

Note d'intention

Pour la réécriture sur le thème fantastique de la séquence d'ouverture du Parrain j'ai décidé de mettre en place la scène dans un contexte de fantaisie.

Pour ajouter de la cohérence à mon synopsis, j'ai établi un contexte plus général quant au déroulement du film. Le voici :

« Le pays d'Ofanthyr est divisé en 5 différentes royautes ou régions, caractérisées par les différentes habilités que possèdent les habitants. Chaque région possède également un "code couleur" en fonction de ses habilités. Elles sont également délimitées et il est interdit de se déplacer de l'une à l'autre sans raison valable approuvée par la famille royale. Urizeiros, supervise le pays même s'il n'a jamais été élu "roi des cinq royaumes" car il a des relations avec des personnes haut placé dans le gouvernement. »

Pour conserver un peu le contexte global du film, j'ai surtout remplacé des éléments :

- le pays d'Ofanthyr fait référence à New York, et les 5 royautes, aux 5 familles de la Mafia italienne et donc territoires qu'elles occupent qui fragmentent la ville de New York.
- Les habitants des régions possèdent également des habilités, ici ce sont des elfes de sang, des elfes sylvaains, des haut-elfes etc. pour symboliser les familles qui par exemple, font dans le trafic de drogues, d'alcool ou autre business.
- J'ai ajouté un code couleur pour que visuellement on puisse comprendre que les personnages présents dans la scène sont séparés par quelque chose

Enfin, Urizeiros c'est Don Vito Corleone. Comme au début du Parrain, il a la mainmise sur New York, grâce à un jeu de pouvoir et pour cette raison, les autres familles n'osent pas l'attaquer.

Dans le Parrain, la famille Corleone est montrée de manière positive, voire « romantique », les réalisateurs prennent son parti plutôt que celui des « gentils ». Cela nous empêche de voir Vito Corleone comme l'homme avide de pouvoir qu'il est et qui donne un côté chaleureux à la Mafia (comme lors de la scène d'exposition du mariage où l'on voit la famille Corleone, qui paraît presque inoffensive sous de jours heureux).

Pour ce faire, j'ai décidé de baser ma réécriture sur Don Corleone, et sa « vraie nature ».

« Aelar Fenven est un assistant médical de la région de Su'l Alora, il rend visite à Urizeiros, roi de sa région pour lui demander de l'aide. Sa fille a été kidnappée et emmenée dans la région de No'r Alora, mais lui n'a pas le droit d'aller la chercher là-bas. Urizeiros va d'abord refuser avant de lui accorder son aide. »

Urizeiros apparaît comme un homme important. Ses vêtements, sa manière de s'adresser à Aelar Fenven ou encore la présence de gardes à ses côtés sont déjà assez significatives de sa puissance, mais c'est surtout le côté pittoresque du vieil homme qui va détonner avec lui et le mettre en valeur. En effet, il le dit lui-même, il n'est « qu'un simple assistant médical ».

Aelar Fenven a cette figure d'un vieillard un peu perdu, fatigué, préoccupé. Il n'est pas à l'aise, comme le trahissent ses balbutiements. Urizeiros et lui sont de la même région et portent donc des vêtements confectionnés avec des matériaux similaires, plus ou moins riches, et la même couleur, le vert. Cependant, les deux portent un vert d'intensités différentes, qui sont pour le spectateur une indication des motivations de chacun. Si dans le Parrain c'est Bonasera qui apparaît dans un cadre très sombre, avec peu de profondeur de champ et sous une lumière très contrastée, ici c'est tout l'inverse. Urizeiros apparaît dans un vert foncé qui durcit volontairement les traits de son visage pale. Il est éclairé frontalement avec une lumière crue et très contrastée (plan au sol 1) ou bien simplement par une key light, peu, ou pas du tout atténuée (plan au sol 2). Là où Aelar Fenven, habillé d'une couleur claire, attire bien la lumière. Il est éclairé par une lumière chaude qui se trouve derrière les persiennes (plan au sol 1) ou par une key light, atténuée par une fill light (plan au sol 2) pour adoucir son visage. Mais ce n'est pas tout ce qui rend Urizeiros omnipotent dans cette séquence.

Dans la séquence d'ouverture du film de F.F Coppola, c'est Amerigo Bonasera qui se lève en premier pour chuchoter à Don Corleone sa requête. Après cette action, il reste debout, en amorce du Parrain (pour la caméra). Et bien que physiquement en position supérieure, il s'efface au profit de son antagoniste, qui ne tardera pas à se lever lui aussi.

Dans notre cas, c'est Urizeiros qui garde une position de supériorité, autant dans l'espace que dans le dialogue. Il est omniprésent : il apparaît en premier à l'écran en interrogeant Aelar Fenven, s'adresse à lui avec peu de respect (cf : « Et donc pour quelle **odieuse raison** oses-tu te présenter dans mon bureau le jour du mariage de ma fille ? »), mais en demande beaucoup en échange. La question de « l'allégeance » est donc également abordée, mais de manière bien différente, notre pseudo « roi des cinq royaumes » ne fait preuve d'aucune subtilité et demande ostensiblement à Aelar Fenven : « M'as-tu seulement prêté allégeance ? ».

Enfin, même si la requête de ce dernier est plus légère et accessible pour Urizeiros que celle de Bonasera à Don Corleone, le roi de Su'l Alora ne la prend pas très bien. Lui était déjà debout, mais dès qu'ils entendent la demande de Fenven, les deux elfes de la garde personnelle du roi se lèvent (comme le font Sonny et le consigliere lorsque le Parrain se lève) et se placent devant la porte, pour empêcher le vieil homme de sortir si jamais l'entretien devait mal se terminer. Ce changement de position qu'ils opèrent va agir comme un piège qui se referme sur l'assistant médical.

La plupart des éléments principaux de la séquence originelle sont assez représentatifs, bien que parfois subtilement, de la supériorité de Don Corleone sur son interlocuteur. J'ai cependant décidé d'accroître largement cette autorité de Don Corleone dans ma réécriture.

Les éléments modifiés ou ajoutés ne font que révéler les intentions de Don Corleone/Urizeiros. Et c'est là tout l'attrait de ce travail.

LA REQUÊTE D'AEAR FENVEN

SÉQUENCE 1 : INT-JOUR / BUREAU D'URIZEIROS

Quatre hommes sont dans un bureau. La pièce est remplie de tapisseries aux tons marron qui recouvrent des murs verts foncé. L'endroit est richement décoré, et très sombre. La lumière de plusieurs fenêtres est bloquée et seules les persiennes derrière le bureau en acajou projettent un large rai de lumière qu'URIZEIROS, assis devant celui-ci, bloque de par son imposante carrure. Il a les cheveux blancs, le visage pâle et les yeux bleus. Il porte un costume vert foncé confectionné à partir de feuilles d'olivier orné de breloques dorées représentant des olives, surmonté d'une cuirasse faite en feuilles d'Aloe Vera qui couvre son torse. Assis en face de lui, AEAR FENVEN est un petit homme rondet au front dégarni. Il a la mine fatiguée, avec des poches et des cernes sous les yeux et porte quant à lui une longue barbe blanche ainsi qu'un costume d'un vert très clair réalisé à partir de feuilles de sauge. Les autres hommes sont habillés d'une manière similaire à Urizeiros, bien que plus simple. Ils sont armés. Ils sont assis de part et d'autre de l'imposante porte en bois sombre qui donne accès à la pièce.

URIZEIROS

Et donc pour quelle odieuse raison oses-tu te présenter dans mon bureau le jour du mariage de ma fille ?

AEAR FENVEN

(en balbutiant)

E-excusez-moi Monsieur Urizeiros... je-je ne vous aurais pas dérangé si ça n'avait pas été pour quelque chose d'important pour moi.

URIZEIROS

Bien. Mais est-ce important pour moi ?

AEAR FENVEN

Vos amis sont importants pour vous... non ?

Urizeiros se met debout et le pointe du doigt.

URIZEIROS

Mes amis ? Tu m'appelles « Monsieur Urizeiros » alors qu'ils m'appellent tous « Votre majesté, roi des cinq royaumes ». M'as-tu seulement prêté allégeance ?

Il rit fort et Aear Fenven déglutit bruyamment.

URIZEIROS

Mais soit, que veux-tu ?

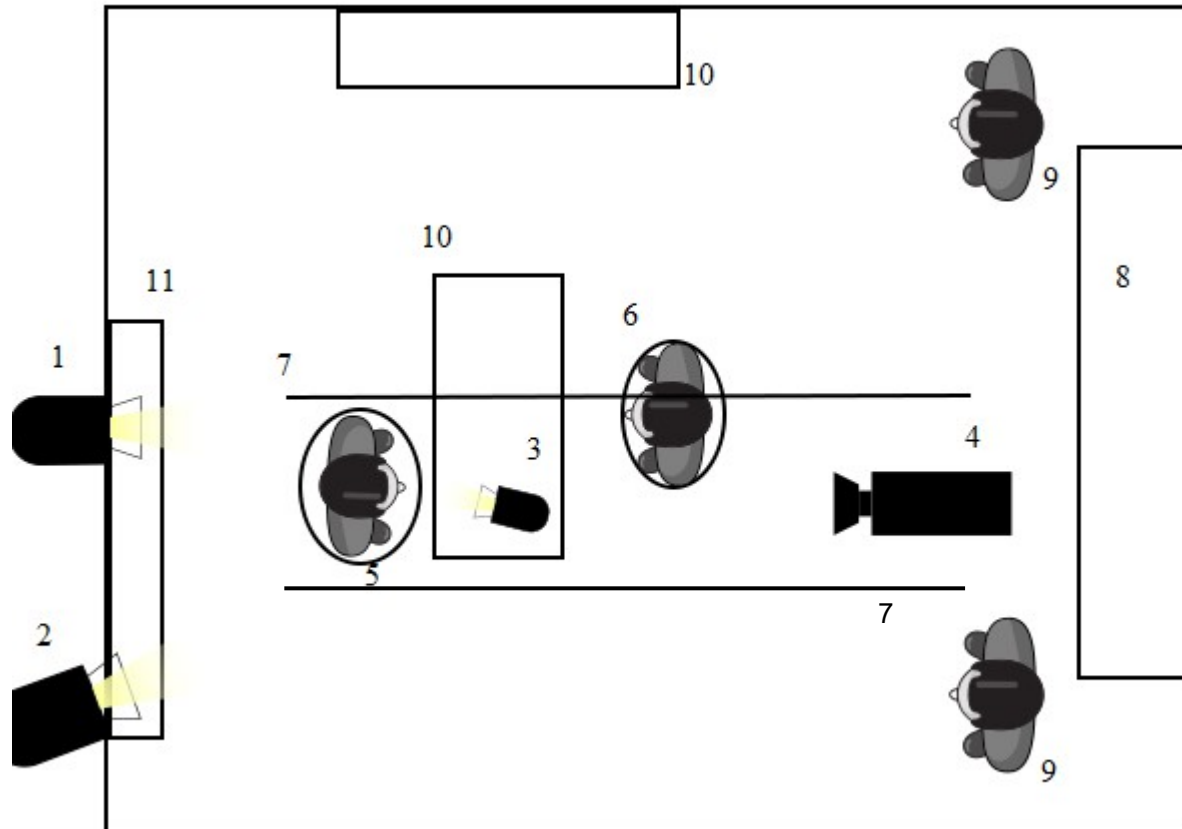
AELAR FENVEN

(d'une voix très faible)

Ma fille aînée a été enlevée et emmenée à No'r Alora. Vous n'êtes pas sans savoir que le gouvernement interdit les simples assistants médicaux comme moi à se rendre d'une région à l'autre, mais vous, vous pourriez aller la chercher.

À cette annonce, les deux gardes d'Urizeiros se lèvent et se postent devant la porte, tandis qu'Urizeiros s'approche lentement d'Aelar Fenven avec un regard sombre.

Annexe 3 : Premier plan au sol



- 1 et 2 : Lumière projetée à travers les persiennes pour éclairer Aelar Fenven
- 3 : Lumière frontale pour éclairer Urizeiros
- 4 : Caméra
- 5 : Urizeiros
- 6 : Aelar Fenven
- 7 : Plan de la caméra
- 8 : La porte
- 9 : Les deux gardes d'Urizeiros
- 10 : Le décors (bureau et buffet)
- 11 : Les persiennes

The diagram illustrates a multi-camera surveillance system layout within a rectangular environment. The layout includes several key components:

- Cameras:**
 - Camera 1:** A grey, box-shaped camera mounted on a wall, pointing downwards.
 - Camera 2:** A black, bullet-style camera mounted on a wall, pointing towards the center.
 - Camera 3:** A black, bullet-style camera mounted on a wall, pointing towards the center.
 - Camera 4:** A black, bullet-style camera mounted on a wall, pointing towards the center.
 - Camera 5:** A black, bullet-style camera mounted on a wall, pointing towards the center.
 - Camera 6:** A black, bullet-style camera mounted on a wall, pointing towards the center.
 - Camera 7:** A black, bullet-style camera mounted on a wall, pointing towards the center.
- Obstacles:**
 - Obstacle 1:** A large, black, irregularly shaped object in the center of the room.
 - Obstacle 2:** A large, black, irregularly shaped object in the center of the room.
 - Obstacle 3:** A large, black, irregularly shaped object in the center of the room.
 - Obstacle 4:** A large, black, irregularly shaped object in the center of the room.
 - Obstacle 5:** A large, black, irregularly shaped object in the center of the room.
 - Obstacle 6:** A large, black, irregularly shaped object in the center of the room.
 - Obstacle 7:** A large, black, irregularly shaped object in the center of the room.
- Field of View (FOV):** Yellow cones emanate from each camera, representing their respective fields of view. These FOVs overlap significantly, covering most of the central area of the room.
- Numbered Labels:** The numbers 1 through 7 are placed near each camera, likely indicating their respective IDs or positions.

- 1 : Fill light sur Aelar Fenven
- 2 : Emplacements de d'Urizeiros et Aelar Fenven sur le premier plan au sol
- 3 : Urizeiros
- 4 : Aelar Fenven
- 5 : Les deux gardes d'Urizeiros
- 6 : Porte
- 7 : Key lights sur Urizeiros et Aelar Fenven