



# OS-NEWSLETTER

## La naissance du projet

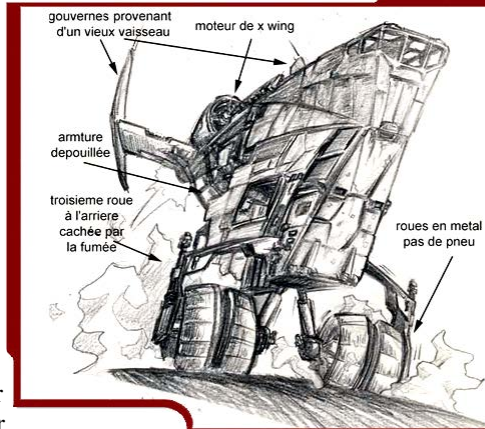
L'origine de l'Ordre Sith remonte à la création de l'association èRe 2 en 2001. Avec quelques amis, nous avons participé l'année précédente à un petit reportage sur les fans de Star Wars pour une émission de France 3 qui nous avait alors demandé de préparer une petite mise en scène. Cette courte histoire que j'avais écrite et mise en scène, présentait quelques-uns des personnages clef de la trilogie dont nous avons le costume, ainsi que divers accessoires, comme ce speeder bike. En quelques heures, nous avons réussi à présenter une petite scène assez réaliste.

C'est pourquoi je souhaitais rééditer l'exploit. Avec les membres fondateurs de èRe 2, Olivier Cabourdin, Benjamin Darrasse, Marc Loos et moi-même, nous avons donc souhaité monter un projet fédérateur qui puisse permettre à chaque membre de l'association de s'investir à sa façon. C'est ainsi qu'est né l'Ordre Sith.

Il n'était alors pas question de créer trop de choses spécifiques car nos moyens étaient plus que limités. Nous pensions juste utiliser tout ce que nous avions sous la main (costumes, maquettes et accessoires), tourner dans

des décors naturels « exotiques » et créer une histoire autour de cela pour lier le tout.

J'ai rédigé la première ébauche de scénario en juin 2001. Le projet était nettement moins ambitieux, et tenait compte d'un impératif : l'absence totale de moyens ! Il était nécessaire de garder à l'esprit que nous n'avions pas de budget pour créer un costume particulier, un élément de décor réel ou un nouvel accessoire tel que la moto speeder. On retrouvait donc logiquement le personnage de Vador, mais, afin de ne pas interférer avec les histoires déjà écrites et pour tenter d'apporter quelque chose de nouveau à l'univers Starwarsien déjà très riche, l'histoire mettait en présence les enfants Solo-Organa, adultes et donc un clone du Seigneur Sith. Comme j'avais entamé depuis pas mal de temps déjà la construction d'une maquette de grande taille de l'Executor, la scène finale présentait la destruction de ce vaisseau qui allait se précipiter sur une planète renfermant les derniers secrets des Sith.



n'apportons rien à la saga. Gabrielle proposa alors de s'intéresser à un concept nouveau : les Jedi « Gris », capables d'utiliser le côté obscur pour le bien.

En partant de cette idée de départ et en gardant quelques éléments de mon script original, je suis donc parti sur une version totalement nouvelle. C'est ainsi qu'est né « L'Ordre Sith », au bout, malgré tout de plusieurs écritures successives.

*A suivre...*

Ludovic S.

Dans le prochain épisode, vous verrez de quelle façon s'est créée l'équipe que vous connaissez et vous aurez quelques révélations sur les origines des noms des personnages.



Mais à la lecture de cette histoire, Gabrielle Zimmerman, avec qui j'avais co-écrit une parodie de Star Wars, m'a fait part de ses réserves, soulignant, très justement, que ce scénario n'était pas vraiment original. Les personnages étaient effectivement tous empruntés à l'univers connu officiel et nous

### Dans ce numéro :

La naissance du Projet	1
Le mot du chef	2
Les avancées du film	2
A coté du film	2
Les secrets du Fanfilm	3
Une séquence	4
Interview: Bernard D.	4

## LE MOT DU CHEF



dre Sith ?

Le projet a grossi grâce à l'arrivée incessante de nouveaux fans qui ont chacun apporté une pierre à l'édifice.

Évidemment, je ne peux masquer la déception que nous avons connue de ne pouvoir vous offrir l'intégralité du fanfilm pour la sortie de l'Episode III. Mais l'attente touche à sa fin et vous pourrez prochainement constater que nous allons tenir nos promesses.

Vous en aurez régulièrement un aperçu en lisant ces pages...

Ludovic S.

## L'AVANCEE DU FANFILM

Voici le bilan du film en date du 08

Fevrier dernier:

- 753 Plans étaient prévus à l'origine

- 684 plans restent après les coupures effectuées. 38 plans, prévus d'être coupés, ont été réintégrés en raison des avancées de certains graphistes

- 468 plans terminés à ce jour et montés

- 109 plans au moins sont en cours. Nous aurons donc 577 plans terminés et montés.

- 107 plans sont peu avancés ou posent problèmes

C'est vrai qu'il est difficile de se rendre compte de toute l'avancée du fanfilm quand on le suit de loin, même si on est un assidu du forum, alors je vais tâcher de vous faire part des nouvelles du "front" à chaud tels quels arrivent, au coeur de l'action...

Le film est fait, au niveau de l'image, à près de 70% ...les tournages sont finis, la 2D touche à son terme et devrait être fini à peu de choses près pour avril. Au niveau des bruitages Nicolas Signat a fait un travail super, ses sons sont vraiment dignes des Star Wars originaux, pour l'instant il en a fait pour la moitié du film.



Quant aux musiques, nous avons fait une réunion en Janvier pour choisir les thèmes et savoir où les placer en fonction de nombreux thèmes qu'il avait préparés... Ainsi il va pouvoir les

recomposer pour qu'ils s'ajustent aux rythmes des différentes scènes. Nous bossons de plus sur la collaboration avec un chœur pour certaines scènes, et ça risque d'être, vraiment, vraiment bien.

Au niveau de la post-synchro, une grande partie a déjà été faite, mais le 25 mars s'organise une séance pour tous ceux qui ne sont pas passés... Je pense que ce sera la dernière, et JB Saint Paul pourra bientôt s'attarder aux mixage mêlant : bruitage, sons directe, sons post-synchronisés, et musiques.

Pour l'image, mise à part la 2D qui touche à sa fin, il reste toujours la 3D, en particulier 2 séquences : le chapitre 8 dont Manu se charge et qui est à peu près à la moitié de sa finition... et le chapitre 12, une grosse bataille spatiale, dont tous les vaisseaux sont modélisés, les Story-Board sont fait et en cours d'affinage.

Actuellement 2 graphistes travaillent dessus : David Ciavatti, et Alexandre Marchand... mais ils seront bientôt rejoints de JP Fontaine,...

Il y a en tout près de 70 plans à faire sur la séquence. Alors si vous avez des connaissances en 3D et que vous voulez rejoindre l'aventure, n'hésitez pas : WE WANT YOU!

Remi H.

## A COTE DU FILM

**Per'n HALLAR**

Type : Maître Jedi  
 Sexe : Masculin  
 Taille : 1,83m

**DEVIETTE** : 2D  
 Annee : Helder : 2D, John Laver : 1D, Equipe : 4D,  
 Fauts : Annee : Helder : 2D

**SAYOK** : 2D  
 Devise : 4D, Oubies : 2D, Stratige : 12D, Lague :  
 2D, Face : Eclaircie : 2D, Sorie : 4D, Systeme :  
 Lantier : 4D

**MICANQUE** : 2D  
 Anticipation : 2D, Epitrite : 4D

**PERCEPTION** : 2D  
 Commandant : 4D, Dismulation : Diction : 4D,  
 Incompre : 2D, In : 2D+4, Merchandise : 7D,  
 Bichard : 4D

**VIGIERE** : 4D  
 Epitrite : 4D

**TECHNIQUE** : 2D  
 Melicite : 4D

**Carte** : Carte et point, Epitrite final ouverte  
 Jourd avec sur l'axe perso de justice et de l'anticipation  
 La principale qualité : l'expérience dans le jeu perso  
 avec les Puffians

**Compagnon de la Force** : Costille : 12D, Sier : 10D,  
 Adhition : 12D

**Palme de Feux** : 1D  
 Palme de l'anticipation : 2D  
 Palme de Cost : 4D

**Equipement** : Costille, Face : alternance, John Laver  
 Sier

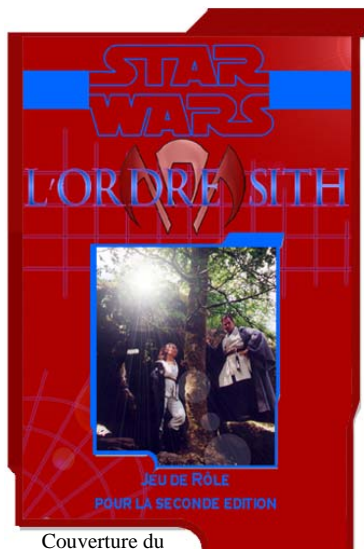


Alors que nous pensions qu'il était mort, le Jeu de Rôle renaît de ses cendres. En effet, suite au contact avec Aymeric S., l'extension « Ordre Sith » prévue pour le Jeu de Rôles Star Wars D6, est remis sur les rails.

Bien que Aymeric ne s'occupe pas de l'ensemble de la rédaction, il a accepté de s'occuper des codifications des différents personnages et autres éléments du film. Une fois ce gros morceau terminé, la rédaction des textes proprement dite reprendra dans le but de livrer aux rôlistes de quoi mener leurs parties dans l'univers créé par l'équipe de l'Ordre Sith.

Et, qui sait, peut-être que la Force

mettra sur notre chemin un expert du JdR Star Wars D20 qui sera en mesure de nous faire une conversion pour le nouveau système de jeu Star Wars, inédit en France.



Couverture du Jeu de Rôles





## LES SECRETS DU FANFILM

### PREMIER JOUR D'ESSAIS

L'équipe du film avait décidé de réaliser des essais sur fond bleu. A ce moment, on imaginait encore pouvoir tourner facilement dans un appartement. Du coup, rendez-vous chez Lionel! On a attaché sur le mur du salon un drap qui faisait office de fond bleu et deux simples halogènes pour l'éclairage. Nous avons répété les dialogues de la scène du conseil. On en a déduit assez rapidement qu'il fallait régler pas mal de choses. Avant de commencer sérieusement le tournage. En effet, le jeu d'acteurs était catastrophique, un vrai fond bleu et une plus grande profondeur de champs était indispensable, ainsi que des éclairages plus précis. Comme quoi il vaut mieux faire des tests avant de se lancer dans un tournage. On en rigole encore.



### PREMIER TOURNAGE OFFICIEL

En février 2003 le clap de départ était lancé. Le premier jour de tournage se passait en Bretagne tout près de chez Ludovic. La forêt de Huelgoat devait représenter la planète Sew où se trouvait le conseil Jedi.

Une chose que l'on n'avait pas prévue nous ralentit. En effet, la pluie est venue s'infiltrer parmi les membres de l'équipe. Résultat: obligé de s'arrêter à chaque averse, et se cacher comme on le pouvait pour rester raccord entre les plans sans tout gâcher. Nous avons tourné, plus de 2 heures de film pour en final n'en garder plus que 3 minutes. Ainsi nous avons retenu comme leçon de ne pas se laisser surprendre par des événements extérieurs et de ne tourner que ce qui est nécessaire. Mais le lieu de tournage était tellement enchanteur, que l'on ne regrette rien.



Vanessa L.

## DESCRIPTION D'UNE SEQUENCE

La séquence que nous allons vous décrire concerne l'arrivée de Keyan sur Sew. Il a fallu créer un décor sur lequel a été rajouté les chasseurs 3D. Voyons la création de la Mate Painting de cette séquence.

### SITUATION:

Scénario: Chapitre 9—Sc. 1

Lieu de Tournage: Full 3D + Mate Painting

Date de Tournage: Néant

Protagoniste: Néant

Situation: Un chasseur atterrit sur le temple de contrôle de Sew

Graphiste: David Favard

### DESCRIPTION:

1— Dans un premier temps, il a fallu trouver les images nécessaires sur Internet. Il fallait en premier lieu une forêt.

2— Il fallait un temple. Quoi de mieux qu'un temple Inca.

3— Pour donner de la dimension au paysage (dont les séquences au sol sont tournées en forêt de Huelgoat, en Bretagne, dans un décors de forêts et de rochers)

4— David a rassemblé les différents éléments pour donner la première

ébauche du temple de contrôle de Sew.

5— À partir de plusieurs éléments divers (ciel bleu, planètes, nuages, etc...) la vision finale à la séquence a fait son apparition. Nous avons quitté notre galaxie pour entrer dans une galaxie lointaine, très lointaine...

Enfin, il a fallu faire l'intégration des vaisseaux 3D dans le décor, déterminer sa trajectoire et ajouter du mouvement de caméra (par Manu) . Après quelques tests, la texture du chasseur a été appliquée. Enfin, après un ajustement de la vitesse, le plan a été validé et intégré au montage.



## INTERVIEW : Bernard Dubois—Acteur



### Comment es-tu arrivé sur le Film?

J'ai un fils qui avait établi un projet et puis ma foi, un jour, il a fait une photo, il a mit ça sur Internet et J'ai été retenu comme ça.

### Quel est ton rôle?

J'ai eu le rôle d'un maître Jedi conciliant, si on peut dire. J'essaye d'arranger les choses du mieux que je peux.

### Comment était ta première expérience de tournage?

Oh ma première expérience d'acteur, ce n'était pas la réussite au tout début. Puis au fur et a mesure ça a avancé. [...] On a prit plus confiance en soit même et puis je pense que pour des amateurs on se débrouille pas trop mal.

### Quels tournages as-tu préférés?

J'ai préféré les tournages en extérieur comme dans les régions comme en Bretagne ou comme dans les carrières en Bourgogne. Je trouve que les décors naturels étaient formidables.

### Quels ont été les pires tournage?

C'est les tournages en studio que je déteste le plus. Sous les projecteurs, en tenue, c'est infernal.

### Avais-tu de l'expérience?

Heu... Non! J'vais fait un peu de théâtre quand j'étais à l'école mais tourner dans un film je pensais pas. Peut-être une chance pour une seconde carrière à la retraite!



*Retrouver l'interview complète sur le Forum de l'OS*

