

Dizzy Days - Communication visuelle

Divination

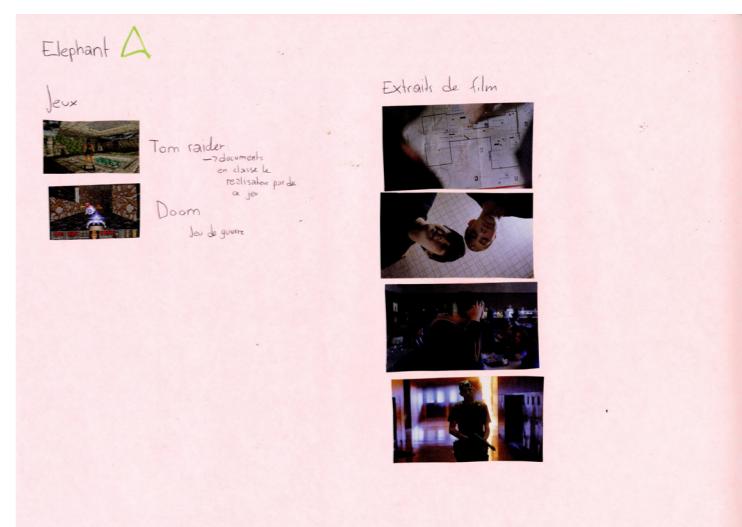
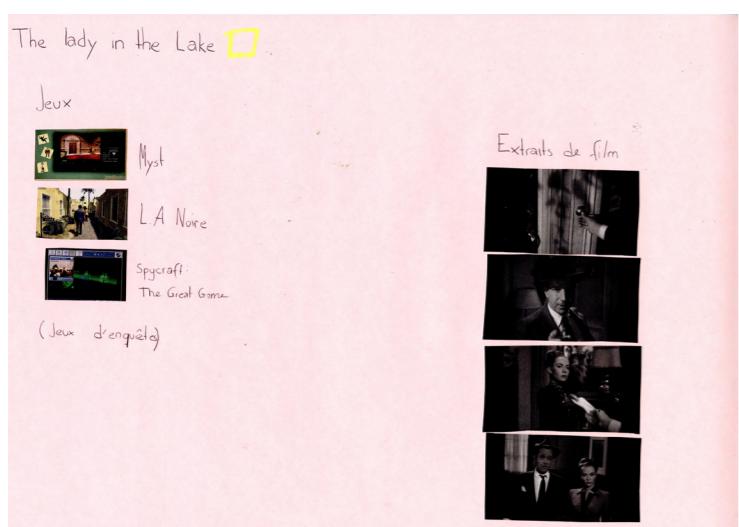
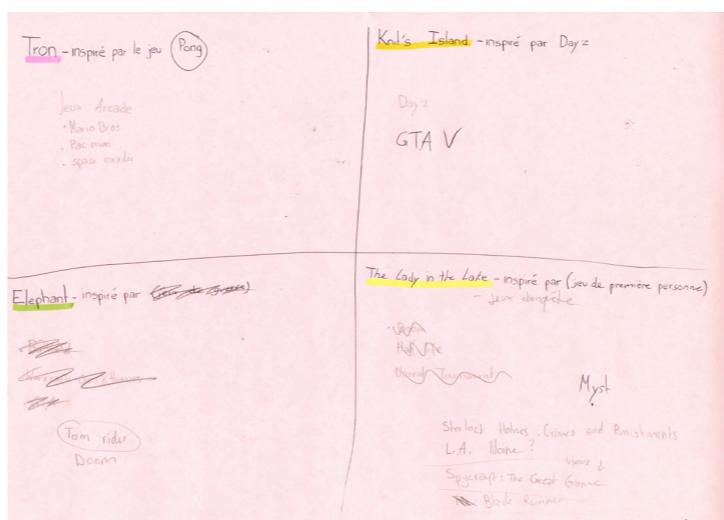
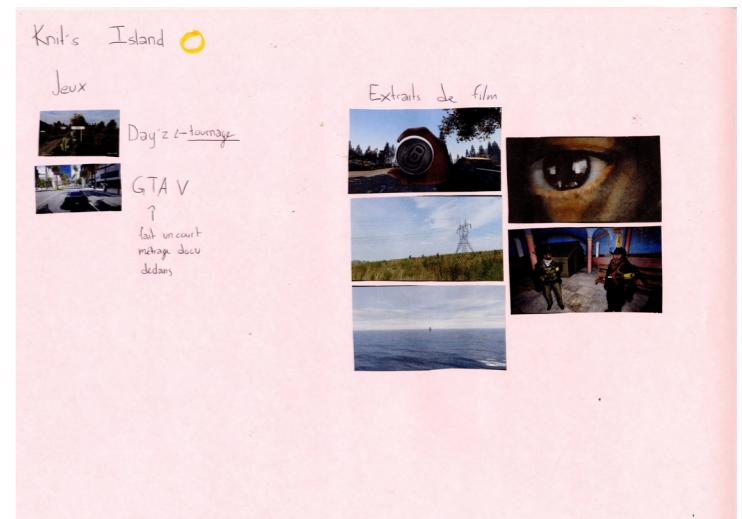
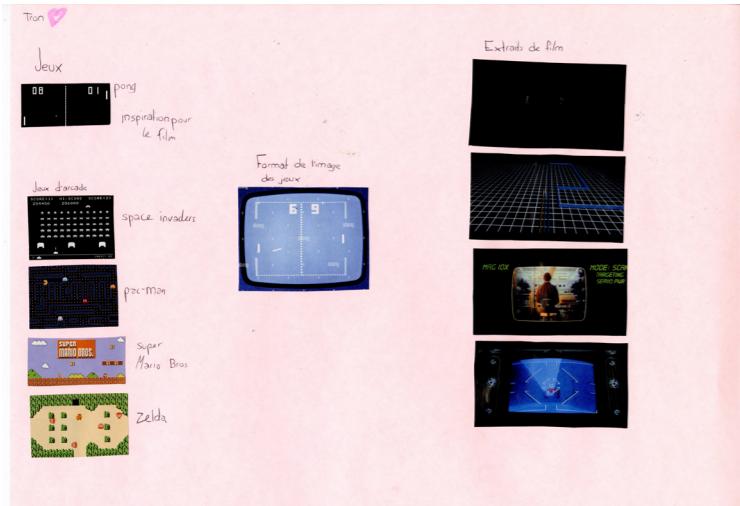
Tiago Costa med 2e et Fiona Grütter med 1re

Idée de concept

Nous avons pris le planning et nous avons pris un élément qui pouvait mettre en avant une chose en particulier et nous avons choisis l'extrait «Espace ouvert à tou.e.x.s, avec une sélection de jeux produits d'aprés des films et de jeux qui ont inspiré les cinéastes». À partir de cette base nous avons rechercher ce qui a inspiré. Bien sûr cette base n'a pas pu être appliquée partout. C'est pour cela que nous avons pris le concept des films et pensé de quoi parle le film et quelle jeu peux nous rappeler le film. Nous avons donc appliqué nos recherche pour chaque film.C'est pour cela que nous avons pris le concept des films et pensé de quoi parle le film et quel jeu peuvent nous rappeler le film. Nous avons donc appliqué nos recherches pour chaque film.

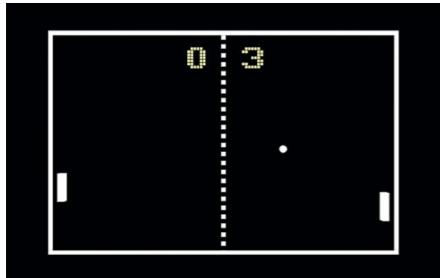
Pour les parties où nous devons filmer, nous avions eu l'idée de jouer aux jeux et de nous filmer pas derrière. Si on ne peut pas avoir le jeux, nous avons un plan B, qui est de chercher une vidéo du jeu sur youtube et de le projeter sur la télévision et de faire semblant d'y jouer.

Brouillon de recherche de concept



Tron

Jeux



Pong

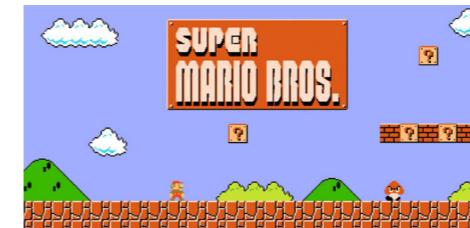
Jeux qui à inspiré le film



Space invaders



Pac-man



Super Mario Bros.



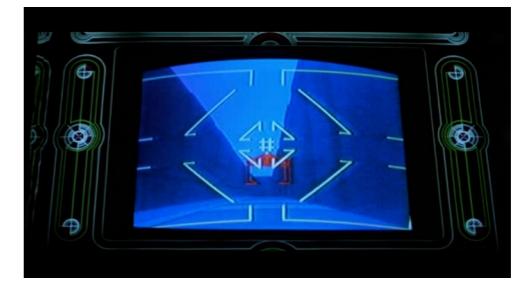
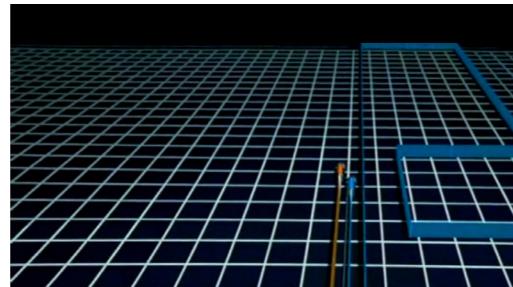
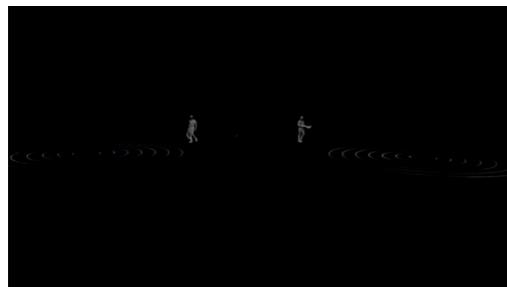
Zelda 1986

Pourquoi ces jeux?

Tron est un film qui est inspiré par Pong.

Le réalisateur le dit lui même. Et ce film nous rappelle des jeux d'arcade comme Space Invaders, Pac-Man, Super Mario Bros. ou encore Zelda.

Images du film



Comment allons nous filmer?

Pour le film Tron la partie où nous allons filmer, nous allons prendre un jeu en ligne du jeu Pong et la mettre sur un ordinateur et les acteurs vont y jouer.

The lady in the Lake

Jeux



Myst



L.A Noire



Spycraft: The Great Game

Pourquoi ces jeux ?

The Lady in the lake est un film où on incarne un enquêteur. Les jeux choisis sont des jeux où on enquête.

Images du film



Comment allons nous filmer?

Pour le film The Lady in the Lake la partie où nous devons filmer nous allons prendre une vidéo de Youtube du jeu Myst et la mettre sur le écran pour faire semblant d'y jouer.

Knit's Island

Jeux



Day'z



GTA V

Pourquoi ce jeux ?

Knit's Island est un film qui se passe dans un vrai jeux video dans Day'z en particulier.

Les réalisateurs du film, détaillent l'adaptation du langage du cinéma aux techniques du jeu vidéo, nécessaire pour permettre au spectateur l'empathie pour le virtuel. Anciens étudiants des beaux-arts, ils avaient réalisé ensemble un premier court métrage documentaire dans un monde virtuel, Marlowe Drive, qui regardait comment certains joueurs s'installent dans le monde persistant de GTA V Online comme pour y vivre. Pour leur premier long métrage, Knit's Island, ils prolongent et étendent cette exploration du point de friction entre les mondes virtuels et les outils du cinéma documentaire.

Images du film



Comment allons nous filmer?

Pour le film Knit's Island la partie où nous devons filmer nous allons essayer de trouver le jeu et y jouer et sinon plan B, prendre une vidéo de Youtube du jeu GTA V et la mettre sur le écran pour faire semblant d'y jouer. Un autre plan que Daniel a proposé est d'allé en forêt ce filmer et ensuite de faire semblant de jouer avec nous.

Elephant

Jeux



Tom raider

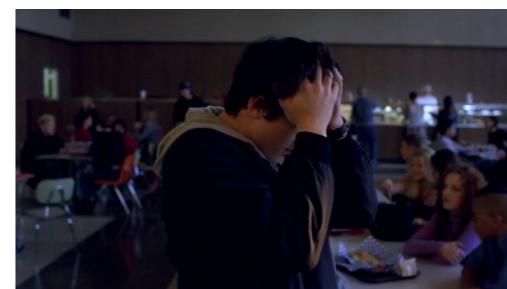


Doom

Pourquoi ces jeux ?

Elephant nous inspire la guerre et dans les documents en classe, le réalisateur parle de Tom raider. Il dit quand il acommencé à travailler sur le film, il ne savait pas ce que c'était un jeu vidéo et qu'il n'y avait jamais joué. Il y avait touché au plus anciens, à la fin des années 1970, mais qu'il n'avait jamais joué au récent. Il s'est laissé tente par Tom raider et a force d'y jouer il sait laisser piége il est devenu accro, au point que lors du tournage du film qui a précédé Elephant, Gerry, son intérêt portait sur la manière de fonctionner de la caméra dans ce jeu, la manière de suivre les personnages plus que raconter une histoire. Il ne s'agissait pas d'imiter un jeu vidéo, mais plutôt d'observer comment le jeu s'était immiscé dans sa façon d'envisager le fonctionnement du cinéma.

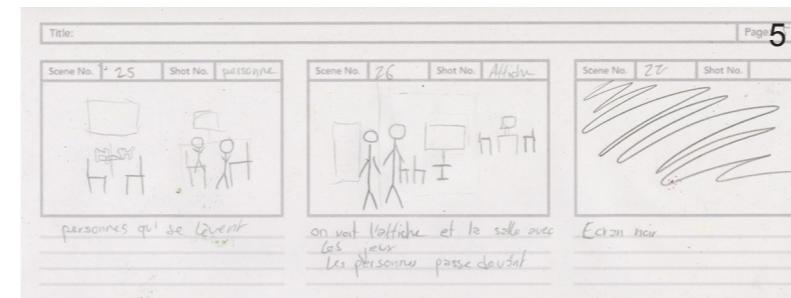
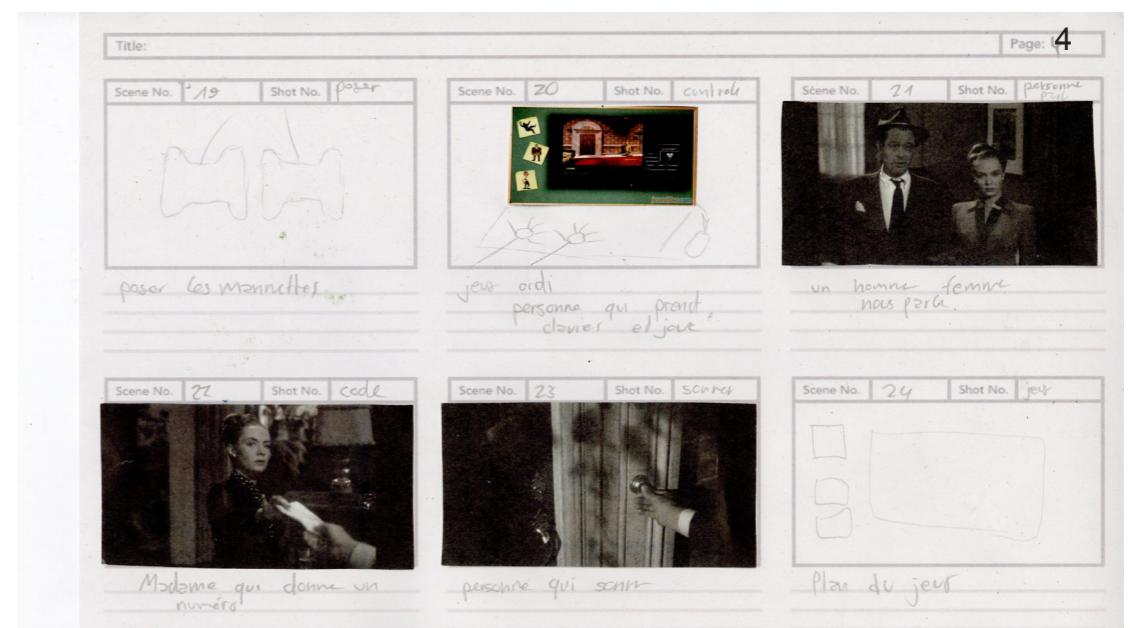
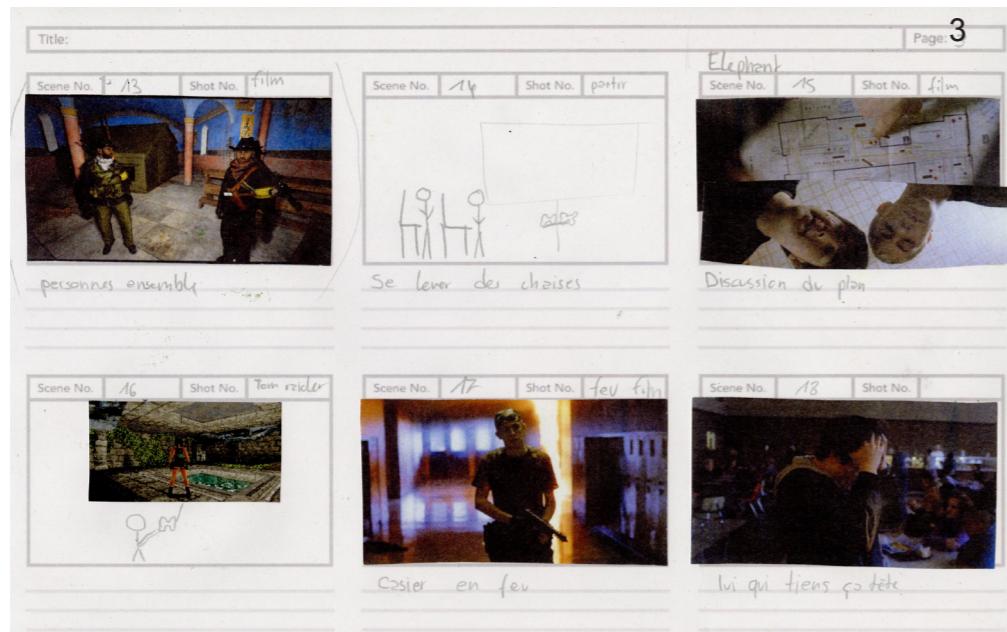
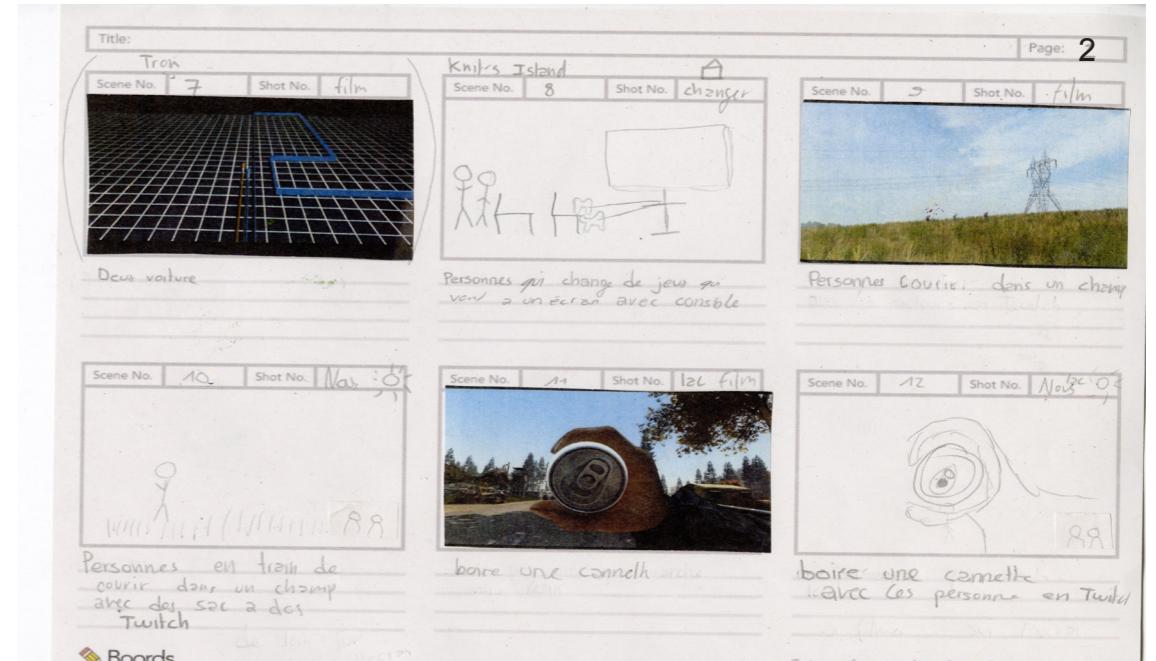
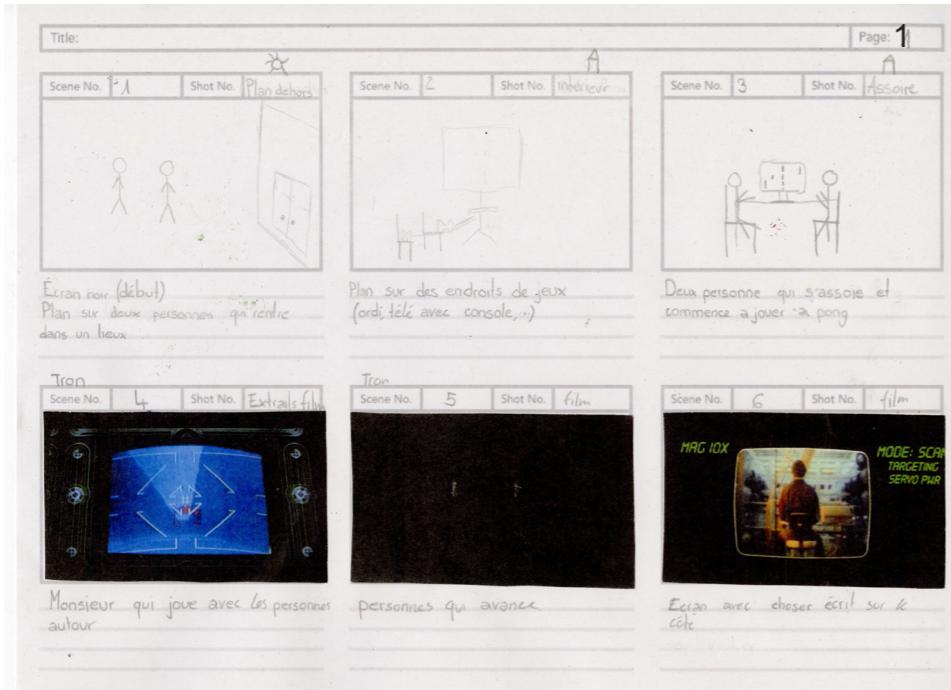
Extraits du film



Comment allons nous filmer?

Pour le film Elephant la partie où nous devons filmer nous allons essayer de trouver le jeu Tom Raider et y jouer et sinon plan B, prendre une vidéo de Youtube du jeu Myst et la mettre sur le écran pour faire semblant d'y jouer.

Storyboard



Découpage

| Découpage - Bande annonce | | | |
|---|-------------------|------------------|---|
| # | Plan | Mouvement | Actions |
| Scène 1- Extérieur | | | |
| 1 | Plan large | Travelling avant | Personnes qui entre dans le batiment |
| Scène 2 - Endroit intérieur | | | |
| 2 | Plan large | Fixe | Filmer chaque poste de jeux(Tv, ordi...) |
| Scène 3 - Jouer Pong | | | |
| 3 | Plan large | Fixe | Les deux personnes sont assis et joue a Pong (ordi) |
| Scène 8 - Aller Knit's island | | | |
| 8 | Plan large | Fixe | Les deux personnes vont a un autre jeux (écran tv) |
| Scène 10 & 12 - Knit's Island Champ et Twitch | | | |
| 10.1 | Plan large | Fixe | Les deux personnes court dans un champ |
| 10.2 | Plan moyen | Fixe | faire semblant de boire la Cannette |
| 10.1.1 | Plan Twitch | Fixe | Faire semblant de jouer |
| 10.2.1 | Plan Twitch | Fixe | Faire semblant de jouer |
| Scène 14- lever des chaises | | | |
| 14 | Plan large | Fixe | Se lever des chaise et poser les manettes |
| Scène 16- Tom Raider | | | |
| 16.1 | Plan large de dos | Fixe | Personnes de dos en train de jouer a Tom Raider |
| 16.2 | Plan moyen | Fixe plongé | Manettes sur la table |

| # | Plan | Mouvement | Actions |
|------------------------|--------------------------|-----------|--|
| Scène 20- jouer a Myst | | | |
| 20 | Plan moyen (mains ecran) | Fixe | Jouer a Myst |
| Scène 24 - Twitch | | | |
| 24 | Plan Twitch | Fixe | Deux personnes qui font semblant de jouer. De réfléchir |
| Scène 25 - se lever | | | |
| 25 | Plan très large | Fixe | Les deux personnes se leve |
| Scène 26 - affiche | | | |
| 26 | Plan large | Fixe | Les deux personnes marche et se dirige contre l'extérieur. |

Typographie

PT sans Bold

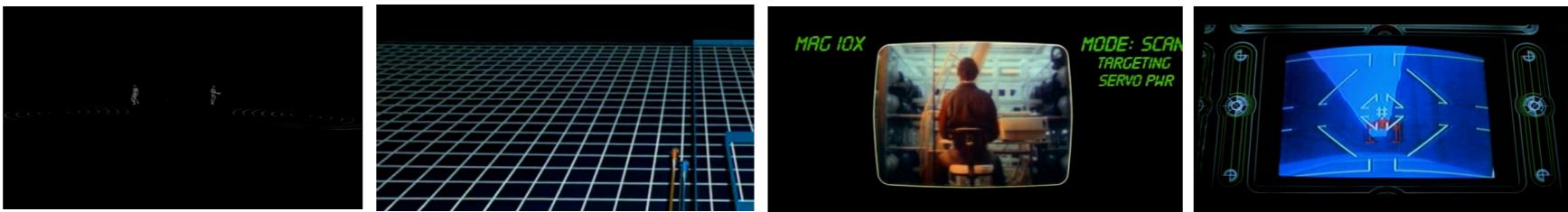
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

PT sans Regular (Textes)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Collection d'images

Tron



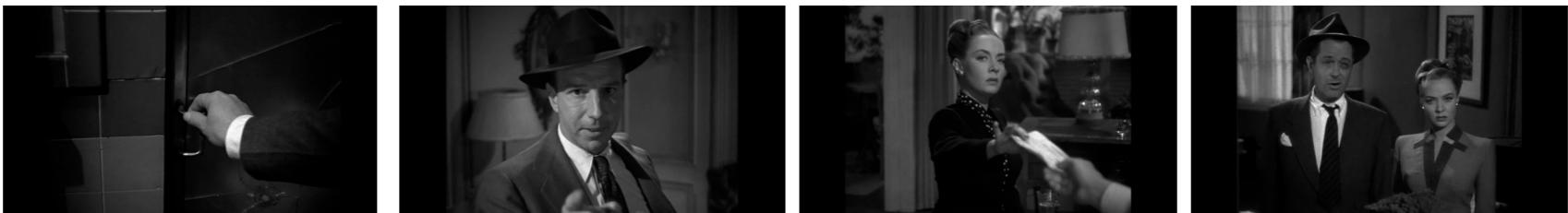
Knit's Island



Elephant



The lady in
the Lake



Collection de texte

Jeudi 19 mars 2026

Cinéma | Lausanne | Capitole

21.00 Tron de Steven Lisberger, Etats-Unis, 1982, 96 min.

Vendredi 20 mars 2026

Arcade | La Tour-de-Peilz | Musée suisse du jeu

17.00–01.00 Espace ouvert à toute·x·s, avec une sélection de jeux produits d'après des films et de jeux qui ont inspiré les cinéastes, jouables sur table ou sur borne d'arcade, sur PC ou sur des consoles

Cinéma | Vevey | Cinérive

18.00 Knit's Island de Quentin L'helgoualc'h, Ekiem Barbier et Guilhem Causse, France, 2023, 95 min.

20.30 Elephant de Gus Van Sant, Etats-Unis, 2003, 85 min.

Juggle Fever | La Tour-de-Peilz | Musée suisse du jeu

10.00–21.00 Démonstrations et séries de jeux vidéo par équipes, ouvertes à toute·x·s, inscription en ligne ou dès 9 heures sur place

Cinéma | Vevey | L'Oriental

10.30 The Lady in the Lake de Robert Montgomery, Etats-Unis, 1947, 105 min.

16.00 Knit's Island de Quentin L'helgoualc'h, Ekiem Barbier et Guilhem Causse, France, 2023, 95 min.

18.30 Elephant de Gus Van Sant, Etats-Unis, 2003, 85 min.

Dimanche 22 mars 2026

Combo gagnant | La Tour-de-Peilz | Musée suisse du jeu

11.00–16.30 Démonstrations et finales des jeux vidéo par équipes

17.00 Remise de prix par Le Ludologue

Cinéma | Vevey | L'Oriental

10.30 Knit's Island de Quentin L'helgoualc'h, Ekiem Barbier et Guilhem Causse, France, 2023, 95 min.

12.30 Tron de Steven Lisberger, Etats-Unis, 1982, 96 min.

14.00 The Lady in the Lake de Robert Montgomery, Etats-Unis, 1947, 105 min.

16.00 Elephant de Gus Van Sant, Etats-Unis, 2003, 85 min.

Cold Cuts & Keysets | La Tour-de-Peilz | Salons du Musée suisse du jeu

Programme détaillé: <http://musee du jeu.ch>

Acteurs

Malik Hiltbrand
Fiona Grütter

Besoins matériel

Matériel :

2x tables
6x chaises
1x tv
3x ordinateurs
2x souris
2x clavier
2x consoles de jeux
1x script
Feuilles d'endroits

Matériel de tournage:

1x carte sd
1x caméra
2x lumière
1x trépied

Plan de tournage

Mercredi matin:

Placer les tables les ordinateurs, les consoles, etc..
Début de tournage seuls 9h (si pas fini on peut le faire le jeudi après- midi)
Plan de coupe de l'endroit (intérieur) des consoles poser, etc...(scène 2 &16)
Début tournage acteurs 10h30
Intérieur
1.Jouer a pong (ordinateur)(scène 3)
2. Ce déplacer vers l'écran (scène 8)
3.se lever de la chaise (scène 14)

Mercredi après-midi:

1.jouer a myst (scène 20)
2.se lever (scène 25)
3. les deux personnes marche et vont contre dehors (scène 26)

Jeudi matin:

Début de tournage 8h30
1.Plan Twitch jeux day'z (scène 10&12)
2. Plan Twitch jeux Myst (scène 24)
3. plan devant le bâtiment (scène1)
4.Courir dans un champ
5.boire une cannette

Jeudi après-midi:

si pas eu le temps le matin
(1).Courir dans un champ
(2).boire une cannette
3.Enregistrement des écran

Attention au pause quand on film!
surtout quand on filmera jeudi matin dehors devant le bâtiment.