



I A M M A

*« Mais ouvre ces portes avec précaution...
c'est bien pour quelque chose que tu les as fermées. »*

UNE SÉRIE ÉCRITE ET RÉALISÉE PAR PABLO PINASCO
PRODUITE PAR CYE

Une jeune fille fera revenir à la vie ceux qu'elle a aimés
grâce à une machine qui permet de donner vie à ses souvenirs.

•

1. Pitch

2. Avant propos

3. Synopsis Saison 1

4. Personnages principaux

5. La Saison 1

6. Note d'intention

7. Naissance du projet

8. La machine et les voyages dans les souvenirs

9. L'univers (moodboards)

10. Le dispositif

11. Casting

12. L'équipe

13. Presse et public de l'étape 1



1
Pitch

Mia est une jeune fille étrange qui mène une vie solitaire depuis qu'elle a perdu la mémoire. Jusqu'au jour où tout va changer... Qui lui a envoyé cette machine qui lui permet de voyager dans ses souvenirs en entrant en contact avec l'eau... Et pourquoi elle ? Accompagnée de deux jeunes adultes à la dérive, elle partira dans un voyage à la recherche de réponses. Mais retrouver son passé risque de changer le présent qu'elle commence juste à construire.

Lars - *Vous savez ? Tout ce que je vous raconte, ce sont juste des souvenirs, j'ai que ça maintenant, et c'est sûrement très loin de la vérité. Si j'ai appris une chose, c'est qu'il faut bien soigner ses souvenirs... C'est avec eux qu'on devra vivre.*



2

Avant propos

Tu te rappelles ce soir où on a couru sous la pluie ?

Ce jour où on a sauté ensemble dans la rivière ?

Ce matin où les premiers flocons de neige ont touché ton visage ?

Cet été où l'on a pris un bain de minuit ?

Ce long bain chaud quand les choses n'allaient pas bien ?

L'eau est le fil conducteur de nos existences, un élément indispensable à la vie, du ventre de notre mère à notre corps composé à 80% d'eau. C'est à cause de ça que nombre de nos souvenirs et de nos émotions sont traversés par sa présence ?

Selon la théorie de Jacques Benveniste (1988), l'eau garde en mémoire tout élément qui a été en contact avec elle. Dans l'expérience du professeur Luc Montagnier (2007), le chercheur arrive à « filtrer » les éléments qui sont en lien avec un ADN en particulier.

Aurions-nous laissé nos traces invisibles dans cette eau, sans s'en apercevoir, et ces traces se seraient-elle mélangées à celles des autres, partout dans le monde ?



3

Synopsis Saison 1

Lars - *Pourquoi on a tous ce besoin... d'être ailleurs, tu sais ?*

Julie - *Ce n'est pas ailleurs, c'est ici. Ça fait partie de la même chose, pas la peine de se demander pourquoi.*

Ce n'est pas normal de vivre que dans la moitié réelle des choses, et là où on va c'est l'autre moitié. Ce n'est pas ailleurs.

L'eau garde en mémoire tous les éléments qui ont été en contact avec elle : c'est grâce à ce principe que la machine, créée par Lars et Julie arrive, à travers le filtrage de tous les ADN enregistrés par l'eau, à reproduire les souvenirs des personnes. La création de cette machine est le travail de leurs vies, et les premiers tests sont encourageants. Mais Julie a une nouvelle idée : un module qui permet de « reconstruire » les défunts grâce aux souvenirs des vivants. Lars ne veut pas aller si loin et interdit à sa femme de poursuivre sa recherche.





Obsédé par les souvenirs, Lars passe de plus en plus de temps à « voyager » avec sa machine, s'éloignant de la réalité et de Julie. Pendant un de ses « voyages » il se retrouve face à Julie et quand il s'aperçoit que c'est bien elle et non pas un souvenir, hors de lui, il sort de l'expérience. Cette interruption sera fatale pour Julie, et Lars comprend qu'elle avait continué à travailler en secret sur son module. Leur fille Mia assiste à cette scène horrible, complètement paralysée. Après cet événement tragique le laboratoire ferme, Lars perd son travail et il est suspecté d'être responsable de la mort de sa femme. Malgré son innocence, l'homme perd la garde de Mia, qui ne le reconnaît plus à cause d'une amnésie du choc. Dévasté et malade Lars se cache dans une vieille cabane dans la forêt et reprend son travail. Le seul moyen de rendre la mémoire à Mia est de finaliser sa machine.



Nouveaux Horaires
Du Mardi au Vendredi :
10h30 / 13h30 - 15h30 / 18h
Samedi :
10h30 / 13h30 - 15h30 / 18h
Dimanche :
9h30 / 13h30

PORT DU MASQUE
OBLIGATOIRE



Le geste simple qui protège.
Prenez toujours l'initiative de porter le geste barrière.

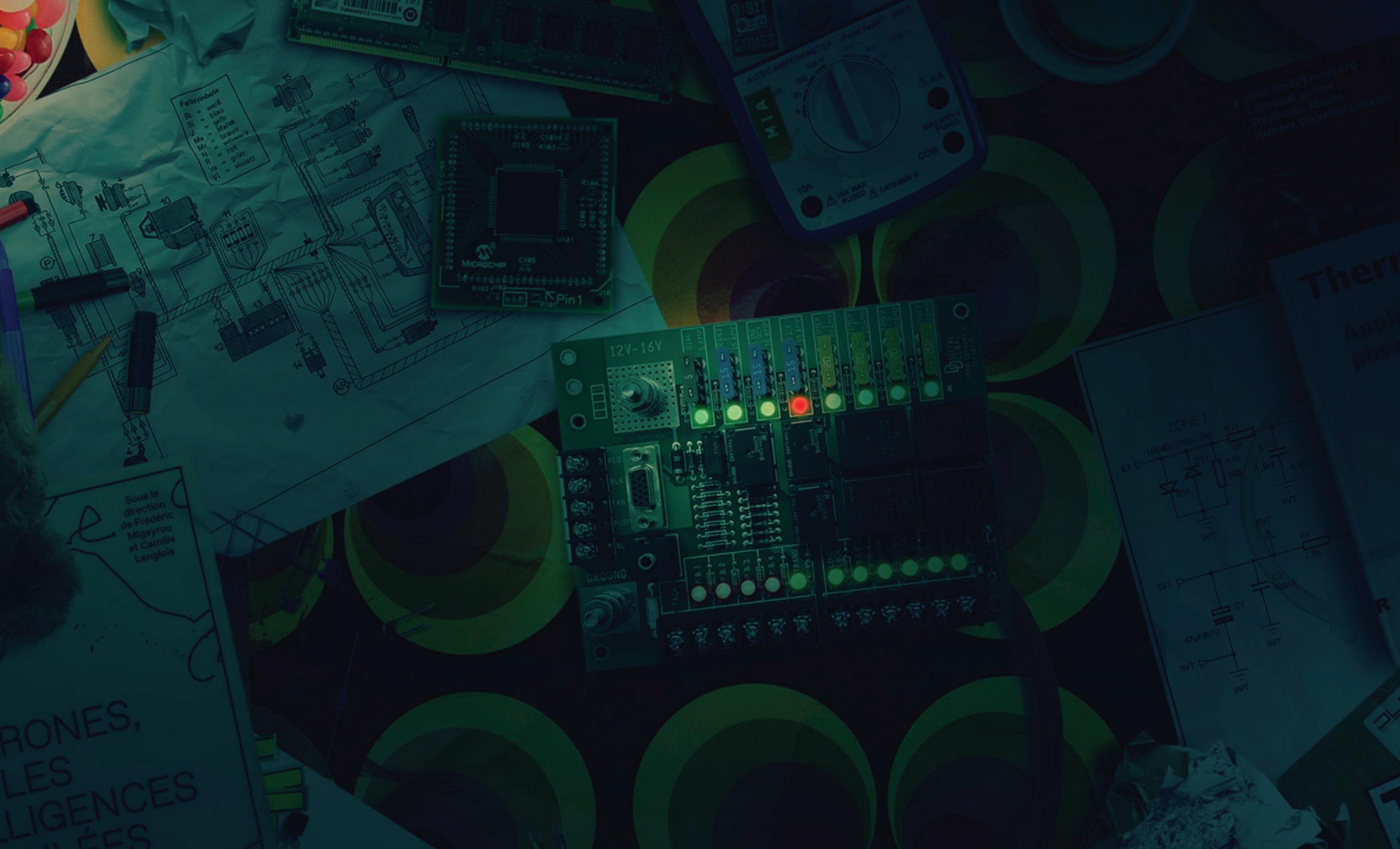
PÂTES
FRAÎCHES

11H/14H 17H/20H

FERMÉ LE LUNDI

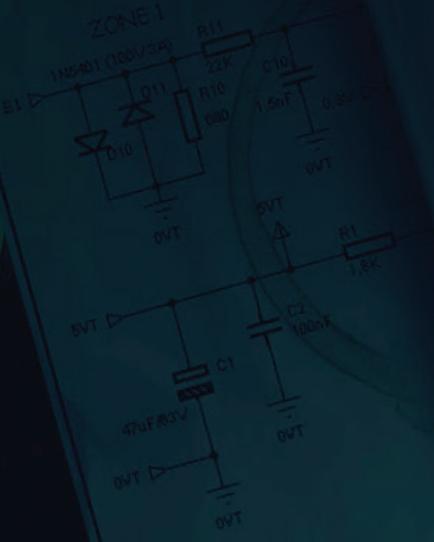
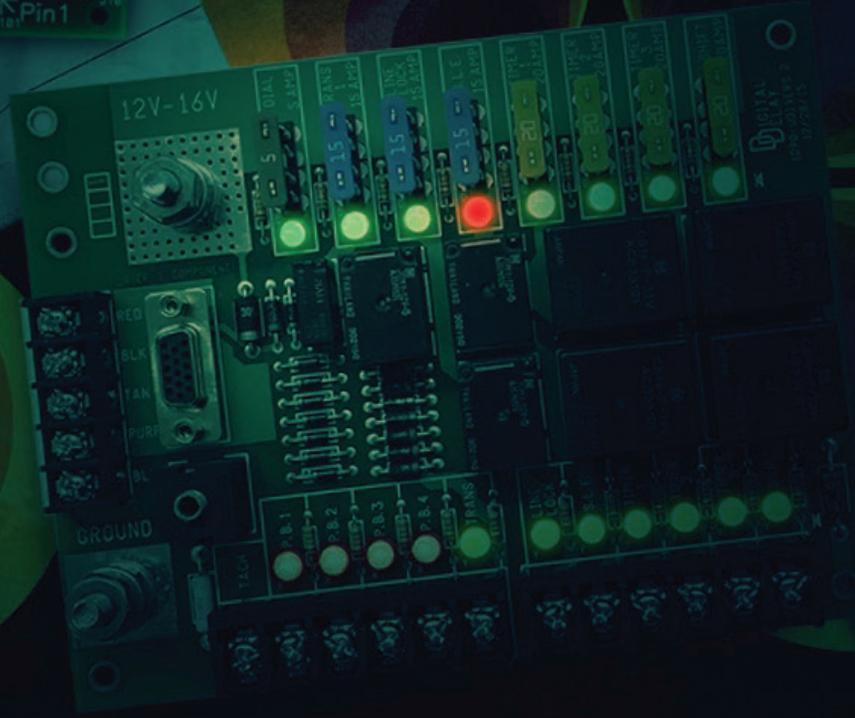
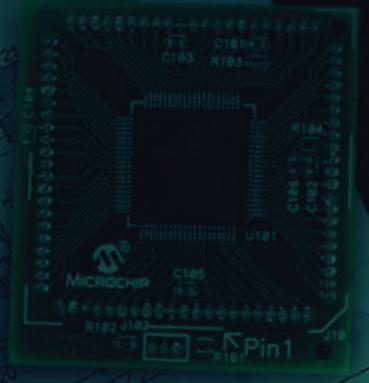
SAUCES MAISON
LASAGNES, BOULETTES, VINS.

Quelques années plus tard, Mia a été diagnostiquée « surdouée » et vit chez une famille d'accueil qu'elle considère trop banale. Elle ne se souvient plus de ses parents, elle se sent seule et différente. Pendant une sortie à l'aquarium avec son école, elle se laisse couler dans le grand bassin ; deux inconnus, Paul et Tania, la sauvent in extremis. Un jour Mia reçoit une machine chez elle, accompagnée d'une note étrange : « Mais ouvre ces portes avec précaution... c'est bien pour quelque chose que tu les as fermées ». La fille soupçonne que ce mystérieux cadeau est lié à son passé et teste tout de suite la machine, mais elle n'arrive pas à retracer tous ses souvenirs.



Farbsymbole

Bc	=	weiss
Bl	=	blau
J	=	gelb
Mv	=	braun
H	=	schwarz
R	=	rot
Gr	=	grün
Vl	=	violett



Jean-Noël Foussard
Edmond Julien
Stephane Nothe
Hubert Debellefontaine

Therm
Appli
phys

Sous la
direction
de Frédéric
Migayrou
et Camille
Lenglois

RONES,
LES
LIGENCES
LÉES

Motivée pour aller plus loin et trouver qui lui a envoyé la machine, mais consciente qu'elle a besoin des adultes pour démarrer ce voyage, Mia profite de son intelligence et débrouillardise hors du commun pour fabriquer deux autres prototypes qu'elle envoie à Paul et Tania. Avec la même note que son père avait écrit pour elle.

Paul est un ancien policier qui n'arrive pas à se souvenir de la soirée où il a perdu sa femme et sa fille, il est maintenant le gardien de l'aquarium et regarde ses journées défilier passivement. Tania, de son côté, ne se rappelle pas de l'événement qui l'a traumatisée au point de l'empêcher d'avancer dans sa vie. Ces trois personnages, qui partagent la même solitude et le même rapport compliqué avec leur passé, vont partir ensemble pour une quête : repérer l'origine de la machine pour retrouver leur chemin.





NEURONES
LES INTELLIGENCES
SIMULÉES

COURS DE PSYCHISME
ELECTRONIQUE
1. Introduction
2. Les bases de l'électronique
3. Les composants électroniques
4. Les circuits électroniques
5. Les applications électroniques

4 15
REGULATEUR
100V 250V

Parallèlement, Lars est mourant, dans sa cabane, il raconte son histoire à son infirmière, Liv. La femme est de mèche avec le mystérieux Isak qui veut retrouver le module de Julie, mais elle se sent de plus en plus proche de Lars et il n'est plus si facile pour elle de le trahir. Mia, Paul et Tania arrivent à trouver la cabane, mais il est trop tard : Lars n'est plus là, Isak l'a emmené dans un coin reculé de la forêt. Le chercheur découvre des secrets sur Julie et son lien avec Isak. Mais aussi sur son module, qui est dans une carte SD cachée dans un bijou que Mia porte toujours à son cou, sans savoir qu'il appartenait à sa mère.

A travers leurs voyages avec la machine, Paul, Tania et Mia vont dévoiler





ce que la mémoire leur cachait, mais c'est Mia qui va aller plus loin dans cette expérience. Grâce au module de sa mère, elle la fera revenir de son côté. Du côté de la vie.

4

Les personnages

Mia - *J'ai peur,
ça faisait longtemps que je
n'avais pas eu peur.
J'ai pas peur de ce qu'on va
trouver, j'ai peur de perdre
Tania et Paul. Peur de retrouver
mon passé, et qu'il change mon
présent.*



Mia est une jeune fille surdouée et isolée qui passe ses journées à lire et à bricoler. Pour elle, sa vie commence au réveil dans un lit d'hôpital après un choc qui lui a fait perdre la mémoire : la mort de sa mère. Mia est une enfant ultra lucide, déterminée, pour qui la vie ordinaire est d'un ennui infini. Accueillie par une famille adoptive, la perspective de récupérer ses souvenirs et son histoire lui fera prendre tous les risques. Elle est accompagnée dans cette quête par Paul et Tania, auprès de qui elle trouvera une nouvelle famille et apprendra à s'émerveiller du quotidien. Mais à mesure qu'approche la vérité, son bonheur retrouvé est à nouveau en péril. L'enjeu pour Mia est de retrouver la mémoire et par la suite son père, sans perdre ce qu'elle est en train de construire avec Paul et Tania.

MIA

11 ans

Romy Durand

Tania est une battante et indépendante. A priori, tout devrait aller et pourtant, depuis son enfance, elle ne se sent pas aimée. Une tristesse flotte au-dessus d'elle, ce qui l'empêche de construire une relation et peut-être d'avoir un enfant. D'où vient cette tristesse ? En est-elle la cause ? Ou est-ce Anna, ce prénom qui lui revient sans cesse ? Elle est constamment en prise avec un sentiment d'injustice inexplicable. Et tout devient alors un combat : le travail, les hommes, les autres, tout. Cette douleur indicible et inconnue fait aussi d'elle une guerrière. La machine lui permettra de mener son dernier combat, dévoiler ce secret de famille qui la hante depuis longtemps. Mais quoi faire après s'être battue toute sa vie ? Mia fera naître en elle une tendresse insoupçonnée, un lâcher-prise qui la rapprochera aussi de Paul.

TANIA

28 ans

Blandine Papillon





PAUL

32 ans

Antoine Trucci

Paul est solitaire et taciturne. Il n'aime pas parler de ses sentiments et il a une vision simple de la vie. Quand il était dans la police, il aimait l'action, mener l'enquête et trouver le coupable. Mais tout a changé depuis cette nuit où sa femme est partie avec leur fille et qu'il a été viré de la police. Il est incapable de se souvenir de ce qu'il s'est passé et depuis, il a baissé les bras. Mais comment survivre quand on ne sait pas si l'on est coupable ou innocent ? Il regarde sa nouvelle vie défiler, sans se poser de questions. Se rappeler du bonheur, c'est ce que la machine lui permettra de faire, en voyageant dans ses souvenirs heureux avec sa fille, Eini. Tania l'incitera à se battre et à récupérer ses souvenirs. En acceptant de partir avec Tania et Mia, Paul commencera lentement à s'ouvrir de nouveau aux autres, à renouer avec les rapports humains, à tomber amoureux de Tania et à imaginer une vie avec sa propre fille.

Lars est chercheur, passionné par un sujet : la mémoire. Il rencontre Julie à la fac où ils tombent amoureux. Ils sont jeunes et mènent ensemble leurs recherches dans le même labo. Au terme de quelques années, ils donnent naissance à une petite fille, Mia. Une vie heureuse et banale se dessine. Lars avance dans ses recherches mais il devient de plus en plus obsédé par les souvenirs, négligeant le présent et s'éloignant peu à peu de Julie et de leur fille. Avec la mort de sa femme et la perte de la garde de Mia, il s'isole encore plus et disparaît. Conscient qu'il a tout perdu à cause de son obsession pour les souvenirs, il sera partagé entre se laisser sombrer ou s'y mettre à nouveau pour finir la machine et rendre la mémoire (et son histoire) à sa fille.

LARS

32 et 44 ans

Pablo Pinasco



JULIE

24 et 35 ans

Edwige Poret

Julie est intelligente et déterminée. Elle est chercheuse au même laboratoire que Lars où il l'accompagne dans ses recherches sur la mémoire. Sans son accord, elle développe un module pour ajouter une fonctionnalité inquiétante à la machine. Elle meurt pendant le test de son module laissant Lars avec le sentiment d'avoir été trahi. Mais l'expérience de Mia avec le module démontrera que Julie ne l'a jamais trompé. Passionnée et amoureuse, puis ambitieuse et traître. Julie est un personnage mystérieux qui se dévoilera être le plus romantique et intègre.



LIV
25 ans
Jeanne Peltier Lanovsky

Sensible et naïve. Sa vie est tellement éloignée de celle de Lars que l'incroyable histoire du chercheur, la fascine. Elle l'écoute avec attention, parfois gênée de ne pas tout comprendre, heureuse de partager du temps avec un personnage si brillant. A l'écoute de son récit plein d'humanité, elle commencera à le comprendre et à partager sa passion pour les souvenirs, à s'attacher à lui et à être meurtrie par l'idée de le trahir.





ISAK

45 ans

Michel Athénour

D'apparence froide et mystérieuse, il travaille dans le même labo que Lars et Julie à un poste proche des intérêts économiques. Il aide secrètement Julie à développer son module mais sa motivation financière en cache une autre beaucoup plus intime, beaucoup plus proche de celles des autres.

5

La Saison 1

Cette première saison va poser les personnages principaux (Mia, Tania et Paul), développer leurs intrigues et résoudre leurs conflits individuels. Mais aussi découvrir et expérimenter les fonctionnalités de la machine. Elle lancera une deuxième saison dans laquelle des personnages secondaires prendront des rôles principaux (Julie, L'infirmière et L'homme en noir). On y explorera une étrange fonctionnalité cachée dans la machine (qu'on découvre à la fin de la saison 1), on trouvera aussi Mia, Tania et Paul comme un groupe déjà construit.

CHAPITRES SAISON 1

Chapitre I : « Renoncer au futur »	20:23
Chapitre II : « Mais ouvre ces portes avec précaution »	23:52
Chapitre III : « La mémoire de l'eau »	20:21
Chapitre IV : « L'usine à souvenirs »	22:56
Chapitre V : « Le meilleur choix n'existe pas »	21:49
Chapitre VI : « Je dois savoir » (en Post Prod)	52:00

Durée totale estimée 160 minutes



6

Note d'intention

« Il y a un autre monde mais il est dans celui-là ».
Paul Eluard.

J'ai toujours été passionné par les souvenirs, comme une matière vivante que nous modulons à notre façon, que nous imaginons vraie et figée, mais qui n'est qu'une interprétation personnelle de plus. Quand j'ai commencé à réfléchir à un nouveau projet, deux choses, qui me semblent étroitement liées, sont venues à mon esprit : la mémoire comme sujet et l'eau comme moyen. Les images subaquatiques sont empreintes d'une grande poésie due à la distorsion du temps qu'elles procurent aux spectateurs. Je me suis intéressé à la théorie de Jacques Benveniste (médecin et immunologiste français) publiée en 1988 dans laquelle il est dit que l'eau garde en mémoire tous les éléments qui ont été en contact avec elle. En 2014, le professeur Luc Montagnier, qui poursuivait les recherches de Benveniste, assurait être arrivé à « filtrer » les éléments qui sont en lien avec un ADN en particulier. J'ai voulu aller plus loin : on retrouve dans l'eau les souvenirs de toute l'humanité et une machine permet de filtrer ceux qui ont un lien avec un ADN en particulier. Et de les rendre réels.

J'ai imaginé un dispositif où le voyageur rentre dans l'eau, connecté à une petite machine et muni d'un masque à oxygène. Il traverse des images de souvenirs étrangers et quand il arrive aux siens, il se retrouve dans des lieux vides et minimalistes. Il est habillé et complètement trempé. Puis, les décors et les éclairages commencent à se matérialiser comme s'il cherchait à les définir avec sa mémoire, à les construire au même moment qu'il les explore. On doit douter de leur véracité, hésiter entre réel et irréel. Sentir que la réalité et les souvenirs font partie d'un même monde. Et pour cela, les voyages et le reste de la série doivent évoluer dans un univers proche. Une fois que les voyages seront assimilés par les spectateurs, on découvrira que, grâce à un module, la machine permet aussi de « reconstruire » quelqu'un, lui donner vie pour un instant. Mais, le voyageur doit être accompagné par d'autres voyageurs pour qu'ils puissent lui transmettre leurs énergies.

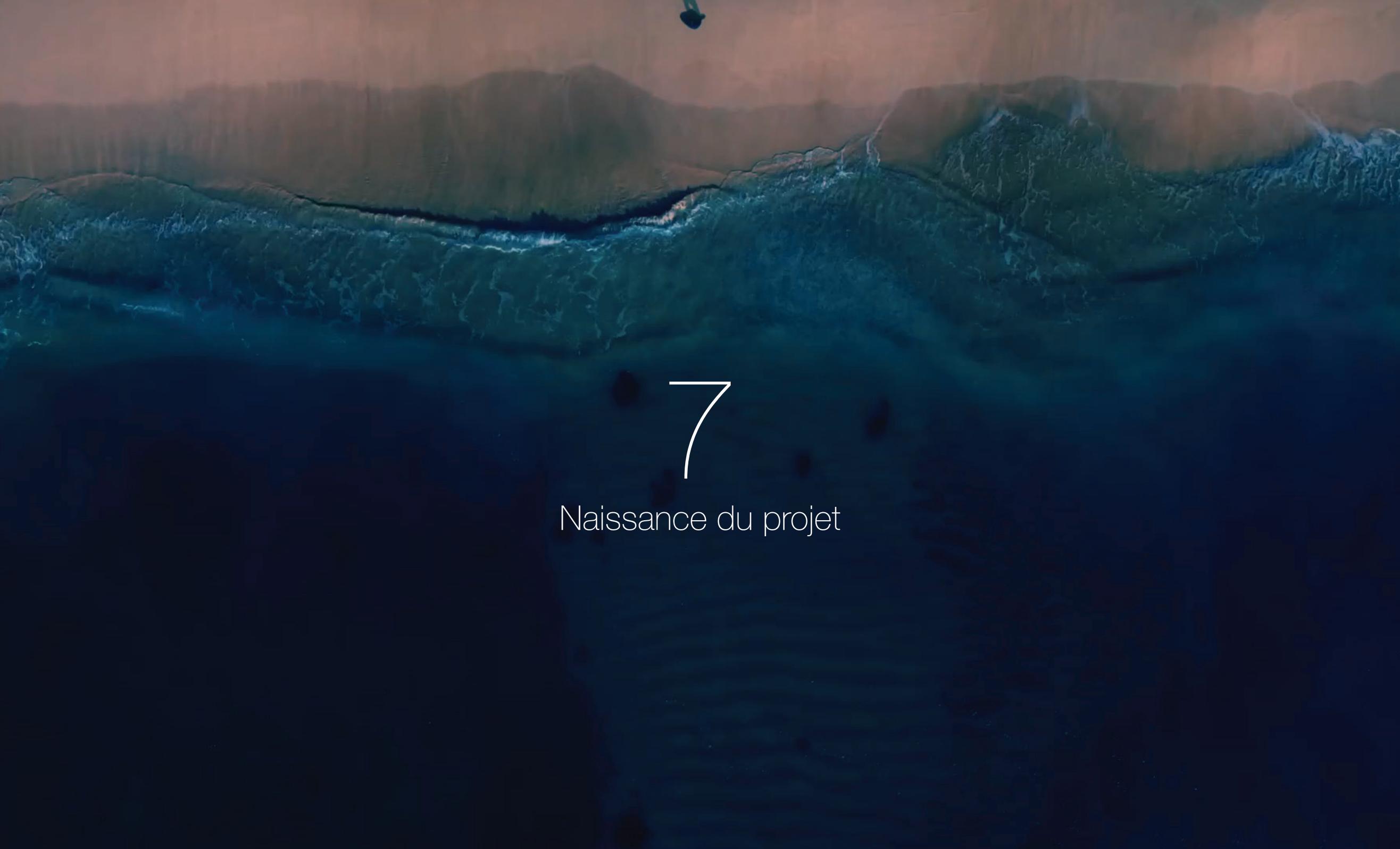
C'est à ce moment qu'un autre sujet qui me tient à cœur est apparu : le besoin de créer un groupe humain pour comprendre et traverser des épreuves. J'ai alors imaginé trois personnages aux profils et motivations complètement différents, qui sont bous-

culés entre leurs liens de sang et leurs nouveaux liens affectifs. Grâce à ces liens créés pendant leur parcours commun ils forment une sorte de famille recomposée. On constate de plus en plus une inversion de rôles où les enfants sont amenés à prendre des décisions d'adulte et n'arrivent pas à trouver leur place. Le moteur de cette histoire sera donc une jeune ado qui entraînera deux jeunes adultes, représentants d'une génération désabusée. Et dans ce nouvel équilibre à trois, la jeune fille retrouvera la place qu'elle n'a jamais eue : celle d'un enfant.

J'aime le jeu discret et minimaliste basé sur la qualité des dialogues. Le jeu qui prend toute sa puissance quand il est plongé dans un univers visuel fort et une mise en scène qui racontent aussi l'histoire d'une manière visuelle. Des lieux vides, presque inhabités, permettront de créer des cadres qui frôleront l'irréel et qui représenteront la solitude de personnages. Lars évoluera dans des ambiances sombres, froides et brumeuses, une cabane enfouie dans une forêt dense et perdue. Mia, Paul et Tania partiront d'une ambiance très lumineuse et désertique, et au fur et à mesure qu'ils avanceront vers Lars, tout deviendra graduellement plus sombre : cela symbolisera aussi le voyage vers les profondeurs de leurs souvenirs. Les flash-back sur l'histoire d'amour entre Lars et Julie seront très lumineux, subjectifs, des souvenirs heureux et très idéalisés. Ils mettront des touches de lumière et de mouvement dans l'univers sombre et statique de Lars.

Finalement, j'aime le fantastique parce qu'il permet de mettre en avant des questionnements profonds d'une façon légère et de les aborder à des moments précis où ils deviennent inévitables.

Pablo Pinasco

An aerial photograph of a mountain range with a river valley. The mountains are covered in green vegetation, and the river valley is a dark, winding path. The sky is a hazy, light brown color. A large white number '7' is centered on the image.

7

Naissance du projet

Il y a quelques années, j'ai commencé à écrire I AM MIA, une histoire sur la mémoire de l'eau. Avec Blandine (comédienne) on avait très envie de tourner un autre court-métrage et on s'est dit : tournons une scène de I AM MIA... Alors, comme Valérie (productrice) voulait faire ce projet depuis longtemps, mais en entier, on a eu l'idée de découper l'histoire en 96 scènes à tourner et les publier dans le désordre, comme un puzzle... Cela a créé une nouvelle façon de faire : monter des petites équipes pour chaque scène selon des dispo et moyens ponctuels.

Et pour arriver à tout réaliser avec un budget très limité, on a imaginé des contenus différents, avec des coûts et contraintes différentes. Puis, on a monté une team pour faire de chaque scène un film, un podcast, des illustrations avec du son, un film muet, juste un texte à lire, etc.

I AM MIA prenait un chemin qui nous plaisait de plus en plus, des contenus différents qui déroulaient le fil d'une même histoire, ni une série, ni un film, ni un court-métrage... alors on a appelé ça «une fiction cross-content qui se construit comme un puzzle » (je sais, mais on a pas trouvé mieux) et on a fait des dossiers de demandes d'aides. Et comme pitcher tout ça en vidéo pour le CNC et la Région était très compliqué, on a demandé à la plus talentueuse jeune fille de 10 ans : Romy ! (qui joue aussi le rôle de MIA) de le faire.

Pablo Pinasco



La machine et les voyages dans les souvenirs



Nous prolongeons ici la théorie de Benveniste à « toute personne » qui rentre en contact avec l'eau. On retrouve alors dans l'eau les souvenirs de toute l'humanité, la machine permet de filtrer ceux qui ont un lien avec un ADN en particulier et permet aussi de les rendre réels. Lorsque le voyageur pose son doigt sur l'allumage de la machine elle récupère son ADN et l'analyse. Pendant le parcours à l'intérieur de la machine, l'eau sera analysée, filtrée et comparée avec l'ADN jusqu'à trouver une correspondance. Elle fait la taille d'une petite boîte à chaussures et dispose d'un mini masque à oxygène.

Le module de Julie a la taille d'une carte micro SD couverte sous l'apparence d'un bijou, et se connecte dans un port de la machine. C'est une extension qui modifie le programme qui a été conçu par Lars et permet à un voyageur de « reconstruire » quelqu'un. Ce voyageur doit être accompagné par d'autres voyageurs qui lui transmettront leur énergie.

Processus des voyages dans les souvenirs :

1 - Le protagoniste rentre dans l'eau habillé, il allume la machine.

2 - Il met un masque qui est connecté à la machine pour pouvoir respirer et s'immerger.

3 - L'eau rentre par un tube dans la machine, le voyageur ferme les yeux et se laisse aller.

4 - Plans subaquatiques du protagoniste qui part (manque de gravité, apesanteur, mouvements chorégraphiés pour illustrer les transitions entre le réel et le souvenir).

5 - Le voyageur traverse des images de souvenirs qui ne sont pas à lui (la machine est en train de les filtrer) puis il arrive à ses souvenirs et il s'arrête dans un en particulier.

6 - Le voyageur est dans son souvenir : il est complètement mouillé dans un univers sec. Il a l'âge actuel. Il arrive dans le lieu de son souvenir mais le lieu est vide, minimaliste et à peine éclairé. Puis les décors et les éclairages commencent à se matérialiser avec l'arrivée de ses souvenirs. Ces décors doivent être réels mais avoir certains éléments différents à chaque plan, comme si on cherchait à les définir avec sa mémoire, comme si on les construisait au même moment qu'on les explorait. On doit douter de leur véracité, hésiter entre réel et irréel.



9

L'univers

Une de mes priorités est de créer un espace visuel où l'histoire évolue, un univers fort où la réalité et les souvenirs sont des passerelles et font partie du même monde. La création de cet univers me semble indispensable pour immerger le spectateur afin qu'il adhère aux expériences des personnages. Le jeu discret des comédiens, presque minimaliste, participe à ces expériences intimes. Mais pour pouvoir toucher le spectateur, ce jeu doit être accompagné d'un univers visuel et d'une mise en scène qui racontent aussi l'histoire.

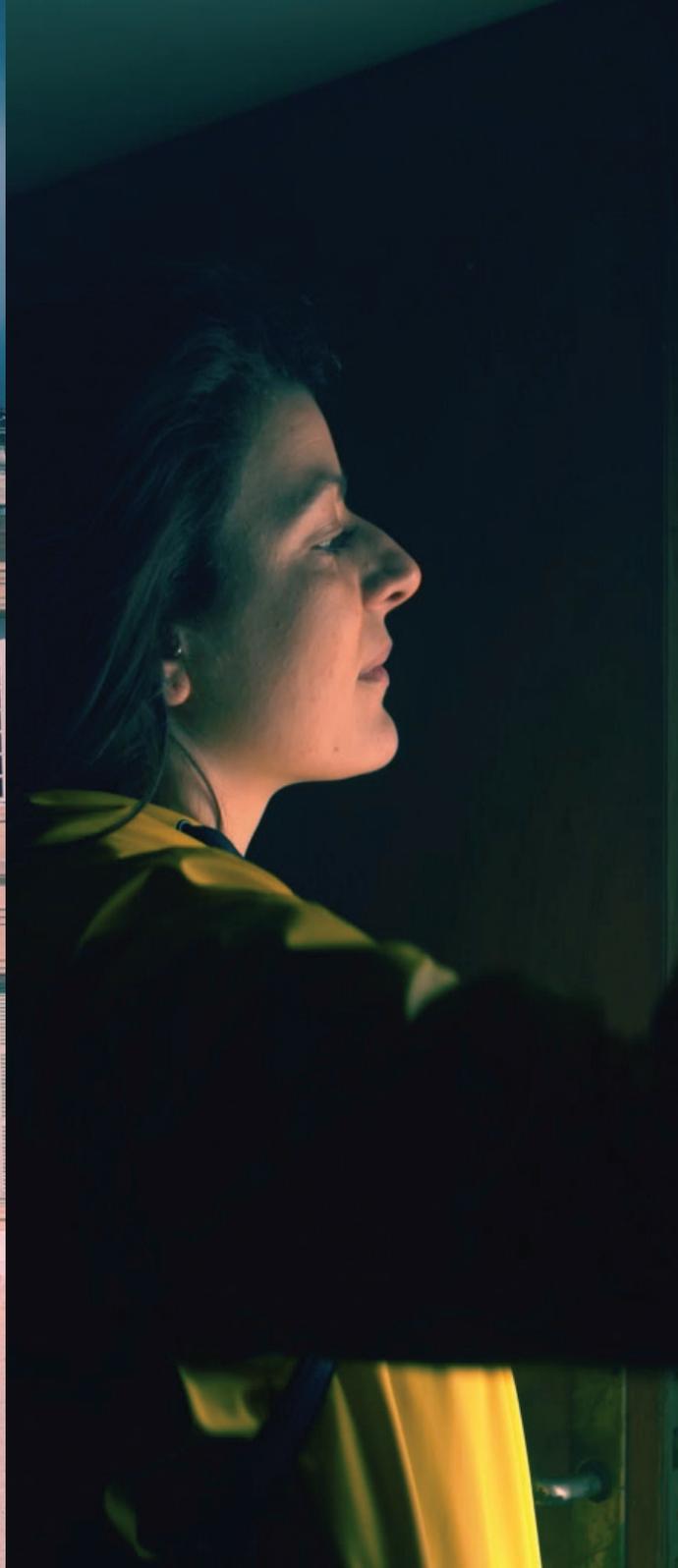
Plonger le spectateur dans une expérience globale : dialogues, jeu, photo, musique et design sonore. C'est cette expérience qui les fera croire à l'histoire. C'est pour ces raisons que parallèlement à l'écriture du scénario, j'ai commencé une écriture visuelle.

Les décors

Des lieux vides, presque inhabités, où il n'y aura aucun figurant (si possible selon les besoins des scènes). Ils permettront de créer des cadres très visuels qui frôleront l'irréel et qui représenteront l'isolement et la solitude de personnages, mais aussi de créer des passerelles visuelles entre la réalité et les voyages dans les souvenirs et transmettre la sensation qu'ils font partie d'un même monde (cf.« Gregory Crewdson »).

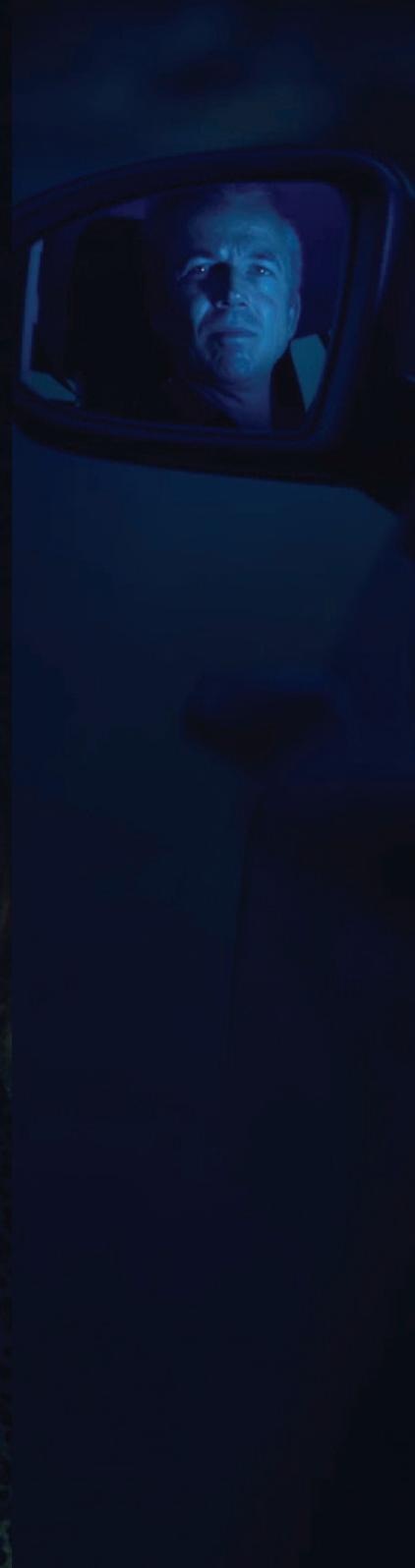
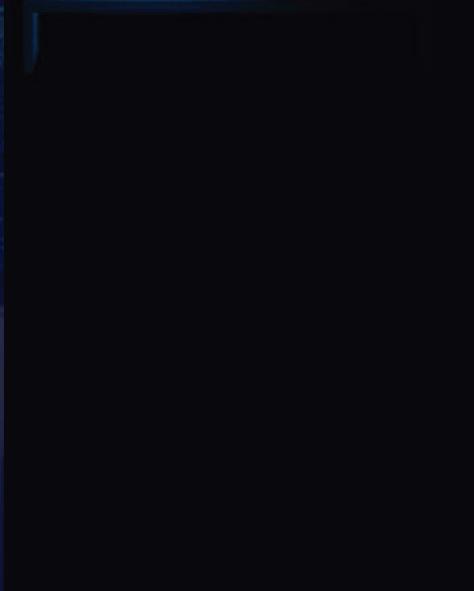
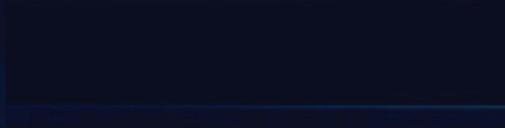






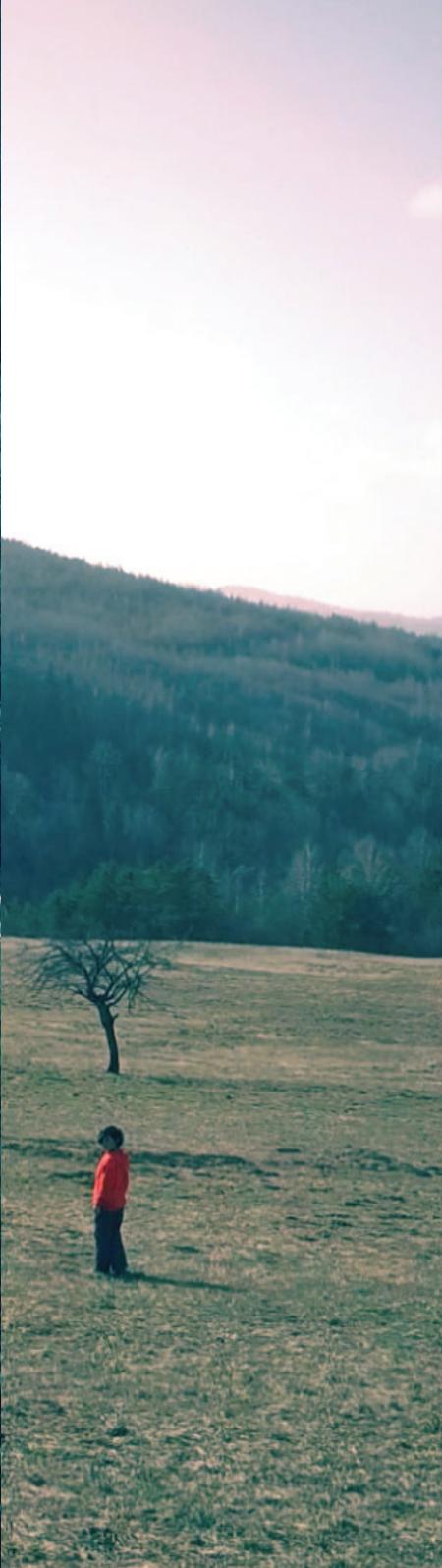
Les cadres

Des plans serrés avec une faible profondeur de champ et des plans très larges seront privilégiés, laissant de côté les cadres moyens à utiliser seulement en cas de besoin.



Les lumières

Lars évoluera dans des ambiances sombres, froides et brumeuses, une cabane enfouie dans une forêt dense et perdue (ex : Sainte Baume, Forêt de Cèdres de Bonnieux).



Mia, Paul et Tania partiront d'une ambiance très lumineuse et désertique (ex: Marseille, Camargue) et au fur et à mesure qu'ils avanceront vers Lars, tout deviendra graduellement plus sombre. Ça sera aussi une façon de symboliser le voyage vers les profondeurs de leurs souvenirs et vers l'univers de Lars. Deux univers éloignés qui finiront par se rejoindre.



Les flash backs

Les flash-back de Lars sur son histoire d'amour avec Julie seront très lumineux, avec le mouvement d'une caméra subjective, des souvenirs heureux et très idéalisés (cf. Terence Malik). Ils mettront des touches de lumière et mouvement dans l'univers sombre et statique de Lars.



Les illustrations

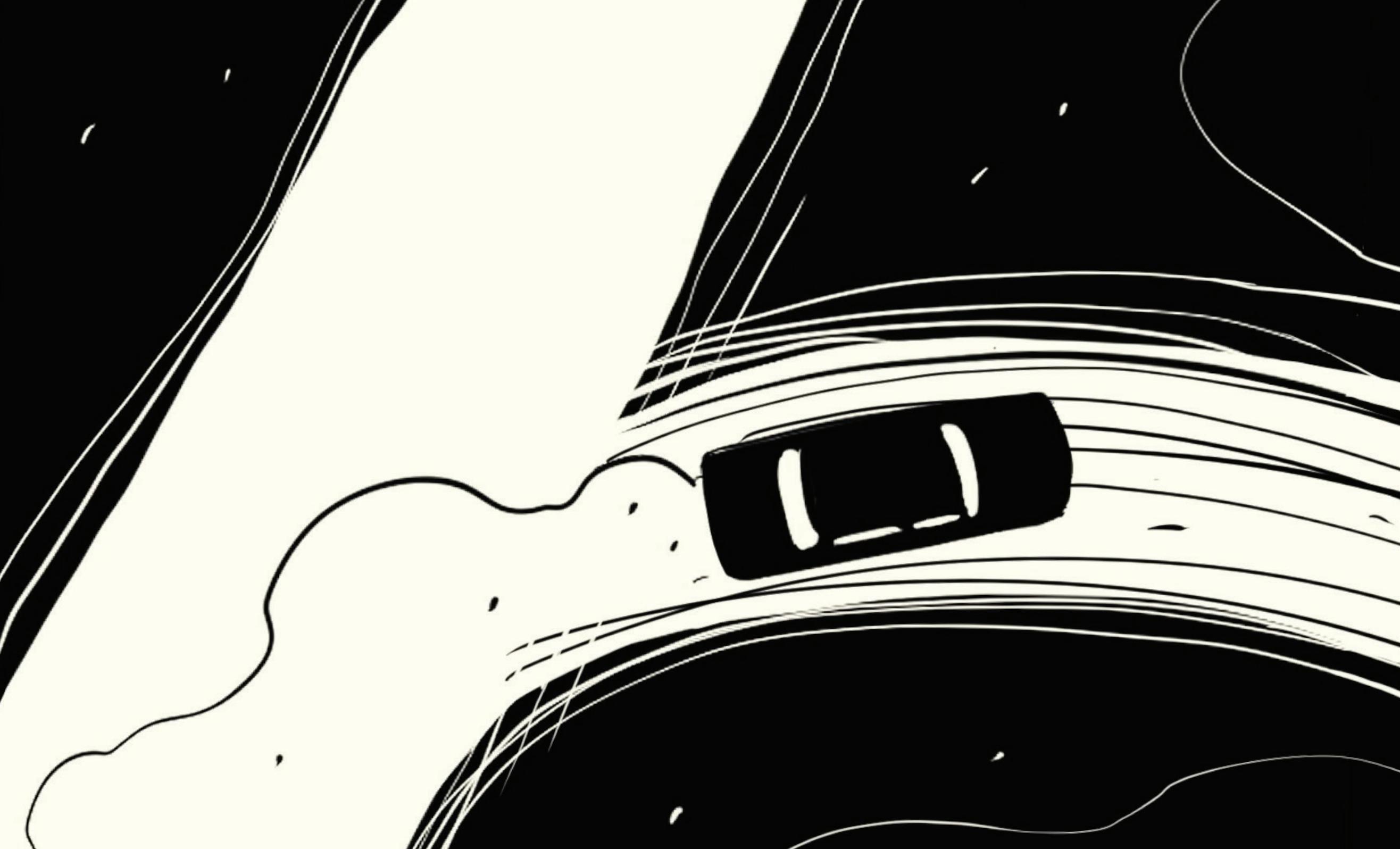
Un univers monochrome qui s'inscrit dans la direction de la photographie globale. Des scènes en images fixes enrichies avec des ambiances sonores et les voix des personnages.

Créées par Fred Remuzat









La musique

Une bande originale mélancolique et mystérieuse, un univers sonore qui devient une deuxième manière de raconter la même histoire.

Créée par Christophe Menassier

10

Le dispositif



Le dispositif sera composé d'un compte Instagram sur lequel seront postées régulièrement des scènes vidéo. Ces vidéos seront conçues pour être vues sur mobile, à l'aide d'un casque audio et pourront se regarder individuellement (durées allant de 30 secondes à 6 minutes).

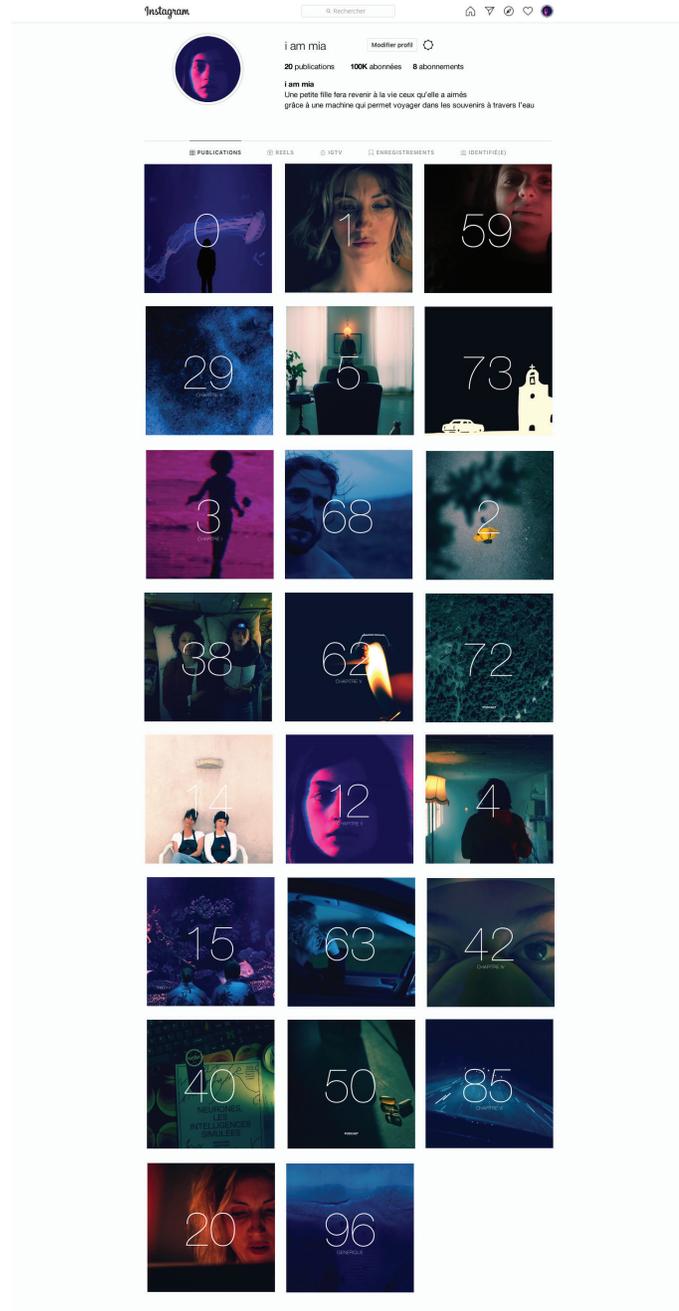
Elles seront mises online dans le désordre, le temps de compléter cet immense puzzle et pouvoir (re)découvrir cette histoire d'une façon chronologique sur YouTube.

Stade 1

90 scènes d'une durée allant de 1 à 8 minutes à voir dans le désordre sur Instagram.

Prises réelles, storyboards, podcasts, photos et animations.

[VOIR](#)



Stade 2

5 chapitres de 20 min
et 1 chapitre final de
50 minutes à voir sur
YouTube

[VOIR](#)

☰ YouTube FR

- Accueil
- Explorer
- Shorts
- Abonnements

- Bibliothèque
- Historique
- Vos vidéos
- À regarder plus tard
- Vidéos "J'aime"

ABONNEMENTS

- Lily Sennaie
- En Tout Genre
- LES GLANDS NE S...
- K Webfest
- CieMaritime
- Netflix France
- Studio Bagel
- Afficher 57 éléments ...

EXPLORER

- Films et TV
- Jeux vidéo
- En direct
- Mode et beauté
- Savoirs & Cultures
- Sport

AUTRES CONTENUS YOUTUBE

- YouTube Premium
- Creator Studio

Rechercher

Avec le soutien
RÉGION SUD
TALENT
Pour suivre toutes nos news

I AM MIA

Mais ouvre ces portes avec précaution...c'est bien pour quelque chose que tu les as fermées

 **IAMMIA**
38 abonnés

PERSONNALISER LA CHAÎNE GÉRER LES VIDÉOS

ACCUEIL VIDÉOS PLAYLISTS CHAÎNES À PROPOS

I AM MIA - Bande Annonce 2

185 vues • il y a 1 mois

Mia, une jeune fille étrange et solitaire, reçoit une machine pour voyager dans les souvenirs en entrant en contact avec l'eau. Elle, qui a perdu la mémoire, qui n'a aucun souvenir de son passé. Accompagnée d'une jeune femme et d'un homme à la dérive, elle entamera un voyage à la recherche de son concepteur. Un voyage où ils dévoileront leurs souvenirs les plus enfouis et qui les mènera au delà de ce qu'ils avaient imaginé...

LIRE LA SUITE

Vidéos en ligne ▶ TOUT REGARDER

-  **I AM MIA - Chapitre V - "Le meilleur choix n'existe pas"**
50 vues • il y a 1 jour
-  **I AM MIA - Chapitre IV - "Lusine à souvenirs"**
92 vues • il y a 8 jours
-  **I AM MIA - Chapitre III - "La mémoire de l'eau"**
70 vues • il y a 2 semaines
-  **I AM MIA - Chapitre II - "Mais ouvre ces portes avec..."**
386 vues • il y a 2 semaines
-  **I AM MIA - Chapitre I - "Renoncer au futur"**
187 vues • il y a 2 semaines
-  **I AM MIA - Bande Annonce 2**
185 vues • il y a 1 mois



1 1
Casting



Romy Durand
MIA



Blandine Papillon
TANIA



Antoine Truchi
PAUL



Edwige Poret
JULIE



Jeanne Peltier Lanovsky
LIV



Pablo Pinasco
LARS



Michel Athénour
ISAK



Louise Desmullier
LENA



Clément Bougneux
LE POISSON



Valerie Leboutte
LA MERE DE TANIA



Eric Bernard
LE PERE DE TANIA



Anne Laurence Loubignac
LA PSY DE MIA



Julie Lagier
BETTY



Andrea Pinasco
NOA

A large aquarium tank filled with coral and fish, viewed from behind two people. The scene is dimly lit with blue and purple tones. The coral is illuminated with a warm, reddish-orange light. Several fish, including a large one at the top and several smaller ones, are swimming in the water. The two people in the foreground are wearing patterned shirts with palm trees and birds. The number '12' is centered in the image.

12

L'équipe

Une fiction créée par Pablo Pinasco

Pablo Pinasco est né à Buenos Aires, Argentine.

Arrivé en France à 23 ans, il travaille pendant 10 ans dans la communication comme Directeur Artistique Digital.

En 2015, il écrit sa première fiction « Beard Club » dont il est également coréalisateur et coproducteur, un conte onirique et poétique avec un fort parti-pris visuel qui remporte le Fonds Web Série SACD et fait partie des sélections officielles de Series Mania et Festival TV de Luchon. En 2016 « Beard Club » remporte 16 Awards, le Prix SACD “Regard sur la production française” et est nominé 32 fois dans des Web Festivals Internationaux et est diffusé par Blackpills.

Il se lance dans l'écriture de séries courtes dont « La petite fille qui rêvait d'être un lama » qui remporte le Fonds Web Séries France Télévisions-SACD et est sélectionné par le Festival de la Fiction TV pour la Résidence d'écriture à La Rochelle, en 2019 elle remporte le Fonds Séries Numériques SACD pour la réalisation du pilote.

www.pablopinasco.me



Musique Christophe Menassier

Sa musique est à son image, lumière noire pour nuits blanches, sound-design magnétique pour produits de luxe avec, en toile de fond, un écran de cinéma où il projette ses rêves et ses envies.

Entre ses compositions nombreuses pour l'industrie (il a fait des centaines de spots pour de grandes marques), il gère Loo & Monetti, duo trip-hop (avec sa chérie) qui propose un son électro-pop hybride et tout aussi mélancolique. Et comme l'image est toujours importante chez lui il s'entoure de talents singuliers pour illustrer son univers.

www.christophemenassier.com

www.home-k1.com



Illustrations Fred Remuzat

Repéré par Luc Besson en 2000, il réalise le story-board du film «Yamakasi» puis se succèdent une série de films dans lesquels il réalise soit le storyboard ou la direction artistique : « Edy » de S.Guerin-Tillié -« Nos jours heureux » d'O.Nakache & E.Toledano - « Golden doors » de E.Crialese -« Les fils du vent » de J.Seri - « Je préfère qu'on reste amis » d'O.Nakache & E.Toledano - « Chok dee » de X.Durringer - « Fureur » de K.Dridi - «LOL» de L.Azuelos « The Eye » de X.Palud & D.Moreau - «L'Arnacoeur » de P.Chaumeil - « Intouchables » d'O.Nakache & E.Toledano .

De 2012 à 2014 il réalise la production artistique du long-métrage d'animation «Ballerina» (Quad).

Dès 2014 il travaille comme designer/dessinateur pour des films de pubs comme «L'Odyssé de Cartier», «Dior, j'adore», «Shape your Time» Cartier , «Dior Poison Girl» , «Welcome to the Factory» JP.Gaultier» et réalise les designs des costumes de Rihanna et Cara Delevingne pour le film «Valerian» de Luc Besson. Il travaille sur le storyboard des films : «Spirou & Fantasio» , «Sauver ou périr», «Le sens de la Fête», «Eiffel», «La comédie humaine» et fait le conseil artistique des épisodes 3 et 4 de la série «The Eddy» de Damien Chazelle pour Netflix.

www.imdb.com/name/nm1811243



Produite par Valérie Rivier



CLOSE YOUR EYES est un nouvel acteur de la production créative né en 2020 de la fusion artistique et relationnelle de ses associés : Pablo Pinasco et Valérie Rivier, tous les deux spécialistes de l'image, de la communication et de la production audiovisuelle depuis longtemps. Les deux associés travaillent avec des jeunes talents créatifs indépendants tout en privilégiant leur famille artistique de coeur, celle qui leur a fait confiance et les accompagne depuis la première heure et ce depuis la réalisation et la production de la web série BEARD CLUB qui a remporté plusieurs prix internationaux dans divers web festivals.

CLOSE YOUR EYES est une société de production de formats courts (séries fiction, clips, courts-métrages et séries documentaires).

www.closeyoureyes.me



A woman with long hair, wearing a dark long-sleeved top and dark trousers, stands in the center of a grassy field. The background consists of dark, silhouetted trees against a twilight sky. A large, white, serif number '13' is superimposed over the woman's torso.

13

Presse et public

« Alors prenez-les, ces 2 minutes 23, pour découvrir la première vidéo du projet et tomber amoureux de l'histoire de Mia. Pour son écriture, sa photographie, son mystère et sa poésie ; pour ses acteurs et son concept, parce que simplement, I AM MIA nous évade et que, plus que jamais aujourd'hui, ça fait du bien. »
Audacieux (25/03/2022)

« Et le moins que l'on puisse dire est que cette série est inédite, des épisodes diffusés dans le désordre comme un puzzle à reconstituer. Elle nous invite à une attitude contemplative et à nous poser des questions. »
Clifhangr (16/03/2022)



I Am Mia : une série originale et intime qui aborde les souvenirs

SÉRIE WEB

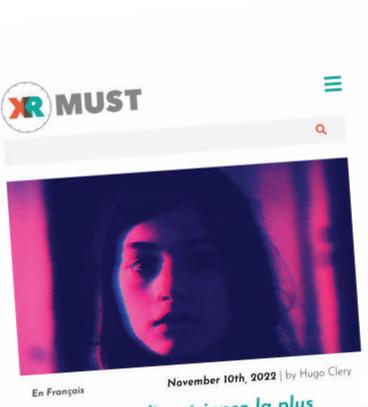


ANAÏS DELATOUR | Aujourd'hui, 09h05
 Dernière mise à jour le 16 mars 2022 à 09h09



I AM MIA, une "série cross-content" fabuleuse

25/3/2022
 Par Clément Rigaud
 Crédit photo : I AM MIA



PABLO PINASCO, UN UNIVERS AUDIOVISUEL SINGULIER
 Le réalisateur marseillais, qui laisse toujours joyeusement deviner ses origines argentines dans son accent si charmant, s'est attelé à un projet d'une ampleur et d'un format inédits en écrivant et réalisant la web-série I am Mia. Une prouesse aussi bien technique que visuelle qui mélange les procédés créatifs. Chaque scène contient un film, une musique, un podcast, un storyboard, ou simplement un texte. Le spectateur est plongé dans une ambiance obscure et mystérieuse et même si, au début, l'incompréhension prime, on est vite happés par la poésie qui s'en dégage. Ouvrez vite Instagram ou YouTube et découvrez le secret de Mia...



I AM MIA # Instagram

Qui? Pablo Pinasco est graphiste de métier. Son goût pour l'écriture et la réalisation le pousse à se lancer dans l'aventure d'un film, I AM MIA. Mais son projet ne trouve pas de producteur. Pendant le confinement, l'actrice Blandine Papillon a envie de travailler. « Je lui ai proposé de tourner des scènes d'I AM MIA au hasard. Après en avoir réalisé deux, on s'est dit que cette contrainte d'économie et de moyens pouvait devenir un concept, raconte Pablo. Nous nous sommes donc mis à tourner selon les disponibilités de chacun. » Les scènes qui demandent trop de moyens techniques sont réalisées par Fred Remuzat ou audio. Toute

Le pitch Le scénario de cent cinquante pages s'est mué en compte Instagram (arumia story). « Chaque scène est une histoire en soi. Mises bout à bout elles constituent le scénario original », explique le vidéaste. Chaque semaine, une vidéo de trente secondes à cinq minutes est publiée, fragment éparé d'un puzzle à partir duquel le spectateur crée sa propre histoire. « Je souhaitais, avec I AM MIA, attirer l'attention et créer une oasis de tranquillité qui fasse qu'on s'arrête un instant de scroller sur une plateforme où le temps d'attention est réduit. » Chaque vignette porte un numéro, ce qui donnera la possibilité, quand toutes les vidéos seront en ligne, de reconstituer le film dans l'ordre. S'il fallait ne voir qu'une vidéo Ce serait

Les fictions racontées sur Instagram sont désormais légion et perdurent depuis maintenant plus de 5 ans. On peut notamment citer l'une des toutes premières, ETE, un feuilleton BD produite par l'agence Bigger Than Fiction pour ARTE en 2017 et qui chroniquait sur Instagram la vie d'un couple se séparant le temps d'un été. En 2019, c'est le compte WALLED IN qui, à l'occasion des 30 ans de la chute du Mur, racontait en 30 épisodes l'histoire de trois allemands dans un docu-fiction empruntant aux codes du roman graphique. Tout récemment, c'est ARTE (déjà investi dans les productrices dites "sociales") qui lance MALAISANT, sa dernière web-série diffusée entièrement en stories Instagram.



Magnifique de bout en bout ,
on adore et on en re veux .
Merci 🙏👉

C'est génial

C'est fou votre projet !!!

Ce teasing de ouf 🤪

C'est magnifique. De la pure
poésie. Bravo.

I saw the trailer and both
visuals and music is fantastic

Déjà de très belles images ! ça promet de
beaux moments...

Je n'y comprends rien, mais
j'adore !

C'est magnifique

De toute beauté 🥰 on est emportés, on est
transportés

CLASSE GRANDE CLASSE

La musique les images l'esthétique les voix les
propos le sujet le montage les effets Le mystère... La Poésie
qui émane de tout ça...
Une Osmose se créait tout à fait Captivante.

Bonjour , pour commencer
félicitations !!! Je trouve votre
série cross-content incroyable.
🤩 Qui est le réalisateur ou la
réalisatrice de cette merveille ?
¿ A chaque épisode je vous
ferais une pub en story . Vous
méritez beaucoup plus de
visibilité. Je suis cinéophile
depuis longtemps..! Mais la je
suis vraiment bluffé 🤩.

Bravo pour ce travail singulier
et tellement touchant ! Un fan
de plus

Bravo c'est canon ! ❤️

J'adore bravo 🙏👉

Encore! Vivement jeudi
prochain!

Et bien bravo 🤩 je te rejoins ce besoin
d'être ailleurs... Jolie texte pour une jolie jeune fille pleine de
talent... J'aime beaucoup...à bientôt et merci pour ses beaux
moments qui font du bien

Putain c'est Hyper Beau !

J'adore !

Cette voix, j'adore !

Intrigant !



MERCI

Au fait, je vous encourage très
vivement à suivre I AM MIA,
sublime projet labyrinthique.
Lancement le 13/01 sur insta :
iammia.story

J adore. Image, ambiance musique et les
voix. Hâte de pouvoir tout d affilé mais là je me suis déjà
régalé à voir en décomposé!! Bravo 🥰👉

Envoûtant, captivant, superbe !



(Je précise que je n'ai rien à
voir avec ce projet, juste je le
trouve fascinant)

Le soir de préférence. L'ayant
découvert hier ou avant-hier.
J'ai l'impression d'être un
enfant dans une pâtisserie ou
une confiserie. Je dois
regarder les autres pour
comprendre cet univers.
Là je pourrais vous donner des
réponses précises

J'ai beaucoup aimé... Merci à
bientôt

Complètement fan 🥰

Très beau

C'est prenant 🤩

C'est poétique, intelligent et un peu
perché.. ça interroge et émeut en même temps .. bravo pour
tout ça et bravo pour les images aussi, elles sont sublimes ♥

It's gonna be so good and helpful if you add
English subtitle

D'où vous est venue l'idée/
concept ?
Était-ce la vision d'une
personne ou un création
collaborative ?

Cette musique !!! 🥰 tellement beau #chairdepoule
plus c'est dark plus j'aime !

Tout est tellement beau et bien
fait! Je me demande bien qui
est derrière tout ça...

Ça a l'air super
Bravo 🙏👉
L'univers est intrigant et
super esthétique



iammia.story

J'adore le mélange des
médias, parfois très esthétique
Jeux vidéos parfois
documentaire presque et
parfois bande dessinée

AVEC LE SOUTIEN DU CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE



AVEC LE SOUTIEN DE LA RÉGION PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR, EN PARTENARIAT AVEC LE CNC





Contact

Valérie Rivier
bonjour.cye@gmail.com