



JEU DE RÔLE

FEMETHER@GMAIL.COM

CAMILLE B. DIRECTRICE DE PRODUCTION - 06 70 73 34 93

FEMETHER

SIMON VA PROFITER D'UNE PARTIE DE JEU DE RÔLE AVEC SES AMIS POUR FAIRE AVOUER SES SENTIMENTS À LOUIS, FORÇANT LE GROUPE À AFFRONTER LA RÉALITÉ AU CŒUR DU MONDE IMAGINAIRE.

NOTRE OBJECTIF ?

Amour, non-dits et D&D

Nous souhaitons explorer la manière dont les joueurs projettent leurs identités dans des personnages qui, souvent, s'opposent à leur propre nature. La dualité et l'expression de soi trouve un écho particulier dans l'univers du jeu de rôle (Donjon & Dragon), qui permet une liberté d'imagination et d'identité.

Pas seulement une histoire c'est une demande

La communauté de Donjons et Dragons, vaste et engagée, est avide de récits qui reflètent ses valeurs et sa diversité. Nous voulons offrir un contenu authentique, à la fois pour célébrer la communauté et toucher un public plus large, curieux de découvrir des récits originaux prenant place dans différentes époques (Moyen-Age, Temps-Modernes, Contemporaines, etc...)

Ne pas s'arrêter au cadre

Nous voulons présenter notre film dans des festivals en France et en Europe, et ainsi donner vie à notre vision devant un public passionné. Ce projet n'est pas une simple étape académique, mais un pas de plus dans le monde du cinéma, de la création et de la connaissance humaine.

QUI SOMMES-NOUS ?

CINQ ÉTUDIANTS PASSIONNÉS, EN DERNIÈRE ANNÉE DE MASTER EN COMMUNICATION AUDIOVISUELLE, RÉUNIS AUTOUR D'UN PROJET AMBITIEUX.

Théo BARBÉ, Réalisateur et GIGANTESQUE fan de cinéma.

A réalisé SOLDAT pour le Nikon Film Festival, avec la participation de Dorothée Pousséo.

Camille BEN MOSTAPHA, Directrice de Production et fan de jeux et d'animation.

A produit SCAPHANDRE pour l'association CRIPS IDF, Prix de la meilleur interprétation.

Mathis CAPITAINE, Réalisateur Docu / Clip et fan de musique électro (il est Breton).

A réaliser et écrit ALICE pour le Nikon film festival.

Gabriella BACCI, Directrice Artistique et née le même jour que Pierre Niney.

Cheffe de création, graphiste, community manager et concepteur rédacteur pour SPAK.

Sofia KHADRA CHANTRA, Directrice Créative, Pilote de Drone certifiée et trilingue.

A réalisé des publicités vidéos pour des marques comme Nike, Porsche et Sony.

VOS AVANTAGES ?

L'association **Fem Ether** s'est associée aux **Agents du Paradoxe** pour vous proposer **Murder Party, Jeux de rôle immersif et activités de Team building** à partager avec vos collaborateurs.

En guise de remerciement pour votre participation, **votre logo** apparaîtra sur les affiches promotionnelles, également au générique du film, sur les flyers d'invitations et sur les éventuels génériques de festivals.

Vous serez invités aux **projections privées** et recevrez une copie des différentes **affiches + goodies collectors**.

Nous sommes ouvert à toutes propositions, n'hésitez pas à nous soumettre vos idées.



LES AGENTS DU
PARADOXE
JOUEZ LE RÔLE DE VOTRE VIE

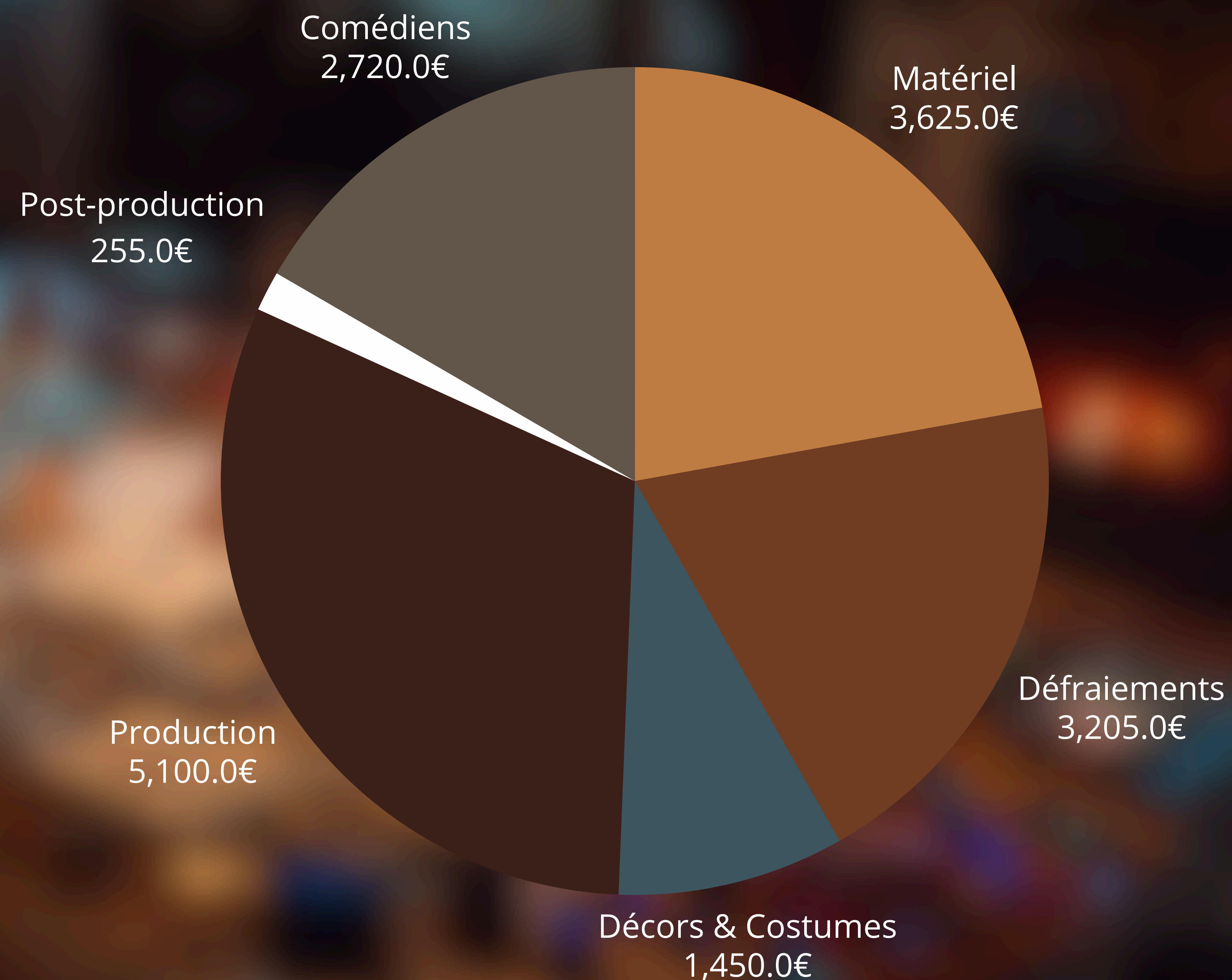
POUR RÉALISER NOTRE COURT MÉTRAGE NOUS AVONS BESOIN DE VOUS.

Nous sommes à la recherche de mécènes, partenaires, prêt de matériels, costumes, lieux de tournages et denrées alimentaires.

Nous avons, pour ce projet, monté l'association FEM ETHER, nous pourrions donc vous transmettre des reçus fiscaux et des factures.

Pour information, les dons aux associations de loi 1901 sont déductibles d'impôts à hauteur de 60 %.

Notre budget prévisionnel s'élève à 16 355 € HT.



RETROPLANNING

OCTOBRE NOVEMBRE DÉCEMBRE JANVIER FÉVRIER MARS AVRIL MAI JUIN JUILLET AOÛT SEPTEMBRE



NOTRE PROJET EN DÉTAIL

POUR LES CURIEUX

SYNOPSIS

Simon, Louis, Adèle et Romain sont amis depuis des années. Leurs soirées jeux de rôle sont un rituel, une échappatoire à la réalité où ils incarnent des héros et vivent des aventures extraordinaires. Mais cette fois, l'aventure prend un tournant inattendu.

Louis et Simon se sont rencontrés à la fac et sont amis depuis 2 ans, mais depuis 2 mois, ils se sont rapprochés. Il y a 10 jours, Simon a déclaré sa flamme à Louis, qui, gêné et incapable d'assumer son homosexualité, n'a su quoi répondre.

Suite à cela, Simon, blessé, a ghosté Louis malgré ses tentatives de contact. Quand Romain propose à Louis de remplacer Léa pour la soirée jeu de rôle, Louis accepte, sachant pertinemment que Simon sera présent. Il voit cette soirée comme une occasion de le revoir.

La situation est tendue : Simon, frustré par le silence de Louis, transforme la partie en un terrain miné où les non-dits et les frustrations menacent de briser l'harmonie du groupe. Adèle, témoin des tensions grandissantes, tente de maintenir l'équilibre précaire du groupe, tandis que Romain, le maître du jeu, orchestre l'aventure avec un mélange d'amusement et de bienveillance.

Au fil des rebondissements, les frontières entre la fiction et la réalité s'estompent, obligeant chacun à affronter ses émotions et à faire des choix qui pourraient changer le cours de leurs vies, le cours de leur aventure .

CUISINE

Imaginez une cuisine rustique, avec de gros meubles en bois sombre et un plan de travail marqué par le temps. Mais au lieu de l'ordre et de la propreté habituels, c'est le chaos qui règne. La vaisselle sale s'empile dans l'évier, les planches à découper sont jonchées de miettes et de tranches de citron, et les restes d'un apéritif improvisé - pizzas, gâteaux apéro, bouteilles de bière et de soda - envahissent le plan de travail.

L'électroménager, un peu dépareillé, ajoute au désordre ambiant. Un grille-pain vintage côtoie un micro-ondes dernier cri, tandis qu'une cafetière italienne trône fièrement sur la cuisinière à gaz. Des torchons pendent négligemment aux poignées des placards, et des aimants colorés recouvrent la porte du réfrigérateur.

Malgré ce désordre apparent, la cuisine dégage une ambiance chaleureuse et conviviale. C'est un lieu de vie, où les amis se retrouvent pour partager un repas improvisé et se préparer pour une soirée de jeu. La lumière, tamisée par des abat-jour en tissu, contribue à cette atmosphère détendue et accueillante.



SALON

Entrez dans un salon où le temps semble s'être arrêté. Des murs blancs délavés, des poutres apparentes au plafond et des meubles en bois massif donnent à la pièce un charme rustique et authentique. Des cadres avec des photos de famille en noir et blanc ornent les murs, tandis que des trophées de chasse rappellent un passé lointain.

Des piles de livres s'accumulent sur les étagères et les buffets, témoignant des goûts éclectiques des habitants. Des cendriers remplis de mégots de cigarettes ajoutent une touche bohème à l'ambiance. Au centre de la pièce, une grande table en bois massive invite à la convivialité et aux échanges.

La lumière, tamisée par des abat-jour et des veilleuses, crée une atmosphère intimiste et mystérieuse. Les ombres donnent l'impression que la maison est habitée par des secrets et des histoires oubliées.

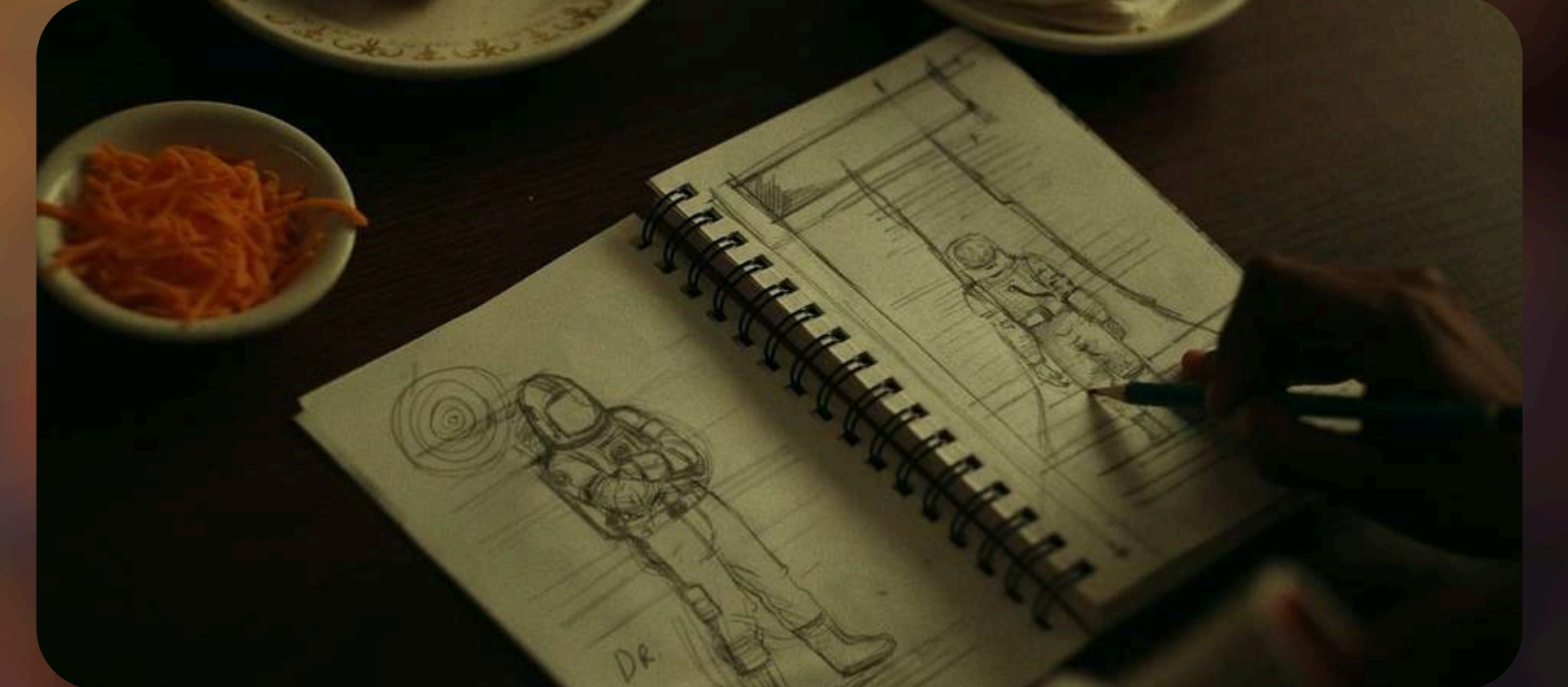


TABLE

Imaginez une table en bois massif, véritable champ de bataille où se déroulent des aventures épiques. Au centre, une maquette de forêt miniature sert de terrain de jeu, entourée de cartes détaillées du monde imaginaire. Des figurines peintes représentent les héros et les créatures fantastiques, tandis que des dés multicolores jonchent le champ de bataille.

Chaque joueur dispose d'un espace personnel autour de la table, où s'organisent ses feuilles de personnage annotées, ses dés préférés et ses accessoires indispensables.

L'éclairage tamisé, provenant de quelques bougies et de petites lampes disposées sur la table, crée une atmosphère intimiste et feutrée. À l'extrémité de la table, l'écran du Maître du Jeu se dresse comme une forteresse, gardant les secrets de l'aventure. Son ordinateur portable, relié à une enceinte, diffuse les musiques d'ambiance qui transportent les joueurs au cœur de l'action.



FORÊT

Entrez dans une forêt immense et sauvage. Le jour, des rayons de soleil percent à travers les feuilles des arbres centenaires, illuminant des sentiers sinueux et des clairières secrètes. Des arbres imposants se dressent vers le ciel. L'air est pur et frais, et les bruits de la nature - le chant des oiseaux, le murmure du vent, le clapotis de l'eau - créent une atmosphère paisible et envoûtante.

Mais la nuit, la forêt se transforme en un labyrinthe sombre et menaçant. L'obscurité enveloppe les arbres, les transformant en silhouettes inquiétantes. Les bruits de la nuit - le hullement d'une chouette, le craquement d'une branche morte - prennent une dimension sinistre. Des torches et des feux de camp sont alors nécessaires pour éclairer le chemin et se protéger des créatures nocturnes.

Des bandits se cachent dans les ombres, guettant les voyageurs imprudents. Mais la forêt recèle aussi des trésors : des butins abandonnés, des reliques anciennes, des lieux sacrés oubliés.



MOODBOARD CASTING



SIMON



LOUIS



ADELE



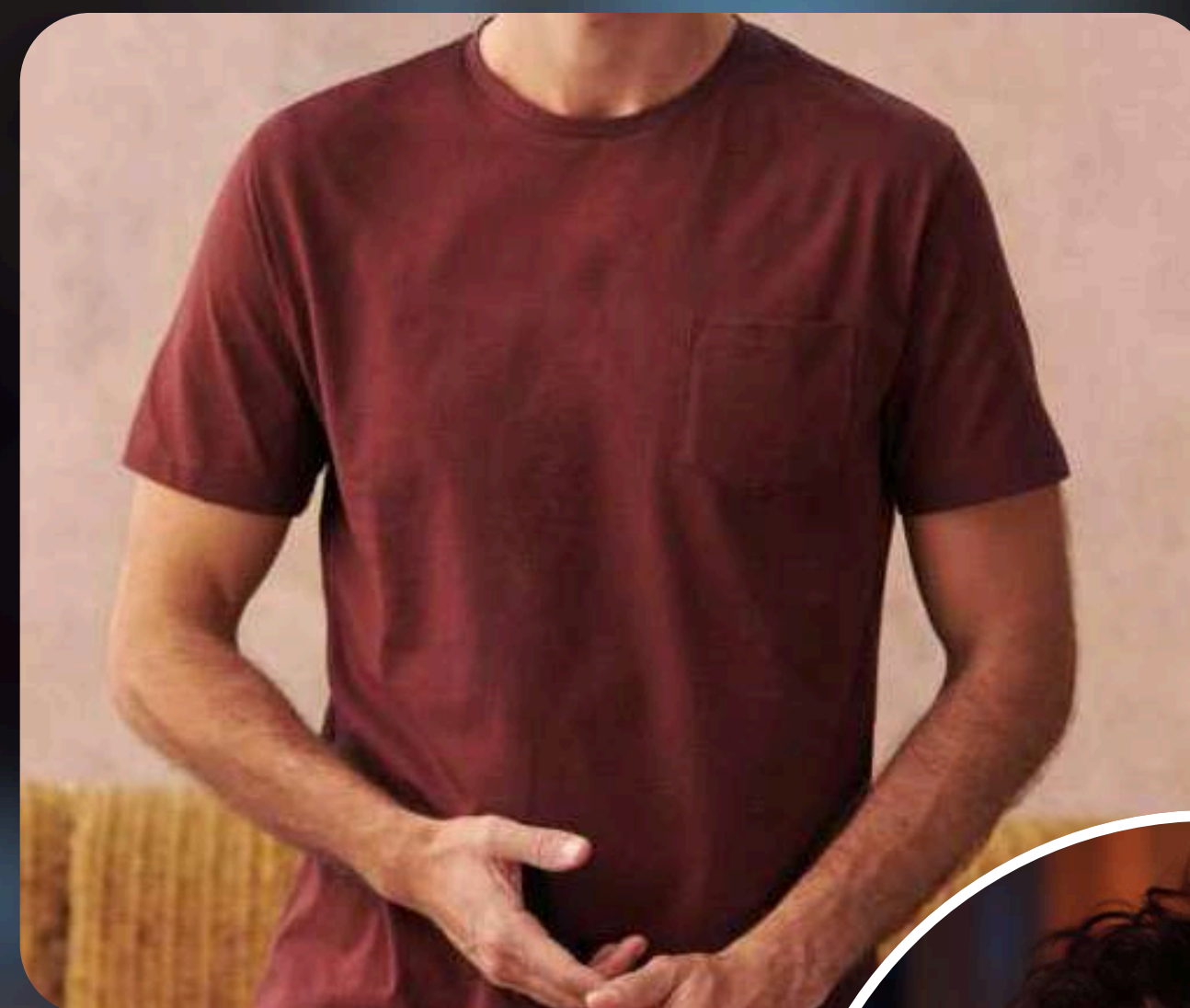
ROMAIN

21E SIÈCLE
CHARA DESIGN

SIMON

Il est le genre de personne qui attire tous les regards. Beau gosse, sourire charmeur, il dégage une assurance qui frise l'arrogance. Habitué à être le centre d'attention, il a du mal à supporter qu'on lui résiste. Il est le roi de la répartie cinglante et n'hésite pas à utiliser son humour pour rabaisser les autres.

Ce soir, il participe à la partie de Donjons & Dragons avec une certaine nonchalance, mais une tension palpable se lit dans ses échanges avec Louis, qui semble le déstabiliser.



LOUIS

Jeune homme discret et rêveur, toujours plongé dans un livre ou perdu dans ses pensées. Il est le genre de personne qui observe plus qu'il ne participe, qui écoute plus qu'il ne parle.

Passionné de littérature, il nourrit le rêve secret d'écrire un roman, mais sa timidité l'empêche de se lancer.

Ce soir, il se retrouve propulsé leader de la quête dans la partie de Donjons & Dragons, un rôle qui le met mal à l'aise. Il a du mal à s'imposer face aux autres, et un conflit passé avec Simon le hante encore.



ADELE

Jeune femme discrète et attentive, qui observe le monde avec un regard bienveillant à travers ses lunettes rondes. Elle est la sœur de Simon, mais son caractère est aux antipodes du sien. Douce, solaire et conciliante, elle préfère apaiser les tensions plutôt que de les attiser.

Passionnée de littérature et d'art, elle possède une sensibilité artistique qui lui permet de percevoir les émotions cachées derrière les apparences.

Ce soir, elle participe à la partie de Donjons & Dragons avec un plaisir calme et serein, tout en s'inquiétant des tensions entre son frère et Louis.



ROMAIN

le chef d'orchestre de cette soirée Donjons & Dragons. Il a l'âme d'un artiste et le charisme d'un leader. Passionné par les jeux de rôle, il a créé la campagne avec soin, imaginant chaque détail de l'histoire et des personnages.

Il guide les joueurs avec enthousiasme, improvisant avec talent face aux imprévus et aux rebondissements. Son humour et sa bienveillance créent une atmosphère détendue et stimulante autour de la table.

Le Maître du Jeu est le narrateur, le créateur de l'univers, le maître du destin des personnages. Sa voix résonne avec puissance et mystère, transportant les joueurs dans un monde d'aventures et de magie.



13E SIÈCLE
CHARA DESIGN

SIMON

Voleur agile et rusé, maître de l'ombre et de la discrétion. Son regard vif et son sourire narquois trahissent une intelligence vive et un certain cynisme. Il préfère l'action aux longs discours, et n'hésite pas à prendre des risques pour atteindre ses objectifs.

Son individualisme et son arrogance peuvent parfois le mettre en conflit avec ses compagnons, mais il est capable de faire preuve de loyauté quand il le faut.



LOUIS

Chef de la Garde du village de Valoria, il est un guerrier courageux et déterminé, toujours prêt à défendre les plus faibles. Son regard perçant et sa carrure imposante inspirent le respect.

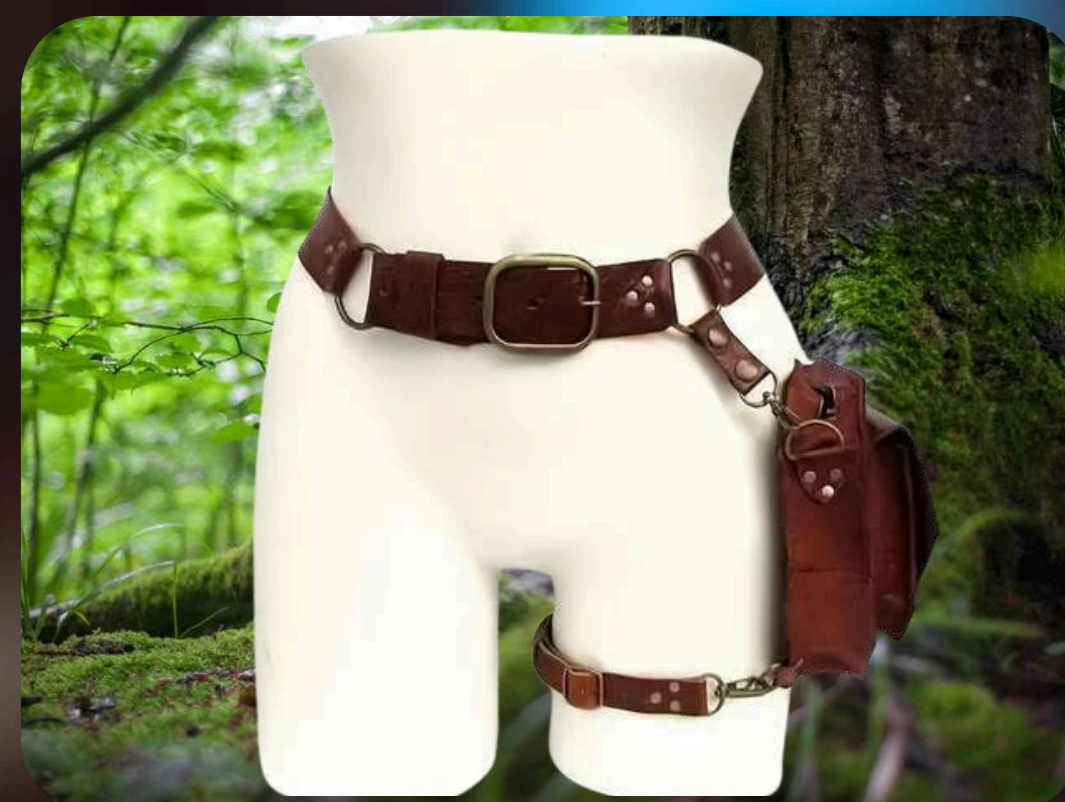
Il manie l'épée avec dextérité et n'hésite pas à se jeter dans la bataille pour protéger ses compagnons. Son sens de l'honneur et de la justice est inébranlable, et il est prêt à tout pour sauver son village de la menace ennemie.



ADELE

Cartographe, Elys est une jeune femme déterminée et pragmatique. Ses lunettes multi-verres, qui lui permettent de déchiffrer les cartes et les étoiles, reflètent son intelligence et sa curiosité. Son regard vif et son allure athlétique témoignent de son expérience des voyages et des dangers de la nature.

Elle manie les dagues avec précision, et sa connaissance du terrain est un atout précieux pour le groupe. Loyale et protectrice, elle est toujours prête à aider ses compagnons et à les guider sur le bon chemin.



EQUIPE TECHNIQUE

Chef opérateur : Responsable de l'image, du cadrage, de la lumière.

1er Assistant caméra : Assistant du chef opérateur, mise au point.

2ème Assistant caméra : Gère la machinerie (trépied, slider...) et les accessoires.

Chef électricien : Responsable de l'éclairage.

3 Électriciens : Aident le chef électricien.

Chef machiniste : Supervise l'installation de la machinerie et la sécurité et gère le clap.

2 Machinistes : Aident le chef machiniste

Ingénieur du son : Responsable de la prise de son et de l'enregistrement.

Perchman : Assiste l'ingénieur du son.

HMC (x3) : 1 maquilleuse, 1 costumier, 1 styliste.

Assistant régie : Assure la logistique.

AFFICHE INVITATION EVENEMENT

Une affiche alternative sera réalisée dans un style dessin animé des années 80, avec des couleurs vives et une typographie dynamique. Elle représentera les quatre personnages principaux dans un décor médiéval-fantastique, inspiré de l'univers de Donjons & Dragons.

La déclinaison sera conçue comme un flyer d'invitation à la projection du film, avec un message principal accrocheur et des informations pratiques. Une carte collector à garder ou un futur gadget souvenir de la projection.

Pourquoi un gadget souvenir ? Le flyer d'invitation sera pré-découpé comme un timbre. Une fois les morceaux retirés et pliés, il formera un dé à 20 faces, symbole emblématique de Donjons & Dragons.



MERCI

CONTACTS

FEMETHER@GMAIL.COM

CAMILLE B. DIRECTRICE DE PRODUCTION - 06 70 73 34 93