

Cosmodrama

Labo vidéo 25-26

Dossier de préproduction

Mercredi 17 décembre 2025 - Labo vidéo jour 3

Élèves présents : Noah Robyns, Germain Dieu (absents : Killian Faidherbe)

Professeur de création vidéo : Julien Stiegler

Récapitulatif des propositions des étudiants

Simplification de la scénographie avec Boris

Présenté à Valérie début décembre

Scénographie

Les étudiants proposent une scénographie modulaire avec

- 8 [périactes](#) (4 à cour, 4 à jardin) avec chacun 3 faces identiques : surface papier peint [backrooms](#), surface noire, surface de projection.

Les [périactes](#) triangulaires de 3 m de haut ont 3 faces de 2 m de large : cela permet d'obtenir 3 décors différents en les tournant (ou de les déplier).

- un fond de scène translucide de rétroprojection de 8 m (attention au problème de distance en rétro, qui oblige à réduire l'espace scénique), ou réduit à 5 m avec les [périactes](#) qui forment un cadre de fond.

La scénographie de la grotte en dur ([caverne de Platon](#)) est supprimée, à cause de la machinerie trop lourde, mais elle pourra apparaître en vidéo.

Pour le moment, le fantôme de Pepper (miroir semi-réfléchissant incliné) se limite toujours à la dimension d'une boîte (en option).

Julien a ramené

- un papier polyester transparent assez rigide pour être plat et assez souple pour être enroulé, au cas où on veut le tester pour envisager une illusion à dimension humaine (sur enrouleurs incliné vers cour)...

- un papier polyester translucide (qui existe en grands rouleaux de 1m20 de large), qui est une très belle surface de projection et de rétroprojection.

A noter : Concernant la projection sur plusieurs plans en profondeur (suggestion de Noah), il ne faut pas oublier que le transparent n'est pas opaque : il peut refléter une image mais ça ne fonctionne pas si ce qui est derrière est plus lumineux, et le translucide n'est pas transparent donc

on ne voit pas derrière... Si on veut vraiment du multiplan, il faut découper des papiers translucides qui accrochent vraiment l'image projetée, et les coller sur un support transparent...

Déroulé du spectacle, présenté par Noah

- I. Boîte noire (Fantôme de pepper / évocation du paradoxe du [chat](#) de [Schrödinger](#) / suicide quantique). Cela reste optionnel (Valérie a suggéré en réunion de faire moins mais mieux).
- II. [Backroom](#) (un [espace liminaire](#), passage entre des [espaces liminaux](#), mythologies du web, cosmogonie moderne nourries des bugs et des interstices des mondes virtuels, entités fantomatiques persistantes du cyberspace). Ces espaces sont présentés comme la perception du sujet (un geek, no life), il y a plus de 200 étages : en fait c'est un seul monde imaginaire, étagé...
- III. Grotte (évocation de la [caverne de Platon](#), le monde des idées)
- IV. [Overview effect](#) (la terre vue du ciel, le cosmos)

Questions en suspens

On ne sait pas encore si il y aura des comédiens, mais à priori il y en aurait au moins un ou une.

Il n'y a pas de texte pour le moment. On a évoqué la nécessité de donner des clés de contexte au spectateur avec des textes concis sous deux formes :

Des titres ou des mots-indices intégrés dans l'espace de l'image (comme par exemple, sur l'étiquette d'un flacon, sur une affiche, etc...). Autant que possible, permettre que le spectacle se comprenne avant l'ajout de textes.

Des textes en voix off ou dits sur scène pourront naturellement être écrits plus tard, mais dans ce dossier de préproduction, nous ferons nécessairement quelques formulations de bribes de textes, pour aider à la compréhension des propositions (soit en faisant travailler les étudiants sur leur propre formulation, soit en s'inspirant d'extraits de paradoxes scientifiques de leur choix).

Fils conducteurs, intrigues, liens, et unité du spectacle

Principe d'identification

Noah propose que le spectateur puisse s'identifier au comédien et que l'espace apparaisse comme sa perception. Il propose d'installer ce principe dès le départ.

Principe d'ubiquité

Noah propose de faire passer le sujet (comédien) dans plusieurs univers différents. Il découvre sans cesse d'autres mondes plus grands.

Principe d'échelle

Le spectacle évolue de l'infiniment petit (le monde quantique, avec le paradoxe du [chat](#) de [Schrödinger](#)), à l'infiniment grand (le cosmos avec l'[overview effect](#)), en passant par un monde qui paraît être à notre échelle, mais où les [espaces liminaux](#) imaginaires sont étagés. Cela laisse présumer une imbrication [fractale](#) des mondes, comme dans [la bibliothèque de Babel](#).

> l'infiniment petit (échelle quantique représentée par les [cymatiques](#))

- > le petit (la boîte)
- > l'enfermement (la [caverne](#))
- > le [backroom](#) expansif
- > l'étagement vertical des [espaces liminaux](#)
- > la sortie de la terre (pour compléter la cosmologie)
- > le recul jusqu'à la vision de la terre
- > l'infiniment grand (le cosmos)
- > imaginer qu'il y a d'autres univers... (c'est une mise en abîme, pas forcément nécessaire...)

Il faudrait que chaque saut d'échelle soit paradoxal ou étonnant ou vertigineux... (paradoxe du [chat](#), vertige de l'étagement des espaces, à creuser)

Proposition de scénario

Scène 1 : naissance

Le sujet vient au monde. Il est dans la boîte noire (*cube de 1x1m sur roulettes et comédien.ne contorsionniste ?*).

Au fond de scène, en grand, on le voit nous parler, coincé dans sa boîte (prévoir un tournage avec le comédien ?)

Le sujet sort de la boîte.

Violence de la naissance : première sensation de la lumière dans les yeux (à représenter en image ? point lumineux, rayons volumétriques...), de l'air dans les poumons, du son dans les oreilles... *Cela rejoint la proposition de Valérie : [Samsara](#), mouvement vers l'aveuglement du nirvana (mais on n'aveugle pas le public)...*

Scène 2 : le paradoxe de Schrödinger

La boîte représente ce qui est tout petit, l'enfermement d'où éclot le sujet (*cette boîte sur roulettes pourrait aller et venir de façon anecdotique dans le spectacle, dans les espaces de la scène et de l'image*).

Les [cymatiques](#), visualisations des vibrations acoustiques, peuvent représenter l'échelle quantique des particules et des atomes. Les vibrations apparaissent au lointain, afin de permettre l'évocation du paradoxe (*il y aurait une recherche à faire pour générer des simulations de [cymatiques](#), avec les sons qu'on aura que tardivement*).

Évoquer le paradoxe de façon concise et claire. Chercher des citations.

« Une particule peut exister simultanément dans plusieurs états possibles. »

On dézoome des particules aux molécules, aux pores de la peau et finalement au corps entier du sujet (*comme toute chose, le sujet vient de l'infiniment petit*).

Au dessus de la boîte, il y a un miroir semi-réfléchissant incliné, qui reflète l'image du comédien qui dort, flottant, le cyclo s'éteint. (*Noah : Son image flottante est petite parce qu'il est loin ?*)

Pourtant, il déambule aussi en vrai.

« Est-il mort et vivant à la fois ? »

Trouver un lien à la superposition quantique à notre échelle, avec la répétition et le dédoublement.

Pour le moment nous n'avons pas ici d'effet vraiment surprenant. Penser à appuyer l'apparition du double réel du sujet, pour créer un trouble (il faudrait que l'image du dormeur soit crédible, comme illusion d'une présence réelle, et/ou être superposer le comédien réel et son image avant le dédoublement ?).

On pourrait enfin illustrer et appuyer métaphoriquement la confusion de l'échelle quantique avec l'échelle macroscopique (notre échelle), avec un simple fondu passant du comédien dormant aux [cymatiques](#).

Scène 3 : la caverne

Introspection. Le sujet se réveille dans son quotidien

Comment évoquer le quotidien ?

Il mange un croissant, assis sur une chaise ? Ou bien est-ce qu'on voit un monde terrestre se répète quotidiennement au lointain ? Un village, une église, les paysans qui travaillent dans les champs, le monde d'avant... Une ville.... Sons répétitifs du travail (un bip de caisse, un patron qui dit de recommencer une tâche, une boucle avec bruit de réveil > voiture > train > bureau...)

Au fond de scène, il y a une caverne dans laquelle on avance. Les parois s'écartent sur notre passage. Les parois sont d'abord des pics abstraits en profondeur qui s'écartent en haut en bas à droite à gauche, et deviennent des parois rocheuses de plus en plus réelles. Sur les parois, des peintures rupestres s'effacent progressivement (*effacement du conditionnement*).

Au fond de la caverne, une lumière aveuglante vient d'un orifice. On s'en approche et on distingue des silhouettes floues, et des sons lointains en écho. Les silhouettes sont celles d'entités incomprises type [Slender Man](#) qui se déplacent seulement quand on ne les regarde pas (sons de fréquences sourdes avec un pic quand l'entité se déplace)... Les silhouettes floues disparaissent quand le sujet les regarde...

« Qu'est-ce que je fais de ma vie ? Chaque jour se répète, identique... Comment en sortir ? »

Puis le fond lumineux devient net lorsqu'on s'en approche (on réalisera plus tard que c'est la [backroom](#) jaune).

Que raconte [la caverne de Platon](#) ?

Noah : La caverne évoque le monde illusoire transmis par les parents (culture, certitudes, éducation parentale, scolaire).

Julien : [La caverne de Platon](#) évoque la permanence du monde des idées (comment reconnaître ce qu'on ne connaît pas déjà ?), la pensée de l'écriture de Socrate a glissé avec Platon vers une idée proche de la réincarnation, qui inaugure la séparation corps/esprit qui va suivre... Mais pourtant, les traces qui fixent le passé sont bien concrètes...Elle sont même les seuls restes concrets du passé. Les représentation d'une peinture rupestre devenues des divinités furent probablement d'abord des parents réels, fantômes non errants, fixés sur la paroi pour traverser le temps...

Germain : *L'écrit est ce qui reste dans la culture.*

Scène 4 : la backroom jaune

Les décors de papier peints jaunes forment 4 couloirs à cour et à jardin. Le mouvement des panneaux qui entrent en scène est repris en travelling arrière dans le lointain, en une perspective infinie parfaitement raccord. Il y a des couloirs (en décor réel et dans l'image au lointain) que le sujet va explorer *pour sortir de son conditionnement*.

Petit à petit, il y a de plus en plus de perturbations des lois de la physique gravitationnelle.

Dans le lointain, des entités humaines vivent dans des gravités renversées (vers la droite, la gauche, le haut?). Certains marchent au plafond, d'autres sur les murs.

Amener les choses absurdes de façon subtile pour ne pas gâcher l'étonnement. Des petits détails mettent le doute.

Tournage étudiants sur fond bleu au sol + camera top shot : ils ne sont pas soumis à la gravité, mais peuvent la simuler librement... (éviter les tournages avec comédien : casting fin février)

No clip : les jambes des entités s'enfoncent dans les parois (*est-ce que la chaise télescopique est toujours prévue pour reprendre l'effet no-clip en décor réel, avec une chaise qui s'enfonce dans la scène ?*).

Le monde évolue du rendu 3d cheap (opengl) vers le réalisme (*le regard du sujet s'affine, plus conscientisé*). Par exemple ce qui est loin est en 3d filaire, puis en faces grises.

« Qu'est-ce qui m'arrive ? »

Noah : Le sujet sort par un vrai couloir scénique et rentre par un couloir vidéo lointain.

Pour éviter les tournages avec comédien, prévoir que les apparitions du sujet dans la vidéo soit en petit (loin dans la perspective) et en silhouette, en contre-jour : la lumière vient de l'extérieur des portes et des fenêtres qu'il traverse, cela permettra des doublures vidéo par les étudiants, tournage début janvier.

Le sujet réel avance à travers des portes et des couloirs (*un simple travelling avant de l'image suffit : mouvement relatif*). Il marche de cour à jardin (*panoramique relatif*).

Scène 5 : Un espace étagé

Le sujet (un.e geek?) va **traverser des espaces** inhabités.

Germain : Le sujet tombe à travers le sol (*travelling vertical inverse, vers le haut, rapide et amorti : il semble tomber*). On se retrouve dans un autre monde à l'étage inférieur :

Une photo Urbex, modifiée par IA, avec des bugs typiques sur les éléments mobiles, apparaît par balayage progressif. A mesure que l'image se calcule, un arbre brûle dans le monde d'à côté.

Possibles transitions scéniques :

- Une trappe s'ouvre : est-ce la boîte ou le sol de la scène qui s'ouvre tout seul avec un mapping (on y projette l'image d'un escalier qui descend).

- Il ouvre la porte (ou la fenêtre) d'un periacte, et dans le fond de scène on voit sa vision subjective (la camera tourne et rentre dans la porte, on n'est plus dans l'image de type lointain scénographique à ce moment-là).
- Le sujet traverse simplement l'espace comme dans un ascenseur (travelling vertical relatif).

Le sujet se retrouve une station service, en belle lumière naturelle, passée, douce (contrastant avec les images de geek : 3d opengl, IA, etc.).

On passe d'une époque à l'autre en restant sur place. La station service est active, puis abandonnée (superposition de deux états, en fondus très lents).

Le travelling remonte, on retraverse tous les étages, qui sont reliés par des escaliers, des échelles, des trappes, on découvre que c'est tout un espace fractal, imbriqué... jusqu'à **sortir du sol sur notre terre** familière (une clairière, des arbres, des montagnes, l'horizon au loin ?)...

Scène 6 : Overview

Puis, on recule en **travelling arrière, jusqu'à la terre entière vu de l'espace**, dans le cosmos.

Comme dans les images de la terre vue du ciel où l'on voit la face éclairée bleutée et la face nocturne, avec des villes lumineuses, on retrouve plutôt, sur la face non éclairée, les espaces liminaux étagées qu'on a précédemment traversé.

Nos problèmes sont petits par rapport à la grandeur de l'univers...

A faire pour le 5 janvier

- Publier les références visuelles (banque d'images)
- Publier le story-board en cours des étudiants
- Faire un schéma visuel de l'intégration des espaces de projection dans la scénographie (le modèle 3d du plateau a été envoyé aux étudiants)
- Faire un découpage technique (définir les techniques de réalisation des images)
- Faire un rétroplanning de production image
- Intégrer les modifications de toute l'équipe
- Prévoir une réunion de production par whatsapp en janvier, avec tous les intervenants (demande par mail et groupe whatsapp)

Découpage technique (vidéo)

Scène 1 : naissance

S01_p01

Le sujet vient au monde. Il est dans la boîte noire. *Au fond de scène, en grand, on le voit nous parler, coincé dans sa boîte (prévoir un tournage avec le comédien ? Sinon on ne voit pas son visage > tournage étudiant)*

- Tournage comédien (réutilisation s02_p03?)

S01_p02

Violence de la naissance : première sensation de la lumière (point lumineux, rayons volumétriques...)

- Compositing (halos, godrays)

Scène 2 : le paradoxe de Schrödinger

s02_p01

Cymatiques

Les [cymatiques](#), visualisations des vibrations acoustiques, peuvent représenter l'échelle quantique des particules et des atomes. Les vibrations apparaissent au lointain

- Trouver un générateur d'images de cymatiques, et des sons pour tester

s02_p02

On dézoome des particules aux molécules, aux pores de la peau et finalement au corps entier du sujet

- Matte painting molécules
- Matte painting pores
- Photo sujet recroquevillé (réutilisation s02_p03?)
- Compositing 2d/3d

s02_p03

Au dessus de la boîte, il y a un miroir semi-réfléchissant incliné, qui reflète l'image du comédien qui dort, flottant

- Tournage (fixe?) comédien recroquevillé sur fond noir

s02_p04

un simple fondu passant du comédien dormant aux [cymatiques](#)

- Fondu isadora

Scène 3 : la caverne

s03_p01

Au fond de scène, il y a une caverne dans laquelle on avance. Les parois s'écartent sur notre passage. Les parois sont d'abord des pics abstraits en profondeur qui s'écartent en haut en bas à droite à gauche, et deviennent des parois rocheuses de plus en plus réelles. Sur les parois, des peintures rupestres s'effacent progressivement.

Au fond de la caverne, une lumière aveuglante vient d'un orifice. On s'en approche et on distingue des silhouettes floues, et des sons lointains en écho. Les silhouettes sont celles d'entités incomprises type [Slender Man](#) qui se déplacent seulement quand on ne les regarde pas (sons de fréquences sourdes avec un pic quand l'entité se déplace)... Les silhouettes floues disparaissent quand le sujet les regarde...

Puis le fond lumineux devient net lorsqu'on s'en approche (on réalisera plus tard que c'est la [backroom](#) jaune).

Caverne graphique puis réaliste

- Peinture encre de chine (pics graphiques divers)
- Recherche photos + Matte parois rocheuses en multiplans
- Peinture rupestre (recherche ou peinture à l'encre)
- Compositing
- mouvements de plaques 2d + mouvements de camera 3d (travelling avant)
- lumière volumétrique
- réutilisation backroom s04_p01 floue
- Slender man : détournage + intégration + déplacements
- Sortir en couches séparées pour interactions scéniques ? (caverne, backroom, slender man)

Scène 4 : la backroom jaune

s04_p01

Les décors de papier peints jaunes forment 4 couloirs à cour et à jardin. Le mouvement des panneaux qui entrent en scène est repris en travelling arrière dans le lointain, en une perspective infinie parfaitement raccord. Il y a des couloirs (en décor réel et dans l'image au lointain) que le sujet va explorer.

Backroom jaune en 3d, travelling arrière partant du cadre de la référence, pour reculer vers une perspective immense. Ce qui est loin est en 3d filaire, puis en faces grises, ce qui est proche est plus réaliste.

- Modélisation 3d blender ou sketchup

- Camera 3d blender
- Shading et éclairage blender (plafonniers lumineux)
- Différents rendus 3d blender (filaire, gris, réaliste)
- Compositing

s04_p02

Petit à petit, il y a de plus en plus de perturbations des lois de la physique gravitationnelle.

Dans le lointain, des entités humaines vivent dans des gravités renversées (vers la droite, la gauche, le haut?). Certains marchent au plafond, d'autres sur les murs. *Tournage étudiants sur fond bleu au sol + camera top shot : ils ne sont pas soumis à la gravité, mais peuvent la simuler librement...*

No clip : les jambes des entités s'enfoncent dans les parois (est-ce que la chaise télescopique est toujours prévue pour reprendre l'effet no-clip en décor réel, avec une chaise qui s'enfonce dans la scène ?).

Plan fixe

- entités humaines : tournage fond bleu au sol + camera top shots (étudiants)
- Caches incrustation
- Intégration en compositing : Caches no clip

s04_p03

Le sujet sort par un vrai couloir scénique et rentre par un couloir vidéo lointain.

- tournage fond bleu vertical (étudiants) > fixation fond bleu !
- Intégration en compositing : rendu en silhouette, éclairage contre jour

s04_p04

Le sujet réel avance à travers des portes et des couloirs (*un simple travelling avant de l'image suffit : mouvement relatif*). Il marche de cour à jardin (*panoramique relatif*).

- tournage fond bleu vertical (étudiants) > fixation fond bleu !
- *Intégration en compositing : rendu en silhouette, éclairage contre jour*
- *mouvements de camera*

Scène 5 : Un espace étagé

s05_p01

Le sujet tombe à travers le sol (*travelling vertical inverse, vers le haut, rapide et amorti : il semble tomber*). On se retrouve dans un autre monde à l'étage inférieur :

- compositing 2d/3d
- Image planes, cubes (camera mapping?) + mouvement de camera
- réutilisations s04_p04 et s05_p02

s05_p02

Une photo Urbex, modifiée par IA, avec des bugs typiques sur les éléments mobiles, apparaît par balayage progressif. A mesure que l'image se calcule, un arbre brûle dans le monde d'à côté.

- Photo urbex réelle (recherche ou prise de vue extérieure)
- Transformation par IA (avec rendu progressif vertical) vieillissement ?
- Arbre qui brûle IA ?

s05_p03

Une trappe s'ouvre : est-ce la boîte ou le sol de la scène qui s'ouvre tout seul avec un mapping (on y projette l'image d'un escalier qui descend).

- Modeling + rendu blender trappe qui s'ouvre, escaliers

s05_p04

Le sujet traverse simplement l'espace comme dans un ascenseur (travelling vertical relatif).

- compositing 2d/3d
- Image planes, cubes (camera mapping?) + mouvement de camera
- réutilisations

s05_p05

Le sujet se retrouve une station service, en belle lumière naturelle, passée, douce (contrastant avec les images de geek : 3d opengl, IA, etc.).

On passe d'une époque à l'autre en restant sur place. La station service est active, puis abandonnée (superposition de deux états, en fondus très lents).

- Tournage station service réelle (recherche ou prise de vue extérieure)
- Matte painting fixe type urbex

s05_p06

Le travelling remonte, on retraverse tous les étages, qui sont reliés par des escaliers, des échelles, des trappes, on découvre que c'est tout un espace fractal, imbriqué... jusqu'à **sortir du sol sur notre terre** familière (une clairière, des arbres, des montagnes, l'horizon au loin ?)...

- compositing 2d/3d
- duplication 3d fractale
- ajout escaliers, échelles, trappes
- Image planes, cubes (camera mapping?) + mouvement de camera
- réutilisations
- Matte painting transition des sédiments sous le décor terre familière (une clairière, des arbres, des montagnes, l'horizon)

Scène 6 : Overview

Puis, on recule en **travelling arrière, jusqu'à la terre entière vu de l'espace**, dans le cosmos.

Comme dans les images de la terre vue du ciel où l'on voit la face éclairée bleutée et la face nocturne, avec des villes lumineuses, on retrouve plutôt, sur la face non éclairée, les espaces liminaux étagés qu'on a précédemment traversé.

- compositing 2d/3d
- Image planes, sphère + mouvement de camera
- Matte cosmos (recherche + retouches)
- Intégration espaces liminaux étagés (mapping + caches)