

AUDIT AUDIOVISUEL

“Esprit en jeu”

Présenté par les “Mordus du multimédia”

AUTERI Maël - DOJCIC Maël - LABORDA Matteo - MERCY PEHLIVAN Kenan - MEYER Coralie - VANHILLE Mathieu



Mercy-Pehlivan Kenan



Autéri Mael



Vanhille Mathieu



Laborda Matteo



Meyer Coralie



Dojcic Mael

Table des matières

ANALYSE VIDÉO	3
1. Analyse de la narration et du scénario.....	3
2. Performances des acteurs.....	3
3. Réalisateur et direction artistique.....	4
4. Cinématographie et technique.....	4
5. Montage.....	5
6. Message et impact.....	5
7. Public et cible.....	5
8. Réflexion globale.....	5
ANALYSE AUDIO	6
1. Son et musique.....	6

Court Métrage analysé

Titre : ESPRIT EN JEU - [Youtube](#)

Réalisatrice : Emmanuelle Fignes

Durée : 2 minutes 18

ANALYSE VIDÉO

1. Analyse de la narration et du scénario

Ce court métrage met en scène une personne en train de réfléchir à un mot pour la partie de scrabble avec ses amis, sa réflexion est mise en scène comme si il était avec une personne spécialisée dans le paranormal. D'une façon générale, la narration et le scénario sont bien orchestrés, le suspense est gardé durant la majorité du court-métrage, on comprend la mise en scène globale à la fin de celui-ci. Le scénario est engageant, car on ne sait pas ce qu'il se passe avant les derniers instants de celui-ci. La structure de ce court-métrage respecte les conventions du genre "film d'horreur", car il possède une intrigue et un suspense assez long, des visuels assez sombres, des effets visuels et sonores, très forts par moment de façon "Jump Scare".

Les thèmes abordés par ce court métrage sont l'amitié, l'introspection, la réflexion et la peur. Ces thèmes sont abordés à travers des répliques courtes et explicites. En ce qui concerne l'amitié, le spectateur du court métrage découvre ce thème assez tardivement, au moment où le personnage principal revient à la réalité, dans la partie de jeu de société.

L'arc narratif des personnages est assez crédible, la métaphore de la recherche du mot de façon "paranormale" avec la femme mystérieuse et la table de OUIJA, rajoute un effet crédible au moyen technique déployé de façon "Jump Scare" précédemment évoqué.

Le court métrage forme une sorte de "boucle": la première réplique du personnage principal est identique à la dernière. (0:04-2:02)

2. Performances des acteurs

Jeu d'acteur :

Les performances sont en adéquation avec les rôles, l'homme est un peu perdu et à l'air malheureux et la femme, la voyante semble légèrement folle. Ce qui rend tout ça crédible, est l'homme qui semble triste d'où l'hallucination, et la voyante, une femme, stéréotype de son rôle. Les acteurs parviennent parfaitement à transmettre des émotions, que ce soit dans l'expression des visages avec des expressions exagérées, les plans de face et la voix.



Interprétation :

Le casting est adéquat : la voyante est incarnée par une femme, ce qui suit un stéréotype, tandis que le personnage principal est un homme âgé, triste à cause de sa performance au Scrabble. Les échanges entre les acteurs sont courts et vifs, ce qui donne au film un rythme dynamique. À la fin, le retour à la réalité, avec sa famille, ralentit le rythme, mais le personnage demeure malheureux, contrairement à son interaction avec la voyante où il semblait plus joyeux.



3. Réalisateur et direction artistique

La mise en scène est assez novatrice et inventive car prendre les codes techniques d'un film d'horreur pour une "simple" partie de Scrabble entre amis est assez peu commun.

Le réalisateur utilise des mouvements plutôt hétérogène pour raconter l'histoire (moment *Jump Scare* = mouvement rapide), (retour dans la réalité, dans la partie = mouvement lent). Les espaces sont également hétérogènes (plan très proches de la voyante lors de la phase d'horreur) (plan assez éloigné des personnages lors du retour à la phase de jeu).



Le réalisateur réussit à instaurer une ambiance particulière, assez sombre, remplie de suspense, durant un cours instant même horrifique (la femme paraît hantée, + sound effect

jumpscare + éclair..) durant la majorité du court métrage, pour ce faire il utilise des dialogues très courts et en lien avec la mise en scène paranormale.

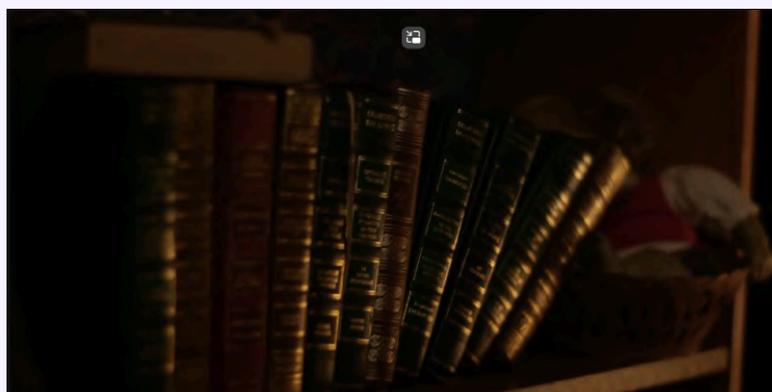


Ce qui nuance avec le fait que les répliques du personnage principal soient assez comique dû au fait qu'elles sortent totalement du cadre visuel dans lequel le spectateur est plongé (il répond à côté de la plaque).

Dans les derniers instants, le réalisateur réussit à installer une ambiance assez chaleureuse. Les moyens techniques mis en œuvre sont les utilisations de couleurs assez chaudes, un plan avec le personnage principal un peu plus éloigné que dans les précédents, d'autres personnages secondaires. Durant ce plan, on peut observer beaucoup plus d'éléments secondaires que dans les précédents.



La direction artistique se distingue par le décors lors de la phase OUIJA (livres qui bougent, bibliothèque), les costumes des personnages (femme OUIJA), le choix d'avoir des couleurs très sombres en début, puis assez chaleureuses en fin.



4. Cinématographie et technique

Les angles de caméras en début de court-métrage favorisent l'aspect mystérieux et sombre, car les plans sont assez rapprochés des personnages avec très peu d'objets secondaires en vue, les mouvements sont assez lents avant un pique ou ceux-ci deviennent très rapides.



La lumière est assez sombre, ce qui favorise l'ambiance obscure (avec des exceptions lors de la phase avec les éclairs...), l'attention du spectateur est donc dirigé vers les paroles des différents protagonistes, et par moment des objets secondaires (pendules sous formes de soleil)

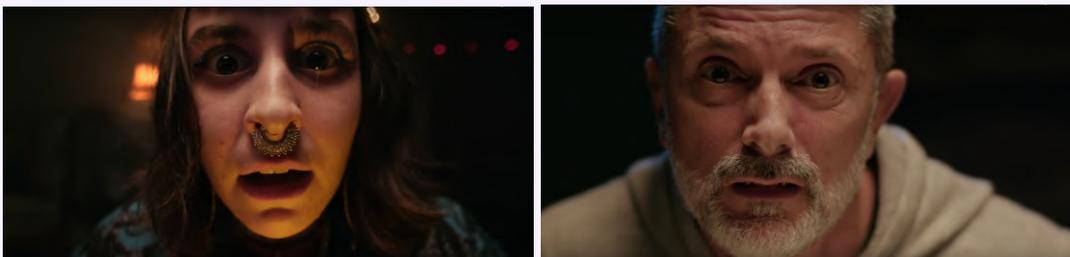
Les effets visuels mis en place tels que les éclairs, les livres qui bougent... sont assez qualitatifs, ils apportent de la cohérence à la mise en scène. Les effets sonores sont très bien raccordés aux effets visuels ce qui apporte de la crédibilité à ceux-ci.

Détails plans:

Plan d'ensemble



Gros plan



Plan contre plongé:



Plan de coupe



Plan champ contre champ:



5. Montage

Rythme du montage:

Le rythme du montage est dynamique et il est adapté pour un format très court. Chaque plan maintient la tension et l'attention des spectateurs grâce à leurs variations régulières, avec les plans rapides pour accentuer la pression et avec les plans plus longs pour poser une réflexion chez le spectateur.

Clarté de la narration:

Le montage permet de suivre facilement l'histoire. Les scènes s'enchaînent de manière logique, et les actions du personnage principal sont bien mises en avant pour que le spectateur comprenne ce qui se passe, même si le film est très court. Rien dans le montage ne rend l'intrigue confuse ou difficile à suivre.

Continuité:

Les transitions entre les plans sont fluides, et il n'y a pas d'erreurs visibles qui pourraient distraire, comme des objets mal positionnés ou des incohérences dans les scènes. Tout semble bien coordonné.

Transition:

Les coupes entre les scènes sont simples et directes, sans effets inutiles. Ce choix renforce l'efficacité et le réalisme du court-métrage.

Durée des plans:

Les plans sont globalement courts, ce qui donne un rythme rapide, mais certains moments plus longs sont utilisés pour insister sur des émotions ou des actions clés.

6. Message et impact

Le message que veut délivrer ce court métrage est que la réflexion passe par une phase d'introspection de soi (mise en scène par la médium)

Ce court métrage arrive à mettre en scène deux sujets complètement différents: un jeu spirituel, le ouija, et un jeu de société, le scrabble. Le mélange de ces deux thèmes a pour but de représenter la réflexion que peut avoir une personne jouant au scrabble.

Le court métrage parvient à captiver le public avec son rythme qui s'accélère ainsi que le déroulement de l'histoire, comment l'homme en est arrivé là, pourquoi est-il là et comment cela va-t'il se terminer.

7. Public et cible

Le ton humoristique et absurde de ce court-métrage semble s'adresser à un public qui apprécie les comédies légères avec une touche de surprise. Les interactions exagérées

entre la "médiun" et l'homme, et le twist final, jouent sur des clichés et laissent une impression décalée qui pourrait plaire à un public jeune ou amateur de courts-métrages humoristiques. Le style convient particulièrement à des festivals ou des plateformes en ligne où des œuvres originales et légères sont appréciées.

Le court-métrage est compréhensible pour une audience large grâce à une mise en scène simple et un déroulement clair. Les dialogues et le concept sont faciles à suivre, bien que l'humour basé sur le décalage pourrait être moins percutant pour des spectateurs qui attendent une trame plus sérieuse ou sophistiquée. La chute finale, bien que surprenante, pourrait diviser : elle peut paraître ingénieuse ou trop simpliste selon les attentes du spectateur.

En résumé, il s'agit d'une œuvre accessible et bien adaptée à un public en quête de légèreté et d'originalité, mais elle ne vise pas les cinéphiles à la recherche de profondeur ou de réalisme.

8. Réflexion globale

Qualité globale :

Le court métrage "esprit en jeu" fonctionne comme un tout. D'une part, les techniques visuelles sont en raccord avec les dialogues et le jeu d'acteur ce qui permet d'accentuer la tension des scènes. De plus, l'histoire est parfaitement retranscrite avec l'acting, l'audio comme des bruits sourd avec les éclairs ou les effets spéciaux qui sont dans le même thème, paranormal.

Appréciation personnelle :

ANALYSE AUDIO

Clarté et netteté :

- Aucune réverbération ni échos
- Aucun bruit parasite

Volume et équilibre :

- Bon équilibre sonore
- Bruits ambiants de fond (bruit de tic tac, bruit d'armoire) assez forts pour être perçus sans trop l'être pour ne pas gêner l'auditeur.

Cohérence du volume :

- Volume sonore uniforme tout au long du court métrage, pas besoin d'augmenter ou de diminuer le volume

Intelligibilité :

- Voix parfaitement enregistrées : claires donc dialogue compréhensibles
- Les bruits plus forts comme le son de l'orage ne viennent pas gêner la compréhension du dialogue

Proximité et spatialisation :

- Aucun effet de proximité dans les voix mais les personnages étant tous à la même distance de la caméra, l'effet serait inadapté
- Les voix sont bien placées au centre pendant que les bruits ambiants sont légèrement spatialisés sur les côtés

Traitement du bruit de fond :

- Aucun bruit de fond ne vient perturber les dialogues

Pertinence des effets :

- Les effets correspondent bien aux images à l'écran ce qui permet d'avoir une expérience plus immersive
- Les effets sonores s'amplifient à chaque fois que la tension monte (ex: à 1min13)
- des *riser* et des *swooshs* sont utilisés pour les transitions
- des impacts sont utilisés lorsque la tension s'arrête d'un coup (ex: à 1min25)

Qualité des effets :

- Les effets sonores sont bien captés et bien produits
- Ils ne paraissent pas artificiels et rendent la scène plus immersive

Synchronisation :

- Les effets sont tous bien synchronisés

Ambiances sonores :

- Les effets sonores sont bien choisis et sont cohérents avec l'histoire. Ils permettent d'ajouter de l'émotion dans chaque séquence.

Création d'une immersion :

- Le design permet d'immerger le spectateur dans l'univers du film car chaque mouvement et action est accompagné d'un bruit.
 - *pendule qui se balance (0:26)*
 - *bruit de l'armoire qui tremble (1:19)*

Musique :

- Aucune musique n'est présente dans ce court métrage

Stéréophonie et Surround :

- La voix est bien au centre (en mono) tandis que les effets sonores sont spatialisés en stéréo. Par exemple à 0:50, on entend des chuchotements à gauche et le bruit de l'orage légèrement à droite. Cela donne de la profondeur au son.

Transitions sonores :

- La transition sonore à 1:12 est assez forte ce qui permet de renforcer l'effet brutale de la scène qui apparaît = surprendre le spectateur (concorde avec le gros plan du visage de la voyante)
- On entend l'homme et la voyante crier le mot "TREIZE" à 1:35. Ce cri permet de faire la transition entre les pensées de l'homme et la réalité. Cela renforce l'impression que la scène se passe au même endroit.

Continuité sonore :

- Il n'y a aucune incohérence dans la continuité du son. Les ambiances sonores restent les mêmes d'une scène à l'autre (1min35 : le bruit de l'horloge reste en fond)

Style de conception sonore :

- Le design sonore correspond bien au genre du film, l'ambiance pesante de la première partie du court métrage est renforcée par de légers bruits de fond.
- Lorsque la tension est au maximum, des effets sonores inquiétants, des bruits d'orage, des voix sont ajoutés pour coller à l'ambiance.

Harmonie globale :

- Le son contribue à l'harmonie globale du film, en étant parfaitement intégré à l'image, aux dialogues et à la musique.

Professionalisme :

- En conclusion, le son est d'une qualité professionnelle et entièrement adapté