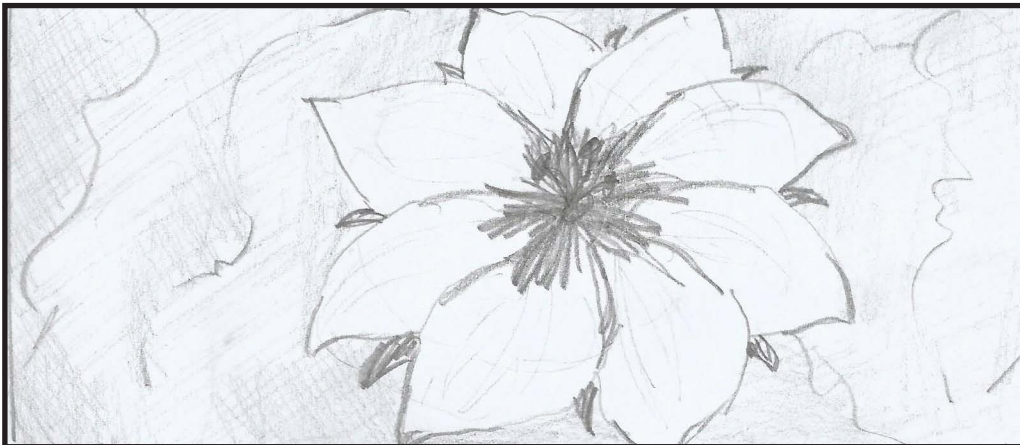
SEQ 7 / 36

La main d'une sirène qui tend son arc. Sur son bras est dessiné une flèche.
(Maureen)

IMAGE: TGP sur le bras. Travelling qui suit le mouvement de tension de la corde, et particulièrement la flèche tatouée sur le bras.

GLASS PAINTING: Rayons de lumière rouge?

SON: Silence sourd. TGP sur tension de l'arc.



SEQ 7 / 37

Une fleur immobile, comme spectatrice de la scène.

IMAGE: TGP fleur rouge.

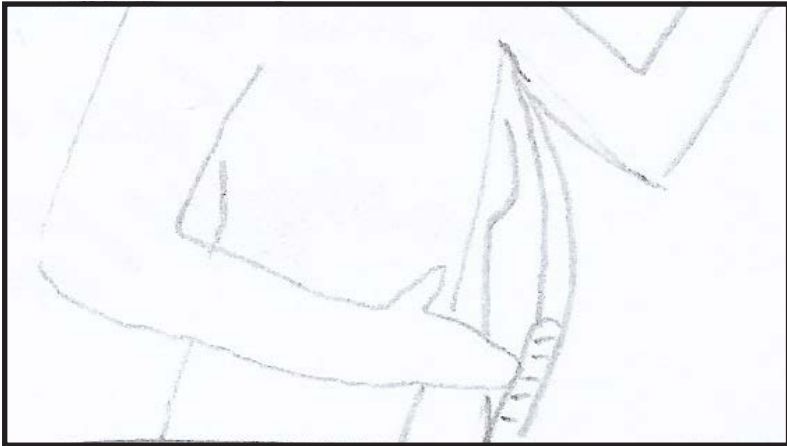
SON: sons d'un combat féroce, détonations, explosions, cris. Puis ces sons se transforment progressivement pour devenir des voix d'enfants qui imitent l'action.

FIN DE LA PARTIE 1

SEQ 8 / 1

IMAGE: TGP Barbie qui tient un arc. Un flèche est dessinée sur son bras.

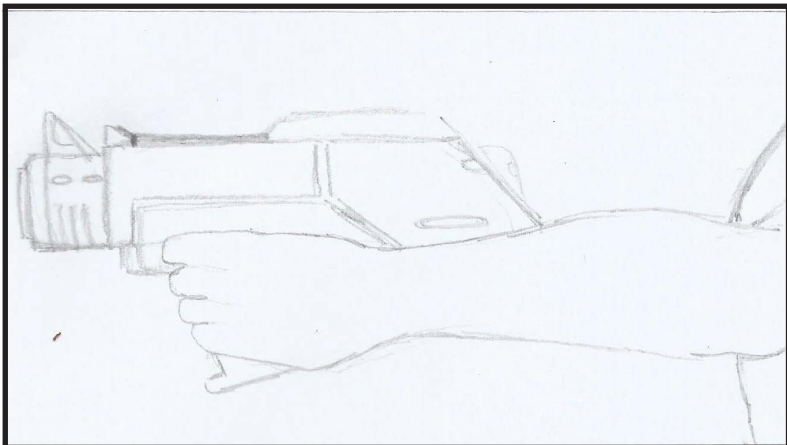
SON: Des enfants commentent, inventent des histoires.
Point d'écoute du jouet.



8 / 2

IMAGE: TGP bras d'Action Man, qui tient une mitraillette. Elle tombe par terre. Une énorme main d'enfant veut la récupérer mais fait aussi tomber l'Action Man.

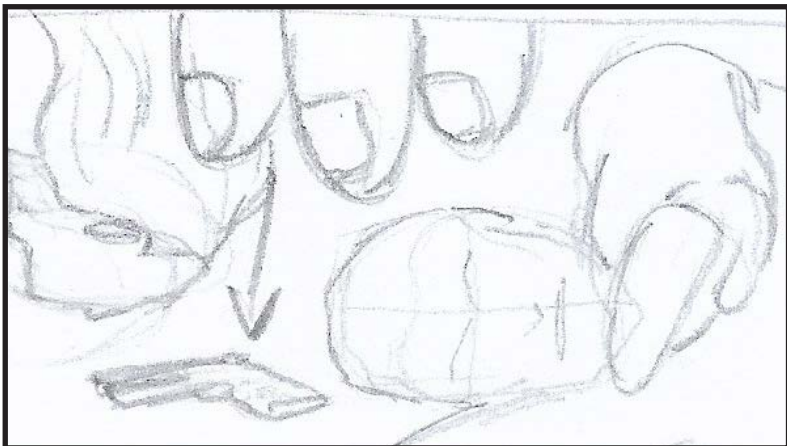
SON: Des enfants commentent, inventent des histoires.

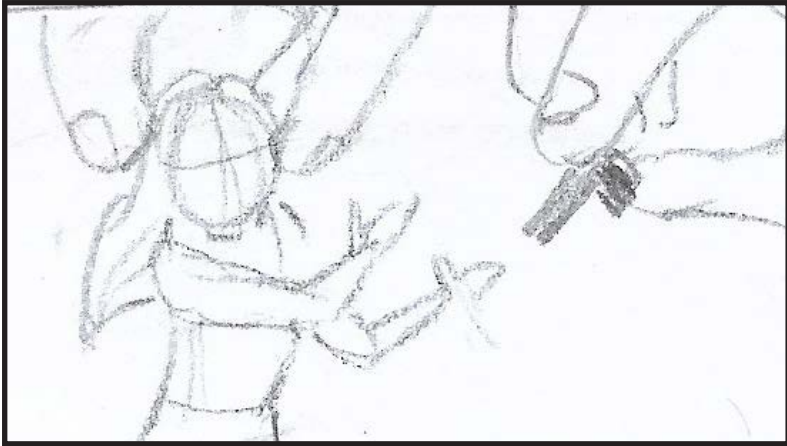


8 / 3

IMAGE: Des jouets au sol (dans l'herbe), une énorme main d'enfant récupère la mitraillette tombée. Les jouets qui apparaissent au fur et à mesure sont les répliques des acteurs de la partie 1.

SON: Des enfants commentent, inventent des histoires.

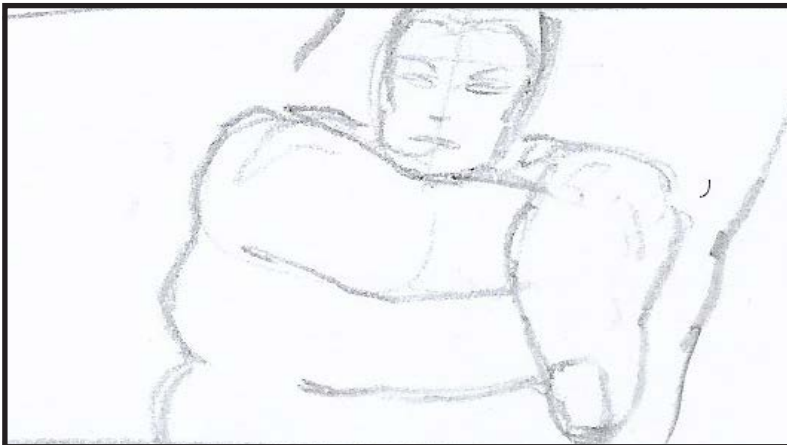




8 / 4

IMAGE: La main donne la mitraillette à un autre jouet. Il tombe à nouveau à terre.

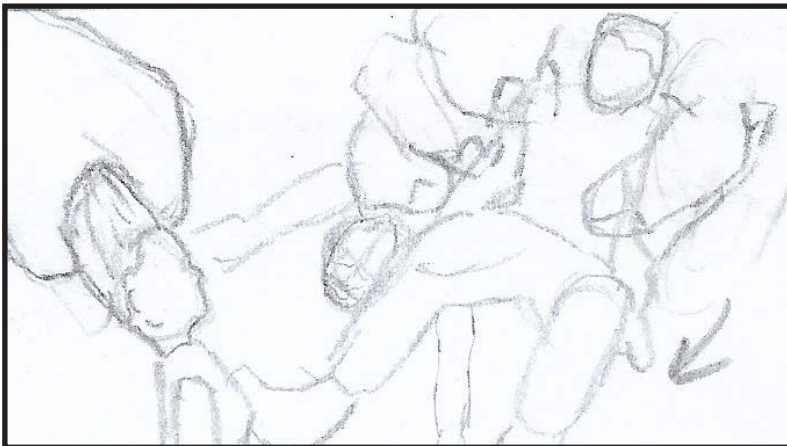
SON: Des enfants commentent, inventent des histoires.



8 / 5

IMAGE: Un action Man entre dans le cadre pour attaquer. Les mains des enfants ont laissé tomber les armes miniatures et se servent désormais des jouets eux même comme arme.

SON: Des enfants commentent, inventent des histoires. Ils décrivent la bagarre.



8 / 6

IMAGE: Les jouets sont frappés les uns sur les autres.

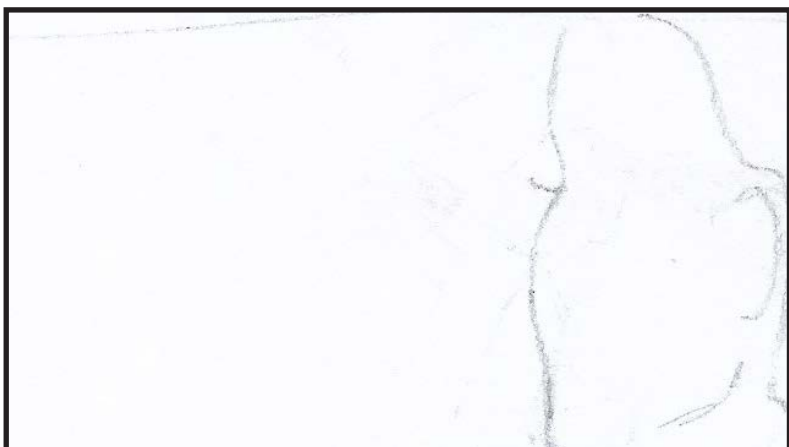
SON: Des enfants commentent, inventent des histoires. Ils décrivent la bagarre.



8 / 7

IMAGE: Une sirène sert à tabasser une Lara Croft.

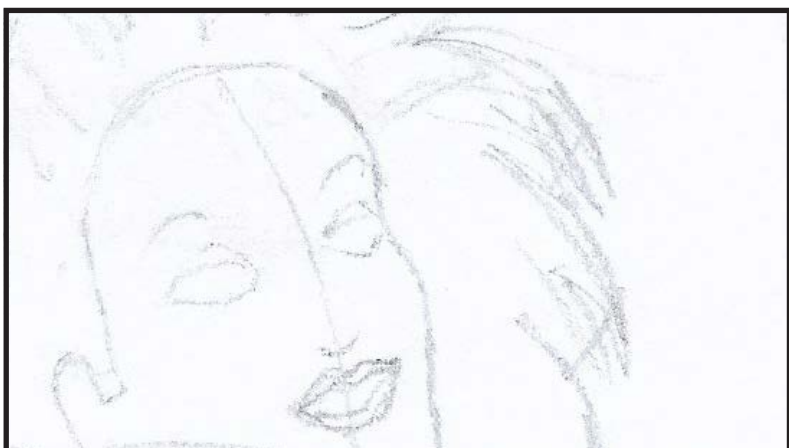
SON: Des enfants commentent, inventent des histoires. Ils décrivent la bagarre.



8 / 8

IMAGE: TGP visages des jouets qui observent la scène. Tous se font progressivement démembrés.

SON: Des enfants commentent, inventent des histoires. Ils décrivent la bagarre.



8 / 9

IMAGE: TGP visages des jouets qui observent la scène. Tous se font progressivement démembrés.

SON: Des enfants commentent, inventent des histoires. Ils décrivent la bagarre.

8 / 10

IMAGE: Travelling arrière qui dévoile les enfants qui jouent (de dos). Ils sont assis dans l'herbe au milieu du jardin. A leurs côtés sont présent des Action Men en morceaux, une Lara Croft sans tête et des Barbies Sirènes mal en point. On distingue aussi un petit avion et un 4x4 blanc abandonné plus loin. Quelques arbres Playmobil dépassent de l'herbe. Une baignoire d'eau est posée non loin. A la fin du travelling, un des enfants jette de toutes ses forces un jouet dedans.

SON: Des enfants commentent, inventent des histoires. Ils décrivent la bagarre.

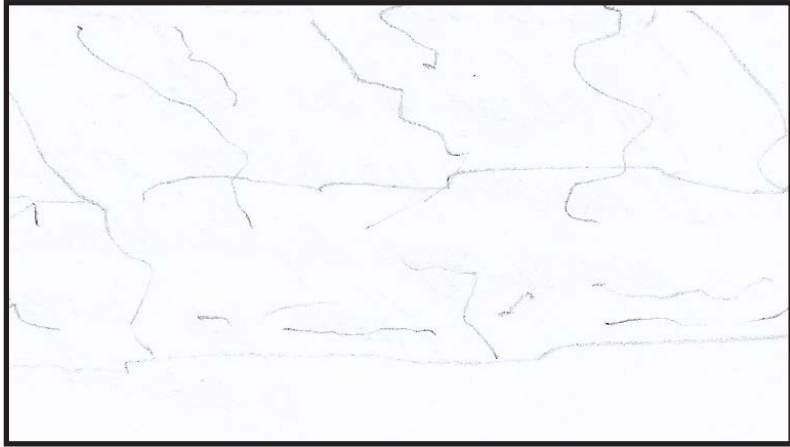


9 / 11

IMAGE: Raccord sur le jouet qui tombe dans l'eau du lac. Il coule lentement.
(Peut être panoramique vertical qui montre le lac, qui est censé être le même que pour les sirènes)

SON: Le son de sa chute est disproportionné, on croirait entendre la chute d'un corps humain.



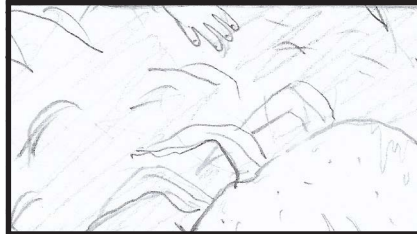
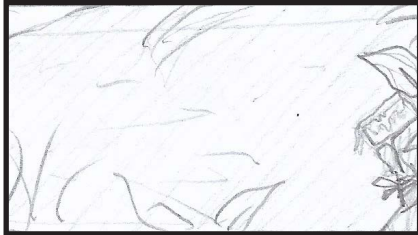


9 / 12

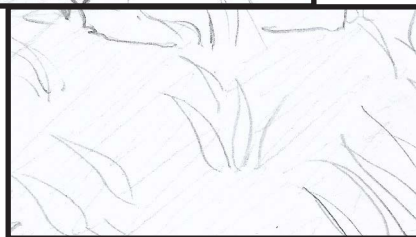
IMAGE: Vision subjective du jouet sous l'eau. On distingue le bord du lac.

SON: Ambiance sourde (sous l'eau?).

2



1



9 / 13

IMAGE: La caméra serpente au milieu des herbes hautes, elle est à hauteur d'enfant. On découvre des morceaux de corps encevelis avant d'arriver au bord de l'eau.

(Entrecoupé du plan 12?)

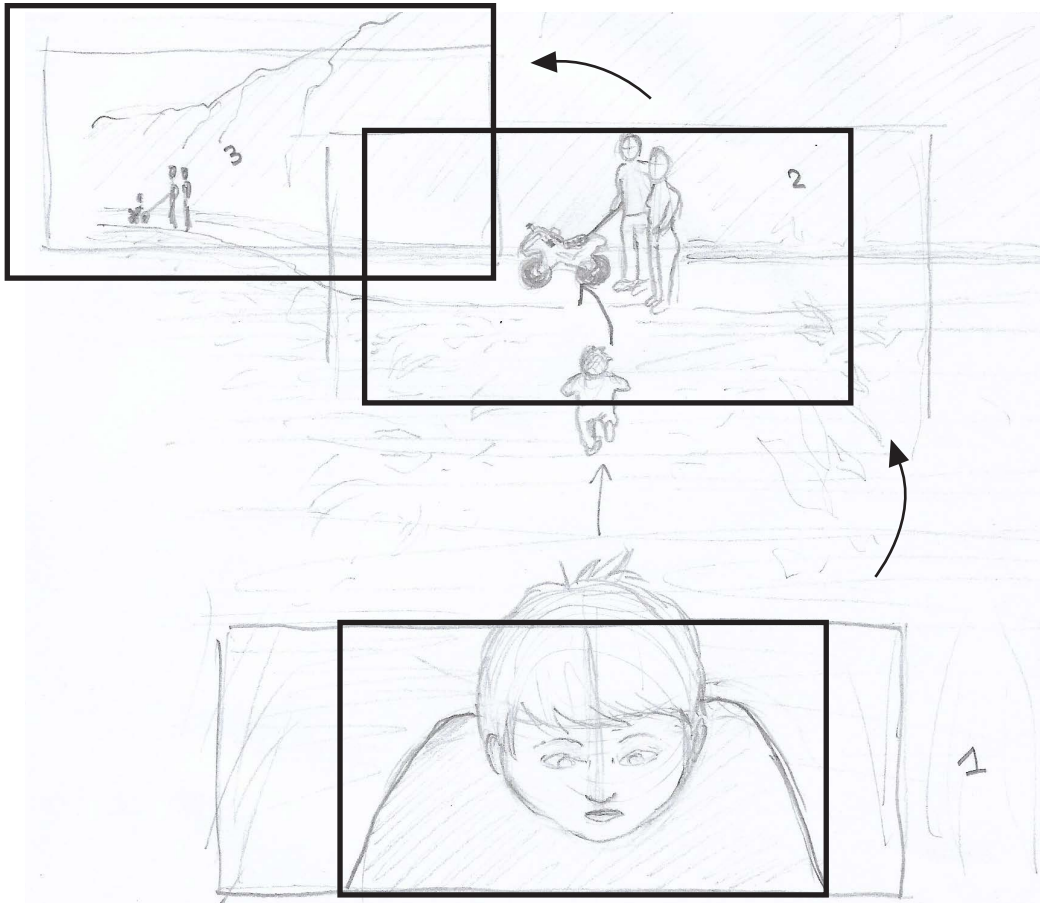
SON: Ambiance quotidienne, bord de lac et de forêt + bruits de petits pas.



9 / 14

IMAGE: Vision subjective sous l'eau (comme le plan 12). Une forme apparaît à la surface, se penche vers l'eau. Elle attrape quelque chose à ses côtés, un bâton, puis tente de nous enfoncer plus profondément sous l'eau. La boue remuée obstrue l'image.
(Ou alors, tente de cacher le jouet en recouvrant l'eau d'herbe?...)

SON: Ambiance quotidienne, bord de lac et de forêt.



9 / 15

IMAGE: 1. L'enfant regarde en contrebas, au loin ses parents l'appellent et lui déconseille de rester au bord de l'eau.
2. L'enfant part en courant pour les rejoindre. La caméra le suit. Il monte sur une petite moto rouge poussée par les parents.
3. La famille s'éloigne tranquillement tandis que le cadre s'élève.

SON: Ambiance quotidienne, bord de lac et de forêt + dialogue.

FIN



Le casting

Il fallait trouver les répliques, plus vraies que nature, des jouets stéréotypés qui ont marqué notre enfance. En avril, je me suis rendue aux demies finales des championnats de France de bodybuilding. Je me suis beaucoup inspirée des poses qu'adoptaient les concurrents sur scène. C'était incroyable de découvrir ces athlètes à la motivation démentielle pour qui le culte du corps est une véritable philosophie de vie. Je me retrouvais face à des mois et des mois de travail acharné, d'un dépassement de soi tel que tous ces efforts semblaient sur-humains. Le temps d'une journée, je me suis finalement retrouvée face à l'incarnation même des figurines Action Man.



Ci contre:

Christophe, bodybildeur rencontré lors des Championnats.

Justine, alias Lara Croft, capture d'écran de la vidéo du casting.

Page de droite, de haut en bas, de g. à dr.:

Maureen, Nadège, Léona en répétition.

Les quatre sirènes en répétition dans la salle de pôle danse prêtée par Maureen.

Toute l'équipe des sirènes, de g. à dr. Aida, assistante mise en scène, Léona, Maureen, Aurélie, Nadège et Eleonore, maquilleuse.



Les décors du film

De chaque scène émane un côté artificiel et étrange. Dans un premier temps, ce sont de vrais acteurs déambulant dans un décor de plastique. Les couleurs sont saturées, l'espace est aplati par les longues focales. La végétation environnante déploie des couleurs inhabituelles. Par exemple, les sirènes sont cernées de fausses fleurs aux couleurs criardes et changeantes. Les hommes traversent des paysages caniculaires aux ciels verdâtres.

C'est dans la campagne du Gers que se trouve le lac que nous avons principalement filmé. Autour de celui-ci gravitent les autres décors du film, toujours en extérieur: des collines, une grande forêt, un jardin... La Palmeraie du Sarthou, jardin exotique gascon, a accepté de nous accueillir pour tourner deux plans à côté de deux avions « crashés » qu'ils ont mis en scène.

Une place spéciale est attribuée au travail de la couleur. Dans la première partie par exemple, chaque camp possède sa propre palette. Les militaires sont représentés par le vert et le jaune. Le soleil au zénith les inonde d'une lumière crue. La surexposition accentue la sensation de chaleur.

A l'inverse, les sirènes évoluent dans un environnement plus onirique, plus doux, aux teintes roses et violettes. Les couleurs turquoise et mauve de leurs queues de poisson se répètent sur la flore alentours. La lumière de fin de journée accentue les contrastes de l'image, intensifie les couleurs, et crée des tâches lumineuses sur les créatures.







Glass paintings

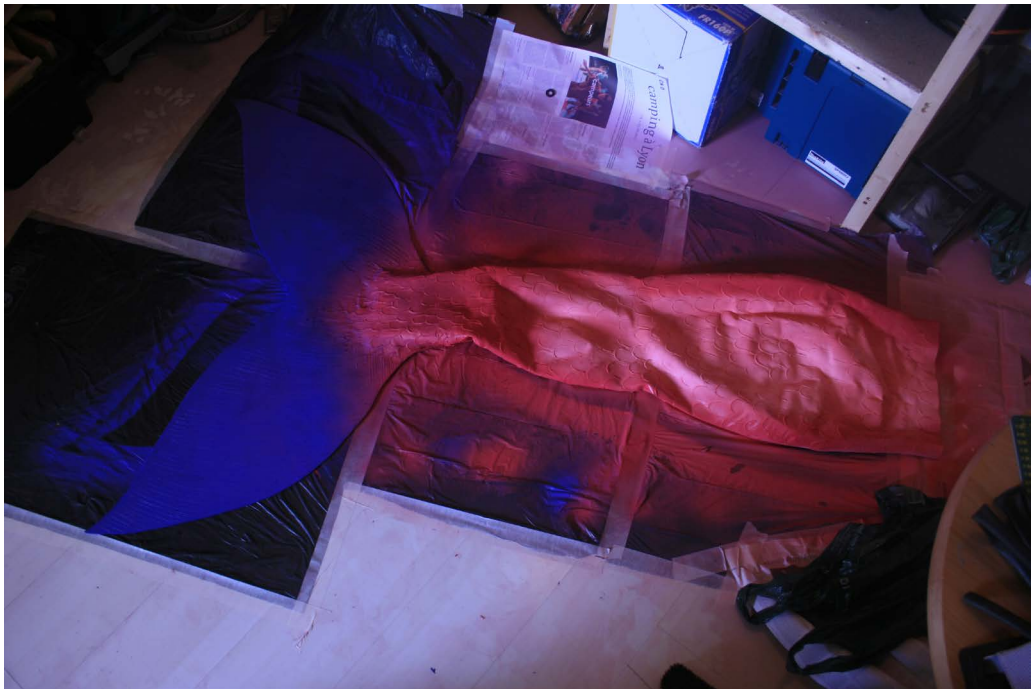
C'est grâce à la technique du glass painting (des décors peints sur verre) que nous avons modifié les nombreuses teintes du paysage, des ciels, de l'eau. Nous avons décidé d'avoir très peu de post-production, et de tout faire à la prise de vue. Ci dessus, différents essais sur des plaques de verre plus ou moins éloignées de l'objectif. Sur la page de droite, quelques photos des premiers essais (cette technique de la grande vitre n'a pas été retenue, trop encombrante et fastidieuse, nous avons préféré travailler sur des vitres plus petites et plus proches de l'objectif).

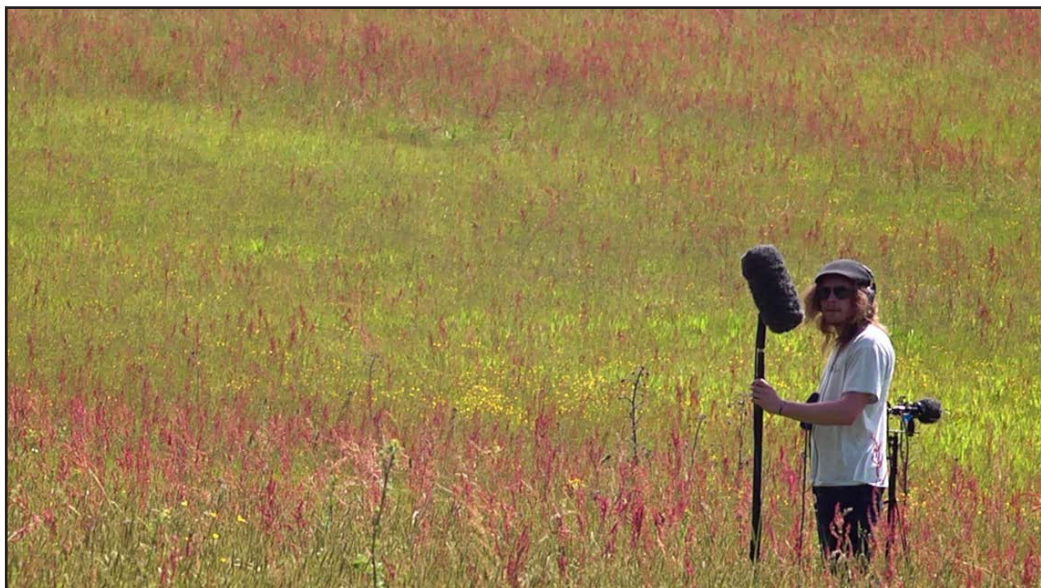




Les costumes des sirènes

Ci dessus, de g. à dr., Les premiers échantillons tests de mastic sur différents tissus.
 Les nageoires, fabriquées à base de PVC récupéré dans une Récupérathèque lyonnaise.
 Une queue assemblée sur le point d'être recouverte de mastic, écaille par écaille.
 Page de droite, Les queues de sirènes peintes.





Les références

L'univers sonore est surchargé : chaque son y est appuyé, transformé, artificialisé. Il tend à mettre en avant l'enfermement des personnages. Quand ce n'est pas le grognement d'un 4x4 qui nous menace, c'est une multitude d'insectes volants. Puis le brouhaha laisse place à un silence inquiétant. Des pas qui écrasent les brindilles. La tension d'un arc. Une guerre sur le point d'éclater. Et c'est le son qui nous fait jongler entre différents espaces, celui du monde imaginaire et celui de la chambre d'enfants. Par moment, un lointain écho – une voix enfantine – dicte un geste, impose une action.

Finalement, l'esthétique choisie pour Des Sirènes et Des Guns penche plutôt vers le cinéma de genre. Empruntant des éléments au fantastique, il s'inspire tout autant du film de guerre, de super-héros, ou même d'anticipation. Mais il se nourrit aussi d'une multitude de références d'autres horizons. L'onirisme d'un tableau de Félix Vallotton, l'inquiétante étrangeté d'une photographie de Gregory Crewdson, ou la tension décrite par William Golding dans Sa Majesté des Mouches...

Ci contre, Baptiste, ingénieur son sur le plateau.

Page de droite, Captures d'écran de Predator, John Mc Tiernan, 1987.

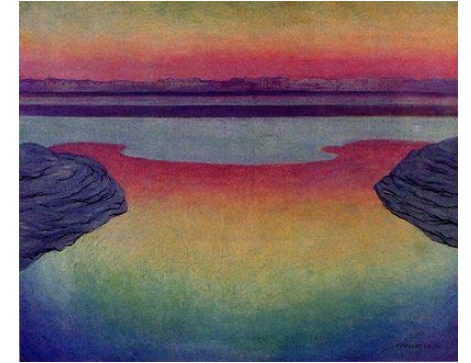
Capture d'écran de Dogs, Bogdan Mirică, 2016.

Peinture de Peter Doig, Siegfried (Bird), 2011.

Photographie de Richard Mosse, Higher Ground, 2012.

Peinture de Félix Vallotton, La Marée Montante le Soir, 1915.

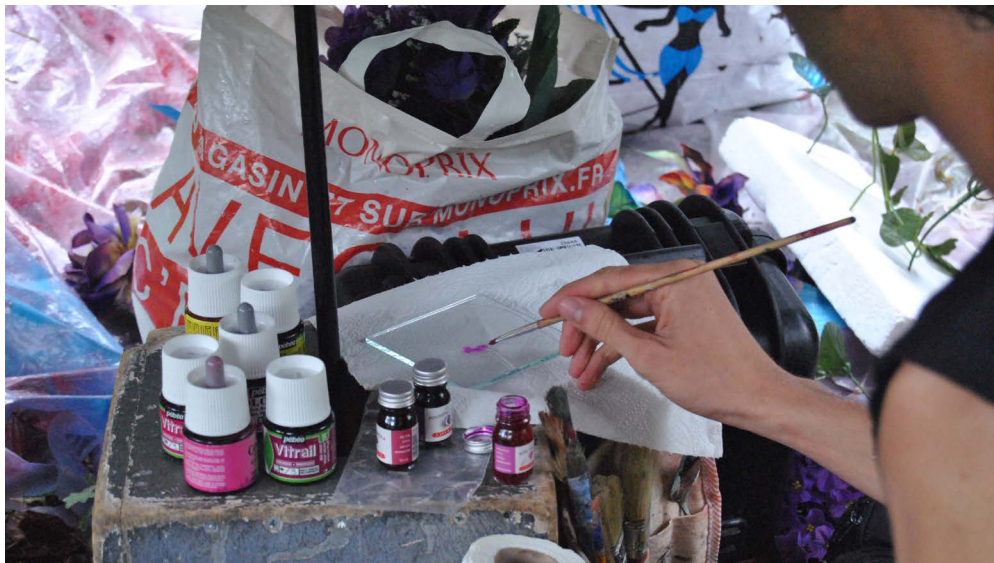
Photographie de Gregory Crewdson, série Natural Wonders, 1995.



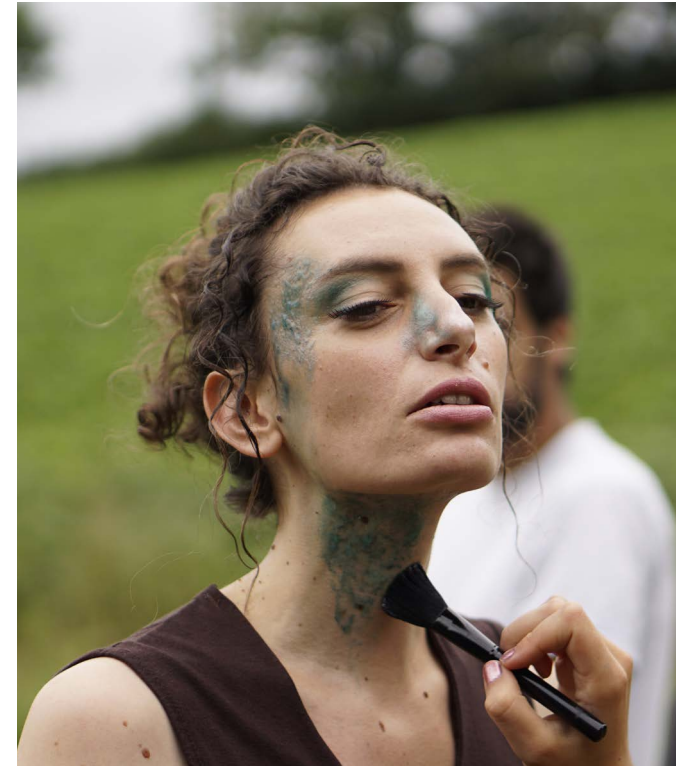
LES PHOTOS DU TOURNAGE

JUILLET 2017













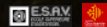




UN FILM DE
MARGOT CLAVEL

DES SIRÈNES ET DES GUNS

AVEC
LÉONA D'HUY MAUREEN SAINTO
NADÈGE RIGAUD LAURE BOURNE
JUSTINE CHAPPET JONATHAN FOURES
ANTHONY BRUZAUT CHRISTOPHE LETTY
VICTOR CHEREAU LILY BISSERET
RÉALISATION MARGOT CLAVEL DIR. ARTISTE AIDA GRIFFOLL
IMAGE ATTILA PIERRE ASS. CAMERA PIERRE FOURCHARD
JEAN-GABRIEL LOQUET AMÉTHYS PASSELAC-ESTRADA
GLASS PAINTING AMÉTHYS PASSELAC-ESTRADA PIERRE FOURCHARD
ASS. RÉALISATION LUCIE ALQUIER-CAMPAGNET SCRIPTE THÉO BERCHEZ
DÉCOR MAËVA ALBARET COSTUMES ZÉLIE CANOUEZ
MAQUILLAGE ÉLÉONORE BOISVIEUX MONTAGE MARGOT CLAVEL
SON BAPTISTE JURICIC TOM VIVES MARIE BARAT
MIXAGE BAPTISTE JURICIC JUAN GABRIEL DI LUCIA



Les voyages des sirènes

A propos d'elles / Cratère / Toulouse / 8-12-2017

Artist talk / Hybride Café / Montpellier 26 - 01 - 2018

Short Film Corner / Festival de Cannes / 16 - 05 - 2018

Glory Home Cabaret Burlesque / Monaco / 18 - 05 - 2018

Fenêtre sur l'ENSAV / Cinémathèque / Toulouse 12 -12 - 2018

Séance du week end / Cratère / Toulouse / 07 - 06 - 2019

Liens

<https://vimeo.com/248204074>

(mdp: sirenesandguns)

<https://www.facebook.com/dessirenesetdesguns/>

<https://fr.ulule.com/des-sirenes-et-des-guns/>

