



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Ichnos - Petit film 2D (avec un peu de 3D)

Subject: Ichnos - Petit film 2D (avec un peu de 3D)

Posté par: ximun64

Contribution le : 18/7/2017 22:52:13

Salut tout le monde !

J'espère que vous allez bien, ça fait un petit moment que je ne suis pas venu ici !

Alors je suis pas vraiment sûr si ce projet à sa place ici dans cette catégorie, si je me trompe hésitez pas à me le signaler.

Je me présente rapidement, je m'appelle Simon, j'ai 20 ans et je suis étudiant en cinéma d'animation et très prochainement en jeu vidéo. Je viens à vous aujourd'hui pour vous présenter un projet que j'ai réalisé justement dans le cadre de ma formation, un court métrage de 5 minutes intitulé Ichnos.

Alors d'abord, Ichnos, ça parle de quoi ?

À l'aube, un chasseur suit des traces animales gigantesques à travers tout le continent. Au coucher du soleil, il perd la trace en haut d'une falaise et décide alors de crier pour attirer l'attention de la mystérieuse bête qui dépassera toutes ses espérances.
Je ne vous en dis pas plus, je ne veux pas vous spoiler !

Avant d'expliquer quoi que ce soit, je vous propose de regarder le film sur vimeo ou youtube comme vous voulez:

<https://vimeo.com/224502130>

<https://youtu.be/Sa5Vv9LIAFo>

Alors j'avoue je me fais un peu de publicité, je vais être honnête c'est aussi comme ça que ça fait vivre mon projet. Mais bien évidemment je suis ouvert à la critique, j'ai d'autres projets de courts métrages et de jeu vidéo en tête et avant de m'attaquer à ces nouveaux projets, il me semble essentiel d'avoir quelques retours sur ce projet terminé.

C'est quoi mon intention derrière tout ça ?

Honnêtement c'est du copier-coller d'une réflexion qu'il m'a été demandé, je veux pas vous forcer à lire, si ça vous intéresse ça sera avec plaisir que je vous répondrais si vous avez des questions, sinon, je vous épargne cette souffrance !

Ce film fantastique se détache de tout contexte historique et circule entre réalisme et onirisme.

C'est une fable qui évoque la condition humaine dans son rapport à l'espace et au temps. C'est à travers une histoire mettant en scène un héros qui est l'archétype de l'Homme

confronté aux grandeurs de la nature que j'aborde la thématique annoncée. Nous suivons un chasseur obsédé par une quête qui le dépasse. Fasciné par une empreinte immense, il cherche à comprendre son origine, quel que soit l'obstacle à affronter. Afin de mieux cerner ce projet de court-métrage, il est important à mon sens de comprendre l'univers dans lequel les personnages et le scénario s'articulent.

Je veux montrer un univers désertique, un monde sans vie comme figé dans l'instant. Une impression définie par l'utilisation du ralenti et par une représentation sonore du silence.

C'est en introduction que je souhaite tout particulièrement installer cette ambiance. De plus, la question de l'échelle est essentielle dans cet univers. Des décors immenses, grandioses et un héros minuscule qui paraît insignifiant, mais qui résiste malgré cela. La taille est une notion relative qui se doit d'être définie par rapport à un référent. Dans le courant humaniste c'est évidemment l'homme qui est le référent, ainsi on établit par rapport à lui, ce que l'on considère comme petit ou grand. Mais ici, l'objectif est de jouer avec cette notion de grandeur, ainsi nous alternons entre gros plan et plan d'ensemble en utilisant un cadrage serré. Après tout, on peut considérer le plan d'ensemble comme un gros plan de notre environnement. L'étirement du cadre fait référence à la durée du voyage qui s'étale dans le temps, souligné par la présence du héros qui se déplace de la gauche vers la droite (vers l'avenir). Sa position dans la composition permettra ainsi au spectateur de visualiser l'avancée du chasseur dans sa quête. L'empreinte du géant véhicule cette même idée en associant le passé, le présent et le futur. En effet, le chasseur ancré dans son présent suit les traces du géant. Il poursuit donc son but ultime qui est de retrouver le titan dans un avenir proche. Pourtant ces traces appartiennent bien au passé, car elles sont la preuve du passage du géant dans ce paysage. Là où le géant était, le chasseur sera. (wow que de poésie !)

Cependant, comment signifier la notion de durée dans un court-métrage d'une minute ? L'idée est de créer du contraste à travers le décor, le son et les personnages. Concernant les différents paysages nous alternons entre jour et nuit, chaud et froid, été et hiver, etc. De plus, le contraste entre les décors créera une tension qui accentuera la difficulté de la quête du héros et offrira au spectateur cette impression de voyage épique. Cette action épique sera mise en scène par une orchestration qui gagne en intensité et qui se développe par la venue de nouveaux instruments puis sera coupée brutalement par le silence.

Le contraste en outre se crée par l'opposition entre les deux personnages. Un chasseur solitaire, perdu dans sa propre ambition, effrayé à l'idée d'échouer. Il est enchaîné à la condition humaine et se voit vieillir durant son voyage. Il est écrasé par la nature grandiose et par le titan qui le dépasse. Le géant quant à lui est impassible et semble dépourvu d'émotion. Il suit la course du soleil sans réel but puis se repose dans les hauts sommets à la nuit tombée. Les deux personnages sont donc opposés par leur taille, mais aussi par leur couleur. En effet, le géant et les décors se situent dans des tons chauds tandis que le héros se situe plutôt dans des tons froids.

Concernant le traitement graphique, je fais le choix de construire mon image grâce à l'assemblage de polygones qui se détachent lentement de la matière. Ces polygones offrent un aspect anguleux et rocailleux à l'univers graphique et ils sont l'empreinte que laissent les protagonistes dans ce monde vide. **Toute l'animation sera réalisée grâce à des outils numériques (Blender et After Effects) qui offriront une fluidité et une impression de ralenti. De plus, ces outils permettront une efficacité de production non négligeable.**

Enfin Bref !

Voilà, j'espère que ce projet vous plaira, en espérant ne pas vous avoir ennuyé.

Si vous voulez voir mon process de travail, voici une vidéo making of :

<https://vimeo.com/225968461>

<https://youtu.be/NLCbTgTpphI>

Et vous pouvez écouter les musiques dans leur version intégrales ici :

<https://soundcloud.com/simon-giraud-795930733/sets/ichnos-soundtracks>

Merci de votre attention :)

La bise.