

## YANDERE / NOTE D'INTENTION

(écrite lors d'une version antérieure du scénario)

### LOVE DOLLS

Le point de départ du film est le développement actuel des petites amies virtuelles à destination des hommes seuls, en particulier au Japon. Cette industrie se développe à travers des dating sims (jeux de drague, comme Love+ par exemple), love dolls, sex dolls, et hologrammes miniatures. Ces hologrammes (Gatebox, Barbie Hologramme) sont encore au stade de prototype mais promettent d'apporter une compagnie platonique aux célibataires d'ici quelques mois. Cette tendance profite aussi de l'incroyable popularité des idols virtuelles au Japon, ces personnages fictifs qui mènent des carrières de chanteuses ou d'actrices de pub sous forme d'hologramme, la plus célèbre étant Miku Hatsune.

### YANDERE

En plaçant mon histoire du point de vue de la fille virtuelle, je veux prendre le contre-pied du discours habituel sur ces garçons inadaptés socialement, pour raconter une histoire d'amour puissante à laquelle chacun peut s'identifier. Les petites amies virtuelles ont pour seule fonction d'aimer leur propriétaire, elles ne savent pas faire autre chose. En cela, elles rejoignent la figure de la Yandere, qui est au centre de mon film. La Yandere est un archétype du manga : c'est une fille tellement amoureuse qu'elle en devient violente avec ses rivales. Dans mon film, Maiko suit ce trajet, passant de la petite figurine mignonne à la géante impitoyable.

Mais mon traitement de la Yandere s'écarte du schéma plutôt sexiste des mangas pour garçons : mon film parle de cet amour comme d'une cage dont Maiko réussira à se libérer. Traditionnellement, les Yandere se contentent d'assassiner leurs rivales. J'ai choisi de donner à Maiko la force de s'émanciper de ce schéma en abandonnant Jordan à la fin.

### PERSONNAGES

Le film suit le point de vue de Maiko, accompagne son évolution, mais questionne aussi le dilemme moral de Jordan et le regard de Sophie sur la situation. Jordan est un ado à peu près normal, il a simplement du mal avec les filles et a choisi la solution de facilité en adoptant Maiko, « en attendant ». Pour lui Maiko est comme cette amoureuse du collège avec qui on reste des années, ce premier amour platonique et confortable, figé dans l'enfance, et dont on a du mal à se défaire. Mais lorsque Sophie vient vers lui, Jordan adopte la solution de facilité qui consiste à ne pas rompre, à ne pas choisir, car quitter quelqu'un c'est se mettre en danger. Etre convoité par deux filles est aussi un fantasme adolescent qu'on retrouve dans tout le genre Harem en manga. Il y a une forme de lâcheté chez Jordan dans le fait de laisser Maiko le regarder, et ce regard le hantera tandis que Maiko réussira à s'affranchir de lui.

Sophie est plus mûre que Jordan, elle vient vers lui comme pour le sortir de cet amour qui le maintient en enfance. Elle s'identifie à lui, sans doute parce qu'elle est elle aussi passée par là. Elle porte un regard lucide et triste sur la situation. Elle est consciente qu'en arrachant Jordan à Maiko, elle l'aide en fait à grandir et à trouver sa place dans la société.

## DES CORPS

Dans le film j'accorde une grande place au contact physique, aux gestes qui racontent, plutôt qu'aux dialogues. Le toucher est ce qui sépare Maiko des humains. Sa condition d'hologramme en fait un fantôme incapable de donner à Jordan ce qu'il voudrait. A l'inverse, c'est par le toucher que Jordan et Sophie se découvrent et s'explorent, dans des gestes peu assurés mais pleins de désir. En grandissant, Maiko va devenir plus humaine, plus matérielle, déclenchant un trouble lorsqu'on découvre que sa respiration crée de la buée sur les vitres, ou lorsque sa larme atterrit sur la joue de Sophie.

## QUESTION D'ECHELLE

Le fantasme des femmes minuscules ou géantes porte un nom : la microphilie. On en retrouve dans toute la culture populaire, de la fée Clochette (parfaite Yandere jalouse de Wendy) à Miku Hatsune qui dance sur les boîtes de Pizza Hut en réalité augmentée. La taille de Maiko augmente lorsqu'elle boit ses larmes, évoquant la façon dont les drames amoureux nous font grandir. En devenant plus grande de Jordan, elle prend le dessus sur sa situation, apprend à ne plus subir. Elle réussira finalement par assumer sa disproportion, en devenant une déesse géante au milieu d'un harem d'hommes à ses pieds. Les effets d'échelle viendront aussi contaminer les autres personnages : ainsi devant Jordan, Sophie ressemble à une géante, et le couple se retrouve comme miniaturisé dans la piscine qui évoque une grande Gatebox.

## ESTHETIQUE

Le film est en grande partie nocturne, plongé dans une atmosphère douce et étrange où la menace peut surgir du noir. La lumière bleue est l'élément visuel le plus récurrent. Elle incarne la présence de Maiko dont le corps holographique diffuse une lumière froide. Souvent, c'est par sa lumière qu'on devine la présence de Maiko. Et au milieu de ce bleu nuit viendra éclater le rouge du sang.

Visuellement je souhaite donner une grande place aux matières, de la buée à la brillance du verre, de la sueur des peaux au scintillement numérique des larmes de Maiko. La juxtaposition de corps réels filmés et du corps en 3D de Maiko génère un choc esthétique que je veux pousser dans ses limites. Explorer les difficultés d'un corps 3D à s'insérer dans une relation sexuelle de deux corps réels, et le choc provoqué par un katana numérique quand il réussit finalement à transpercer un corps humain.

## NOTE D'INTENTIONS TECHNIQUE

Maiko sera créée et animée en 3D, par des techniques différentes selon son évolution dans le film. Ses premiers gestes seront animés en images clés, en boucles de mouvements mécaniques et artificiels, rappelant qu'elle est un produit. Son regard sera vide, comme l'est le regard des love dolls, dont les yeux sont conçus pour leur donner l'air pensif et triste, en manque d'affection. Puis Maiko prenant peu à peu vie, ses expressions se feront plus subtiles et plus humaine, son corps deviendra plus lourd et concret. On aura alors recours à la motion capture pour enregistrer le jeu d'une comédienne et l'appliquer sur Maiko, créant l'étrange impression de la voir prendre vie et corps sous nos yeux. Ce changement sera aussi un changement de texture de peau, d'abord numérique, pixellisé et transparent, pour aller vers une peau incarnée, plus opaque, qui rougit et blêmit pour traduire ses émotions.

Le chef opérateur, Raphaël Vandebussche, a écrit un mémoire sur la peau à la Fémis. Il saura accompagner ce processus.

L'aspect général de Maiko est issu du choix d'un personnage très anthropomorphe (cheveux précis, proportions du corps réalistes et yeux à l'occidentale, à l'opposé des yeux qu'on retrouve dans beaucoup de manga), mais empruntant en partie aux possibilités graphiques du manga (taille des yeux, expressions accentuées, larmes scintillantes). Pour maquetter sa modélisation, j'ai utilisé le logiciel érotique japonais HoneySelect : ce genre de jeux donne étonnamment une grande place à la création et à la personnalisation des personnages.

Il s'agit donc d'un film hybride sur les plans artistique et technique. Les nouvelles technologies sont essentielles dans ce projet pour retranscrire les possibilités graphiques du genre manga dont l'histoire est héritée. Cette hybridation artistique (esthétique film / manga) et technique (prise de vue / modélisation et motion capture) a pour moi une résonance particulière avec l'époque, qui voit naître des corps numériques nouveaux, hybridés avec la réalité via la VR, les hologrammes et la réalité augmentée. C'est un moment très particulier qu'on est en train de vivre. Mon film essaye d'en attraper le sentiment.