

Générique interactif



Recherches libres

Introduction

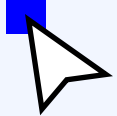
- Rappels et questionnements
- Le commanditaire
- Le projet
- Veille Culturelle
- Type de diffusion
- Cahier des charges

Recherches Techniques

- Analyse du générique
- Storyboard
- Interactivité

Recherches Graphiques

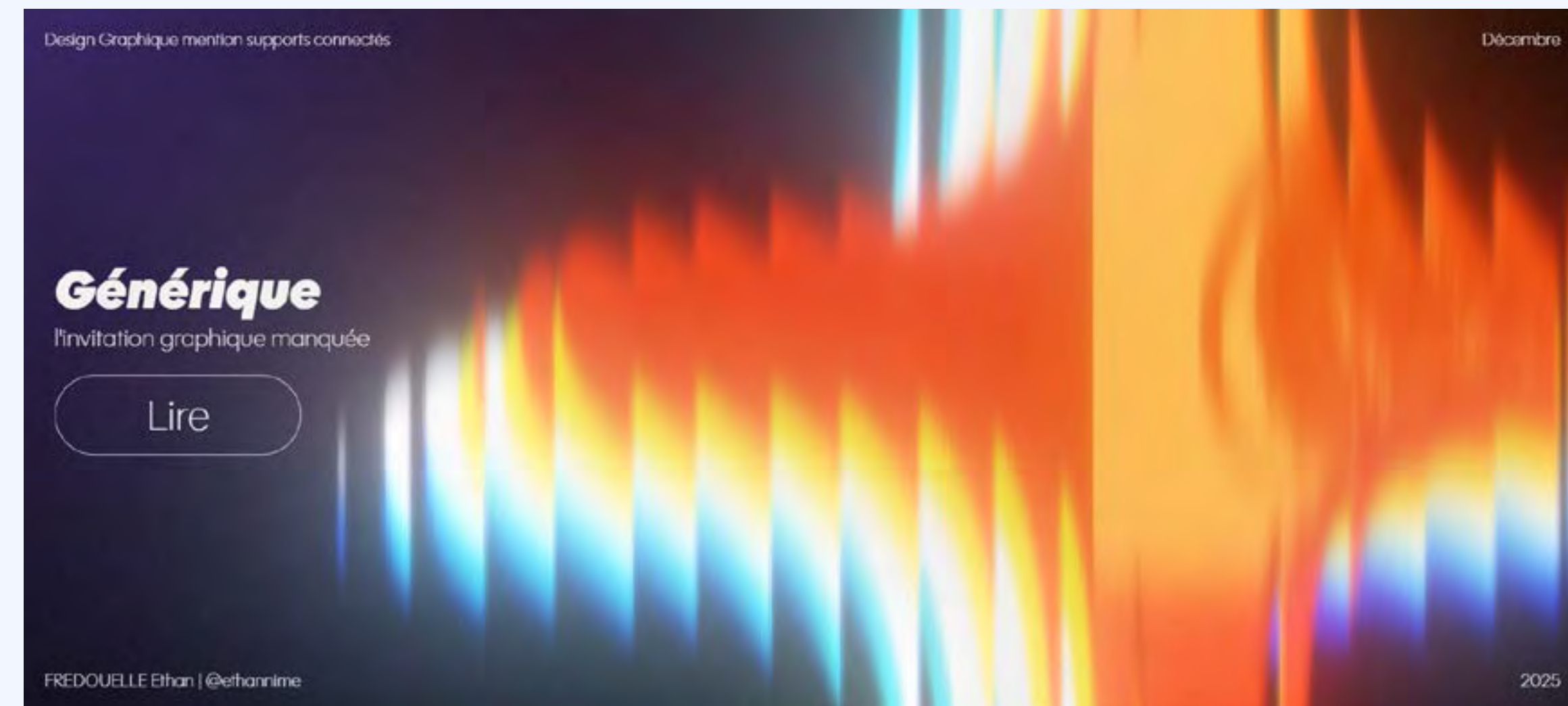
- Typographie
- Références du récit
- Traitement graphiques des références
- Arrière-plan

Introduction 

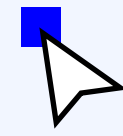
Rappels et questionnements

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 volonté, rendent hommage à l'équipe technique Je me suis invité à me poser plusieurs questions autour de cette négligence créative pour les crédits et en questionnant l'enjeu sous différents angles :

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 ?



Le commanditaire



Black Mirror, une série télévisée britannique créée par **Charlie Brooker**, diffusée à l'origine sur **Channel 4** pour les 2 premières saisons de 2011 à 2014, puis reprise et produite par la plateforme de streaming **Netflix** à partir de la troisième saison en 2016. La série questionne la dystopie technologique à travers la relation que nous entretenons, ainsi que les innovations et les comportements humains qui en découlent.

De plus, la série **Black Mirror** est en adéquation avec ce qu'elle avait proposé en 2018, notamment avec le film interactif sorti sur la plateforme **Netflix**. Le film s'appelait **Black Mirror: Bandersnatch**. Cela se déroule avec un bref tutoriel, spécifique à l'appareil du spectateur, expliquant à ce dernier comment faire des choix. Il a ainsi dix secondes pour prendre une décision, ou par défaut une décision sera prise à sa place.

Le Projet

Ce rapport entre l'humain et la technologie fait écho à ma recherche : à travers diverses expérimentations, je vais employer des méthodes créatives et technique innovante pour mettre en relation le spectateur et la série, 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.

Veille Culturelle

- Just a reflektor - Arcade Fire (Groupe de musique) durée : 7:33



- Main sequence Love Death Robots durée : 00:16

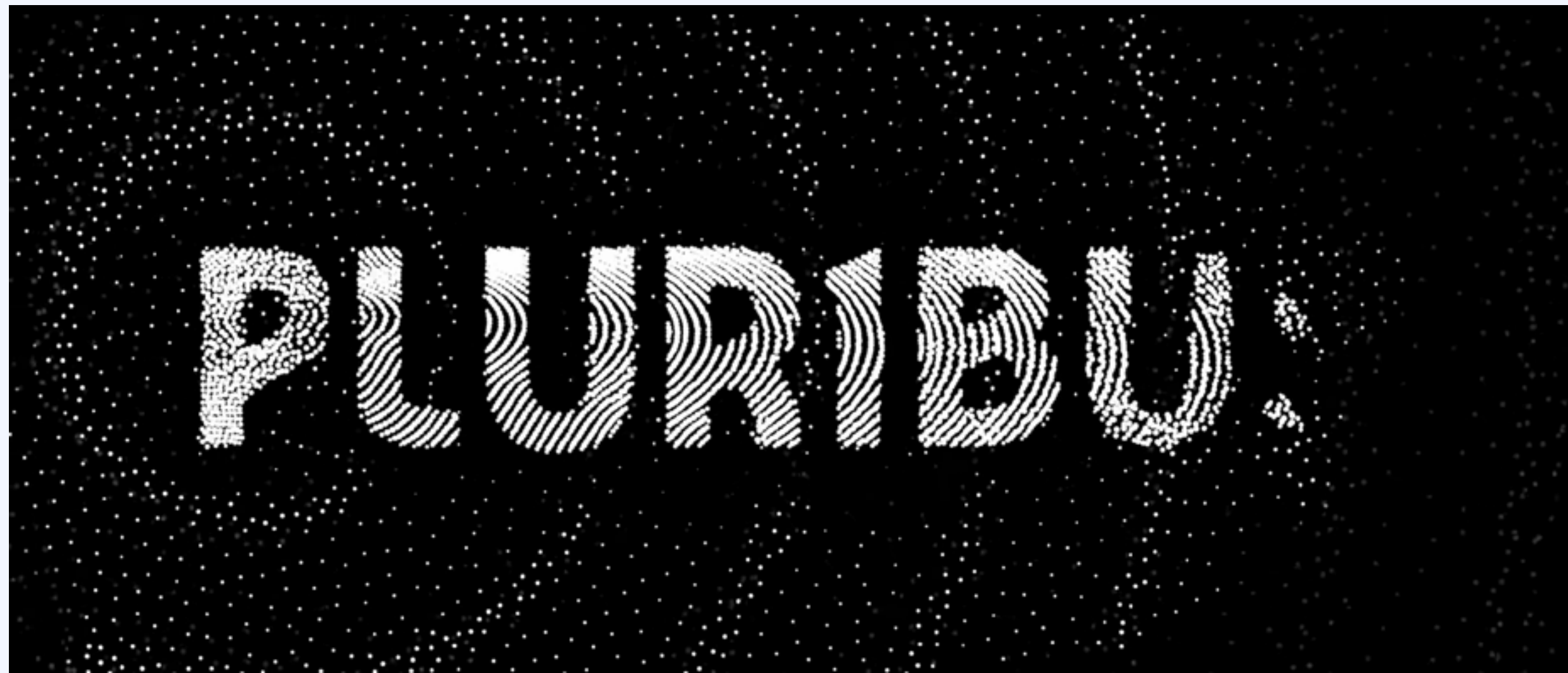


Cette idée d'interaction à la vidéo a déjà été produite dans le cadre d'un clip vidéo pour le groupe de musique Arcade Fire. La personne peut utiliser son téléphone pour révéler des éléments de la musique. Le téléphone a pour but d'agir comme un reflet projeté sur l'écran.
<https://www.youtube.com/watch?v=3D8hYlfpqg>

La série Love Death Robots par netflix voyage à travers des histoires utilisant des techniques d'animations très variées pour chaque épisodes (image animée, VFX, 3D réalistes, motion design..) L'animation, et la thématique est très similaire à Black Mirror
<https://www.youtube.com/watch?v=rhQ0lCGco3Q&t=12s>

Veille Culturelle

- Title sequence Pluribus durée : 0:21



- Générique Irréversible durée : 1:34



Récemment sortie sur Apple Tv +, cette série explore la conscience collective. Le Title sequence, met principalement en avant le titre de la série à travers une animation de points blancs rythmés qui se rassemblent pour former le mot Pluribus. Ces points évoquent des pixels, l'onde, mais aussi l'influence comportementale.
<https://www.youtube.com/watch?v=HhodPPPxfxg>

Lors de la réalisation du Film Irréversible, Gaspar Noé a inversé son générique de fin à celui du début. Mais il a aussi appliqué des inversions ponctuées sur certaines des lettres des crédits du générique pour inciter le spectateur à les voir.
<https://www.youtube.com/watch?v=zdR1tBeyXlc>

Veille Culturelle

- End crédits Wandavision durée : 1:46



La série signée Marvel Studio a créé un générique de fin de série autour des composantes RVB de la télévision, la thématique abordée se rapproche de la série Black Mirror qui explore ces différentes facettes technologiques.
<https://www.youtube.com/watch?v=fs4prYBvL-Y>

Type de diffusion

Dans le but d'imaginer une potentielle nouvelle production Black Mirror, en incluant un générique interactif, deux possibilités avec **deux choix** chacune sont à choisir sur le **format** ou le récit se décline :

Format Film :

- Le générique pourrait évoluer selon les choix que l'on fait et influencer le scénario même du film.
- Un système d'interaction dans le but d'afficher des références, easter egg, liée aux récits du film.

Format Série :

- Le générique pourrait évoluer selon les choix que l'on fait du générique de l'épisode précédent.
- Le système d'interaction resterait le même, mais les références affichés de la série, changeraient en fonction l'épisode.

Cahier des charges



Pour concevoir ce générique, il y a des impératifs que je dois respecter pour être éligible à la diffusion du film ou de la série :

- Rester fidèle à la direction artistique de la série
- Inscrire les crédits dans l'ordre et au même temps :

Directed by
Sam Miller

Written by
Charlie Brooker

Produced by
Ali Marlow

Executive Producers
Charlie Brooker
Jessica Rhoades
Annabel Jones

Co-executive Producer
Bisha K Ali
Myha-la Herrold
Samuel Blenkin
Daniel Portman

With
John Hannah
and Monica Dolan

Director of Photography
David Raedeker, BSC

Casting by
Jina Jay

Production Designer
Udo Kramer

Stunt Coordinator
Paul Howell

Stunt Performers
Adam Bowman
Daniel Rawlins
Jade Lye
Martin Vose
Rachael Evelyn

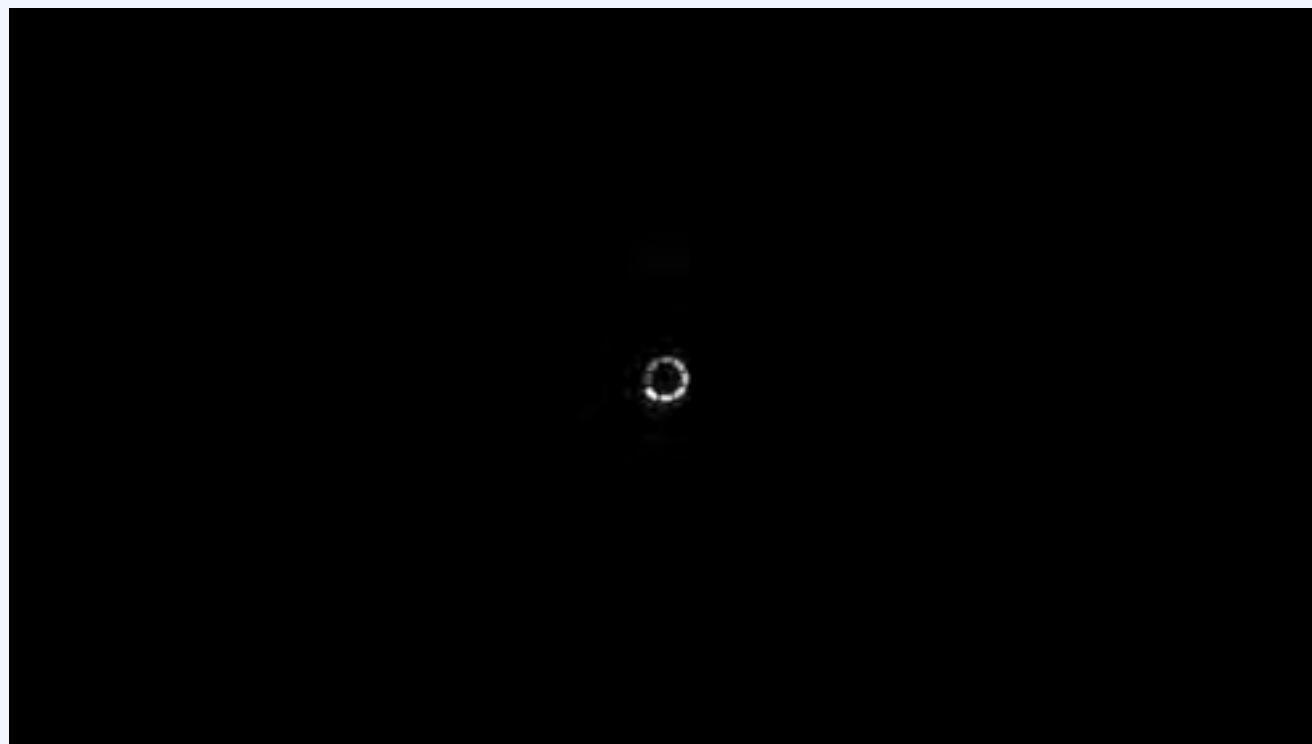
Consulting Producer Louise Sutton
Co-Producer Joel Stokes

Head of Production
Jo Kay
Financial Controller
Rebecca Samuelson

Recherches Techniques 

Analyse de son générique actuel

■ Commence par un cercle de chargement



■ des formes apparaissent en symétrie au centre de l'écran



■ ces formes géométrique se tranforme pour construire le mot black mirror



■ le titre de la série se brise pour disparaître lettre par lettre dans la pénombre



Le son utilisé dans le générique fait appel à des bruits d'appareils électroniques avec une fréquence croissante, jusqu'à entendre une saturation sonore caractérisée par un bruit blanc. Ce bruit blanc se conclut au moment où le titre se brise.

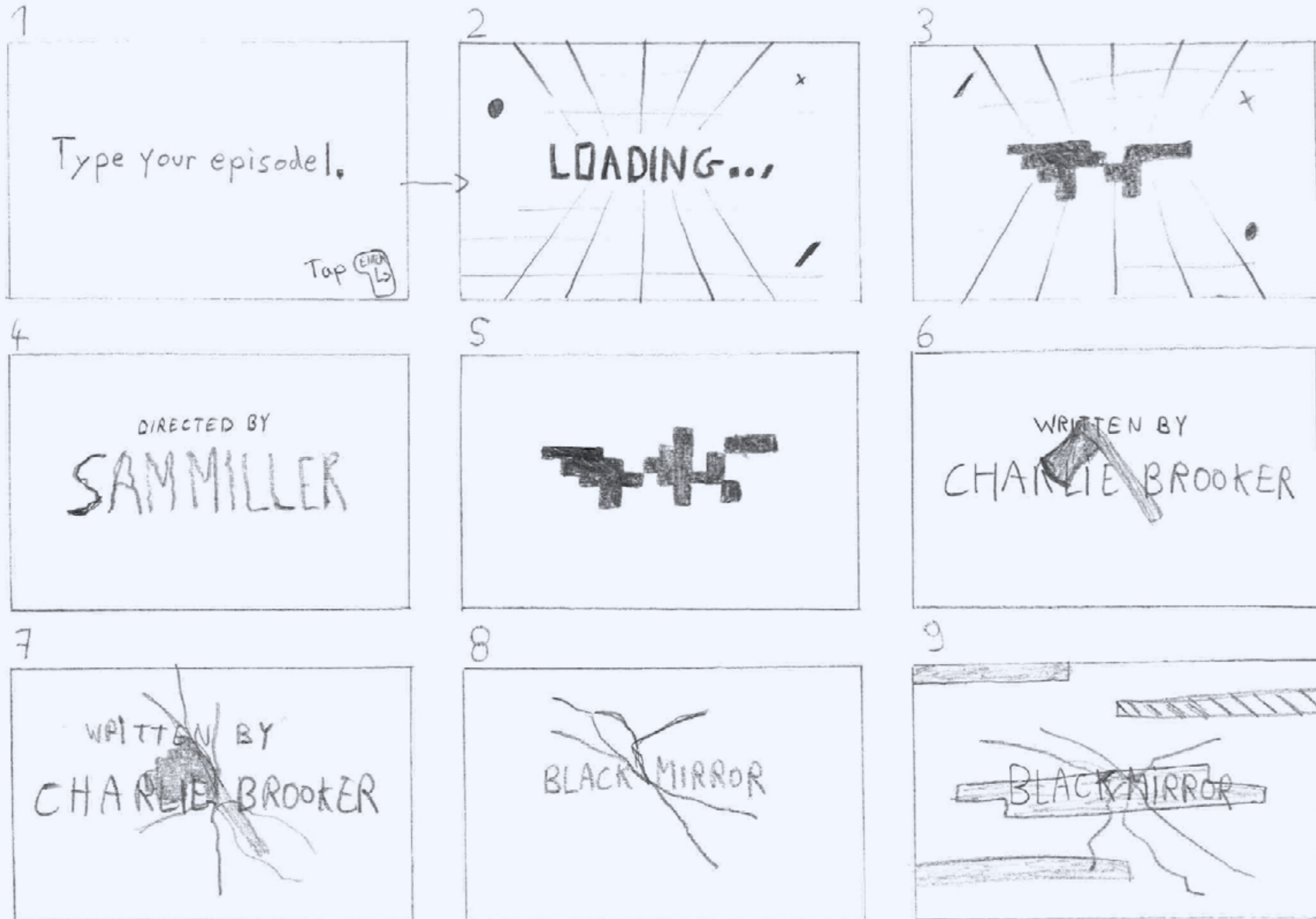
Un fond noir uni, symbolisant la neutralité de la technologie quant aux formes, ils peuvent symboliser le comportement humain qui se modifie à cause de l'influence que le monde numérique a sur nous. La fracture peut s'apparenter à un miroir brisé, mais aussi les conséquences néfastes de la technologie qui nous détruit.

Durée : 00:18

Création : Studio Painting Practice

Repenser son générique

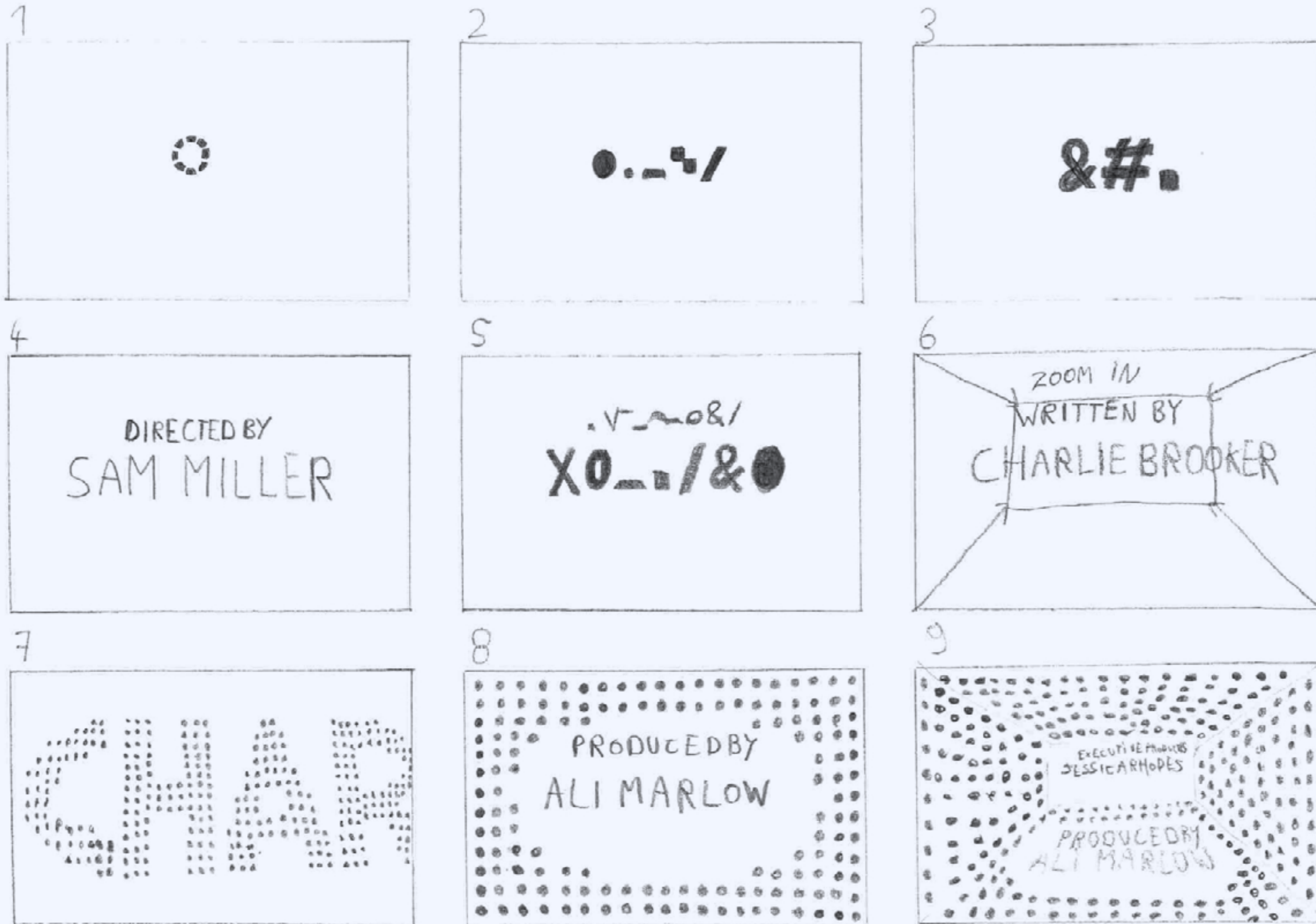
Piste 1



Premièrement, j'ai voulu repenser le générique en offrant la possibilité à la personne d'inscrire ce qu'ils veulent dans la barre de recherche. En appuyant sur la touche entrée de leur clavier, il déclenche le générique interactif. Le générique se lance et fait apparaître successivement les crédits. L'interactivité serait avec le texte et ce qui se passe en arrière-plan directement. Des essais graphiques plus bas clarifie cette idée de fractures...

Repenser son générique

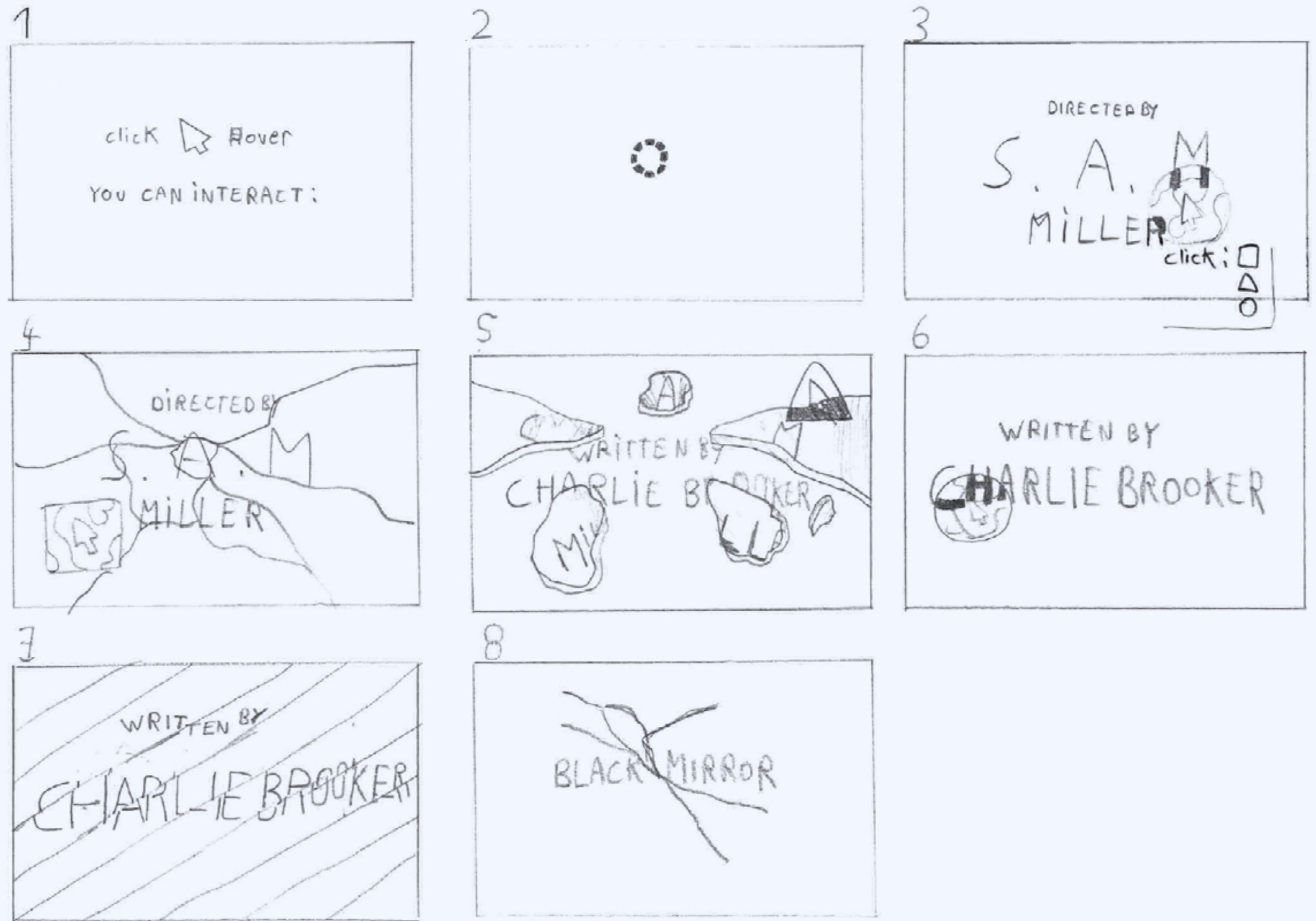
Piste 2



Pour ce story-board, j'ai repris des éléments présents dans le générique actuel, mais je viendrais le prolonger et l'ajouter avec des zooms sur la lettre qui serait révélée en bitmap.

Repenser son générique

Piste 3



Ce story-board aborde la notion de fracture, et de révélation par le reflet de miroir brisé, présent à la fin du générique actuel. Ici, on viendrait jouer avec l'écran pour briser la lettre et révéler des références de l'épisode.

Interaction typographique

[Voir l'essai sur cables.gl](#)

Ces expérimentations priorise l'interaction avec l'utilisateur, plutôt que l'esthétique. Le but : tester au mieux diverses mécaniques d'interactions pour mieux appréhender le déroulement du générique et sa future conception.



Crédits

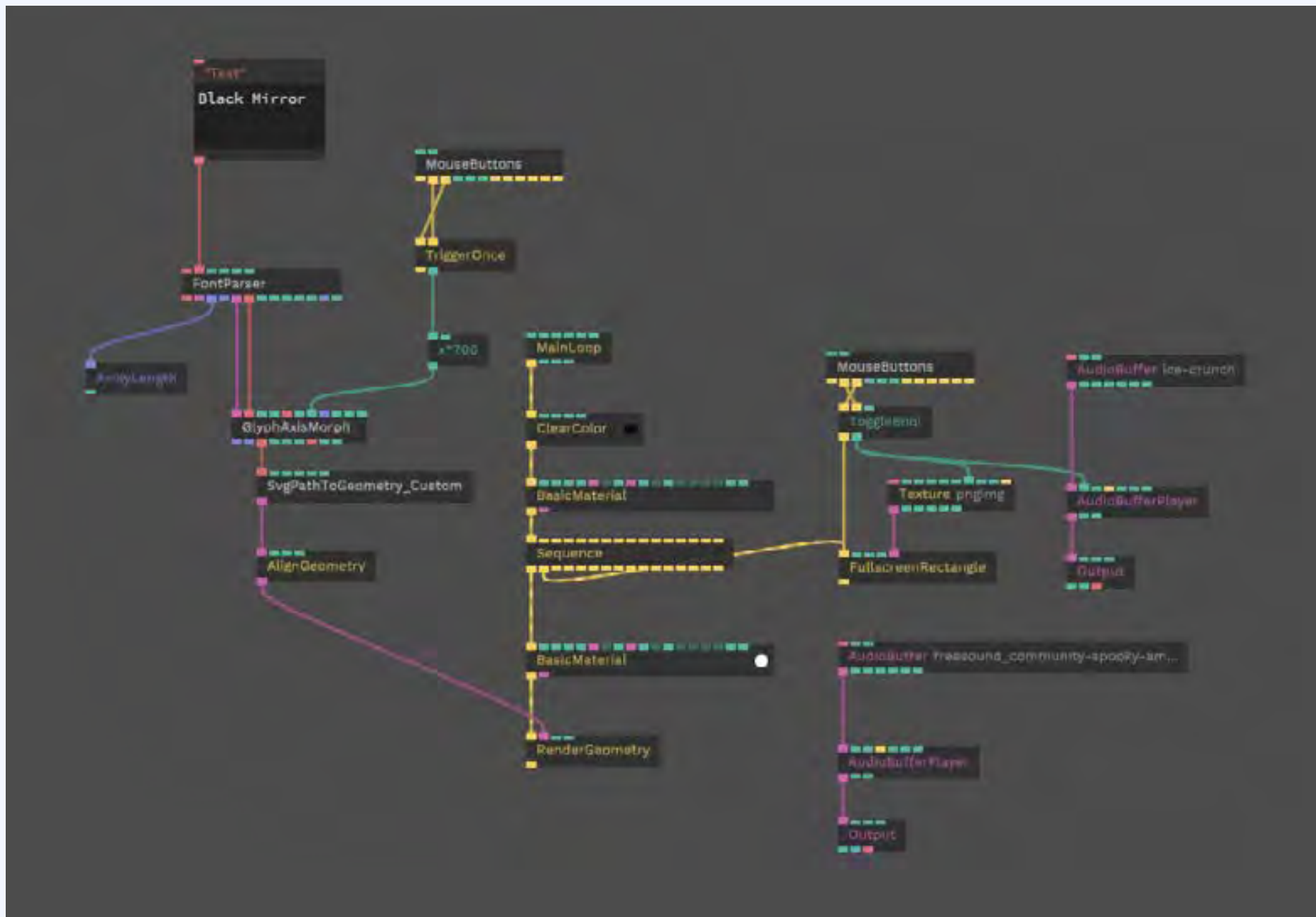
Interaction visuelle

[Voir l'essai sur cables.gl](#)

J'ai repensé l'interaction en imaginant, que cela soit les éléments graphiques qui soient animés, et non pas la typographie. Mais ces expérimentations ne s'avèrent pas concluantes, car on perd un peu l'enjeu du générique.



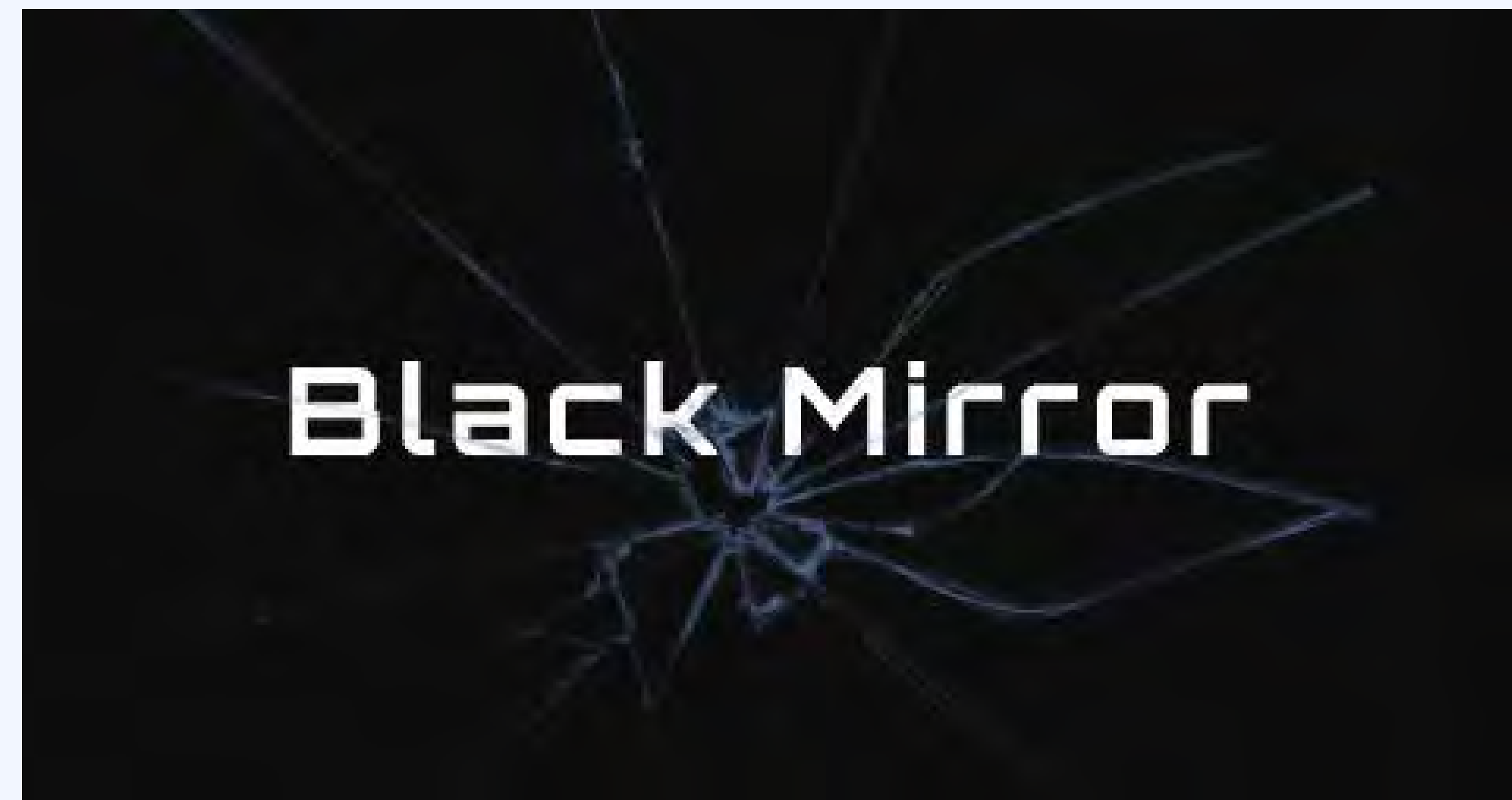
Interaction mixte



■ Sans cliquer de la souris



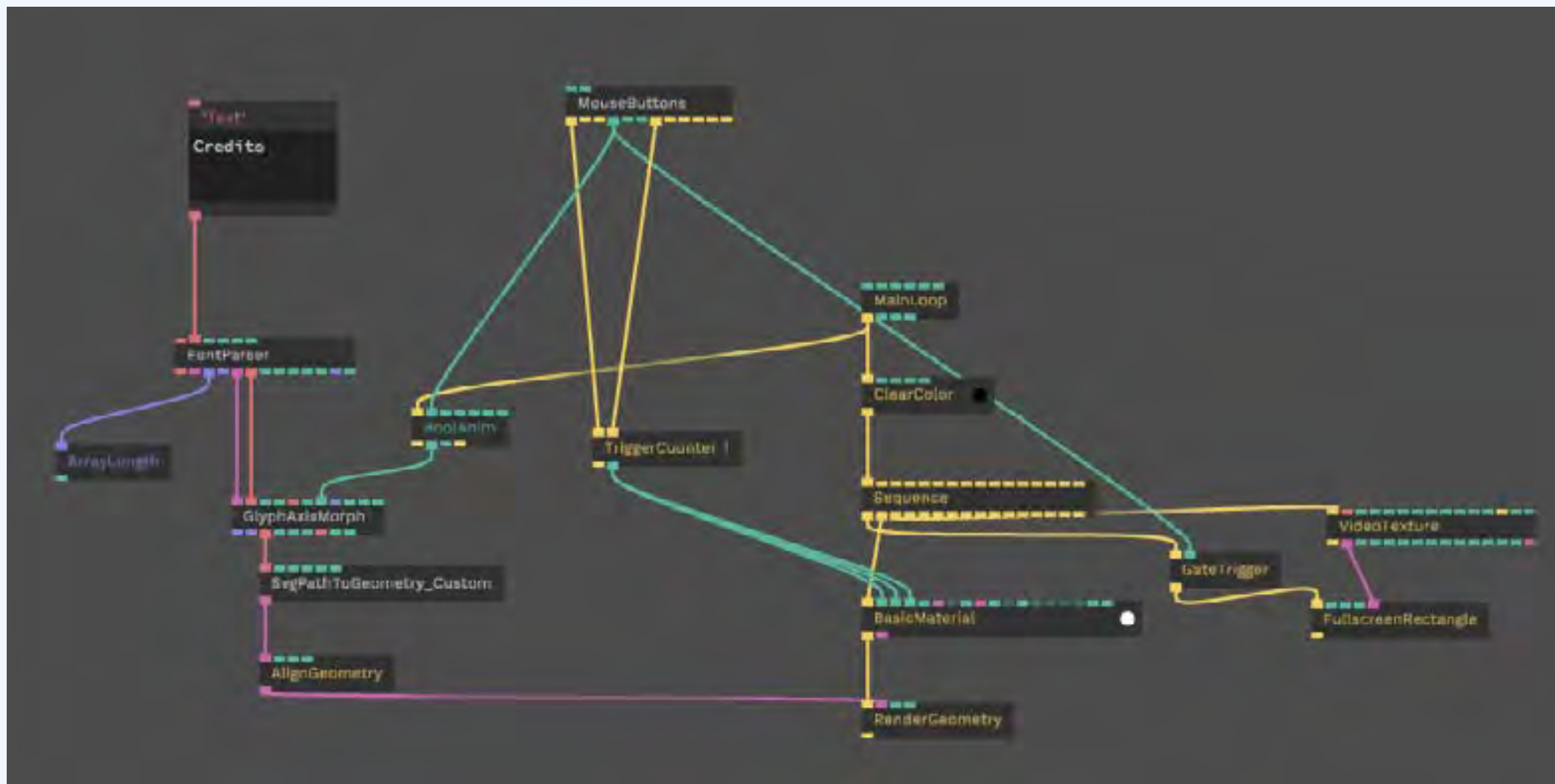
■ Avec double-click de la souris



[Voir l'essai sur cables.gl](#)

Et si l'image et le texte pouvaient être interactifs en même temps ?
C'est ce que j'ai essayé de faire à travers cette expérimentation.

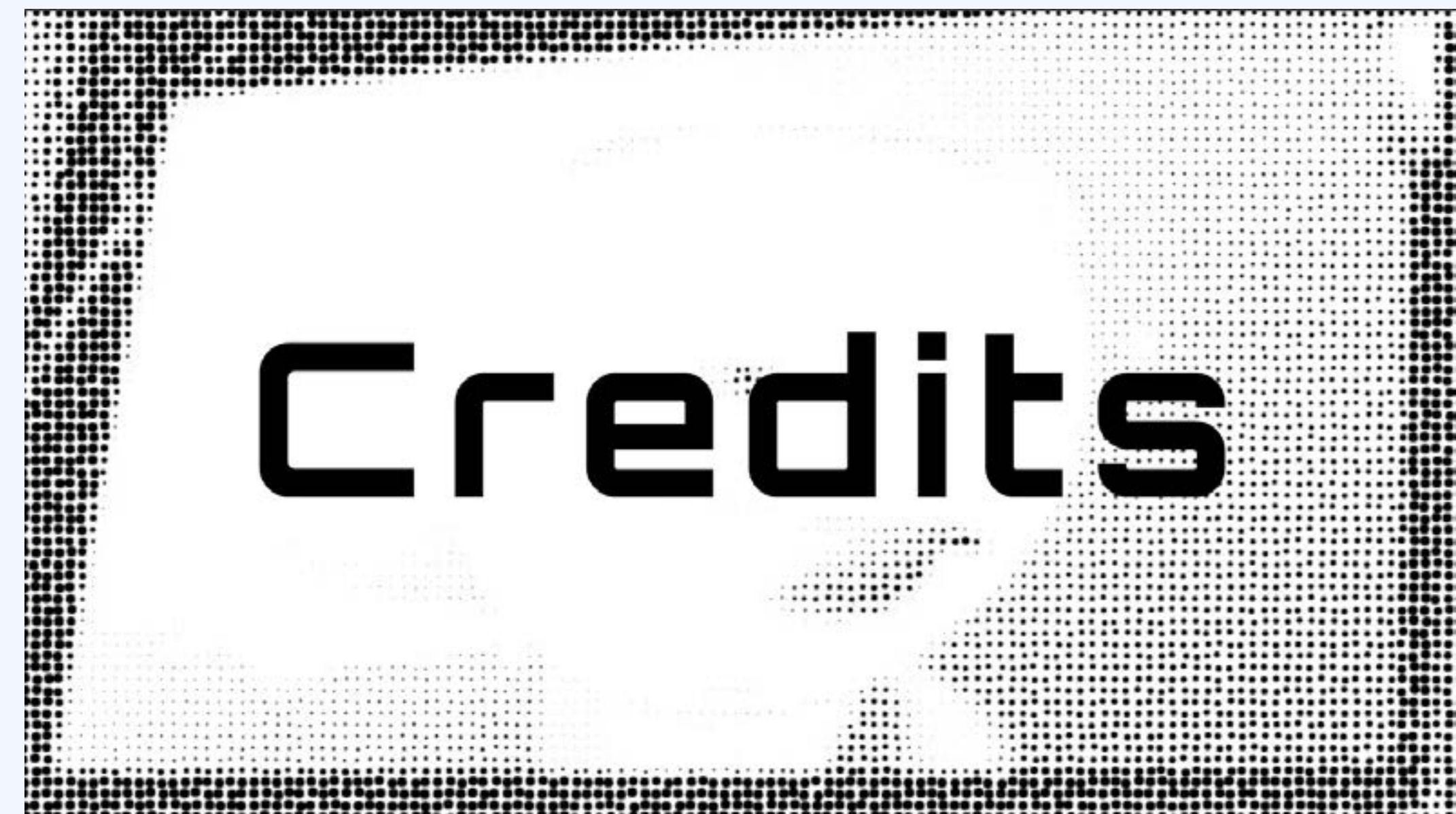
Interaction mixte



■ Sans cliquer de la souris



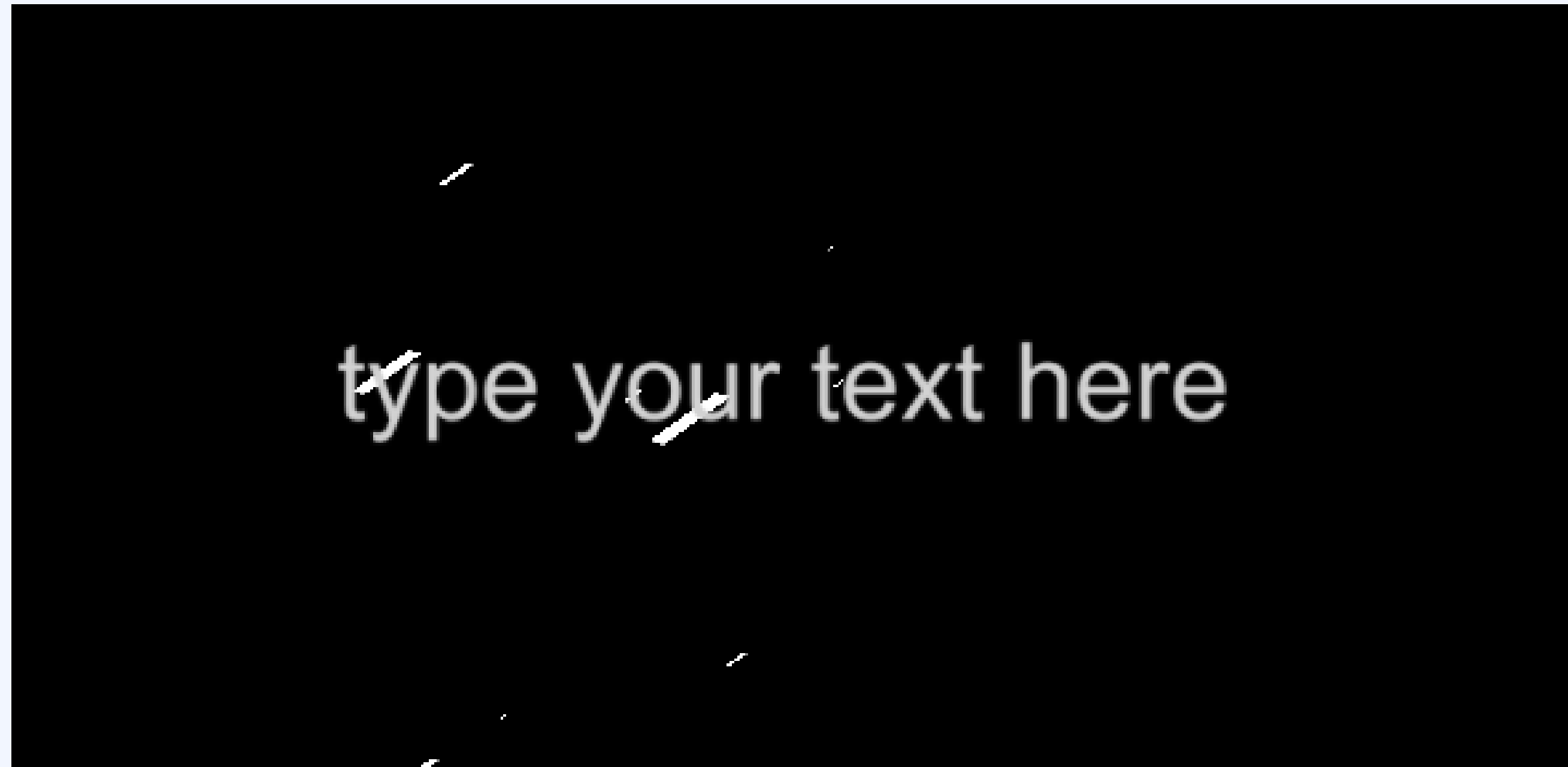
■ Avec le cliquer de la souris en prolongé



[Voir l'essai sur cables.gl](http://cables.gl)

Comme l'exemple précédent, j'ai essayé d'ajouter un arrière-plan qui vient directement d'une séquence de la série dans laquelle j'ai appliqué un effet dither/ASCII en le faisant interagir avec les crédits.

Entrée dans le générique



[Voir l'essai sur cables.gl](#)

J'ai tenté de reproduire sur [cables.gl](#) l'idée de rentrer dans le générique avec une entrée de texte au choix, selon ce que la personne écrit, l'utilisateur pourrait avoir un scénario différent.

Recherches Graphiques 

Création typographique pixélisée

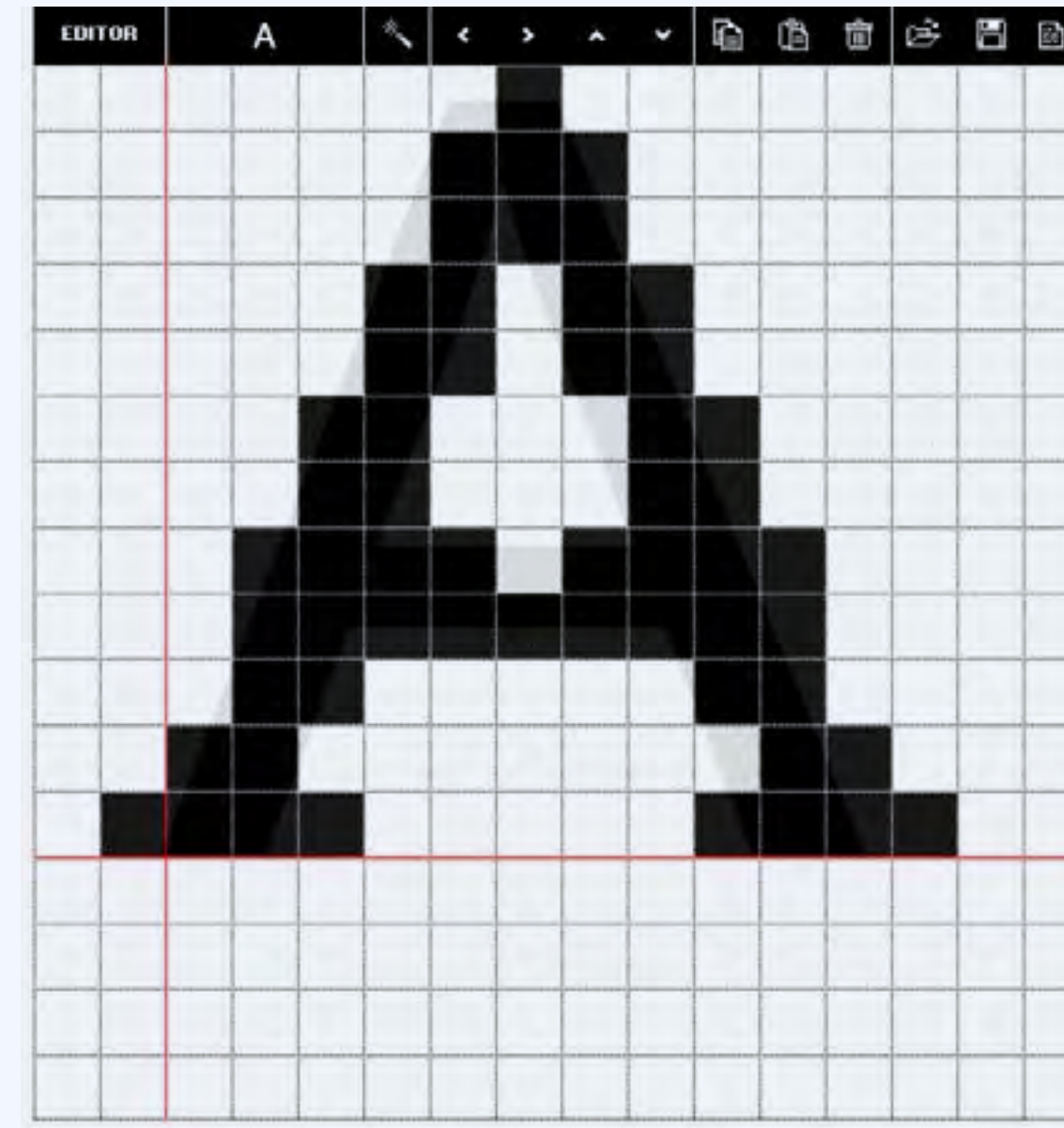
MirrorPixel

Aa Bc Cc Dd Ee Ff Gg Hh

Ii Jj Kk Ll Mm Nn o o Pp Qq

Rr Ss Tt Uu Vv Xx Yy Zz

1234567890;:!"' .ë"(-ë _

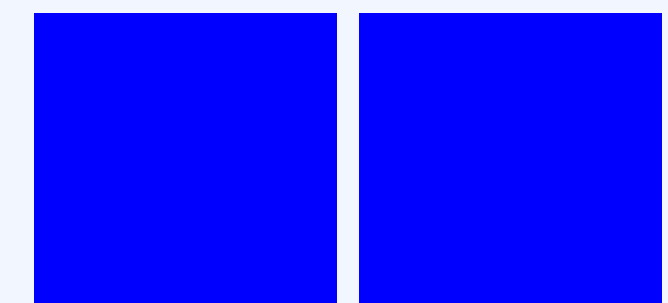


[create bitmap font web](#)

Bas de casse :



Capitale :



Afin de construire au mieux une typographie adaptée pour lire les crédits, j'ai tenté de construire une typographie pixélisée, à l'aide d'un site web nommée : pentacom (bitfontmaker2). à travers cette construction de caractère, j'ai voulu exprimer un contraste entre la bas de casse et la capitale, dans le but de montrer une barrière entre l'humain et la technologie.

Recherche d'apparition des crédits



Voir l'essai animé dans le dossier sur le drive

Dans un premier temps, j'ai pensé l'apparition des crédits comme un texte pixélisé qui devient plus net, afin de garder cet aspect digital.

Recherche d'apparition des crédits



Directed ◉ ◉
◉ ◉ ◉ ◉ ◉◉◉◉ ◉



Directed by
Sam Miller

Voir l'essai animé dans le dossier sur le drive

Pour cette apparition, j'ai repris l'idée du générique actuel, dans un effet de Decode, il peut signifier la recherche, le développement, mais aussi un flux de données en activité.

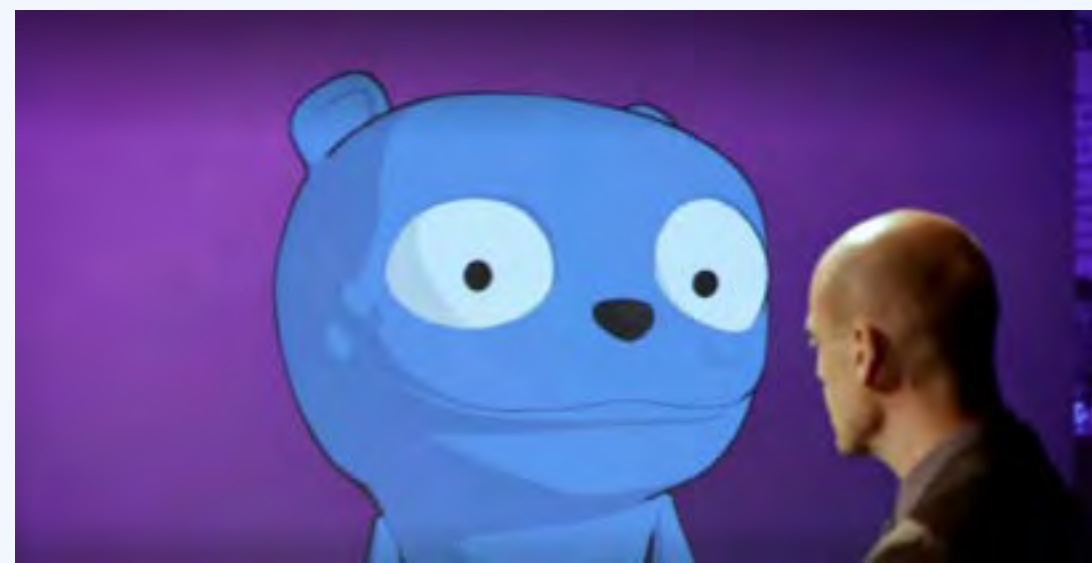
Traitement graphique des crédits



[Voir l'essai animé dans le dossier sur le drive](#)

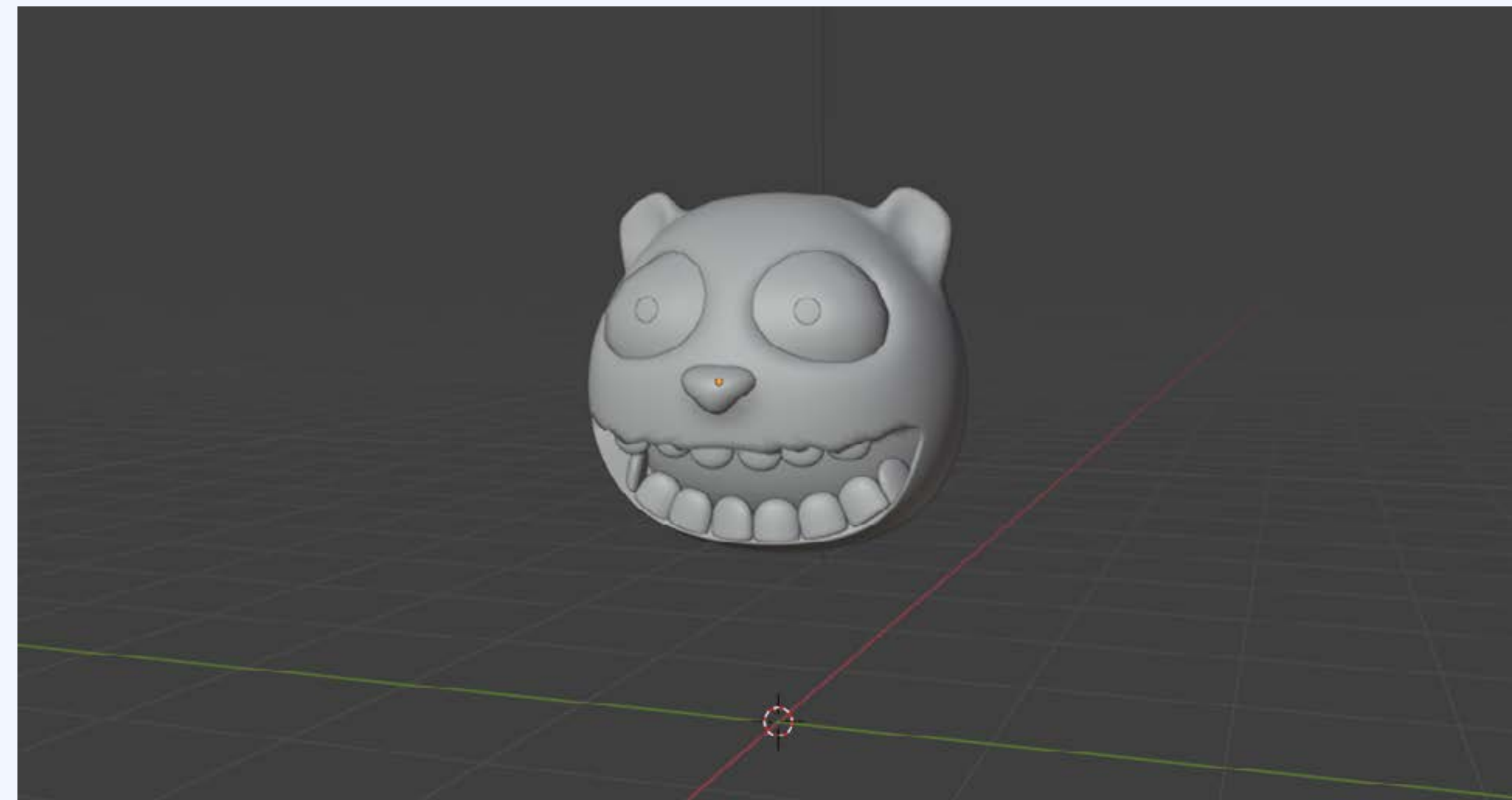
J'ai commencé à réfléchir comment les crédits transitionnent entre l'un et l'autre à certains endroits. J'ai aussi appliqué des effets de lueur pour rappeler la lumière de l'écran.

Références du récit

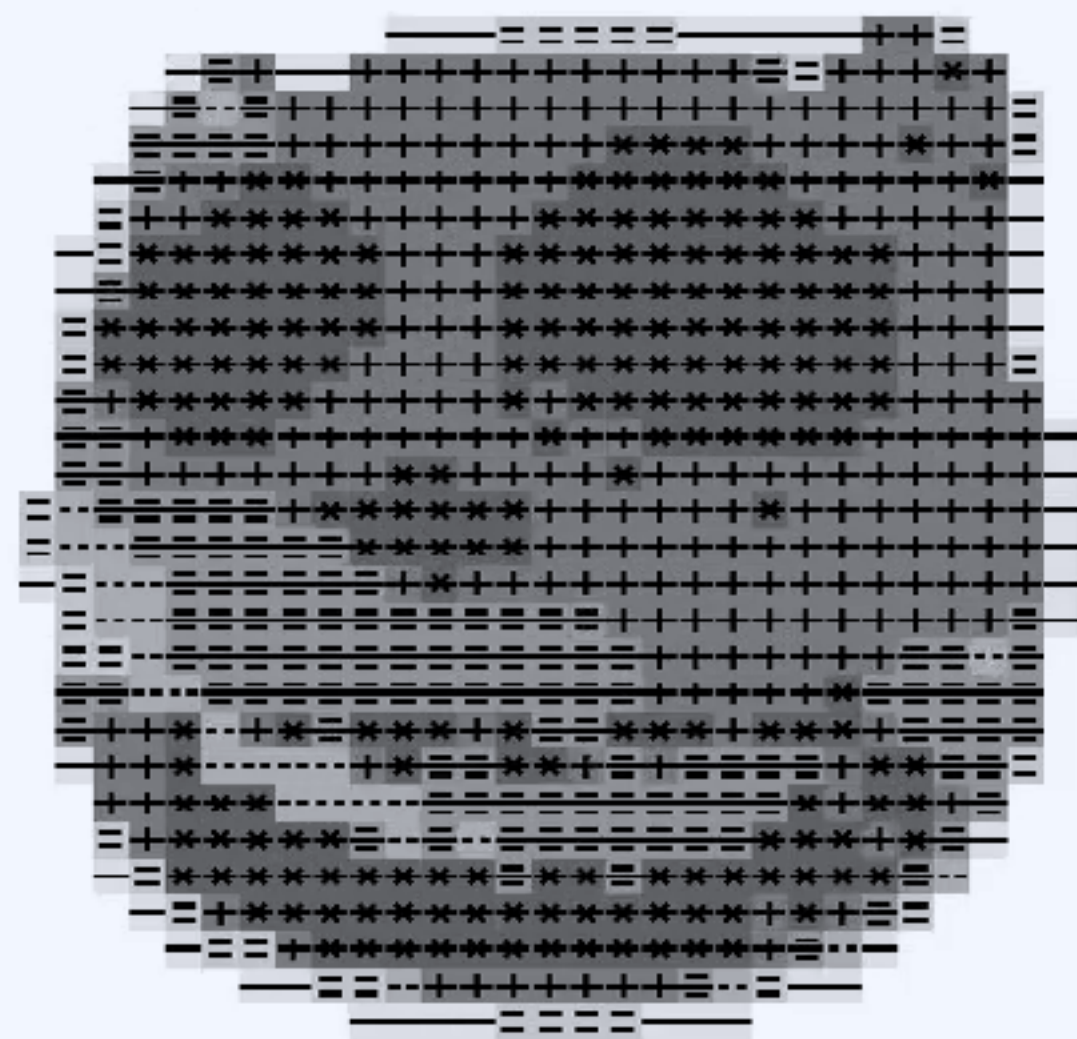


*La mascotte Waldo, masque l'identité humaine et s'autorise à dire des injures dans le domaine politique.
S02 ep 3 : The Waldo Moment (Black Mirror)*

Les références à l'épisode de la série sont des moments clé de l'interaction, ils sont nécessaires au bon déroulement du générique. Pour imaginer à quoi, les éléments figuratifs fonctionnent, j'ai pris une mascotte d'un épisode de Black Mirror que j'ai reproduit en 3D pour ensuite lui appliques des effets de pixels ou dither.



Traitement graphique de ces références

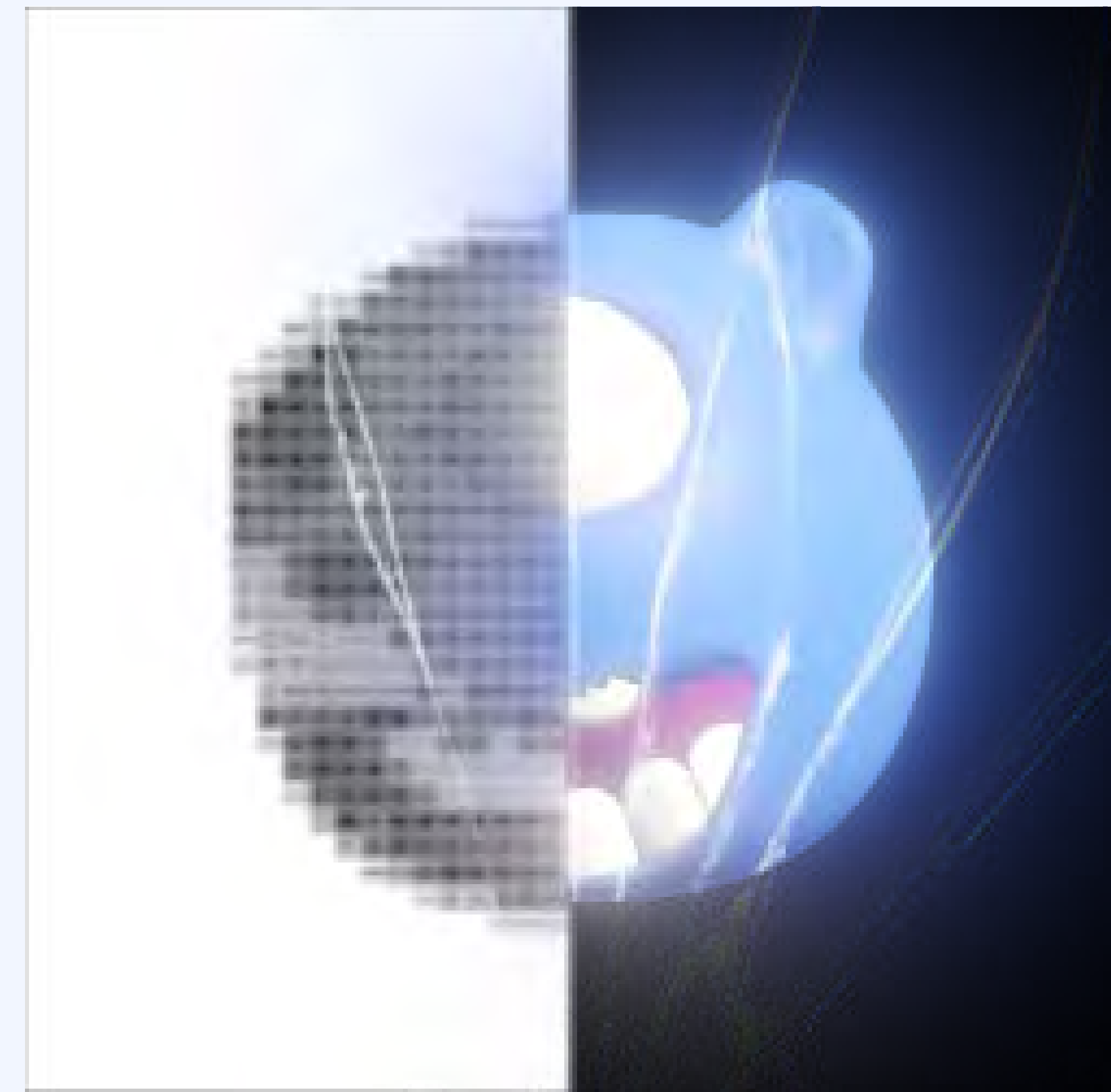


Voir l'essai animé dans le dossier sur le drive

Ici, j'ai tenté plusieurs traitements graphiques autour de l'ASCII tirée directement de ma modélisation 3D précédente. Celui de droite crée un bruit, un flou numérique, caractérisé par de petits points noirs. Pour créer ces effets, j'ai utilisé le site web toooooools.app qui répertorie différents types d'ASCII, ayant tous la particularité d'être ajusté selon la préférence.



Hybridation



[Voir l'essai animé dans le dossier sur le drive](#)

Après une première approche graphique en ASCII, j'ai cherché à approfondir le traitement visuel à travers la couleur et un effet de mosaïque, inspiré du pixel, réalisé sur After Effects. J'y ai également intégré la forme en 3D afin de créer une forme d'hybridation entre le numérique et le volume. L'ajout d'une texture de fracture vient perturber cette surface pixelisée : elle agit comme une révélation. Derrière l'apparence construite de la mascotte, se dévoile alors une face cachée, suggérant son impact négatif sur la société humaine. J'imagine que la révélation de cette face serait faite avec une interaction par le click ou de survole.

Arrière-plan

■ Brouillard Neuronale, l'activité cérébrale, le comportement humain

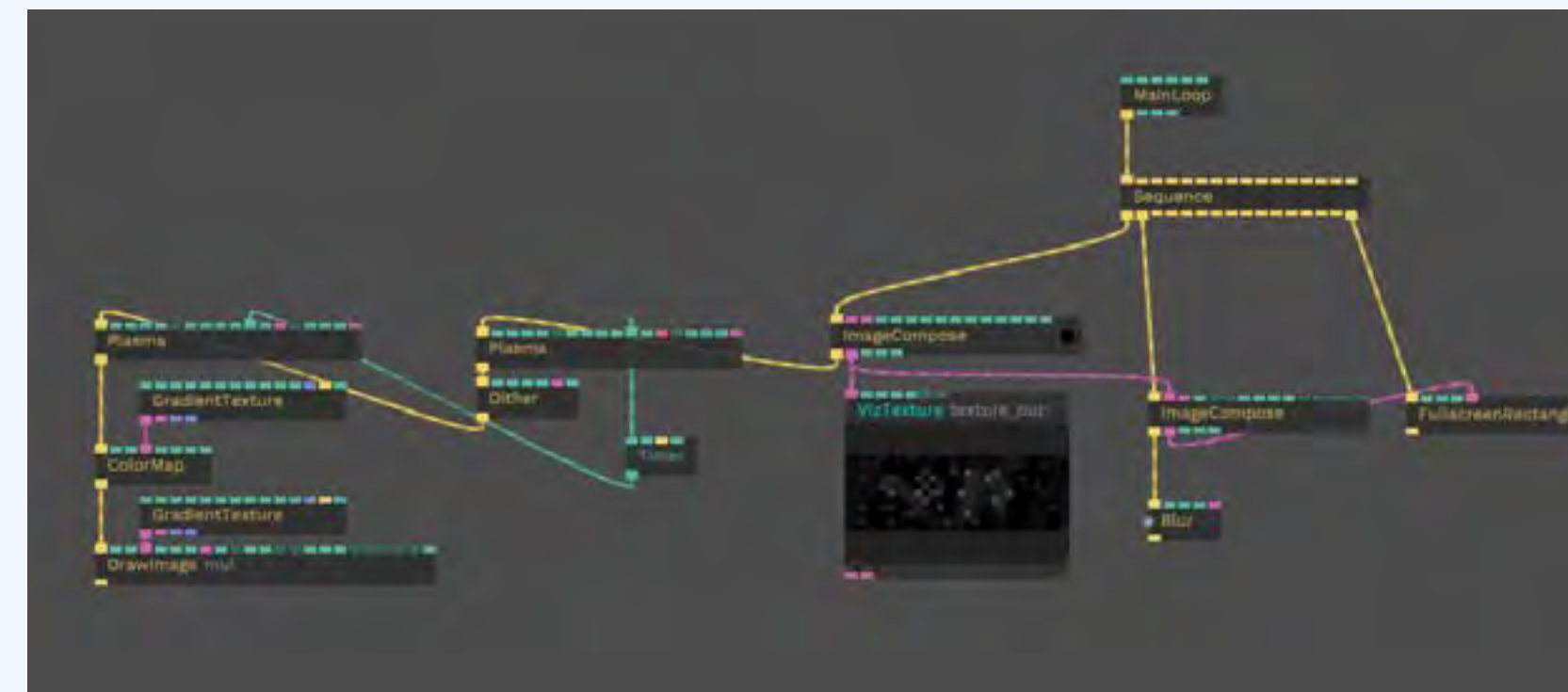


■ Brouillard Neuronale pixelisé



[Voir l'essai sur cables.gl](#)

Au lieu d'opter pour un fond noir uni, j'ai expérimenté des fonds qui pourraient accompagner ou révéler certaines références de la série. Ici, j'ai expérimenté ici un moyen de représenter l'activité cérébrale ou nos choix, nos pensées, sont sans cesse en activité. Elle fait référence au choix que l'on décide de faire avec la technologie, ce qui nous amuse, nous distraits.



Arrière-plan

■ grille, espace numérique



■ espace, grille numérique dans une profondeur



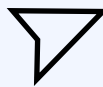
Cette fois-ci, toujours avec des tons sobres, j'ai tenté créer un espace numérique, ou l'on pourrait imaginer que chaque petite case pourrait révéler des choses lors de l'interactivité.

La suite ?



La prochaine étape de ma conception sera d'affiner mon langage graphique, et de proposer une pré-maquette complète avec un ou deux éléments d'interactions que j'ai exploré précédemment dans le but d'affiner par la suite de ces choses, les éléments graphiques, ou de l'enrichir.

Générique interactif



Recherches libres