

Alphasie



MARCHE Lucie
MADA 3 Groupe B
DNMA De Cinéma
d'Animation
2021-2022

SOMMAIRE

SYNOPSIS 1

NOTE D'INTENTION 2

BIBLE GRAPHIQUE 4

PERSONNAGES 4-6

DÉCORS 7- 11

NOTE D'INTENTION SON 12

INTENTION 12

DÉCOUPAGE 13

SYNOPSIS

Deux amis A et B ont une conversation tout à fait normale. D'un coup, A se met à oublier un mot qu'il voulait dire. Nous allons entrer dans sa tête et arriver d'abord dans le zoocabulaire, un endroit où tous les mots sont gardés, tous sauf un qui s'est échappé de sa cage. Heureusement, un petit bonhomme est chargé de surveiller les mots et s'en va à la recherche de celui qui a disparu. Il l'aperçoit au loin et se met à le poursuivre.

Pendant ce temps, B essaye d'aider A en lui posant des questions afin de lui faire rappeler ce mot. Cette discussion va influencer les évènements qui se produisent dans la tête et vont parfois amener des obstacles. De manière consécutive, le bonhomme et le mot vont se courser à travers la mémoire, puis les neurones au fur et à mesure que A tente de réfléchir. Alors que A était sur le point le trouver le mot et le bonhomme de l'attraper, ce dernier fait un faux pas et tombe dans le vide : le mot s'en va pour de bon, il est perdu.

Après que B soit parti et que la journée passe, A regarde son téléphone ou fait une activité pas du tout en rapport avec la conversation précédente. Dans le zoocabulaire, le bonhomme surveille mais il est épuisé et se sent abattu. Soudainement, sortant de nulle part arrive le fameux mot perdu, faisant sursauter au passage le bonhomme, et A qui se rappelle d'un coup du mot qu'il cherchait.

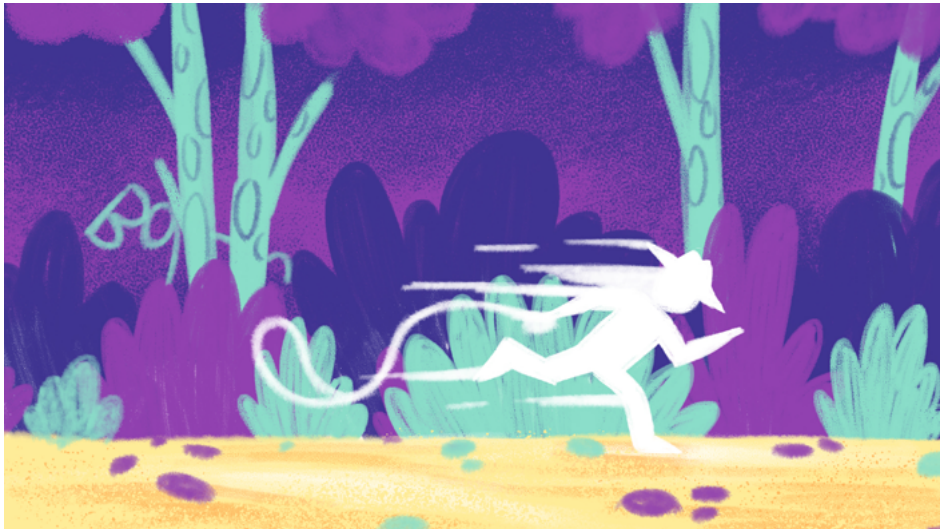
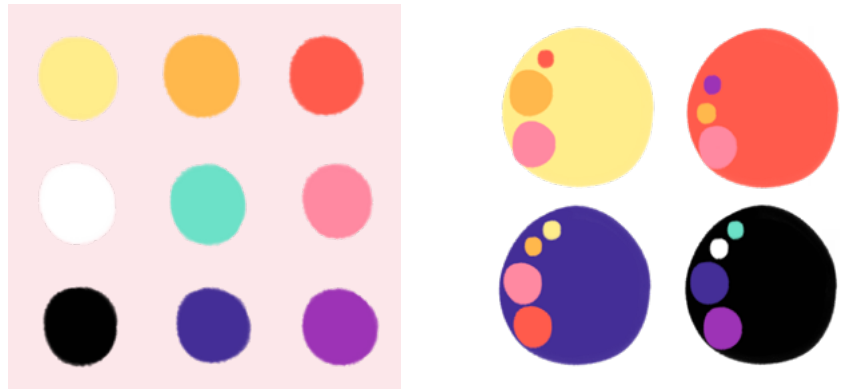
NOTE D'INTENTION

L'idée de base de ce film est de montrer une situation familière qui peut arriver à n'importe qui et à laquelle on peut s'identifier facilement. Ici, la situation en question est d'oublier un mot précis lors d'une conversation.

Ce film sera pour moi une occasion de m'essayer à des choses qui ne me sont pas familières et qui me paraissent complexes : la comédie, l'animation dynamique style cartoon, l'histoire qui se passe principalement dans la tête de quelqu'un....

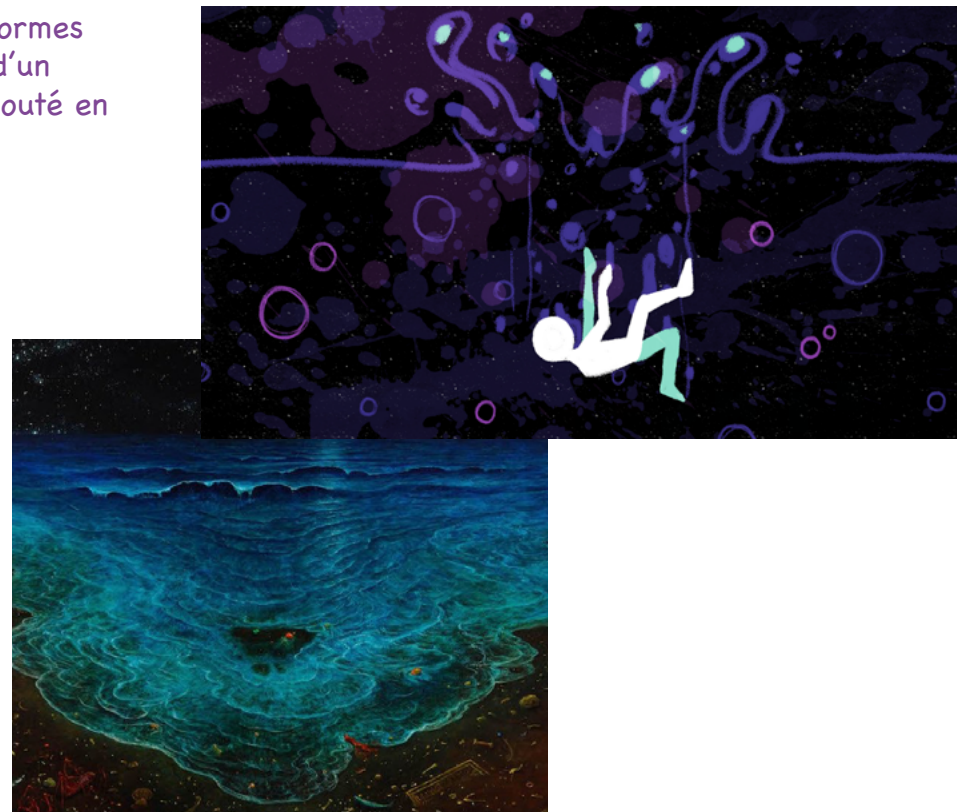
Les éléments mis en avant dans ce court-métrage seront :

- L'utilisation des couleurs via une palette réduite (8-10 couleurs) qui sera exploitée de manière différente selon le décor montré. La proportion de chaque couleur changera et telle couleur servant de fond dans l'un sera la couleur d'accent dans un autre etc.



- La simplicité du style graphique, qui sera de la 2D numérique se basant sur 2 textures principales : la craie/pastel et les taches d'encre/de peinture, la première étant utilisée majoritairement en tant que pinceau et la deuxième en incrustation légère pour décorer les zones homogènes.

- L'inspiration surréaliste des décors, qui restent simples mais contenant des formes ou une perspective intrigante, avec un arrière-plan basique. Ici, l'impression d'un espace vaste est assez important. Le hasard peut être un élément qui sera ajouté en petites touches au niveau des formes.



Inspiration : Salvador Dali
«The Enigma of Desire»



Inspiration : Marcel Caram
«O' Elephante»

- Le contraste entre les scènes calmes et les scènes d'action. Les scènes de dialogue seront très peu animées ou en faux-fixe tandis que les moments de poursuite seront très dynamiques, impliquant du squash & stretch ou autre déformation (smear ?)

BIBLE GRAPHIQUE

PERSONNAGES

Les deux personnages (un garçon, une fille) sont deux jeunes adultes, amis depuis quelques années qui se voient souvent.

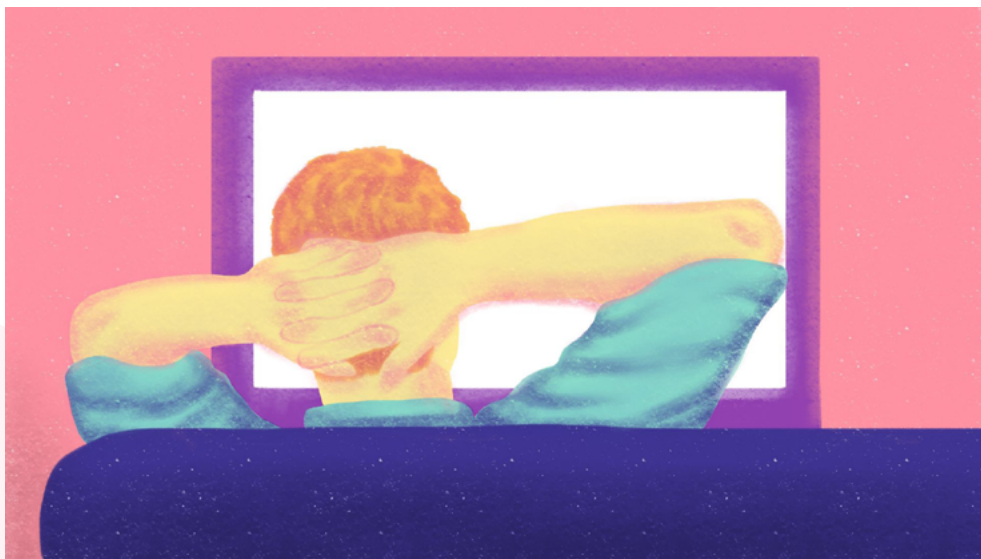
Chacun aura sa couleur afin de l'identifier même dans les gros plans

Leurs détails du visage, des mains ou autre partie du corps ne seront détaillés que lors des gros plans

Jamais on ne verra les personnages de plein pied ni de face.



1re version, tirée du séquençier



1er tests graphiques

LE CHASSEUR

- Ce personnage n'a pas de nom, on le surnomme donc le chasseur
- C'est la représentation physique et humanisée de la réflexion/la pensée du personnage en aphasie
- C'est basiquement une silhouette blanche, sans traits particuliers
- Dans une situation où sa pose implique un chevauchement de ses jambes ou ses bras, le membre situé en arrière sera mis en couleur pour faciliter la lisibilité de la pose



LES ANIMOTS

- Il s'agit de mots en forme d'animaux, qui résident dans le zoocabulaire.
- Ils sont de différentes tailles et morphologies selon leurs lettres.
- Leurs lettres se déforment lors de leurs mouvements, notamment leur marche ou course.
- Leur vue sera le plus souvent de profil pour pouvoir lire le mot. En se tournant dans l'autre sens, le mot sera vu en miroir.



DÉCOR : SALON

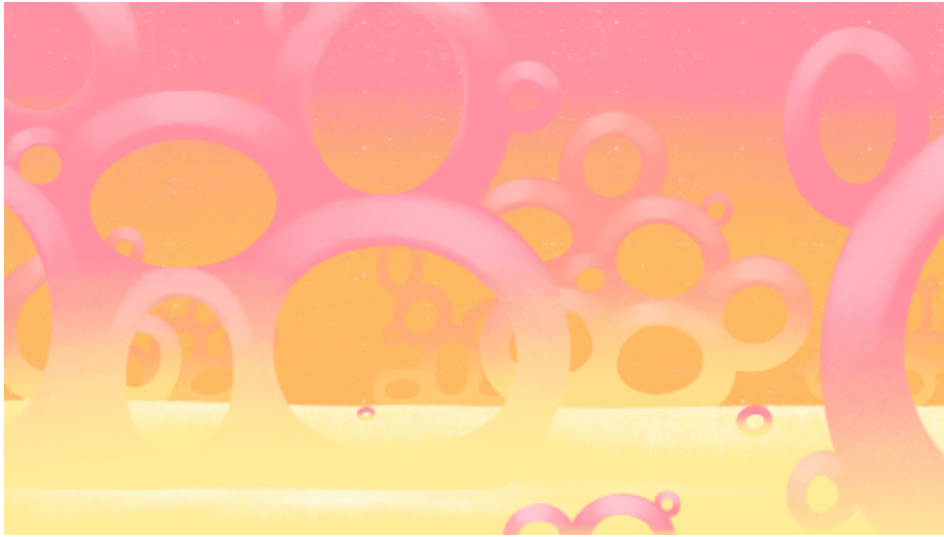


Version couleur 1



Version finale

DÉCOR : ZOOCABULAIRE



Autre vue du zoo



Version finale mode nuit



Version finale, version utilisée en travelling

DÉCOR : MÉMOIRE



Version 1



Version 2



Version 3



Version finale

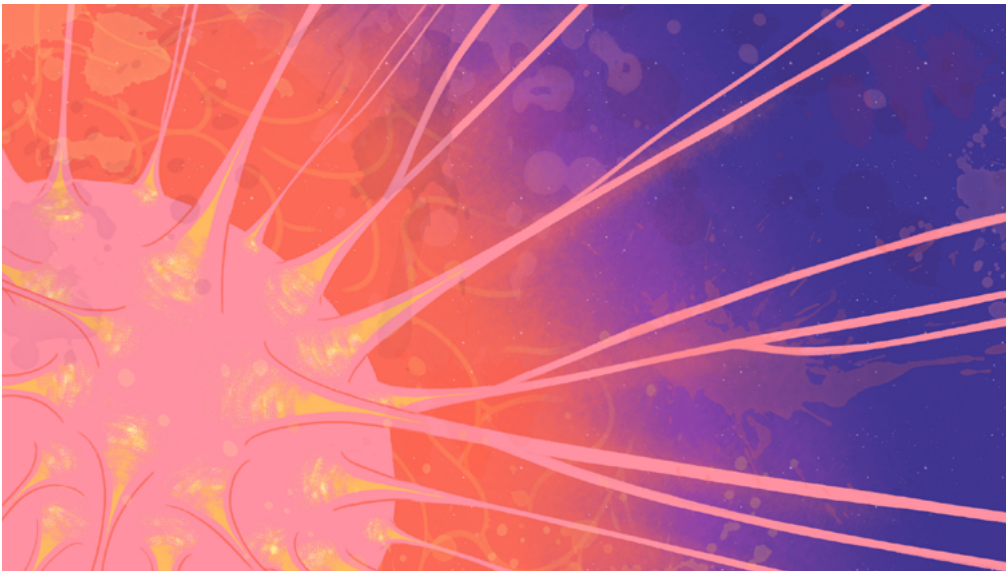
DÉCOR : TRANSITIONS



Transition zoocabulaire / mémoire

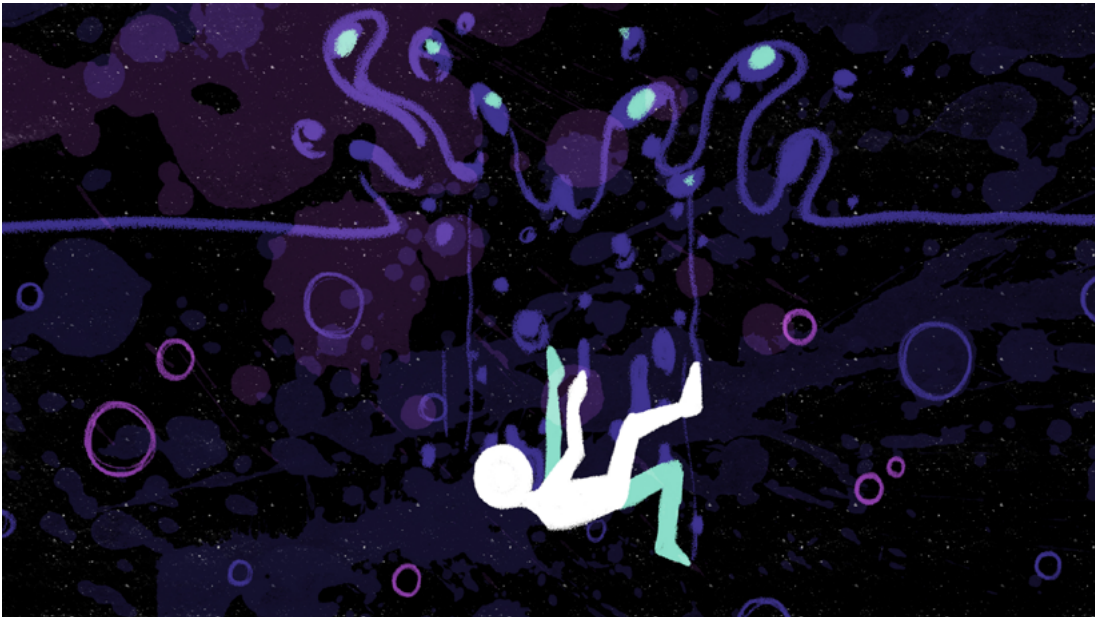


Transition zoocabulaire / mémoire, 2eme vue



Transition mémoire / neurones

DÉCOR : NEURONES / VIDE



Relation entre les neurones et le vide

NOTE D'INTENTION SON

INTENTION

Ce court-métrage étant de nature comique, le son se doit de souligner cet aspect et compléter les actions montrées à l'image. Idéalement, le son se composerait d'une piste de dialogue, une bande son avec la musique et un ensemble de bruitages.

Le dialogue serait la partie la plus importante qui prendrait majoritairement le dessus sur les autres pistes. A noter cependant que les personnages participant au dialogue ne sont pas les personnages principaux. Il est donc prévu d'étouffer le dialogue dans les scènes dans la tête afin à la fois de souligner le changement d'espace et la conservation de la diégèse. Il servira également de raccord son entre les différentes scènes.

Pour la musique, elle varierait entre les moments de dialogue ou les moments «calmes » et les séquences de poursuite pleines d'action. En d'autres termes, la musique accompagnerait les actions du petit personnage (le personnage principal) à l'intérieur de la tête. Elle restera extradiégétique.

INSPIRATIONS

Pour la musique / les bruitages :

Bip Bip & Coyote : https://youtu.be/U_vtC8e92OQ

Tom & Jerry : <https://youtube.com/watch?v=jnzDRZTadAo>

Pour les scènes d'action :

Plinkett's list song : <https://youtu.be/azmpSVm8f-8>

Bob l'Éponge : <https://youtu.be/F9k0WKLYXzE>

Pour la scène d'investigation :

Sneaky Adventure : <https://youtu.be/E9Tg8fpUph4>

Umbrella Pants : <https://youtu.be/RGYFaSqTwIO>

DÉCOUPAGE

Pour faire un découpage simple des différentes parties du film et les «variations» envisagées, cela donnerait :

Séquences	Intro, scènes de dialogue	Scène d'investigation	Scènes de poursuite	Scène « sous l'eau »	Ellipse, Scène calme dans la soirée	Fin, crédits
Dialogue	In	In/Hors-champ	Hors-champ	Absent, Hors-champ (juste à la fin)	X	X
Musique	Calme	Calme, mystérieux	Dynamique, de plus en plus rapide	Partie la plus calme, Ambiance sonore sous-marine	Calme, Sons d'ambiance d'intérieur	Générique de fin ?
Bruitages	X	In	In (fourni)	In	In	X