

FILAO

Phase 2 · Le clip MAMI

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.

Le planning ci-dessous est une hypothèse de travail à partir du lundi 12 octobre 2026. Il pourra être ajusté après les échanges avec Karukera Studio.

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

Les références visuelles de la version actuelle restent disponibles dans le dossier visuel précédent et sur le site.

01 · MAMI

MAMI est un morceau de 4 min 58 consacré aux deux grand-mères de Mathis aujourd'hui disparues.

Le morceau porte notamment sur :

- l'absence
- la mémoire
- le temps
- les questions restées sans réponse
- les souvenirs
- la transmission
- la disparition
- le deuil individuel
- la mémoire collective

MAMI est l'un des titres centraux de FILAO. Il part de cette relation intime et de tout ce qui n'a pas pu être dit, demandé ou partagé avant leur disparition : certaines questions restées sans réponse, certaines conversations qui n'ont jamais eu lieu, une partie d'une histoire familiale qui ne pourra plus être directement transmise.

Cette dimension personnelle rejoint directement le sujet plus large de FILAO. À travers le deuil de ses proches, Mathis parle également du deuil d'une transmission culturelle incomplète, de ce qui aurait pu être appris, raconté ou transmis et qui ne l'a pas été.

02 • DEUX NIVEAUX

MAMI fonctionne sur deux niveaux.

NIVEAU 1

MAMI est un clip autonome consacré aux deux grand-mères de Mathis.

NIVEAU 2

MAMI constitue un chapitre central du court-métrage FILAO.

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.

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.

03 • POURQUOI COMMENCER PAR MAMI

MAMI a été choisi comme premier chantier de production parce qu'il concentre plusieurs dimensions essentielles du projet FILAO : une matière musicale déjà existante, un propos clairement défini et un potentiel important de développement artistique.

Il n'est donc nul besoin de repartir de zéro. La chanson est écrite et composée, une version existe déjà et une direction artistique précise est définie. L'objectif est de faire évoluer cette version actuelle vers une version définitive et professionnelle.

Cette première production permet également d'évaluer concrètement une chaîne de travail complète et de poser une première méthode commune avec Karukera Studio, avec l'objectif idéal de poursuivre ensuite la production de l'ensemble du projet FILAO dans ce cadre.

04 • INTENTION DU CLIP

Le vidéoclip de MAMI existe actuellement sous une forme réalisée à 100 % avec l'intelligence artificielle. Cette première version a permis de développer et de tester l'intention visuelle, les

environnements, les situations, les silhouettes, et l'atmosphère générale du projet.

La nouvelle étape consiste à rapprocher cette intention de la réalité en produisant de véritables images tournées avec l'artiste, Mathis, dans des décors, des lieux, des costumes et des environnements réellement préparés.

L'objectif est de faire émerger un personnage reconnaissable, avec une identité visuelle propre, une silhouette, une gestuelle, une manière de se déplacer, de regarder et d'interpréter. La préparation des vêtements, des lieux, des accessoires, des repérages et de la lumière assure la pertinence des visuels.

Le clip musical de MAMI raconte le passage du personnage incarné par Mathis vers une dimension parallèle, dominée par une substance noire, visqueuse, presque liquide. Cette matière apparaît progressivement, envahit l'environnement, recouvre les lieux et finit par submerger complètement le personnage.

Cette submersion constitue le point de bascule du récit. Le personnage traverse cette expérience jusqu'à disparaître dans la matière, avant de réapparaître transformé. La renaissance finale donne son sens à l'ensemble du parcours.

En parallèle de cette histoire, le clip montre différents intérieurs antillais, associés à l'univers domestique de générations plus anciennes : maisons, cases, appartements et espaces de vie qui pourraient être ceux de nos mamies et de nos papis.

Ces lieux sont filmés alors qu'ils sont vides.

Une lumière bleue provenant des téléviseurs à tube cathodique de nos aînés éclaire les pièces. L'écran produit des parasites et des statiques. Aucun personnage n'est présent. Les lieux deviennent les traces d'une présence disparue.

La caméra explore ces espaces en se déplaçant lentement : intérieur d'une pièce, vue depuis une fenêtre, façade observée à distance, environnement immédiat, vue aérienne. Ces différents points de vue permettent de montrer la Guadeloupe à plusieurs échelles, tout en conservant une approche intime et quotidienne du territoire.

Cette présence-absence donne au clip une dimension étrange, silencieuse et presque fantomatique qui accompagne la musique.

Enfin, le clip revient régulièrement à un cimetière antillais, avec ses petites cases, ses mosaïques et ses carrelages en damier. Mathis y interprète MAMI en playback. C'est le lieu de la performance, de la mémoire et de la confrontation directe avec les disparus.

Les différentes dimensions du clip se répondent ainsi : le territoire réel, les lieux laissés vides, le cimetière, la performance et la dimension parallèle de la substance noire.

05 • ESPACES

1. Le territoire réel

Maisons, cases, appartements, paysages et vues de Guadeloupe. Des lieux familiers, filmés comme des espaces devenus silencieux.

1. Les intérieurs vides

Différents intérieurs associés aux générations précédentes. Télévision allumée, lumière bleue, parasites, absence de présence humaine.

1. Le cimetière

Performance de Mathis dans un environnement funéraire antillais. Cases, mosaïques, carrelage en damier et architecture locale.

1. La dimension parallèle

Un environnement sombre dominé par une substance noire, visqueuse et mouvante.

1. La submersion

La matière gagne progressivement le personnage jusqu'à le recouvrir entièrement.

1. La renaissance

Après la disparition, le personnage réapparaît. Le monde redevient vivant.

1. L'espace rituel

Bougies, fumée, racines, liquide noir, collier de perles.

1. Le collier de perles

Objet d'héritage. Preuve matérielle de la traversée, dans le clip comme dans le court-métrage.

Éléments désormais essentiels : cimetière, maisons et intérieurs antillais, substance noire, monde parallèle, espace rituel, racine, liquide noir, collier de perles, performance, Guadeloupe, transformation, renaissance.

Les images définitives seront déterminées à partir du découpage musical et du découpage séquentiel du clip. Ce découpage constituera la base commune entre direction artistique, réalisation, tournage, postproduction et VFX.

Pour chaque plan, identifier notamment : le lieu ou environnement, le type de plan, la présence ou l'absence de Mathis, la performance ou l'action, les mouvements et gestes, les éléments de décor, les effets liés à la substance noire, les transitions entre réalité et dimension parallèle, les plans nécessitant du tournage réel, les plans pouvant être complétés ou transformés en postproduction.

o6 • IDENTITÉ VISUELLE ET PERFORMANCE

Le passage d'une version entièrement générée par IA à une production réelle nécessite de travailler précisément l'identité visuelle du personnage.

Une attention particulière devra être portée à la silhouette, aux vêtements, aux matières, aux accessoires, à la coiffure, au visage et à la gestuelle.

Le personnage doit pouvoir être immédiatement identifié d'un plan à l'autre, y compris lorsque les environnements sont fortement transformés en postproduction.

La performance devra également être travaillée comme un langage propre au personnage : déplacements, attitudes, regards, mouvements des bras, immobilité, réactions à la matière et manière d'interpréter la chanson.

Cette préparation implique notamment des essais caméra, des essais costumes et des tests de mouvement avant le tournage définitif.

07 • TOURNAGE

Le tournage doit permettre de produire une quantité suffisante de matière réelle pour construire le clip autour de la performance de Mathis.

Les prises pourront être réalisées selon plusieurs configurations : performance complète en playback, plans rapprochés du visage, plans de silhouette, déplacements, mouvements chorégraphiques ou gestuels, interactions avec la matière, plans fixes destinés à l'intégration dans des environnements numériques, prises destinées aux transformations et effets visuels.

Le tournage devra également anticiper les besoins de postproduction : cadrage, lumière, profondeur de champ, détournage, tracking, mouvements de caméra et continuité des performances.

08 • 3D, VFX ET PRODUCTION VIRTUELLE

La production peut combiner plusieurs méthodes d'intégration entre tournage réel et environnements numériques.

Une première approche consiste à filmer Mathis sur fond vert, puis à remplacer cet arrière-plan en postproduction par un décor créé en 3D, généré ou complété par intelligence artificielle.

Une seconde approche consiste à construire directement un environnement 3D, puis à intégrer Mathis filmé sur fond vert à l'intérieur de cet environnement. Cela permet notamment de contrôler la caméra, les perspectives, les volumes, la lumière et les mouvements autour du personnage.

Une troisième possibilité consiste à exploiter les capacités de production virtuelle de Karukera Studio afin de visualiser un environnement numérique en temps réel pendant le tournage. Cette approche pourra être étudiée et testée pour déterminer sa pertinence sur certaines séquences de MAMI. Elle n'est pas présentée comme définitivement disponible.

L'objectif n'est pas de choisir une seule méthode pour l'ensemble du clip. Chaque séquence pourra utiliser la technique la plus adaptée à son intention visuelle.

L'intelligence artificielle pourra également intervenir dans la transformation ou l'extension des images tournées : génération ou modification de décors, extension d'environnements, intégration d'éléments, transformation de textures et développement de certains plans impossibles ou difficiles à produire physiquement.

09 • SUBSTANCE NOIRE

La substance noire constitue l'un des principaux éléments visuels du clip.

Elle devra être conçue comme une matière possédant son propre comportement : fluide, visqueuse, lourde, organique et progressivement envahissante.

Son évolution devra être pensée à l'échelle du clip : apparition, progression, contact avec l'environnement, montée autour du personnage, recouvrement progressif, submersion, disparition, transformation, renaissance.

Dans le court-métrage, la même matière apparaît sur la tombe du Rap Kréyòl, au moment du passage vers le monde parallèle, dans l'espace noir, sur le corps de Mathis et 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.

Des tests devront permettre de définir son aspect, sa texture, sa vitesse de déplacement, ses interactions avec Mathis et son intégration avec les décors réels ou numériques.

10 • LE COLLIER DE PERLES : OBJET DE TRANSMISSION

Le collier de perles constitue l'un des objets narratifs centraux du film, et un élément désormais essentiel du clip.

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.

11 • TERRITOIRE

Une partie importante du tournage sera consacrée aux lieux associés à la mémoire et à la présence-absence.

Les repérages devront permettre d'identifier plusieurs types d'espaces : intérieurs de maisons anciennes, appartements antillais, cases, chambres, salons, cuisines, façades, jardins et abords de maisons, rues et quartiers, paysages de Guadeloupe, vues aériennes, cimetière antillais.

La diversité des lieux permettra de construire une représentation du territoire à plusieurs échelles.

L'objectif est de rechercher des lieux ayant une véritable identité, avec leurs objets, leurs matières, leur architecture et leurs signes d'usage.

Le cimetière constitue l'un des principaux espaces de performance du clip.

Les séquences seront construites autour de Mathis en playback, dans un environnement funéraire antillais identifiable.

Le travail portera notamment sur les mouvements et la gestuelle, l'interprétation de la chanson, les déplacements, les plans de silhouette, les gros plans visage, les interactions avec l'espace et les différentes intensités de performance.

Le tournage devra produire suffisamment de variations pour permettre un montage musical vivant tout en conservant une continuité forte du personnage.

Autorisations de lieux : à confirmer.

12 • PRÉPARATION

ÉLÉMENT	TRAVAIL À RÉALISER	STATUT
Costumes	Sélection et préparation des tenues	À faire
Silhouette	Définition de l'identité visuelle	À faire
Accessoires	Sélection des éléments nécessaires	À faire
Lieux	Recherche et repérages	À faire
Cimetière	Repérage et autorisation éventuelle	À faire

ÉLÉMENT	TRAVAIL À RÉALISER	STATUT
Paysages	Identification des plans nécessaires	À faire
Collier de perles	Objet dramaturgique, tests visuels, glow éventuel	À faire
Racine / liquide noir	Accessoires du rituel	À faire
Espace rituel	Bougies, fumée, encens, disposition	À faire
Substance noire	Tests visuels et comportement	À faire
3D / environnements	Tests de workflow	À faire
Production virtuelle	Test avec infrastructure Karukera Studio, à étudier	À faire
Découpage	Validation séquence par séquence	À faire
Planning	Validation des journées de tournage	À faire

13 · PLANNING

Hypothèse de travail à partir du lundi 12 octobre 2026. Susceptible d'être ajustée après les échanges avec Karukera Studio.

Les blocs pourront être déplacés ou fusionnés en fonction des tests et des disponibilités des équipes.

BLOC	PÉRIODE PRÉVISIONNELLE	TRAVAIL PRINCIPAL	POSTES MOBILISÉS	STATUT
A	12-16 octobre	Préparation finale, tests, tournage performance, Mathis	Mathis · réalisation · production · équipe Karukera	Hypothèse de travail
B	19-23 octobre	Tournage lieux, intérieurs, environnements, territoire	Réalisation · équipe image · production · drone selon besoins	Hypothèse de travail
C	26-30 octobre	Tournage complémentaire, plans spécifiques, matière destinée aux VFX	Équipe image · VFX · production	Hypothèse de travail
D	2-13 novembre	Montage	Monteur · réalisation	Hypothèse de travail
E	16-27 novembre	VFX, 3D, IA, compositing	VFX · 3D · IA · réalisation	Hypothèse de travail
F	30 novembre - 4 décembre	Première version complète	Montage · VFX · réalisation	Hypothèse de travail

BLOC	PÉRIODE PRÉVISIONNELLE	TRAVAIL PRINCIPAL	POSTES MOBILISÉS	STATUT
G	7-11 décembre	Retours et corrections	Réalisation · montage · VFX	Hypothèse de travail
H	14-18 décembre	Étalonnage, finitions	Étalonneur · postproduction · réalisation	Hypothèse de travail
I	21 décembre	Master, exports, archivage	Postproduction · production	Hypothèse de travail

Ces dates ne sont pas des dates de tournage confirmées.

14 · ÉQUIPE

FONCTION	INTERVENTION	VOLUME PRÉVISIONNEL	STATUT
Réalisation / direction artistique	Direction générale du projet et du tournage	Tout le projet	À confirmer
Production	Coordination, planning, autorisations, logistique	Tout le projet	À confirmer
Direction photo	Image, lumière, cadrage, continuité visuelle	Tournages	À confirmer
Assistant caméra / équipe caméra	Installation et exploitation caméra	Tournages	À confirmer
Ingénieur son	Son direct lorsque nécessaire	Selon tournage	À confirmer
Chef machiniste / assistant technique	Machinerie et mouvements caméra	Selon plans	À confirmer
Monteur	Montage image	2 à 4 semaines	À confirmer
Artiste VFX	Compositing, matière noire, intégrations	2 à 4 semaines	À confirmer
Artiste 3D	Création et intégration des environnements	Selon séquences	À confirmer
Spécialiste IA	Génération, transformation et extension d'images	Selon séquences	À confirmer

FONCTION	INTERVENTION	VOLUME PRÉVISIONNEL	STATUT
Étalonneur	Étalonnage final	1 à 2 journées	À confirmer
Stylisme / costumes	Préparation des silhouettes et tenues	Préproduction + tournage	À confirmer
Maquillage / coiffure	Continuité et préparation du personnage	Tournage	À confirmer
Drone / opérateur drone	Plans aériens du territoire	Selon besoins	À confirmer

Aucune équipe n'est confirmée ici.

15 • LIVRABLES

LIVRABLE	FORMAT / DESTINATION	DATE PRÉVISIONNELLE	STATUT
Découpage séquentiel validé	Document de production	À définir	À faire
Dossier repérages	Photos / références / informations lieux	À définir	À faire
Direction artistique personnage	Références costumes / silhouette / performance	À définir	À faire
Tests techniques	Vidéos de test fond vert / 3D / IA / production virtuelle / collier / matière noire	À définir	À faire
Rushes tournage	Archives originales	Après chaque tournage	À faire
Première version montage	Version de travail	4 déc. · hypothèse	À faire
Version VFX	Version avec intégrations principales	27 nov. · hypothèse	À faire
Version complète	Montage + VFX	4 déc. · hypothèse	À faire
Version corrigée	Version validée après retours	11 déc. · hypothèse	À faire
Master final	Fichier haute qualité	18-21 déc. · hypothèse	À faire
Exports diffusion	Formats réseaux / web / projection	21 déc. · hypothèse	À faire

LIVRABLE	FORMAT / DESTINATION	DATE PRÉVISIONNELLE	STATUT
Archives projet	Sources, rushes, projets, masters	21 déc. · hypothèse	À faire

16 · KARUKERA STUDIO

La version actuelle de MAMI est déjà largement développée sur le plan artistique et visuel. La collaboration avec Karukera Studio doit cependant permettre d'ouvrir le projet à d'autres regards et à d'autres compétences.

Les choix présentés dans ce dossier constituent donc une base de travail. La session d'écoute doit permettre de confronter cette vision aux possibilités techniques et artistiques de Karukera Studio, d'identifier ce qui peut être amélioré et, lorsque cela est pertinent, de revoir certains choix afin d'aboutir à une production plus forte et plus cohérente.

Pistes pouvant être envisagées, à confronter aux capacités du studio :

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

Aucune technologie n'est présentée ici comme définitivement disponible.

17 · NIVEAU D'AMBITION

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 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.

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, dont MAMI, le rituel, le collier, le cimetière, la matière noire et le monde parallèle.

18 · CONTINUITÉ AVEC LE COURT-MÉTRAGE

Le chantier immédiat est MAMI.

La première étape consiste à réunir les équipes autour d'une session d'écoute, de regarder la version actuelle du clip, d'écouter le morceau dans le contexte de FILAO et de définir ensemble les conditions de sa transformation en production audiovisuelle réelle.

Mais MAMI permet également d'ouvrir une perspective plus large.

Le clip est déjà construit autour d'une narration, d'un personnage, d'une dimension parallèle, de lieux de mémoire, du territoire guadeloupéen et d'un passage de la disparition vers la renaissance. Ces éléments constituent déjà une partie importante de la grammaire du court-métrage FILAO.

Il existe donc une continuité naturelle entre les deux projets. Le travail engagé sur MAMI peut permettre de tester les méthodes, les équipes et les outils nécessaires au développement du court-métrage.

La rencontre avec Karukera Studio doit ainsi permettre de déterminer jusqu'où cette première production peut aller et si le passage de MAMI au court-métrage FILAO peut être engagé dans la continuité.

Le court-métrage constitue la vision narrative globale.

MAMI constitue à la fois un clip autonome et un chapitre central du court-métrage.

FILAO constitue l'univers global qui rassemble les deux.

Document de travail · Octobre 2026

Mathis OneBlaze · FILAO · MAMI