

#gr2

#briefing

#Q2

## Visual Music

- Visual Music
  - Informations sur le projet
  - Cahier des charges et description
    - Présentation
      - Lieux de tournage
        - Parcours et enchaînement des séquences
      - Contraintes
      - Animation
      - Éléments de réflexion pour la réalisation du projet
    - Processus
    - Cours concernés par le projet
    - Logiciels utilisés
    - Objectifs artistiques, techniques et pédagogiques
    - Paramètres techniques
    - Échéance

### 1. Informations sur le projet

| Professeurs           | Cible           | Période      |
|-----------------------|-----------------|--------------|
| M. Broidioi, D. Mathé | BAC 2 Graphisme | Q2 2019–2020 |

**Information importante** : ce projet sera développé conjointement dans les cours d'atelier **Mathé** et **Broidioi-Mathé** (1 seul projet pour les deux cours).

### 2. Cahier des charges et description

#### 2.1. Présentation

Réalisation d'un clip vidéo mélangeant prises de vues réelles et interventions graphiques animées en 2D et 3D, sur base d'une bande son choisie collectivement en début de projet.

*Tournai* sera le cadre principal du clip vidéo : différents espaces emblématiques de la ville serviront de base pour l'incrustation des éléments graphiques.

L'objectif de ce projet est de rendre la musique et le rythme **visuels**, tout en exploitant les caractéristiques spatiales de la ville de *Tournai*. Celle-ci doit être **magnifiée** par des choix de cadrage pertinents (et graphiques), ainsi qu'un étalonnage (réglage des couleurs) réfléchi. Bien que *Tournai* soit une ville au patrimoine pluriséculaire, la finalité du clip doit être **moderne** et **audacieuse**.

La musique a un rôle **majeur** dans ce projet : c'est elle qui "pilote" les éléments graphiques, et en déterminera le rythme.

Chaque groupe sera responsable d'un plan (ou d'une mini-séquence). Tous ces plans seront montés pour former le clip final.

### **2.1.1. Lieux de tournage**

- Saint-Luc
- Zoning industriel (Froyennes)
- Moulin à eau (Froyennes)
- Gare
- Parvis de la Cathédrale
- Grand Place
- Carrière de l'Orient
- Parc (Bastions)
- Parc (Hôtel de Ville)
- Jardins de la Reine
- Silos des Bastions
- Parc d'éoliennes (Saint-Maur)
- Maison de la Culture
- Mont Saint-Aubert
- Musée des Beaux-Arts
- Musée d'Histoire Naturelle
- Zoning industriel (Orcq)
- Abords de l'Escaut, Chemin du Halage (fours à chaux - nouveau passage, Antoing)
- Ancienne briquetterie (Ère)
- Tour Henri VIII
- Monument des Vendéens
- Naiade (rue de Pont)
- Palais de Justice

- Place Saint-Pierre, piétonnier
- Piscine de Kain
- Place Crombez

L'attribution d'un lieu à chaque groupe se fera en classe. La décision finale reviendra aux professeurs.

#### 2.1.1.1. *Parcours et enchaînement des séquences*

Une notion de **parcours** doit être perceptible dans le produit final. Concrètement, cela signifie que les plans concernant des lieux voisins doivent pouvoir s'enchaîner, un peu comme un cadavre exquis visuel. Ce qui implique, de fait, **une concertation régulière** pour s'assurer que les séquences s'articulent correctement entre elles.

Dans ce sens, il s'agit également d'un travail de groupe à l'échelle de la classe !

#### 2.1.2. **Contraintes**

- Travail en **binôme** (choisi par les professeurs)
- Concertation régulières avec l'ensemble de la classe
- Repérage photo **obligatoire** et propositions de cadrage (constitution d'un dossier de pré-production)
- Conception **obligatoire** d'un storyboard<sup>1</sup> et d'une maquette pour valider le traitement visuel (et technique) du plan à réaliser
- Recherche d'une palette de couleurs qui servira de base à l'étalonnage (ambiance) du plan
- Utilisation **obligatoire** de la 3D

#### 2.1.3. **Animation**

L'animation des éléments graphiques sera réalisée à l'aide d'**After Effects** et de **Cinema 4D**. Le compositing final sera réalisé dans **After Effects**, et le montage sera effectué dans **Premiere Pro**.

#### 2.1.4. **Éléments de réflexion pour la réalisation du projet**

- Analyse de la musique, du rythme, de l'impact sonore : comment souhaitez-vous les *traduire* visuellement ?
- L'animation apporte-t-elle un *sens* à votre séquence ? Quelle émotion ou sentiment doit se dégager de votre séquence ?
- La composition de votre plan de base est-elle *pertinente* ? Laisse-t-elle la place à une intervention graphique ? Y a-t-il de la *réserve* ?
- *Qu'apporte à votre plan* le lieu choisi ? A-t-il les *qualités spatiales* nécessaires à la création d'une image intéressante d'un point de vue photographique ?

- Vos éléments graphiques sont-ils pertinents visuellement ? Comment *transgressent-ils* l'espace ? Comment *interagissent-ils* avec lui ?
- Les mouvements de caméra sont-ils *nécessaires* ? Qu'est censé *raconter* le plan ?

## 2.2. Processus

1. Constitution des groupes
2. Choix de la bande-son (travail collectif) : celle-ci devra être libre d'utilisation (licence du type Creative Commons)
3. Analyse de la carte de Tournai et choix des lieux de repérage (travail collectif)
4. Phases de test, apprentissage de la captation vidéo
5. Repérage et constitution d'une documentation photographique
6. Attribution d'un lieu à chaque groupe
7. Soumission d'idées, présentation de maquettes et d'un storyboard réalisés sur la base de documents photographiques
8. Analyse technique : moyens nécessaires à la réalisation du plan
9. Phase de production I : réalisation de la prise de vue vidéo sur base des éléments validés (cadrage, composition de l'image, choix de l'ambiance lumineuse, etc.), prémontage
10. Phase de production II : réalisation des interventions graphiques et incrustation dans la vidéo

Ces phases seront entrecoupées de plusieurs étapes de contrôle (vérification que tout est au point).

Ce projet implique une mobilité, tant créative que physique : **organisez-vous** pour pouvoir vous déplacer, et une fois vos idées concrètement établies, **planifiez votre séance de tournage**.

## 2.3. Cours concernés par le projet

Le travail sera réparti entre deux cours d'atelier :

- Le cours du **lundi** (Mathé) servira de soutien technique
- Le cours du **vendredi matin** (Broidioi/Mathé) sera principalement consacré au contrôle artistique du projet (mais pourra aussi ponctuellement gérer l'aspect technique)

## 2.4. Logiciels utilisés

- **Adobe Photoshop**
  - Pour la création de ressources graphiques et la réalisation de la maquette

- **Adobe After Effects**
  - Pour l'animation 2D et le *compositing* des éléments graphiques
- **Maxon Cinema 4D**
  - Pour la création d'éléments 3D destinés à être intégrés dans le clip
- **Adobe Premiere**
  - Pour le montage des séquences

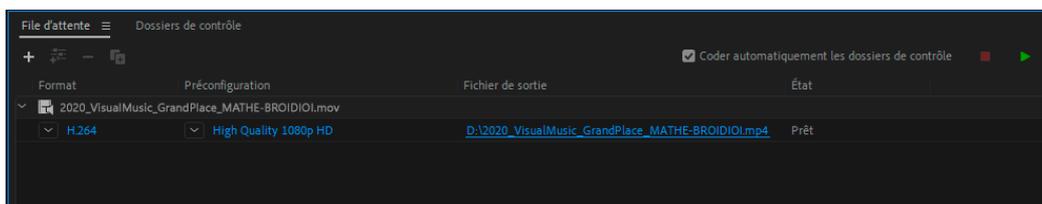
## 2.5. Objectifs artistiques, techniques et pédagogiques

- *Consolider* les compétences développées dans les projets réalisés au premier quadrimestre
- *Apprendre* à associer images en prise de vue réelle et éléments graphiques réalisés par ordinateur (ou numérisés depuis une source non numérique)
- *Utiliser* les moyens de la photographie pour réaliser une captation vidéo de qualité (cadrage, lumière, gestion de l'espace, etc.)
- *Développer* le sens graphique, *maîtriser* des moyens de création modernes
- *Être à l'écoute*, être capable de *traduire visuellement* une émotion, un ressenti, une vibration, une ambiance sonore
- *Comprendre* les notions de transgression, d'occupation de l'espace
- *Être capable* de travailler en tandem, de se *répartir* les tâches de manière optimale, d'être *réceptif* aux opinions, d'être *moteur*

## 2.6. Paramètres techniques

- Dimensions de la vidéo : *1920 x 1080 pixels (HDTV 1080 25)*
- Format des pixels : *carré (ratio 16:9)*
- Cadence : *25 images par seconde*
- Durée : *0:00:10:00 (10 secondes)<sup>2</sup>*
- Nom du fichier : *2020\_VisualMusic\_Lieu\_NOM1-NOM2.mp4*
  - Exemple : *2020\_VisualMusic\_GrandPlace\_MATHE-BROIDIOI.mp4*

L'exportation devra être effectuée, de préférence, avec **Adobe Media Encoder**, à l'aide du format *H.264* et de la préconfiguration *High Quality 1080p HD*.



## 2.7. Échéance

Le projet doit être finalisé pour la fin du mois de mai, et sera présenté au jury de juin.

- 
1. Le storyboard doit être réalisé à partir de photos (sur lesquelles peuvent éventuellement figurer des dessins représentant l'idée d'intégration graphique) ; il ne peut pas se présenter sous la forme d'un storyboard uniquement dessiné.
  2. Lors du montage final, il est possible que certains plans soient raccourcis ou redécoupés, pour le bien du rythme du clip.