FILAO

Le court-métrage

Dossier de production audiovisuelle

Mathis OneBlaze · Version actualisée · Octobre 2026

Document de travail. Vision artistique maximale. Destiné au découpage, aux tests techniques, au chiffrage et aux échanges avec Karukera Studio.

Aucun budget définitif, aucun financement obtenu, aucun partenaire confirmé, aucune date de tournage confirmée n'est annoncé ici.

---

01 · FILAO — COURT-MÉTRAGE

FILAO est un projet musical, audiovisuel et narratif. Le court-métrage en constitue la structure narrative principale. Les morceaux y deviennent des chapitres d'une même histoire.

Durée actuelle estimée : environ 12 minutes.

Cette durée peut évoluer légèrement en fonction du nouveau travail dramaturgique et du découpage définitif. Elle n'est pas une durée contractuelle.

MAMI est actuellement utilisé dans son intégralité dans le court-métrage.

Le film relie le Rap Kréyòl, la Guadeloupe et Paris. Il mêle tournage réel, 3D, IA, VFX, compositing, et potentiellement virtual production, à étudier avec Karukera Studio.

---

02 · QUESTION CENTRALE

Que reste-t-il de ceux qui sont partis ?

Formulation de travail. Elle traverse le film sans jamais recevoir de réponse définitive. Elle peut concerner les personnes, les générations, les artistes, les ancêtres, la culture, la mémoire, l'histoire, les pratiques culturelles, les gestes, les souvenirs, ce qui est transmis, ce qui disparaît, et ce que les vivants deviennent après ceux qui sont partis.

Le film ne donne pas une réponse théorique. La réponse est progressivement matérialisée par le récit.

Ceux qui sont partis laissent une mémoire, une culture, des traces, un héritage, une transmission.

Mathis reçoit physiquement cet héritage sous la forme d'un collier de perles.

---

03 · NOTE D'INTENTION

FILAO est né d’une question simple : que reste-t-il de ceux qui sont partis ?

Cette question traverse le film sans jamais recevoir de réponse définitive. Elle peut concerner les personnes, les générations, les artistes, une culture, une histoire, une manière de créer ou tout ce que nous recevons de ceux qui ne sont plus là.

Le film commence par une disparition collective. Le rap kréyòl semble mourir. Mathis traverse alors un univers où cette disparition devient progressivement concrète. Le musée du Rap Kréyòl conserve les traces d’une histoire. Le jeu vidéo Caribbean Clash transforme la confrontation artistique en affrontement. Puis YO DEAD fait basculer cette disparition dans la réalité.

À partir de cet instant, Mathis quitte son appartement pour comprendre ce qui se passe. Il pense partir vérifier une information. Mais son déplacement devient progressivement autre chose. La ville se vide, le temps semble perdre son fonctionnement normal et les repères du monde réel disparaissent.

Sur son chemin, Mathis rencontre deux versions de lui-même. Un homme âgé, presque méconnaissable, qui représente ce qu’il pourrait devenir au terme de son existence. Puis un enfant, celui qu’il a été, qui semble connaître un chemin que Mathis adulte ne connaît plus.

Pendant cette traversée, Mathis perd progressivement tout ce qu’il avait pris avec lui. L’argent, les cartes, les livres, le carnet, la caméra, le téléphone. Tout ce qu’il pensait nécessaire disparaît sans qu’il s’en aperçoive. Lorsqu’il arrive au cimetière, il ne possède presque plus rien.

L’enfant le conduit alors jusqu’à une tombe monumentale consacrée au Rap Kréyòl. Mathis comprend progressivement que ce qu’il cherchait ne se trouve pas dans le monde qu’il vient de quitter.

La tombe devient un passage.

Lorsqu’il la touche, Mathis bascule dans un espace noir et indéfini. La matière noire qui recouvre la tombe envahit progressivement l’espace et son propre corps. Il est finalement submergé.

Il réapparaît alors dans un espace rituel. Des bougies, de la fumée, des racines, un liquide noir et un collier de perles sont disposés devant lui. Le collier rappelle celui que portait l’homme âgé qu’il a rencontré au début de son voyage.

Mathis mange la racine, boit le liquide noir puis tend la main vers le collier.

Un flash blanc.

Il se réveille sur la plage.

Le lieu est le même que celui du début, mais le jour s’est levé. Le monde est redevenu vivant.

Dans sa main, le collier est toujours là.

Le film ne cherche pas à expliquer ce qui vient de se produire. Le collier devient la seule preuve matérielle de cette traversée. Il représente ce qui peut survivre à la disparition : une mémoire, une transmission, un héritage.

FILAO parle ainsi de mort, mais surtout de ce qui lui survit.

De ce que les morts laissent aux vivants.

De ce que nous recevons sans toujours le comprendre.

Et de ce que nous sommes ensuite chargés de transmettre à notre tour.

---

04 · SYNOPSIS

FILAO s'ouvre de nuit, sur une plage de Guadeloupe. Autour de Mathis, un rituel se déroule dans le silence. Le filao, les bougies et la mer installent immédiatement une atmosphère funéraire.

Le film quitte ensuite la plage pour entrer dans un musée consacré au Rap Kréyòl. Mathis y découvre les traces d'une histoire et de ceux qui l'ont construite. Le musée devient un espace de mémoire dans lequel passé et présent se rencontrent.

De retour à Paris, Mathis joue à Caribbean Clash, un jeu vidéo fictif mettant en scène des affrontements entre rappeurs. Il y affronte MUTU dans une séquence qui prolonge son rapport à la compétition, à l'ego et à la culture.

Alors qu'il joue, une sonnerie retentit.

Quelqu'un est devant sa porte.

Mathis regarde par le judas. Il s'attend à voir un livreur ou un facteur. Mais lorsqu'il ouvre, il découvre un homme âgé, sale, vêtu de vêtements usés et portant une canne. Son visage lui semble étrangement familier.

L'homme lui tend une enveloppe noire.

À l'intérieur, une feuille noire porte un seul mot écrit en violet :

YO DEAD.

Mathis relève les yeux.

L'homme a disparu.

À cet instant, le monde semble commencer à se dérégler. L'écran du jeu vidéo bugue. Mathis regarde par la fenêtre. Les lumières de la ville sont éteintes. Il semble être le seul endroit encore éclairé.

Il décide de sortir.

Avant de partir, il prépare rapidement un sac. Il y met de l'argent, ses cartes bancaires, une bouteille d'eau, des biscuits, son carnet, quelques livres et sa caméra. Il récupère également une

carte affichée au mur, la plie et la garde avec lui. Il prend son téléphone et quitte son appartement.

Dans la rue, Paris est méconnaissable. Les lumières sont revenues mais la ville est presque entièrement vide. Des signes et des symboles liés à FILAO apparaissent dans l'espace urbain.

Mathis avance pour comprendre ce qui s'est passé.

Au loin, il aperçoit un enfant.

Il s'arrête.

L'enfant le regarde puis disparaît derrière un bâtiment.

Mathis le poursuit.

Il le retrouve plus loin.

L'enfant disparaît encore.

Une étrange poursuite commence alors. Mathis accélère, tandis que l'enfant semble toujours connaître son chemin.

Sans que Mathis s'en rende compte, son sac s'ouvre progressivement. La bouteille d'eau tombe. Puis les billets commencent à s'échapper un à un. D'autres objets tombent derrière lui. Son carnet, ses livres, sa caméra. Sa carte disparaît dans le vent. Son téléphone finit par tomber au sol et se brise.

Mathis continue pourtant d'avancer.

La ville disparaît progressivement.

Puis, sans transition, Mathis se retrouve au milieu d'une immense prairie déserte.

À perte de vue, il n'y a plus aucune trace de Paris.

Devant lui se trouve un cimetière.

L'enfant apparaît encore une dernière fois au bout d'une allée.

Mathis le suit.

Il traverse le cimetière jusqu'à découvrir une tombe beaucoup plus imposante que les autres. Elle porte la mémoire du Rap Kréyòl et semble recouverte d'une matière noire, brillante et visqueuse, qui dégouline sur sa surface.

Mathis s'approche.

Il pose la main sur la tombe.

Le monde bascule.

Mathis se retrouve dans un espace entièrement noir, sans murs, sans plafond et sans horizon. La matière noire commence à envahir progressivement l'espace. Elle tombe sur son corps, s'accroche à ses vêtements, à ses cheveux et finit par le submerger complètement.

Noir.

Mathis réapparaît dans un espace rituel. Des bougies brûlent dans l'obscurité. Une fumée légère flotte dans l'air. Devant lui sont disposés des racines, un récipient contenant un liquide noir et un collier de perles.

Mathis prend une racine et la mange.

Il boit ensuite le liquide noir.

Puis son regard se pose sur le collier.

Il tend la main.

Un flash blanc.

Mathis se réveille sur la plage où le film avait commencé.

Mais la nuit a disparu.

Le soleil se lève. Les oiseaux traversent le ciel. Les tortues rejoignent la mer.

Mathis regarde autour de lui.

Puis il regarde sa main.

Le collier de perles est toujours là.

Le voyage a laissé une trace.

---

05 · ARCHITECTURE NARRATIVE

01 — FILAO 1 / LA PLAGE

Le film commence de nuit sur une plage de Guadeloupe.

Mathis participe à un rituel autour de bougies et du filao.

La plage constitue le premier espace du film et son premier espace funéraire.

Cette scène doit également préparer visuellement la fin du film : la même plage sera retrouvée au réveil, mais au lever du jour.

Fabrication : tournage réel en Guadeloupe. Mathis, plage, filao, bougies, environnement naturel.

02 — LE MUSÉE DU RAP KRÉYÒL

Mathis entre dans un musée consacré à l'histoire du Rap Kréyòl.

Le musée matérialise la mémoire collective.

Mathis traverse des traces, des œuvres, des références et une histoire dont il fait lui-même partie.

Le filao traverse l'architecture du musée et pousse vers le ciel.

Cette image représente le rapport entre mémoire et vivant.

La voix off accompagne cette traversée.

L'environnement 3D peut devenir une visite numérique autonome, à étudier.

Fabrication : 3D, fond vert, intégration de Mathis.

03 — PARIS / L'APPARTEMENT

Mathis est à Paris.

Il joue à Caribbean Clash.

Le jeu permet de représenter la confrontation artistique, la compétition, l'affirmation de soi et le rapport de force entre artistes.

L'appartement peut être produit ou reconstitué en IA, 3D ou hybride, à arbitrer.

04 — CARIBBEAN CLASH / MUTU

Mathis affronte MUTU dans le jeu vidéo.

MUTU est un personnage fictif du film.

Le seul nom à utiliser est MUTU. Aucune référence à une personne réelle.

Le spectateur doit pouvoir comprendre le fonctionnement du jeu sans que le film ait besoin de l'expliquer.

Cette séquence ouvre vers KI NON AW 2026, piste de développement ultérieur, non nécessaire à la production du court-métrage.

Fabrication : 3D, IA, capture et animation, à arbitrer. Motion capture possible, à tester avec Karukera Studio.

05 — YO DEAD

La sonnerie retentit.

Mathis se dirige vers la porte.

À travers le judas, il croit voir un livreur ou un facteur.

Lorsqu'il ouvre, il découvre finalement un homme âgé, sale, vêtu de guenilles, portant une canne.

Son visage présente suffisamment de ressemblances avec Mathis pour créer un doute.

Il porte autour du cou un gros collier de perles.

L'homme lui tend une enveloppe noire.

Mathis l'ouvre.

À l'intérieur : une feuille noire avec « YO DEAD » écrit en violet.

Mathis relève les yeux.

Le vieil homme a disparu.

Mathis regarde autour de lui.

Il referme la porte.

Il relit le message.

Son jeu vidéo commence à buguer.

Il regarde par la fenêtre.

Les lumières de la ville sont éteintes.

Son appartement semble être le seul endroit encore éclairé.

Fabrication : IA avec tournage réel éventuel, à définir.

06 — LE DÉPART

Mathis décide de sortir pour vérifier ce qui se passe.

Avant de partir, il prépare un sac.

Le spectateur doit clairement voir les objets qu'il choisit :

- liasses de billets
- cartes bancaires
- bouteille d'eau
- paquet de biscuits
- carnet de notes
- quelques livres
- caméra
- carte affichée au mur
- téléphone

Il ferme son sac et le met sur son dos.

Il prend la carte dans sa main.

Puis il quitte son appartement.

07 — PARIS VIDE

À l'extérieur, la ville est étrange.

Les lumières sont revenues mais les rues sont presque désertes.

Les signes et symboles de FILAO apparaissent dans la ville.

Mathis avance.

Il ne sait pas encore exactement ce qu'il cherche.

Il cherche à comprendre ce qui s'est passé.

Le temps peut commencer à apparaître comme un motif visuel étrange.

L'idée d'un temps qui recule après YO DEAD peut être utilisée comme détail récurrent :

00:00

-00:01

-00:02

etc.

Ce motif ne doit pas devenir une explication scénaristique unique.

Il constitue un langage visuel autour du temps qui passe, du temps compté et de la perception de Mathis.

Des références vidéoludiques peuvent fonctionner comme des easter eggs, sans empêcher la lecture de la séquence comme une traversée étrange.

Fabrication : IA, 3D et compositing.

08 — L'ENFANT

Mathis aperçoit un enfant au loin.

L'enfant lui ressemble.

Il ne court pas.

Il avance simplement.

Mathis essaie de le suivre.

L'enfant disparaît derrière un mur ou au détour d'une rue.

Mathis le poursuit.

Il réapparaît plus loin.

Le phénomène se répète.

L'enfant semble connaître le chemin.

Mathis, lui, accélère.

Cette poursuite doit rester étrange et presque fantomatique.

L'enfant représente l'origine de Mathis, son enfance, son rapport initial à la création et à la culture.

Il ne doit pas expliquer sa présence.

Fabrication : IA, 3D, compositing. Tests de l'enfant Mathis à prévoir.

09 — LA PERTE DES OBJETS

Pendant que Mathis poursuit l'enfant, son sac est progressivement vidé.

Il ne s'en rend pas compte.

La bouteille tombe.

Puis les billets commencent à tomber un par un.

Puis d'autres billets.

Puis le carnet.

Puis les livres.

Puis la caméra.

La carte disparaît.

Le téléphone tombe de sa poche et se brise.

Mathis continue d'avancer.

Il est totalement obnubilé par ce qu'il cherche.

Cette séquence matérialise progressivement le dépouillement de Mathis.

Il part avec tout ce qu'il pense nécessaire.

Il arrive presque sans rien.

Fabrication : tournage réel, VFX et compositing, à définir.

10 — LA PRAIRIE

Mathis marche encore.

Puis, sans transition explicative, le décor change.

Il passe de la ville à une immense prairie déserte.

Ne pas montrer comment il y arrive.

Le changement doit produire une sensation de rupture et d'étrangeté.

Il marche encore.

À perte de vue, il n'y a plus de ville.

Puis il découvre un immense cimetière.

Fabrication : IA, 3D ou environnement hybride, à arbitrer.

11 — LE CIMETIÈRE

L'enfant apparaît au loin dans une allée du cimetière.

Mathis le suit.

L'enfant disparaît ensuite définitivement.

Mathis continue seul.

Il se rend alors compte que son sac est presque vide.

Il ne lui reste que la bouteille d'eau et les biscuits.

Son téléphone est cassé.

Il peut déposer le sac ou le laisser derrière lui.

À partir de là, il continue sans ce qu'il avait emporté.

Fabrication : environnement réel ou numérique, à arbitrer.

12 — LA TOMBE DU RAP KRÉYÒL

Mathis découvre une tombe monumentale, beaucoup plus impressionnante que les autres.

Elle représente symboliquement la mort du Rap Kréyòl.

La tombe est recouverte de la matière noire déjà introduite dans l'univers de MAMI.

La substance dégouline sur la tombe.

Mathis s'approche.

Il pose sa main sur la tombe.

Fabrication : environnement réel, 3D ou hybride, à arbitrer. Tests de la matière noire.

13 — LE MONDE NOIR

Le contact déclenche le passage vers un espace parallèle.

Tout devient noir.

Il n'y a pas de murs identifiables.

Pas de plafond.

Pas de sol identifiable.

Pas d'horizon.

La matière noire commence à remplir progressivement tout l'espace.

Elle tombe sur Mathis.

Elle s'accroche à ses vêtements.

Elle atteint ses cheveux et son visage.

Elle monte.

Elle finit par le submerger.

Fabrication : fond vert, 3D, VFX. Corps réel au centre d'un monde construit autour de lui.

14 — L'ESPACE RITUEL

Après un flash noir, Mathis se retrouve dans un espace rituel.

L'espace reste très sombre et mystérieux.

Il y a :

- des bougies
- de la fumée
- de l'encens
- des racines
- un bol contenant le liquide noir
- le collier de perles

Le collier doit être particulièrement visible.

Il peut produire un glow subtil qui attire le regard.

Le spectateur reconnaît le collier porté par le vieux Mathis au début du film.

Fabrication : tournage studio, compositing, VFX. Tests de l'espace rituel et du collier.

15 — LE RITUEL

Mathis prend une racine.

Il la mange.

Il prend ensuite le liquide noir.

Il le boit.

Puis il regarde le collier.

Il tend la main vers lui.

FLASH BLANC.

Dans le récit du film, ce rituel appartient au chapitre MAMI. MAMI est utilisé dans son intégralité dans la version actuelle du court-métrage.

Fabrication : tournage réel, VFX, compositing.

16 — RÉVEIL / RENAISSANCE

Mathis se réveille sur la plage du début.

Mais le jour s'est levé.

Le même espace existe désormais sous une autre lumière.

Les oiseaux passent.

Les tortues rejoignent la mer.

Le monde est redevenu vivant.

Mathis regarde autour de lui.

Puis regarde sa main.

Le collier de perles est là.

Il constitue la preuve matérielle que quelque chose s'est réellement transmis.

FIN.

Fabrication : tournage réel en Guadeloupe.

---

06 · PERSONNAGES / PRÉSENCES

Mathis OneBlaze

Artiste, auteur, interprète, directeur artistique, porteur du concept, personnage principal, concepteur de l'univers, responsable de la vision artistique.

MUTU

Personnage fictif de Caribbean Clash. Le seul nom à utiliser est MUTU. Aucune référence à une personne réelle.

Le vieux Mathis

Version future et possible. Il apporte YO DEAD, porte le collier de perles, disparaît.

L'enfant Mathis

Version originelle. Il connaît le chemin. Il conduit jusqu'à la tombe du Rap Kréyòl.

---

07 · LES DEUX FIGURES DE MATHIS

Le film fait apparaître deux versions de Mathis à des moments clés du récit.

LE VIEUX MATHIS

Le vieil homme qui apporte YO DEAD est une version future et possible de Mathis.

Il est vieux, marqué, sale, vêtu de vêtements usés et porte une canne.

Son visage doit permettre au spectateur de reconnaître progressivement Mathis derrière cette apparence.

Il porte cependant un élément intact et précieux : le collier de perles.

Il représente le futur, le temps qui passe, la fin d'une existence et ce qui peut subsister après elle.

Sa fonction narrative est de mettre Mathis en mouvement.

Il apporte la nouvelle.

Puis il disparaît.

L'ENFANT MATHIS

L'enfant représente le Mathis originel.

Il correspond à l'enfance, à l'innocence, à la curiosité et au rapport premier à la création et à la culture.

Il apparaît dans la ville après le départ de Mathis.

Il semble connaître le chemin.

Mathis le poursuit.

L'enfant finit par le conduire jusqu'au cimetière et jusqu'à la tombe du Rap Kréyòl.

Sa fonction narrative est de guider Mathis vers ce qu'il doit affronter.

Le vieux Mathis représente ce que Mathis pourrait devenir.

L'enfant représente ce qu'il a été.

Mathis adulte se trouve entre les deux.

---

08 · LE COLLIER DE PERLES : OBJET DE TRANSMISSION

Le collier de perles constitue l'un des objets narratifs centraux du film.

Il apparaît d'abord autour du cou du vieux Mathis.

Le spectateur le retrouve ensuite dans l'espace rituel du monde parallèle.

Sa présence doit être visuellement identifiable dans les deux séquences.

Le collier représente ce qui demeure après la disparition.

Il est un objet d'héritage.

Il permet de matérialiser ce que le film cherche à raconter : certaines choses peuvent disparaître physiquement tout en continuant d'exister à travers ceux qui restent.

À la fin du film, Mathis se réveille sur la plage avec le collier dans la main.

Le collier devient ainsi la preuve matérielle de son passage dans le monde parallèle et le symbole de ce qui lui a été transmis.

Le collier n'est pas un accessoire esthétique. Il est un élément dramaturgique.

---

09 · LE DÉPOUILLEMENT DE MATHIS

Avant de quitter son appartement, Mathis prépare un sac contenant tout ce qu'il pense nécessaire pour son déplacement : argent, cartes bancaires, eau, nourriture, carnet, livres, caméra et autres objets utiles.

Pendant sa traversée, le sac s'ouvre progressivement.

Les objets tombent sans qu'il s'en aperçoive.

La bouteille d'eau tombe.

Les billets s'échappent progressivement.

Le carnet tombe.

Les livres tombent.

La caméra tombe.

La carte disparaît.

Le téléphone se brise.

Mathis continue d'avancer.

Lorsqu'il arrive au cimetière, il comprend qu'il ne lui reste presque rien.

Ce dispositif permet de rendre visible une transformation intérieure sans avoir besoin de l'expliquer par le dialogue.

Mathis commence son voyage chargé de tout ce qu'il pense important.

Il arrive face à la tombe presque dépouillé.

Ce qui lui reste à la fin du film n'est plus ce qu'il avait emporté.

C'est ce qu'il a reçu.

---

10 · ENVIRONNEMENTS

Trois familles d'espaces :

Espaces réels

Plages, Guadeloupe, cimetières, architecture antillaise et performance de Mathis.

Espaces numériques

Musée, Paris vidéoludique, Caribbean Clash, monde noir et simulations.

Espaces hybrides

Corps réel intégré par fond vert, 3D, VFX, IA et compositing.

Le musée du Rap Kréyòl, le filao qui le traverse, Caribbean Clash, KI NON AW 2026 comme piste future, le cimetière, les paysages, les maisons et intérieurs antillais, la matière noire, la Guadeloupe et le réveil sur la plage restent des éléments de l'univers.

---

11 · LA MATIÈRE NOIRE

La matière noire apparaît :

- sur la tombe du Rap Kréyòl
- au moment du passage vers le monde parallèle
- dans l'espace noir
- sur le corps de Mathis
- dans le récipient de l'espace rituel

Elle représente une matière liée à la disparition, au deuil et à ce qui engloutit progressivement les traces.

Elle ne doit pas être expliquée littéralement.

Elle doit rester mystérieuse et physique.

Elle est déjà présente dans l'univers de MAMI. Le court-métrage lui donne une fonction narrative plus précise.

---

12 · MAMI DANS LE FILM

MAMI reste le cœur émotionnel du projet.

Le clip de MAMI reste une œuvre autonome.

Dans le court-métrage FILAO, MAMI intervient comme le point de bascule du récit vers le deuil intime. Après avoir traversé la disparition du Rap Kréyòl et la mémoire collective, Mathis entre

dans une dimension plus personnelle. Le cimetière, la matière noire, le monde parallèle et le rituel permettent au film de passer progressivement de la disparition collective à la mémoire familiale.

MAMI devient le moment où le récit quitte définitivement l'enquête extérieure pour entrer dans le deuil, la mémoire, les grand-mères, l'héritage et la transmission.

Le clip continue de conserver les intérieurs antillais, le cimetière, la substance noire, la performance, les espaces parallèles, les racines, le liquide noir, le rituel et la Guadeloupe comme espace de mémoire.

Dans la version actuelle du court-métrage, MAMI est utilisé dans son intégralité.

Le nouveau récit ne remplace pas le travail visuel déjà réalisé pour MAMI. Il lui donne une fonction dramaturgique plus précise dans l'ensemble du film.

---

13 · DIRECTION ARTISTIQUE

Une première version du court-métrage existe déjà. Elle pose la structure, les environnements, les transitions et la direction artistique.

Le prototype conserve le musée du Rap Kréyòl, le filao, Caribbean Clash, KI NON AW 2026 comme piste future, le cimetière, les intérieurs antillais, la matière noire, la Guadeloupe et le réveil sur la plage.

L'architecture narrative d'octobre 2026 s'intègre à cette matière existante. Elle ne la remplace pas par un autre film.

---

14 · PRODUCTION HYBRIDE

L'enjeu n'est pas de choisir une technologie unique. Pour chaque séquence, il s'agit de déterminer quelle combinaison de techniques sert le mieux l'image, le récit et le niveau de production recherché.

Méthodes pouvant être étudiées :

- tournage réel
- fond vert
- 3D
- IA
- VFX
- compositing
- virtual production, à confronter aux capacités du studio
- motion capture, à tester avec Karukera Studio
- scan / reconstruction d'environnements, à étudier

15 · RÔLE POSSIBLE DE KARUKERA STUDIO

Ces pistes pourront être étudiées et confrontées aux capacités du studio. Aucune technologie n'est présentée ici comme définitivement disponible.

CAPTURE

caméra, RED, fond vert, lumière, mouvements caméra, prises destinées au compositing

POSTPRODUCTION

montage, compositing, effets visuels, intégration des environnements, traitement image

3D

modélisation, texturing, environnements, personnages, rig, animation, simulation, espaces virtuels

AUTRES PISTES

virtual production / XR, motion capture, scan / reconstruction d'environnements, IA / extensions / transformations

---

16 · CE QUE MATHIS APPORTE

Mathis OneBlaze porte la vision artistique.

Rôles : artiste, auteur, interprète, directeur artistique, porteur du concept, personnage principal, concepteur de l'univers, responsable de la vision artistique.

Il apporte notamment :

- l'album FILAO
- les morceaux
- la première version du court-métrage
- la direction artistique
- la narration
- les références visuelles
- les concepts 3D
- les pistes IA
- les concepts de Caribbean Clash
- KI NON AW
- les intentions de mise en scène
- les performances
- les personnages

Mathis OneBlaze est un artiste, rappeur et auteur-compositeur-interprète. Son travail se situe à la croisée du rap, des musiques caribéennes et d'une recherche plus large autour de la mémoire, de l'identité, du territoire et de la transmission. Sa démarche artistique s'inscrit dans une volonté de construire des œuvres complètes, dans lesquelles la musique dialogue avec l'image, la narration et la mise en scène.

Formé à l'audiovisuel et actif depuis de nombreuses années dans les domaines du son, de l'image et de la production, Mathis maîtrise également une grande partie de sa chaîne de création. Il développe lui-même sa direction artistique, ses univers visuels, ses productions audiovisuelles et une partie de ses outils de production. Cette double pratique artistique et technique lui permet de porter un projet de sa conception jusqu'à sa réalisation, tout en pouvant dialoguer précisément avec les différents métiers impliqués dans sa production.

---

17 · NIVEAU D'AMBITION ET STRATÉGIE DE PRODUCTION

FILAO est présenté selon sa vision artistique maximale.

L'ensemble des séquences, environnements, effets visuels, éléments 3D, dispositifs de production virtuelle et ambitions narratives imaginés pour l'œuvre sont volontairement présentés afin d'en évaluer le potentiel global.

La forme définitive du film dépendra ensuite des moyens techniques, humains et financiers mobilisables.

L'objet de la collaboration avec Karukera Studio est précisément d'étudier les différentes possibilités de production permettant de rapprocher la réalisation du niveau d'ambition artistique maximal.

Le dossier ne constitue donc pas un budget figé ni un cahier des charges fermé.

Il constitue une vision cible destinée à servir de base au découpage, au chiffrage, aux tests techniques et au montage financier.

NIVEAU 1 — VISION MAXIMALE

L'ensemble de la vision artistique est conservé :

- environnements 3D
- musée
- Paris hybride
- Caribbean Clash
- personnages numériques
- vieille version de Mathis
- enfant Mathis
- matière noire
- monde parallèle

- environnement rituel
- VFX
- IA
- compositing
- virtual production
- tournages réels
- Guadeloupe
- cimetière
- dispositifs de capture
- transitions ambitieuses

NIVEAU 2 — VERSION OPTIMISÉE

Même narration et même identité artistique, avec optimisation des méthodes de fabrication, des environnements et des séquences.

NIVEAU 3 — VERSION ESSENTIELLE

Protection des éléments dramaturgiques indispensables :

- Mathis
- YO DEAD
- vieux Mathis
- enfant Mathis
- traversée
- perte des objets
- cimetière
- tombe du Rap Kréyòl
- monde noir
- MAMI
- rituel
- collier
- réveil sur la plage

Les éléments secondaires peuvent être simplifiés ou fabriqués différemment.

---

18 · ÉLÉMENTS DÉJÀ ACQUIS

- album FILAO écrit et enregistré dans une première version de travail
- morceaux disponibles à l'écoute via Bridge Audio
- court-métrage déjà conçu dans une première version

- narration globale actualisée en octobre 2026
- séquences principales
- rôle de MAMI dans le récit
- direction artistique
- références visuelles
- concepts 3D identifiés
- pistes de production IA
- possibilités de tournage réel en Guadeloupe
- concept de Caribbean Clash
- concept de KI NON AW 2026

---

19 · ÉLÉMENTS À ARBITRER

- niveau de réalisme recherché
- part exacte de tournage réel
- part IA
- part 3D
- recours à la virtual production, à confronter aux capacités du studio
- niveau de détail du musée
- niveau de développement de Caribbean Clash
- méthode de fabrication de Paris
- tests du vieux Mathis et de l'enfant Mathis
- fabrication du collier et de la matière noire
- découpage précis de MAMI
- quantité de plans tournés en Guadeloupe
- besoins en studio
- calendrier
- équipe
- postproduction
- budget, à chiffrer

À confirmer, à définir, à étudier. Hypothèse de travail.

Aucun budget définitif, aucun financement obtenu, aucun partenaire confirmé, aucune équipe confirmée, aucune date de tournage confirmée, aucune autorisation obtenue, aucune technologie garantie, aucune capacité technique précise de Karukera Studio, aucune distribution, aucune diffusion, aucune coproduction signée n'est annoncé ici.

---

20 · CALENDRIER / PRODUCTION

Hypothèse de production à construire à partir du nouveau découpage.

Ne pas prétendre que les étapes précédentes ont déjà été réalisées.

Priorité :

1. validation de la nouvelle architecture narrative
2. découpage séquence par séquence
3. découpage plan par plan
4. identification des plans de Mathis
5. identification des environnements
6. définition des besoins 3D / IA / VFX
7. tests du vieux Mathis
8. tests de l'enfant Mathis
9. tests du collier
10. tests de la matière noire
11. tests du monde noir
12. tests de l'espace rituel
13. définition du tournage Guadeloupe
14. définition du tournage Paris
15. prévisualisation
16. chiffrage
17. montage financier
18. production

---

21 · LIVRABLES

- découpage narratif
- découpage plan par plan
- tests (vieux Mathis, enfant Mathis, collier, matière noire, monde noir, espace rituel)
- rushes
- versions de montage
- VFX
- master
- exports
- archives

Formats et dates : à définir avec Karukera Studio.

---

22 · BESOINS HUMAINS

Fonctions à confirmer selon le niveau de production retenu :

Réalisation / direction artistique, production, direction photo, équipe caméra, ingénieur son, machinerie, montage, VFX, 3D, IA, étalonnage, stylisme / costumes, maquillage / coiffure, drone selon besoins.

Volumes, cachets et composition d'équipe : à définir.

Document de travail · Octobre 2026

Mathis OneBlaze · FILAO