





DOSSIER DE
PRODUCTION

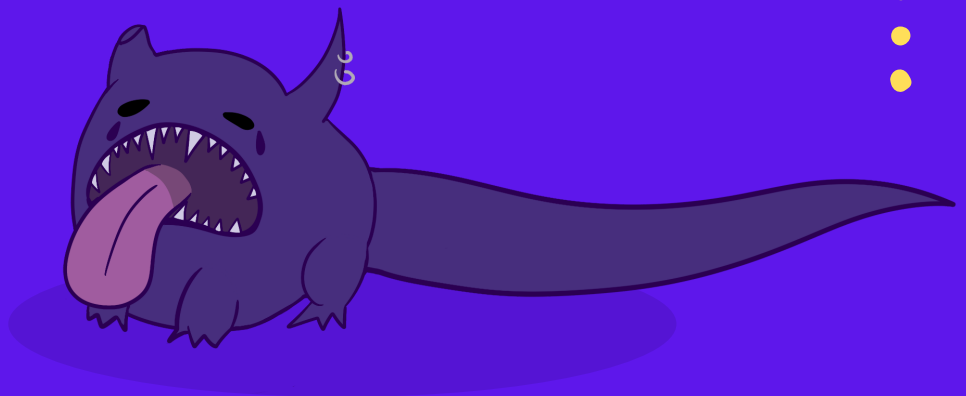
SPOT CREATIVITY

*"Votre univers inspire celui
des autres"*

- 
- BARRERO Anaïs
 - BONNAMOUR Amélie
 - KOLOGRECKI Nolwenn
 - MOULIS Clothilde
 - TAMOURGH Elias
- 

SOMMAIRE

- 1 Note d'intention
- 2 Moodboard
- 3 Script
- 4 Musique
- 5 Découpage technique
- 6 Logiciels utilisés
- 7 Synthèse collective



NOTE D'INTENTION

Notre première volonté est de montrer aux personnes intéressées par la MMI que nous avons tous un univers graphique qui nous caractérise. Cet univers peut évoluer grâce à la formation MMI, et notamment grâce au fait de rencontrer d'autres créateurs de contenus.

Dans ce court-métrage, nous voulons donc mettre en avant la diversité créative en MMI et dans notre vie quotidien, et le fait que, consciemment ou non, nous sommes tous touchés par l'univers de quelqu'un d'autre. Cette thèse est alors montrée à l'aide du quotidien d'une étudiante qui rencontre d'autres jeunes créateurs. Ceux-ci finissent alors par s'influencer lorsque les univers de chacun se croisent aux autres.

Nous avons choisis d'utiliser un ton rêveur qui met en avant l'imagination de notre personnage. Cela permet de toucher la fibre artistique des spectateurs, qui peuvent se reconnaître dans ce processeur créatif.

En suivant l'étudiante, on remarque une contamination progressive du réel par son univers très remarquable qu'elle laisse derrière elle, nous faisant alors comprendre que nous sommes dans un point de vue subjectif au personnage. Des touches de violet, symbolisant le rêve et la spiritualité, invitent alors les spectateurs à entrer dans un monde paranormal et mystérieux, à suivre la petite aventure que créé le personnage, au cours de sa marche jusqu'à son lieu d'études.

MOODBOARD

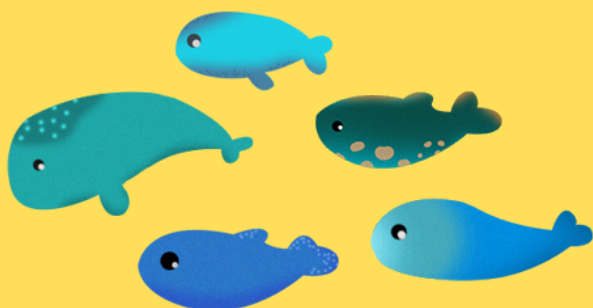
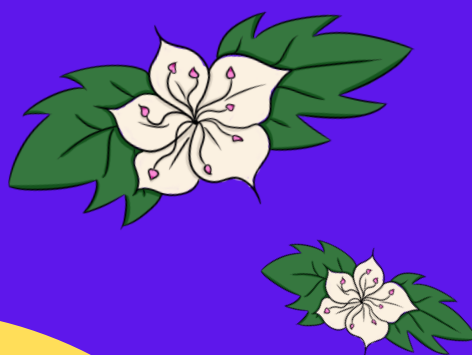
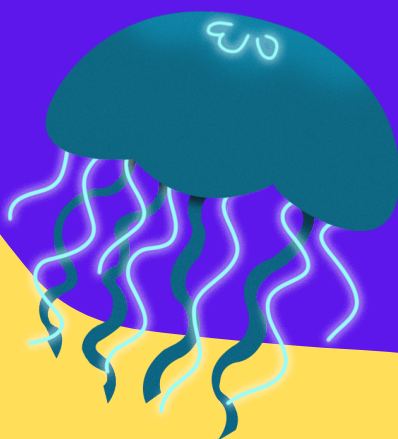
Nos intentions sont donc d'utiliser des effets spéciaux dans le but d'illustrer la créativité, le rêve et l'imagination, et de sensibiliser à la collaboration entre artistes en employant un ton léger et reposant.

Pour cela, nous avons directement pensé à utiliser l'univers déjà existant de Nolwenn, dont les dessins nous ont inspiré pour mettre en place cet univers.





Voici quelques dessins utilisés pour les animation de la vidéo.



SCRIPT

UNIVERS INSPIRANT - Promotion de la créativité

ÉCRIT PAR
Anaïs BARRERO

1. INT - SALLE REGIE - JOUR - 4 sec

Nolwenn sort de l'appartement, ferme la porte avec sa clé, un fantôme sort de sa serrure. Elle marche dans le couloir.

2. INT - SALLE REGIE - JOUR - 3 sec

Le monstre s'échappe de la serrure

3. EXT - RUE - JOUR - 3 sec

Elle marche dans une autre rue, un banc s'y trouve au premier plan. Elle passe devant le banc de droite à gauche. Une personne se trouve sur le banc. Nolwenn la regarde, la personne change de tête puis sourit et continue son chemin.

4. EXT - RUE - JOUR - 3 sec

Nolwenn marche devant un bâtiment blanc, derrière elle, sur les murs, les tentacules apparaissent avec un bateau

5. EXT - DEVANT IUT, MUR INFO - JOUR - 5 sec

Nolwenn marche devant l'IUT, elle se dirige vers la porte d'entrée, des monstres se dessinent/apparaissent sur le mur

6. EXT - IUT - JOUR - 4 sec

On voit Nolwenn ouvrir la porte au loin, un petit monstre se faufile en la suivant

7. INT- 7e ÉTAGE, HAUT ESCALIERS - JOUR - 3 sec

Elle se rend ensuite dans une salle

8. INT - SALLE 605 - JOUR - 7 sec

Elle s'installe à une table au fond tout à droite de l'image. Elle regarde par la fenêtre.

9. INT - FENÊTRE SALLE 605 - JOUR - 2 sec

On voit ce que Nolwenn regarde par la fenêtre : la cathédrale, les hauts du bâtiments, des appartements.

10. INT - SALLE 605 - JOUR - 2 sec

On revoit Nolwenn qui continue à regarder par la fenêtre. Elle lève sa main au niveau de la fenêtre.

11. INT - FENÊTRE SALLE 605 - JOUR - 6 sec

La main de Nolwenn trace le parcours d'une fusée qui a remplacé le dôme de la cathédrale.

12. INT - FENÊTRE SALLE 605 - JOUR 2 sec

L'étudiante est satisfaite et retourne sur son dessin

13. INT - SALLE 605 - JOUR - 3 sec

On voit les mains d'une seconde personne qui dessine.

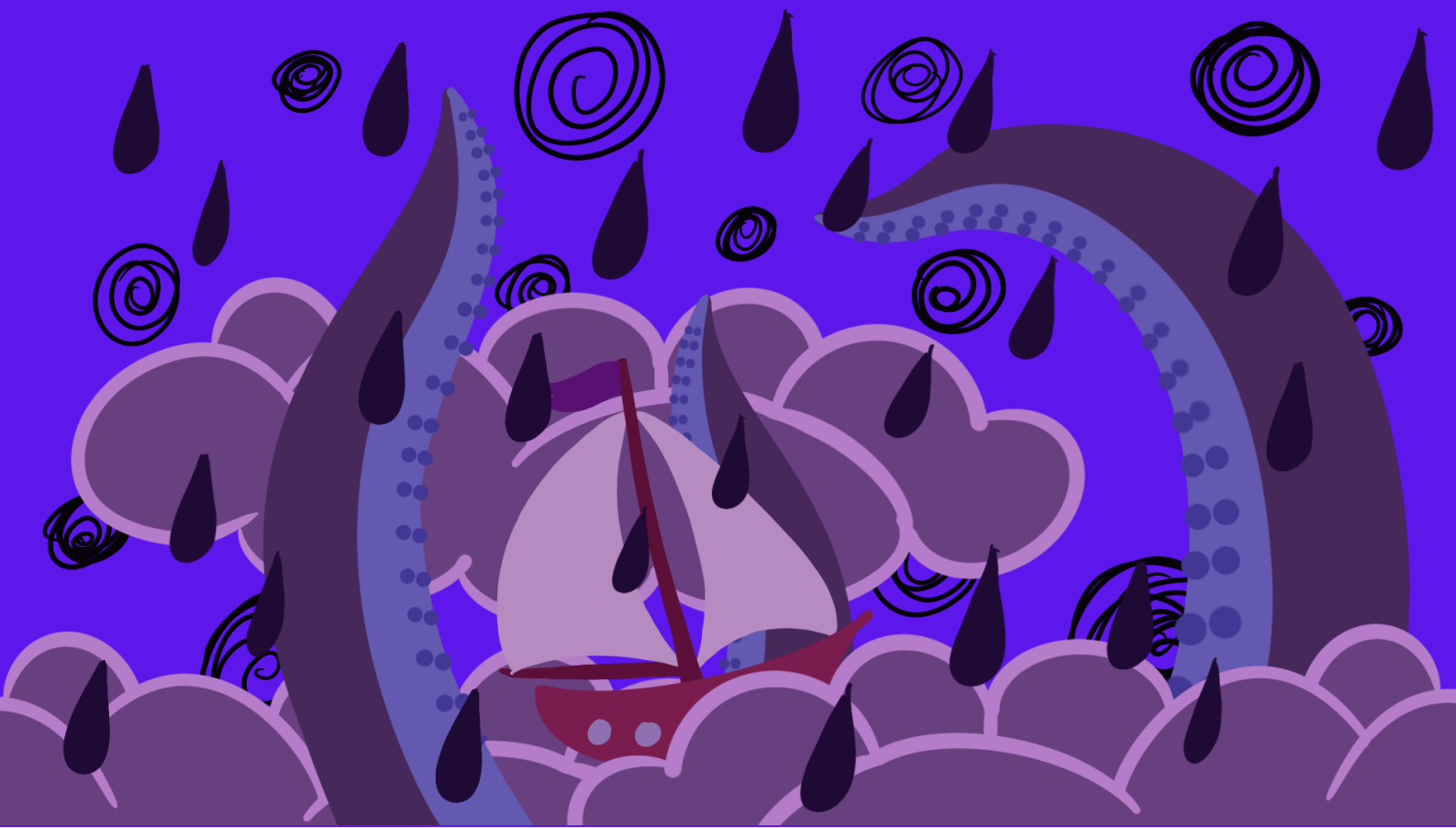
14. INT - SALLE 605 - JOUR - 2 sec

Nolwenn est à l'arrière, concentrée sur sa tablette. Deux personnes, dont celle qui était en gros plan, sont assises devant elle, dessinant.

15. INT - SALLE 703 - JOUR - 7 sec

On voit l'univers des trois personnes dans la salle, ceux-ci s'entremêlent, les créatures de chaque univers se côtoient.

Une phrase s'écrit : "Votre univers inspire celui des autres"



SONS ET MUSIQUE

Lors de la réflexion avant tournage, nous avons convenu que nous ne ferions pas de dialogue et que les idées seraient uniquement visuelles. Pour combler l'univers de la vidéo, nous avons tout de même choisi d'accompagner l'histoire avec une musique de fond extradiégétique.

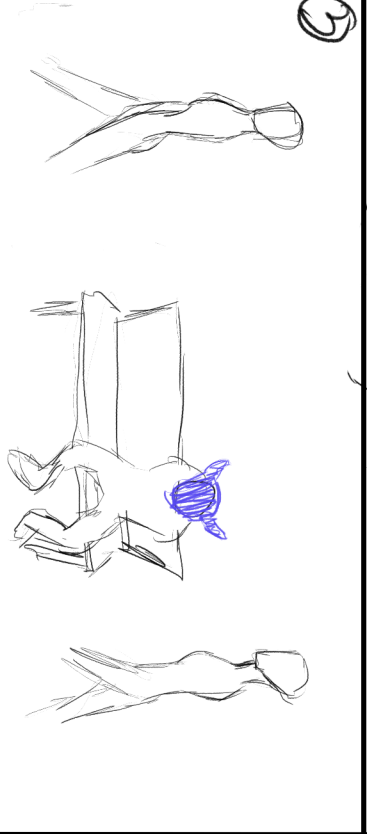
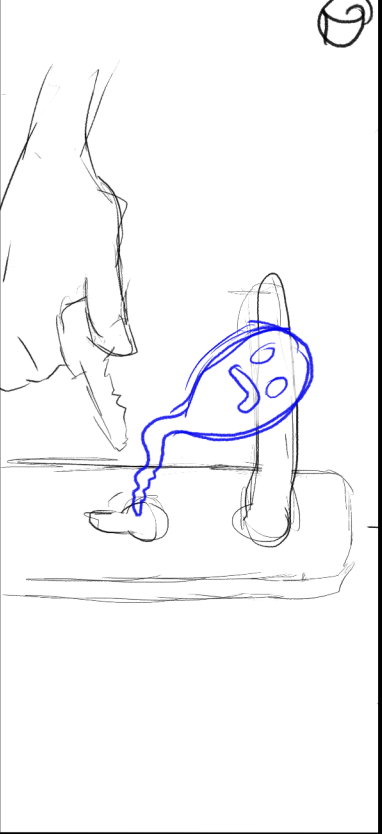
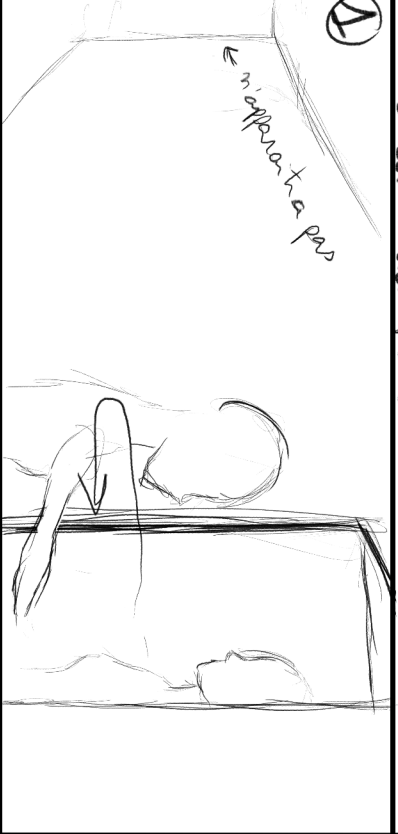
Cette musique rythmée mais calme et enivrante amène le spectateur au travers de l'univers de notre personnage. Elle reflète le rêve mais aussi le dynamisme des idées débordantes.

De même, des sons synchrones sont présents pour rythmer la vidéo, remplacer ceux qui n'étaient pas adaptés à ce que l'on imaginait mais surtout pour donner vie aux créatures qui envahissent peu à peu la réalité de notre personnage.

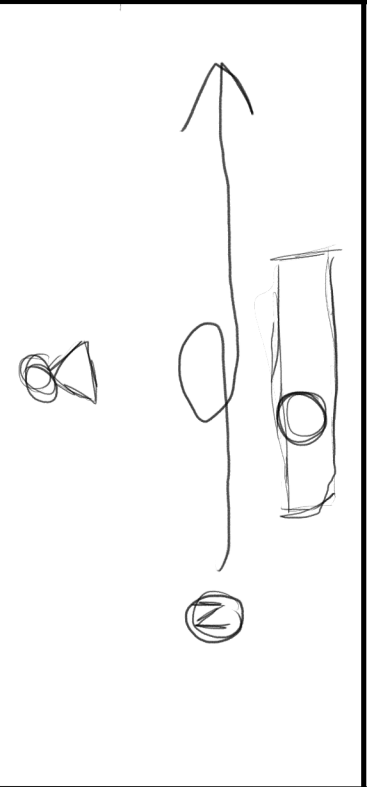
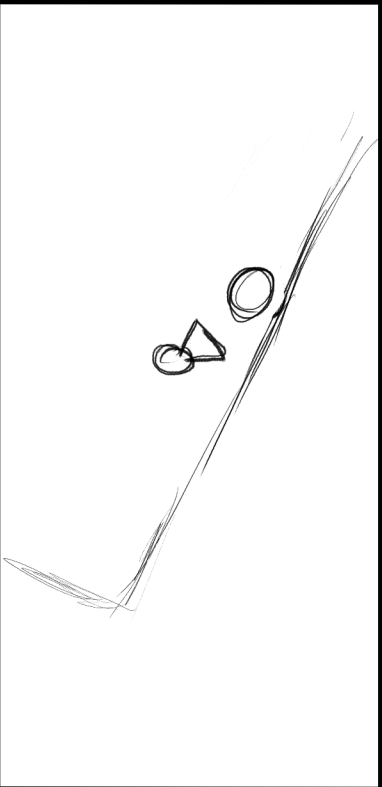
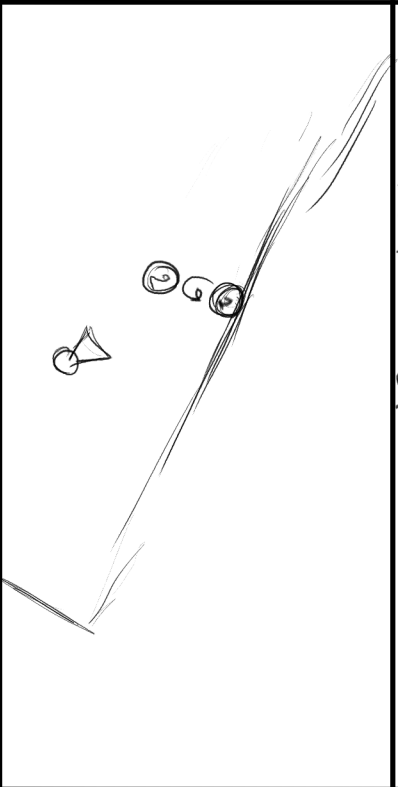
DECOUPAGE TECHNIQUE

Dans ce découpage technique, la réalité est représentée en noir et blanc et l'imaginaire est en violet, vert et rose et bleu pour coller aux couleurs attribuées à nos personnages

Dessins des plans



Plan ou 2d



description

Neluzem sort de l'appartement, se retourne pour fermer la porte.
 PA Com fixe
 4/1/16 faible PDE

Petit fantôme s'échappe de la serrure avant que Neluzem mette la clé dedans. Il la suit sur le mur
 GP 4/1/16

Neluzem avance devant un banc, la personne arrive à sa tête qui se transforme et Neluzem fait un tour sur elle-même en pan observe ça.
 Plan moyen

En partant d'arf un mur, Neluzem crée une histoire qui se dessine sur la façade

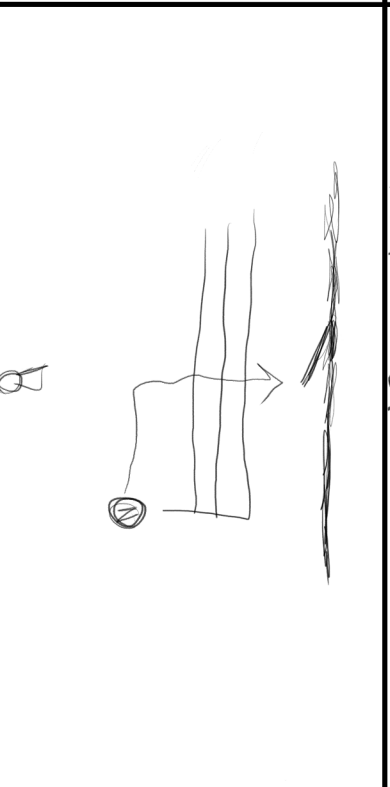
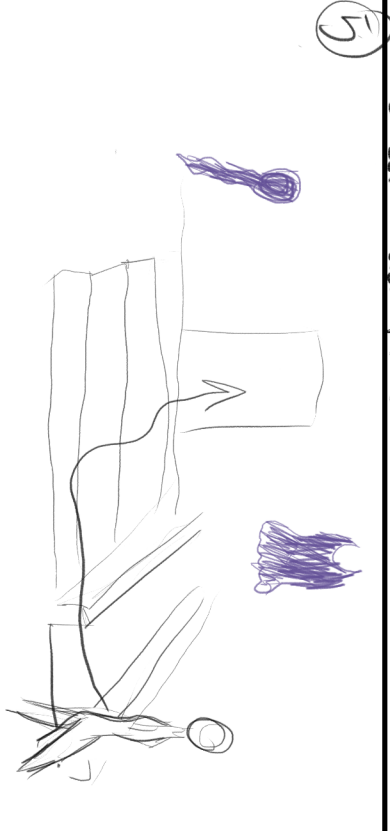
Temps

1-2 secondes

1 sec

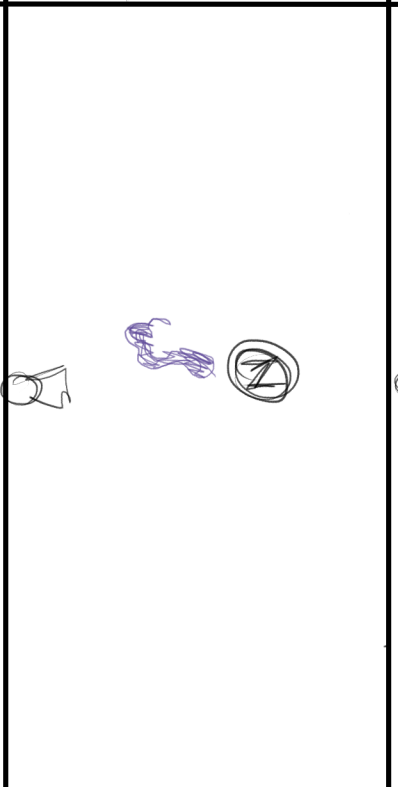
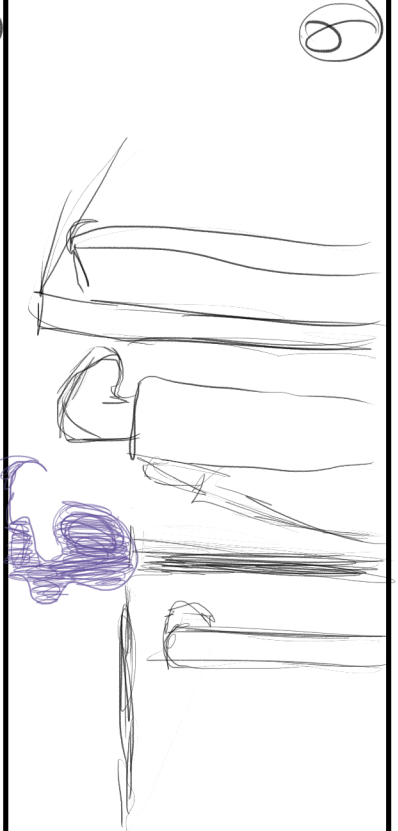
3 sec

3 sec



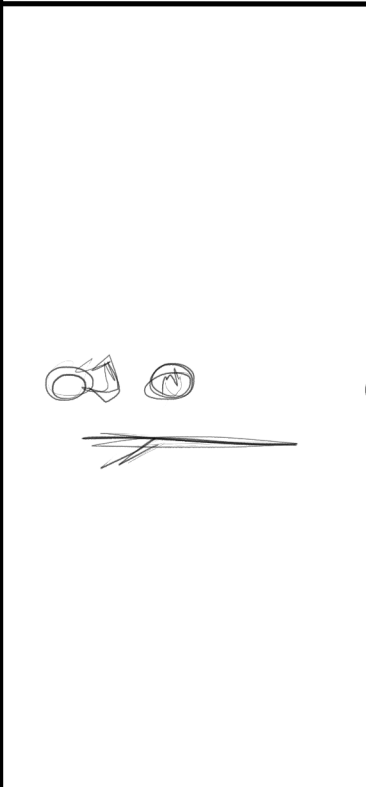
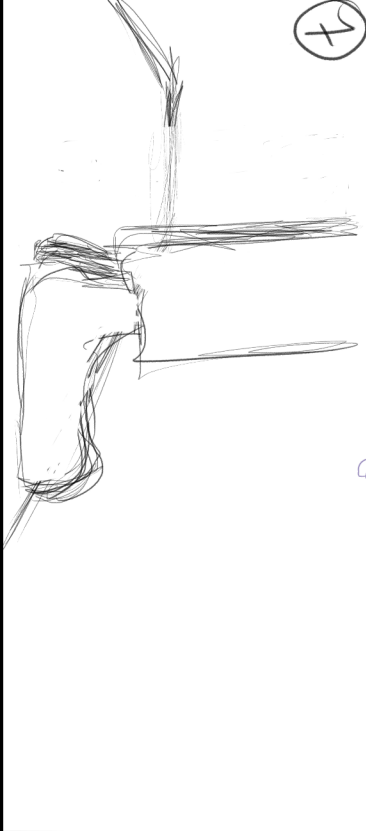
Naturellement monte les escaliers peut que des manstres emmehissent 1'10t plan d'ensemble

255 5



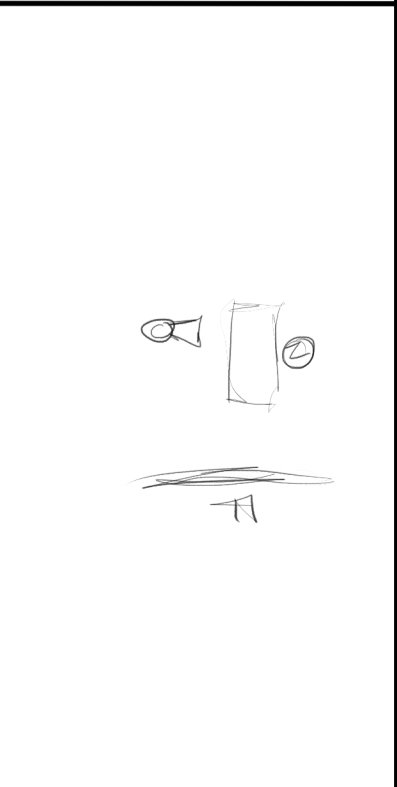
Elle rente dans 1'12 UT et se fait très vite suivre par un petit monste

255 5



On voit les pieds de Naturel qui rente dans la salle

255 5

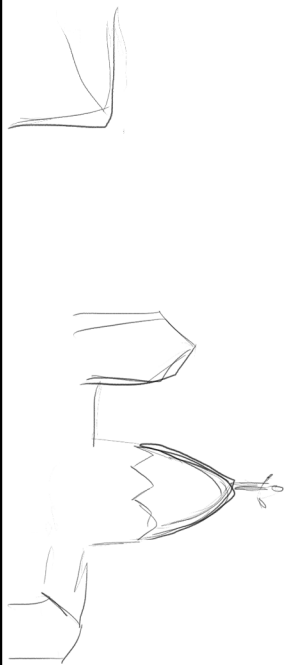


Regard par fenetre

255 5

Plan portiere

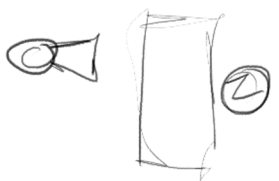
9



Fronte

Cathédrale visible

10



Lève le bras et tend le doigt en direction de la fenêtre
Plan perpendiculaire

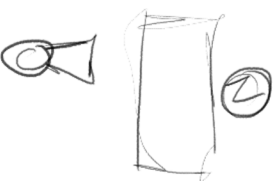
11



Fronte

Une fusée apparaît, le doigt trace le chemin que la fusée suit

12



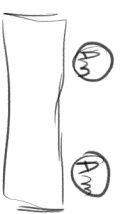
GP Nd'ussem elle tourne la tête pour regarder par la fenêtre

13



Plan sur une personne qui dessine

14



Trois univers qui s'entremêlent l'un est vert et rose, l'autre bleu et celui de notre personne de départ qui est violet.

Plan ensemble, la caméra remonte à la fin pour fondre au noir

15

Votre univers inspire celui des autres

Plan de fin sur After Effect

16

LOGICIELS UTILISES

Pour le montage de la vidéo, nous avons premièrement utilisé Premiere Pro. Ensuite, pour incruster les animations des dessins et les différents effets, nous sommes passés à After Effects.

Les dessins ont été réalisés à l'aide des logiciels Procreate, Photoshop et Paint Tool Sai.

Quant à la musique, elle a été créée à l'aide du logiciel FL Studio.

SYNTHESE COLLECTIVE

Pour mener à bien ce projet, nous avons tous su faire preuve d'organisation et de répartition équitable de travail selon nos compétences. Le résultat nous a alors prouvé que nous avons non seulement mis nos connaissances à profit mais aussi que nous avons pu enrichir nos compétences initiales. La communication dans notre équipe était limpide et nous avons su tirer le meilleur de nous.

