

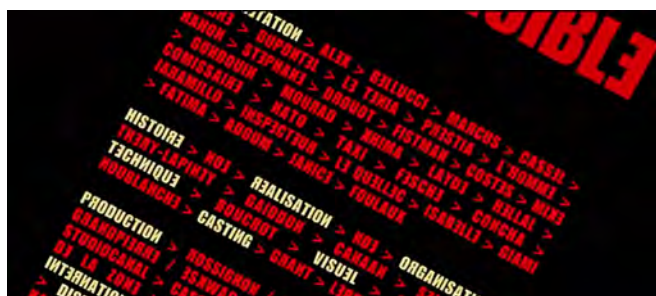
Perspective de Projets

Expérimenter les crédits du générique par la typographie devenant l'objet premier du récit du Film pour participer à la reconnaissance artistique

Contexte

Dans mon article Le générique : l'invitation graphique manquée, on remarque que les crédits sont une obligation dans la production cinématographique d'apparaître. De ce fait, mettre en avant l'équipe technique est négligé dans la plupart des films. Cependant certains réalisateurs, selon leurs volontés, rendent hommage à l'équipe technique. Par exemple, avec Irréversible de Gaspar Noé, et son inversion de lettre et de générique de fin et début, pour inciter le spectateur à les voir.

générique d'ouverture d'Irréversible (Gaspar Noé, 2002), design graphique et montage conçus par Gaspar Noé, musique de Thomas Bangalter - © Gaspar Noé, tous droits réservés.



De quelles manières mettre en avant les crédits d'un générique de film ? Comment inciter le spectateur à lire les crédits ? Quelles sont les méthodes techniques/graphiques qui permettent d'inviter le spectateur à reconnaître l'équipe technique ? Existe-t-il un moyen que les mentions de l'équipe technique du film soit vecteur de récit ?

Objectif

C'est pourquoi, en tant que motion designer et designer graphique, j'interrogerai davantage cette reconnaissance artistique dans le générique en explorant la typographie. Le cœur de cette exploration aura pour objectif de transformer les crédits en devenant l'élément visuel principal du récit au sein du générique. Les noms des équipes feront partie intégrante des références et de l'intrigue de la série, en apportant des éléments clés. Pour accentuer ce passage d'une typographie informative à une typographie narrative, j'ai décidé de partir sur un générique interactif et participatif, afin que le spectateur se sente concerné et invité à interagir avec le générique, et à découvrir des références propres au récit de la série.

Commanditaire

Pour appliquer un générique interactif voire participatif, il est important que l'utilisateur ait le contrôle individuellement sur ce qu'il regarde pour lui permettre d'interagir. Pour cela, il serait préférable que ça soit à destination d'une série de streaming afin de faciliter l'interaction du spectateur et la faisabilité de captation.



Cette idée d'interaction à la vidéo a déjà été produite dans le cadre d'un clip vidéo pour le groupe de musique Arcade Fire. La personne peut utiliser son téléphone pour révéler des éléments de la musique. Le téléphone a pour but d'agir comme un reflet projeté sur l'écran.

Just a reflektor - Arcade Fire (Groupe de musique)
<https://www.youtube.com/watch?v=3D8hYIfpgg>

Le choix s'est porté sur **Black Mirror**, une série télévisée britannique créée par **Charlie Brooker**, diffusée à l'origine sur **Channel 4**, puis reprise et produite par la plateforme de streaming **Netflix**. La série questionne la dystopie technologique à travers la relation que nous entretenons avec les innovations et les comportements humains qui en découlent.

Ce rapport entre l'humain et la technologie fait écho à ma recherche : à travers diverses expérimentations, je vais construire une relation avec le spectateur et la machine, autour d'un générique interactif. Le spectateur sera amené à interagir avec la technologie pour déduire tous les indices, références de la série. La typographie devient alors un moyen de faire récit tout en mettant en valeur l'équipe technique.

De plus, cette série est construite où chaque épisode raconte une histoire différente, laissant place à un générique interactif évolutif en fonction des épisodes.

Observations

Étant un grand cinéphile, j'ai récemment observé une série qui utilise subtilement la typographie comme élément de récit dans son générique. En effet, la série **Pluribus** propose un générique de 10 à 15 secondes que l'on pourrait qualifier de *title design*, car il met en avant le titre de la série à travers une animation de points blancs rythmés qui se rassemblent pour former le mot *Pluribus*.



Visuel typographique "PLURIBUS" - extrait de la série *Pluribus* (Apple TV), image © Apple Inc., tous droits réservés.

Le contexte de la série évoque un virus qui infecte progressivement toute la population pour la réunir en une conscience collective, où chacun agit pour tous, car tout le monde ne forme plus qu'une seule entité. Cela entre en résonance avec le générique, dans lequel ces points agissent ensemble pour former un mot : *Pluribus*, qui signifie « plusieurs » en latin.

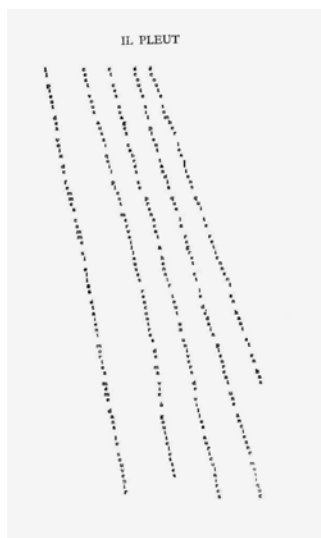
La cible

Le générique s'adresse à un public assez large, qui sont habitués aux appareils connectés dans une tranche d'âge de 14 à 40 ans. Mais aussi pour les designer graphiques, les artistes, les technologues, les cinéastes, les fétichistes des génériques et les spectateurs. L'interaction pour aussi prêter une curiosité pour les gamers, habitués à de la gamification.

Comment m'y prendre ?

Concernant mes expérimentations, je vais utiliser des logiciels comme **Cavalry**, **Blender** et **After effects** pour reproduire des systèmes interactifs, additionné d'éléments visuels pour venir accompagner le générique. L'interactivité sera présente autant dans le générique d'ouverture, que de fin de la série. Pour finir, il sera aussi important de respecter le temps d'affichage de chaque nom de l'équipe technique, afin qu'il n'y est pas d'inégalité, ainsi que respecter la hiérarchie de passage.

Autres références



Mais avant que la typographie devienne l'élément narratif, il est important qu'elle fasse image, et que les caractères assemblés produisent une représentation visuelle d'un élément qui pourrait-être en cohérence avec la narration de la série. Des exemples ont déjà été produits, notamment avec il pleut ou la colombe poignardée et le jet d'eau, de Guillaume Apollinaire, dans lequel les vers sont placés de sorte à imaginer un jet d'eau ou une colombe avec le texte lui-même.

Guillaume Apollinaire, "Il pleut" et "la colombe poignardée et le jet d'eau", calligramme extrait du recueil *Calligrammes. Poèmes de la paix et de la guerre 1913 1916*, publié en 1918.

Autre exemple, Ces deux œuvres par Edward Fella, sont des dessins typographiques les mots les lettres et les formes dessinées se mêle pour créer une image hybride. Le texte fonctionne comme un matériau graphique : lettres gonflées, étirées ou empilées, couleurs prismatiques, superpositions et déformations et transforment la phrase en objet visuel. Mais ici, on perd en visibilité, alors que nous, nous voulons garder la lisibilité des crédits de la série, afin de les lire.

Edward Fella, "sans titre", crayon de couleur et encre sur papier, v. années 1990.



Conclusion

Si je devais résumer mon projet en quelques lignes, l'enjeu est de répondre au manque de reconnaissance artistique du générique, souvent négligé et peu mis en valeur par les réalisateurs. Mon intention est donc de partir de cet élément délaissé — la typographie des crédits — pour l'expérimenter et en faire un véritable élément de récit au sein du générique.

Cependant, le fait que la typographie devient narrative, ne suffit pas à capter l'attention du spectateur. Il s'agit également de l'inviter à regarder et à explorer le générique. Pour cela, je propose un dispositif interactif où le spectateur interagit avec la typographie, ainsi qu'avec les images, les couleurs et les éléments visuels qui accompagnent les crédits, afin de transformer le générique en une expérience à part entière.