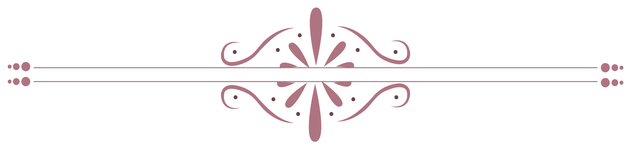


VOLLKORN SC

Italianno

Adamia







Les Derniers Fils

Une dernière nuit dans l'usine du siècle

Un teaser immersif, un mystère ouvrier, une mémoire en suspens.



Introduction

Avec ce teaser, notre objectif est de plonger directement le spectateur dans l'univers de notre murder party, sans tout révéler.
Plutôt que de présenter les personnages ou de raconter l'histoire de façon frontale, on a choisi de construire une ambiance intrigante et visuelle, centrée sur les gestes, les objets, et les indices. On veut que le spectateur se pose des questions, qu'il sente qu'il y a eu un drame... sans encore savoir quoi.

Notre teaser se déroule à Troyes, en 1970, au moment de la fermeture d'une usine textile fictive : Les Tissages Réunis. On s'est inspirés des vraies fermetures d'usines dans les années 60-70, pour donner un fond historique et réaliste au projet.
L'idée n'est pas de faire quelque chose de sombre ou déprimant, mais au contraire, de montrer une ambiance de fin de cycle, avec des personnages liés à ce lieu et à son histoire. Ce contexte social sert de décor, mais aussi de moteur à l'intrigue.



Une approche sensorielle et narrative

Le teaser est pensé comme une montée en tension progressive, à travers une série de plans courts, presque comme des fragments de souvenirs.
On suit le point de vue du meurtrier, sans le montrer clairement. On voit ce qu'il touche, ce qu'il regarde, ce qu'il laisse derrière lui.

On utilise des objets précis et datés : un téléphone à cadran, une montre arrêtée, un badge taché... Chaque élément a un rôle narratif, comme une preuve figée dans le temps.

Le rythme est rapide mais lisible, avec des transitions visuelles marquées et un sound design tendu. L'image passe par des lumières instables, des ombres... Mais le visuel sera en noir et blanc



Langage visuel et sonore

Le teaser est construit comme une séquence sensorielle.
La caméra est mobile et immersive, parfois subjective, avec des gros plans sur des détails significatifs (main qui tourne le cadran, montre arrêtée, badge taché).
La lumière est chaude et instable, entre lumière de fin d'après-midi et lampes suspendue bougeant dans un bureau, pour suggérer une tension latente.

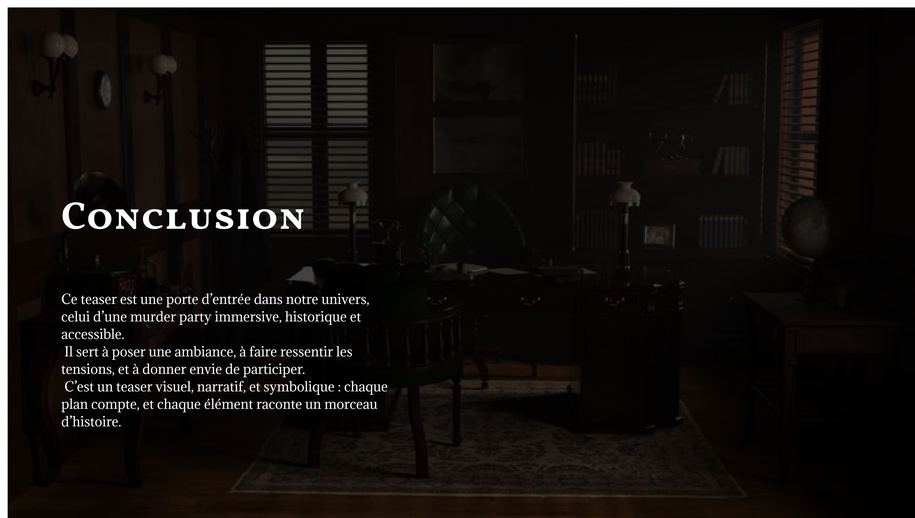
La musique est discrète mais tendue, faite de nappes graves, pour renforcer la sensation d'inconfort sans tomber dans l'horreur.
Le texte est intégré en motion design sobre, dans un style typographique inspiré des années 70, pour annoncer des indices narratifs clés ("Une dernière réunion...", "Un crime sans témoin...").



Ce qu'on veut transmettre

Notre but est de donner envie d'enquêter, pas juste de montrer une scène de crime. On veut que le spectateur comprenne qu'il y a eu un meurtre, mais surtout qu'il ressente que ce lieu porte des secrets, des tensions anciennes, et une mémoire collective oubliée.
C'est aussi pour ça qu'on termine sur des phrases en motion design :

"Un crime sans témoin."
"Un secret bien gardé."
"À vous de rouvrir le dossier."



Conclusion

Ce teaser est une porte d'entrée dans notre univers, celui d'une murder party immersive, historique et accessible.
Il sert à poser une ambiance, à faire ressentir les tensions, et à donner envie de participer.
C'est un teaser visuel, narratif, et symbolique : chaque plan compte, et chaque élément raconte un morceau d'histoire.