

Fasterneutre



Concept :

Il s'agit d'une vidéo interrogeant différents aspects du jeu vidéo en le détournant de sa fonction première qui est l'interactivité. Le jeu vidéo a évolué depuis ces quarante dernières années, que ça soit sur son fond ou sur sa forme. Le jeu vidéo est connu pour être un loisir permettant de se dépasser, d'améliorer un score via des objectifs aussi divers que variés.

La narration, couplé aux plans de cinéma ayant les codes hollywoodiens, permettent de créer des images propres auxquels viennent s'ajouter des bugs issus du jeu vidéo permettant de créer une tension ainsi qu'un décalage.

Technique :

J'ai commencé par créer une scénographie de manière à représenter de manière figurative 3 groupes : des militaire sur un destroyer, une communauté de gens électrohypersensible, ainsi qu'un ouvrier construisant une sculpture. J'ai ensuite écrit les dialogues avec différentes voix de synthèses. J'ai ensuite fait des capture vidéo afin d'avoir des rush que j'ai ensuite traité et monter comme un court-métrage ordinaire. Un léger traitement des voix a été effectuer afin de leur donner plus de rondeur et une meilleure intelligibilité.