

NOTE D'INTENTION DU REALISATEUR

Autant en emporte le temps raconte avec humour l'histoire de deux archéologues qui remontent le temps jusqu'à l'âge du Fer. Là, dans ce qui semble être les reliquats d'un village gaulois disparu, ils échafaudent des théories pour tenter de comprendre les modes de vie des villageois il y a 2500 ans. Selon leurs hypothèses, les décors changent, des forêts sont remplacées par des champs, un sol par une rivière, une maison se transforme en grenier à grains et nos deux archéologues se retrouvent parfois dans de drôles de situations ...

Autant en emporte le temps est un film de 15 minutes en 2D et 3D relief qui s'adresse au grand public à partir de 7 ans. Il traite de façon humoristique du sujet de la recherche et de l'investigation archéologique préventive sur un site gaulois de la protohistoire (plus précisément l'âge du fer, 45050 av. J.C.)

Ce film offre plusieurs niveaux de lecture allant d'une première sensibilisation à une compréhension plus approfondie.

Afin de capter l'attention de ce large public, une volonté s'est inscrite : faire un film d'aventures scientifiques intelligent, drôle et décalé. Il ne sera pas traité comme un film documentaire "classique" ni comme un film "d'action" où les propos scientifiques seraient recalés au second plan. Ainsi, le choix de la réalisation s'est porté sur un film d'animation en 2D mais également en 3D relief pour trois raisons :

- susciter l'intérêt des plus jeunes et notamment des adolescents ;
- emmener le public plus en profondeur dans la renaissance du site ;
- faire parler les sous-sols et visualiser dans l'espace les interprétations des archéologues qui se construisent et se déconstruisent au grès de leurs découvertes.

Le contexte de ce film nous plonge dans un univers totalement irréel et décalé, (personnages qui remontent le temps, traitement visuel entre "cartoonesque" et réalisme, comique de situation vécu par les personnages) le tout contrasté par un propos scientifique et archéologique bien réel et vérifié. Le film est porté par une voix off omniprésente qui narre, commente et interagit avec deux archéologues au fur et à mesure des théories qu'ils imaginent et auxquelles ils se confrontent avec ou sans succès mais toujours avec humour et nonchalance. Le but est d'immerger le spectateur dans une aventure divertissante dans laquelle les thèmes scientifiques sont abordés avec le plus grand sérieux.

Les propos scientifiques du film sont avérés et vérifiés par le PAIR, (Pôle d'Archéologie Interdépartemental Rhénan) représenté pour ce projet par l'archéologue Gilles Pierrelvein et la médiatrice culturelle Agnès Isaac.

Nous ne concevons pas de susciter chez un public - d'autant plus une cible jeune - un désir d'apprentissage sans une certaine dose de "fun". Pour cela nous proposons de mettre en place différents ingrédients :

- un scénario fantaisiste qui transpose des personnages actuels dans le temps
- jouer avec l'humour par du comique de situation
- donner une place importante voire prépondérante à la voix off qui parle aux personnages du film et narre leurs aventures
- créer un couple d'archéologues un peu burlesque et fort sympathique à la fois dans le traitement visuel mais aussi dans les situations dans lesquelles ils sont transposés ou dans le traitement animé qui joue sur l'exagération des gestes.

Ce sont là quelques outils qui permettent de délivrer du "sens" pour donner l'envie de savoir. Le public mémorise d'autant mieux les informations scientifiques si elles leur sont délivrées de manière ludique.

.