

NOTE D'INTENTION DE REALISATION

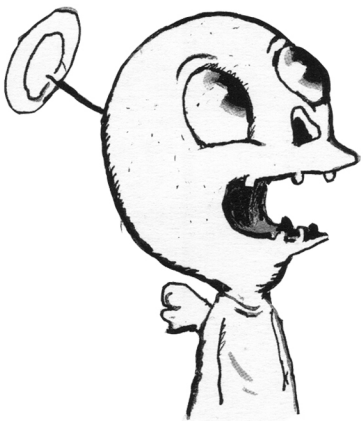
Artistique :

Au cœur de la réalisation de ce film se trouve la question de l'adaptation de l'univers graphique fort, sombre et grinçant de la bande dessinée « Death Club ». Parmi les caractéristiques de cet univers se trouve un entrelacs de références graphiques ou de genres spécifiques qu'une mixité de techniques autour de la marionnette animée image par image devra pouvoir restituer.

Cela se caractérise par un design visuel stylisé, proche du cinéma des années 50, 60, sans pour autant que l'action se déroule à cette époque précise, cela reste une direction artistique qui nous permettra d'installer un style visuel fort, de faire des choix au moment de l'élaboration des designs.

Le découpage des séquences, rythmé pour laisser naître des espoirs et aboutir inexorablement à la catastrophe, à l'accident, mais surtout au pire. Cela implique une construction du découpage qui permette au spectateur de passer du rire à l'effroi. Cela fonctionne principalement de façon picturale, par la composition des plans, leur durée, et ce qu'ils suggèrent.

C'est aussi accompagné par une musique qui donne un ton, parfois à rebrousse poils. Elle est annonciatrice, ou souligne le drame à l'image sur un ton souvent ridicule et désespéré. Ce travail sera assuré par une musique originale composée par Olivier Bernet. Il connaît parfaitement l'univers de Winshluss, car il a réalisé les musiques originales de ses différents courts métrages, mais aussi de « Persépolis », de « Poulet aux prunes », ou plus récemment de « The voices » de Marjane Satrapi.



Enfin, cette histoire particulière se déroule dans les mondes parallèles des vivants et des morts. Ce dernier étant traité en noir et blanc à l'image, et celui des vivants en couleur. Les teintes des deux personnages principaux resteront en noir et blanc. Quand ils seront en présence des vivants, la mort, père et fils seront légèrement teintés. Les couleurs du monde des vivants seront rabattues, ternes, afin de ne pas trop appuyer le contraste entre les deux univers et les laisser se côtoyer plus harmonieusement.

NOTE D'INTENTION DE RÉALISATION

Technique :

La technique principale de ce film est l'**animation de marionnettes**, à laquelle viennent se mixer la **3D**, l'**animation 2D** et un travail spécifique de compositing et de décors mixtes dont les détails sont exposés ci-dessous:

Les marionnettes : La plupart des marionnettes seront fabriquées sur des bases de squelettes articulés en rotules, habillés de silicone souple pour leur garantir un rendu fin et aisément animable.

Les visages du père et de son fils seront élaborés en amont de la fabrication en **modélisation 3D**, afin de maîtriser l'ensemble de leurs expressions. Nous pourrons ainsi tester leur animation avant de lancer leur fabrication sur des **imprimantes 3D**. De cette façon, la richesse des expressions, nécessaires pour palier à l'absence de dialogues, sera à la hauteur des situations rencontrées au cours du récit.

Les pupilles du fils seront animées en post production afin de leur donner la mobilité et l'animation (notamment lorsqu'elles changent de taille) nécessaires. Ces dernières sont assez grandes et jouent un rôle important en terme d'expressivité. Nous souhaitons les contrôler au mieux afin de faire bénéficier au personnage la subtilité de jeu dont il aura besoin.

Par ailleurs, les deux protagonistes principaux seront en suspension dans les airs. Concrètement, cela va nous obliger à placer les marionnettes sur des supports articulés (rigs) qui permettront leurs déplacements dans l'espace. Pour chaque plan, une image du décor seul sera filmée avant la phase d'animation. Cette image (ou clean plate) nous servira pour que les supports des marionnettes visibles à l'image soient gommés sans faire de «trous» dans le décor (voir photos jointes). Pour certaines scènes, selon leurs contraintes techniques, les personnages seront tournés directement sur fond vert pour être incrustés dans des décors mappés en 3D et composités. Cette dernière opération nécessitera d'effectuer une série de tests pour assurer la meilleure homogénéité sur l'ensemble des décors et des ambiances du film.



NOTE D'INTENTION DE REALISATION

Technique (suite) :

Les décors : Ils seront composés sur trois niveaux.

Un premier **en volume** pour y faire évoluer les personnages, gérer leurs ombres, etc...

Un second sera modélisé en **mapping 3D**. Ils pourront, à chaque fois que cela sera possible, utiliser des brosses à partir des matières directement photographiées sur les décors eux-mêmes (murs de briques; routes; etc...) afin de renforcer la cohésion de l'ensemble.

Enfin, les plans les plus éloignés seront la plupart du temps exécutés en **matte paintings** (les décors comporteront des fonds verts à cet effet), afin notamment de pouvoir donner la profondeur nécessaire aux espaces (vallée de la mort; prairie; arrières plans de la ville ou de la fête foraine), mais aussi de pouvoir animer sous after effects des ciels inspirés de photos.

Animation 2D : Deux techniques différentes viendront composer l'animation en 2D numérique.

D'une part en full animation sur le logiciel Flash (ou équivalent), des personnages secondaires seront être traités en silhouettes, en ombres chinoises pour styliser certains moments, rester suggestifs. Cela donne une liberté formelle à la réalisation, et permet d'alterner des visuels de natures différentes, de jouer avec le regard et l'imagination des spectateurs et donne plus de force visuelle lorsque c'est nécessaire.

Le petit film que l'enfant découvre à la télévision, dont le héros est un ange gardien sera, également, traité en animation 2D, et sera ensuite incrusté dans l'écran en volume au compositing.

Et d'autre part, les spectres qui s'échappent des corps des personnages décédés pour s'élever au ciel seront animés directement sur After Effect en animation de vecteur selon le principe de masque. Des scripts spécialement développés donneront aux spectres un cerné spécifique et une matière qui sera un mixe entre de l'animation en particule 3D et de la matière organique animée préalablement en volume.

NOTE D'INTENTION DE RÉALISATION

Technique (suite et fin) :

Les effets spéciaux: Ils seront réalisés à la fois en 3D, en 2D et en volume.

Les effets spéciaux numériques en particules 3D seront destinés aux fumées, aux effets atmosphériques, aux nuages, à l'eau, etc... Distillés avec soin, sans envahir l'image, ces effets permettent d'alléger le tournage en marionnettes avec des mises en place relativement lourdes et dont les résultats sont souvent aléatoires. Ici, la gestion en post production nous donnera la précision nécessaire à leur exécution.

Les effets spéciaux en volume. Nous allons animer de la matière en volume (coton, tissu, papier...) que nous incrustons, soit dans des personnages (spectres...) ou avec des masques dans de l'animation 2D (fumée...) en post-production. Cela sera déterminé au moment où le dépouillement précis du film sera effectué.

Les effets spéciaux en 2D : Ils seront utilisés pour les effets de sang (effusions, coulures) ; de larmes ; pour les mouches autour de la vache ; les drapeaux au vent de la fête foraine.

Le compositing : Cette dernière étape de la fabrication des images viendra, d'une part, assembler tous les éléments constitutifs d'un plan (animation volume, 2D, 3D, effets spéciaux et décors) et d'autres parts animer directement en masque (voir plus haut) des personnages et réaliser des effets spéciaux spécifiques (voir plus haut).

Réalisé sur After Effect le compositing ajustera les différentes parties des décors, et permettra ainsi aux éléments en volume de se fondre dans les parties dessinées en 2D. Les designs seront définis en amont de la préparation afin de s'assurer de leur cohérence et de permettre leur assemblage sans que le regard ne puisse percevoir de zones ou de parties dissemblables.



SYNOPSIS

Le fils de la Mort ne veut pas reprendre l'affaire familiale. Il a le rêve secret de devenir Ange gardien, ce qui va l'amener à déclencher une série de catastrophes. Son père devra alors le sortir de ce mauvais pas.



SCÉNARIO

SEQ_01: Ext - Vallée de la Mort - Petit matin

Le matin se lève sur la Vallée de la Mort. C'est un endroit sinistre et désertique. Le ciel gris est déchiré par de grands pics menaçants.

La brume se dissipe doucement laissant apparaître au loin une maison aux allures de pavillon de banlieue. C'est une vision étrange que cette petite maison entourée d'une palissade dans un décors aussi hostile.

SEQ_02: Int - Cuisine de la Mort - Petit matin (ambiance petit déjeuner)

Assis à la table de la cuisine, le père (la Mort) lit le Dead Town Daily en buvant son café.

Face à lui, son fils joue distraitement avec ses céréales (qui s'avèrent être des cafards) flottant dans son bol de lait.

SEQ_03_CUT: Int - Salle de bain de la Mort - Petit matin

Le père et le fils se brossent les dents côte à côte devant le miroir de la salle de bain.

Titre: *La Mort, Père et Fils*

SEQ_04: Int - Maison de la Mort - Petit matin

Le père a enfilé sa veste, il saisit son chapeau et le pose sur son crane.

Mallette à la main, il s'apprête à partir au travail.

Il cherche son fils et le découvre dans le salon, devant la télé. Il prend la télécommande et éteint la télé sous le regard dépité du gamin.

SEQ_05: Ext - Devant la maison de la Mort - Matin

Le père et le fils sont à présent devant la palissade défraîchie de la maison. Le père indique un pot de peinture blanche à son fils.

Celui-ci attrape un gros pinceau, et à contre coeur il commence à peindre la palissade.

Il jette un coup d'œil à son père qui s'éloigne. Un sourire illumine son visage.

SEQ_06: Ext - Ville des vivants - Matin

Le père est à l'intérieur d'un ascenseur. Bling ! il est arrivé à l'étage des vivants.

La porte s'ouvre et laisse apparaître les tombes d'un cimetière. Le père sort d'un caveau dont la porte se referme derrière lui.

Il se dirige vers la ville dont on distingue les immeubles au loin.

SEQ_07_CUT: Int - Bureau chef d'entreprise - Matin

Un chef d'entreprise considère les résultats catastrophiques de sa société sur un graphique accroché au mur. Un téléphone sur son bureau ne cesse de sonner. Des gouttes de sueurs perlent sur son visage paniqué. Il tourne les yeux vers la fenêtre ouverte de son bureau.

SEQ_08_CUT: Ext - Ville des vivants - Matin

Le père un calepin à la main, marche dans une rue. Il cherche visiblement une adresse.

Il s'arrête au pied de l'immeuble. Il lève la tête et attend un instant, stylo et calepin à la main.

Le chef d'entreprise s'écrase violemment à ses pieds. Du corps enfoncé dans le bitume s'échappe l'âme du business man. Le père note consciencieusement le décès du chef d'entreprise.

SEQ_09: Ext - Ville des vivants - Rue - Matin

Un jogger court à bonnes foulées, casque sur les oreilles.

Il passe devant le père sans le voir.

Le père le regarde s'éloigner puis jette un coup d'œil à son calepin.

SEQ_10_CUT: Ext - Trottoir - Ville des vivants - Matin

Une jeune fille aux formes généreuses marche sur le trottoir.

Elle a son téléphone vissé à l'oreille et tient un caniche en laisse de l'autre main.

Le petit chien s'arrête soudain et pond une énorme crotte.

La jeune femme tire sur la laisse et poursuit sa route. Le jogger surgit soudain, croisant la jeune femme à vive allure et pose son pied dans la merde toute fraîche. Il dérape et s'étale de tout son long sur la route.

Un camion surgit au loin. L'homme au volant du camion aperçoit la jeune fille au caniche.

Il détourne les yeux de la route pour se rincer l'œil. Le jogger encore allongé sur le bitume reprend ses esprits juste à temps pour voir l'énorme pneu lui foncer dessus. « Splotch ! »

Le père met son registre à jour tandis que l'âme du jogger monte au ciel.

SEQ_11: Divers lieux - Succession de plans séquences - Matin

> Le père est à l'hôpital, à côté d'une femme au chevet de son mari qui vient de mourir en agonisant.

> Le père dans la chambre d'un hôtel miteux où un junkie vient de mourir d'une overdose.

> Le père près d'un terrain vague où un homme en tue un autre en l'étranglant violemment.

> Le père se dirige vers un avion à l'aéroport...

SEQ_12: Ext - Maison de la Mort - Début d'après-midi

La palissade n'a pas fini d'être repeinte. Par la fenêtre on aperçoit le fils de la Mort regarder un film à la télévision, il est totalement absorbé.

SEQ_13: Int - Salon de la Mort - Début d'après-midi

Dans la télévision, l'action bat son plein : un enfant terrorisé hurle à la fenêtre d'un appartement en proie aux flammes. Un ange auréolé et vêtu d'une toge blanche surgit soudain du ciel et le sauve in-extremis d'une mort atroce. L'ange rend l'enfant à sa mère puis s'envole vers les nuages tandis que le mot fin apparaît.
Le fils est en extase ! Il vient d'avoir une révélation.

SEQ_14_CUT: Int - Cuisine de la Mort - Après-midi

On retrouve le gamin qui découpe avec application une paire d'ailes en papier sur la table de la cuisine.

SEQ_15: Int - Avion de ligne - Après-midi

Le père est confortablement installé dans un avion en chute libre. Les passagers autour de lui sont terrorisés! L'avion s'écrase.

Des cendres encore fumantes de l'avion, des âmes s'élèvent

au ciel pendant que le père les comptabilise avec professionnalisme.

Le père consulte sa montre, il est l'heure de rentrer...

SEQ_16: Ext-Int - Vallée de la mort - Maison de la Mort - Fin d'après-midi

En rentrant, le père note immédiatement le fait que son fils n'a pas peint la palissade.

Dans la cuisine, les restes de découpages des ailes en papier encombrant la table.

Le père pousse la porte de la chambre de son fils. Il découvre son fils finalisant son costume d'ange devant le miroir de son armoire. Il s'est confectionné une auréole et a collé deux ailes de papier dans son dos. Il a utilisé la peinture destinée à la palissade pour peindre ses vêtements sombres en blanc. Autour de lui le sol est maculé de peinture.

Le père décide alors d'administrer une fessée magistrale à son fils.

SEQ_17_CUT: Int - Cuisine de la Mort - Chambre du fils - Fin d'après-midi

Dans la cuisine le père fume une cigarette devant une bière. Il médite sans aucun doute sur la difficulté d'être père.

Dans sa chambre son fils assis sur le rebord de son lit fixe tristement son reflet dans le miroir de son armoire.

SEQ_18: Ext - Vallée de la Mort - Soir

Vue extérieur de la maison au loin. Les lumières s'éteignent.

Fondu au noir

SEQ_19: Int - Chambre du fils - Matin

Sur la commode une feuille de papier. C'est une lettre d'adieu du gamin destinée à son père.

Il a décidé de partir pour devenir ange gardien. Par la fenêtre de la chambre on le voit s'éloigner.

SEQ_20: Ext - Le monde des vivants (cimetière) - Matin.

Le fils de la mort découvre, ébahi, le monde des vivants. Derrière lui la porte de ascenseur -caveau se referme. Il quitte le cimetière en direction de la ville.

SEQ_21: Int - Maison de la Mort - Matin

Le père est en train de lire la lettre de son fils.

SEQ_22: Ext - Usine de corned beef - Matin

Le fils de la Mort arrive aux abords d'une usine.

Il regarde ce qu'il se trame à l'intérieur.

SEQ_23: Int - Usine de corned beef - Matin

Les bovins installés sur un tapis roulant sont dirigés vers un impressionnant sarcophage de métal. Les pauvres bêtes disparaissent à l'intérieur et ressortent en chapelets de saucisses.

SEQ_24: Ext - Usine de corned beef - Matin

Le fils de la Mort est horrifié par ce qu'il voit.

Un beuglement l'interpelle soudain. Une vache posée à l'arrière d'une camionnette attend son tour. S'il n'intervient pas elle finira en chair à saucisse.

SEQ_25_CUT: Ext - Route de l'usine - Matin

Le camion avec la vache à l'arrière file dans la campagne. Au volant le fils de de la Mort, le visage illuminé d'un grand sourire.

Quel coup d'éclat pour sa première action d'ange gardien !

SEQ_26: Ext - Prairie - Matin

Le fils de la Mort s'arrête au milieu des champs et relâche la vache.

Il l'observe déambuler un instant puis se tourne vers le spectateur et lui fait un clin d'œil complice tandis que le mot « FIN » s'inscrit sur l'image.

Derrière lui la vache traverse la route. Une décapotable surgit soudain et la percute de plein fouet.

Le mot « fin » éclate en mille morceaux.

La vache est éjectée dans les airs et la voiture sort de la route en faisant plusieurs tonneaux.

Le fils de la Mort s'approche de la carcasse fumante. Deux âmes s'en échappent.

Il découvre les corps d'un couple, et il est alerté par les pleurs d'un enfant. Le fils de la Mort observe le bambin dans l'herbe en larmes. Un sentiment de culpabilité immense le submerge. Il réfléchit un instant et a soudain une idée.

Il s'élanche dans les airs à la poursuite des âmes des parents. Il les saisit et les ramène sur le lieux du drame. Il ouvre en grand la bouche des défunts et y enfourne les âmes profondément.

Son plan semble fonctionner. Les parents se mettent à bouger. Le fils de la Mort pousse un soupir de soulagement, la bourde est réparée.

Pourtant le ciel s'assombrit brutalement, et lorsqu'ils se redressent, les parents n'ont plus rien d'humain.

Le jeune garçon ne pleure plus à présent. Il regarde terrifié, ses parents devenu des morts vivants se précipiter sur lui pour

le dévorer. Mordu il devient à son tour un zombie.

Le fils de la Mort contemple effaré le désastre qu'il a engendré.

Un chant joyeux retentit soudain. Un scout et deux louveteaux s'en viennent d'un pas joyeux et en chantant. Ils s'arrêtent et saluent dans un grand sourire la famille ressuscitée. Les zombies se jettent sur eux. Hurlements d'effrois, morsures... et voilà trois zombies de plus.

Complètement dépassé, le fils de la Mort part se réfugier au pied d'un arbre.

Il prend sa tête dans les mains et se met à sangloter. Il sent alors un présence.

Il lève ses yeux embués de larmes et découvre son père qui se tient devant lui.

Celui tient à la main un aspirateur. Sans un mot il se dirige vers la troupe de morts vivants.

Le père se dresse face à eux et braque l'aspirateur dans leur direction.

Il met en marche l'engin et les âmes aspirées sortent une à une du corps des zombies. Ils s'effondrent dans l'herbe, morts pour de bon cette fois.

Le père ouvre ensuite l'aspirateur et laisse les âmes monter dans les cieux pour un repos éternel bien mérité.

Il rejoint ensuite son fils. Ils se dévisagent un instant. Finalement le fils se blottit dans les bras de son papa. Celui-ci lui caresse tendrement la tête. Tout est pardonné.

Ils s'éloignent main dans la main. Au premier plan, les ailes d'ange gardien sont emportées par le vent.

ÉPILOGUE: Ext - Fête foraine - Fin d'après-midi

On retrouve le père et son fils à la fête foraine. Leur complicité est palpable. Le fils tient dans la main une immense barbe à papa.

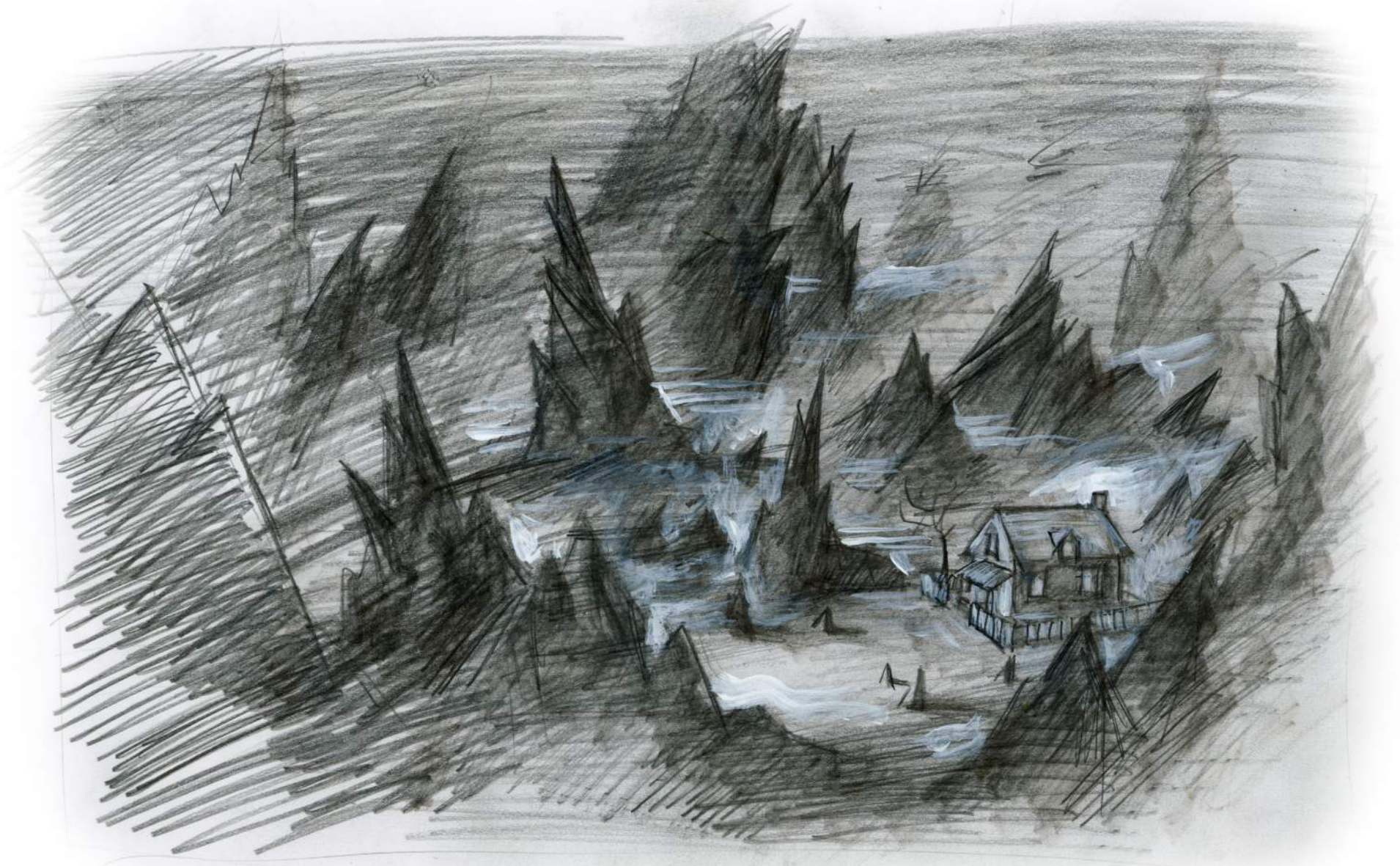
La Mort et son fils sont à bord d'un wagon de montagnes russes qui file à vive allure. Ils lèvent les bras et passent visiblement un bon moment...

Soudain, au détour d'un looping, le train se décroche et s'envole dans les airs dans un hurlement de terreur des passagers. « Boum ! »

Au pied de l'attraction, les âmes des victimes s'élèvent des décombres du petit train et commencent leur ascension. Sous le regard bienveillant de son père, le fils, carnet à la main comptabilise ses premiers morts avec application. La relève est assurée.

Le mot « FIN » apparaît sur l'image. De manière définitive cette fois.

AMBIANCES



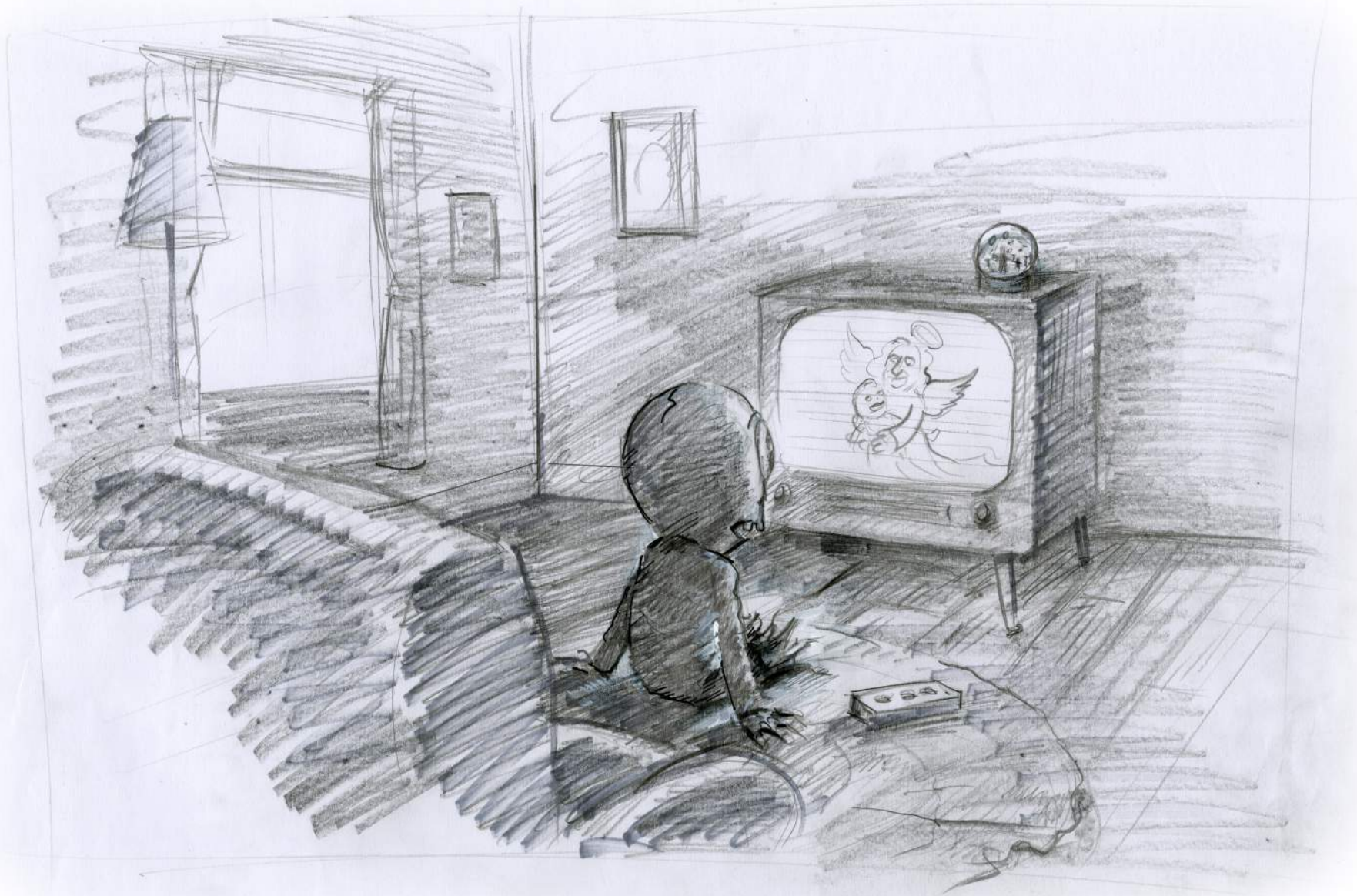
AMBIANCES



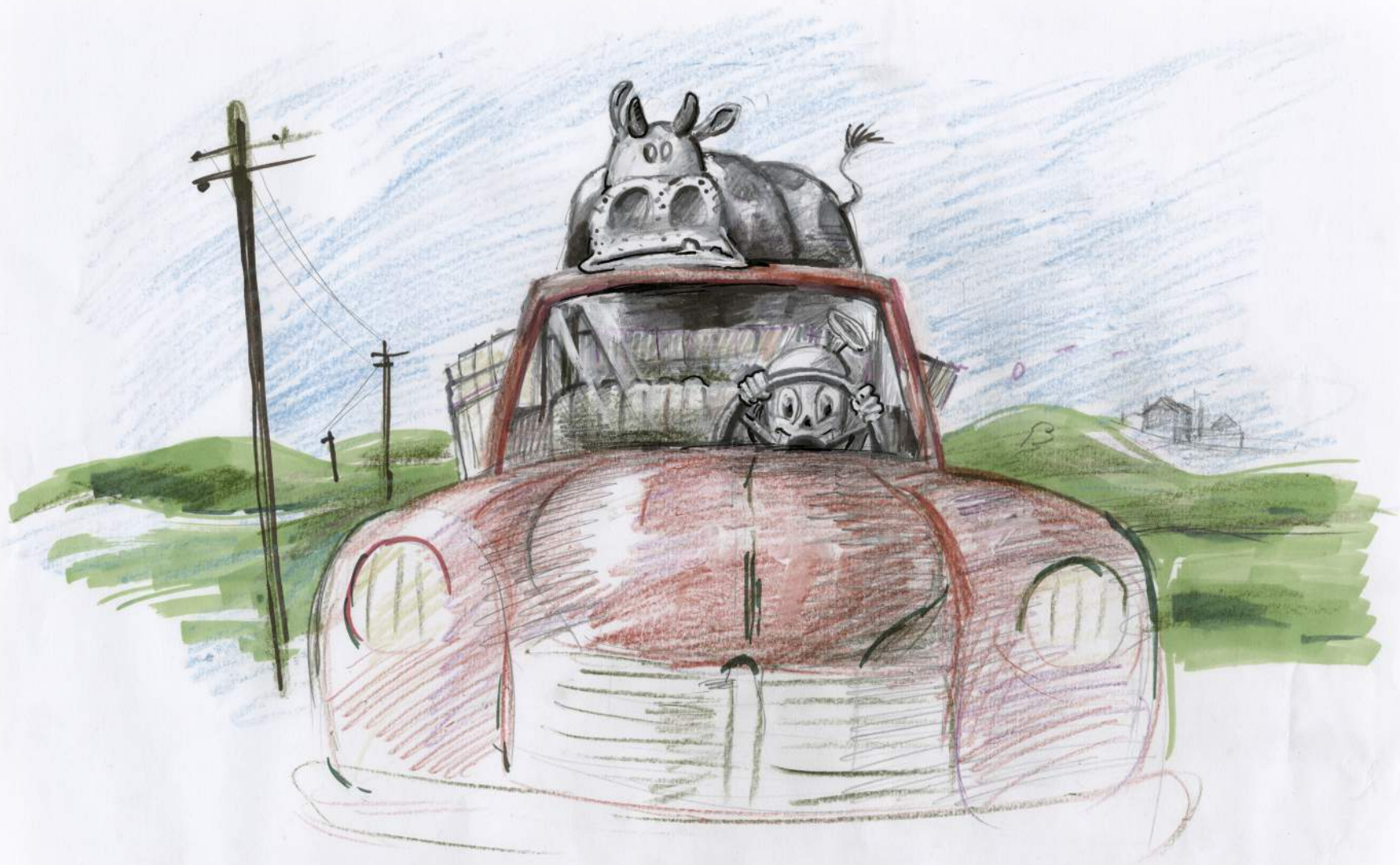
AMBIANCES



AMBIANCES



AMBIANCES



AMBIANCES



ETUDE PERSONNAGES



ANIMATION



ANIMATION VOLUME :

Le tournage se fera avec un appareil 5D Mark III en 2 ou 4K.

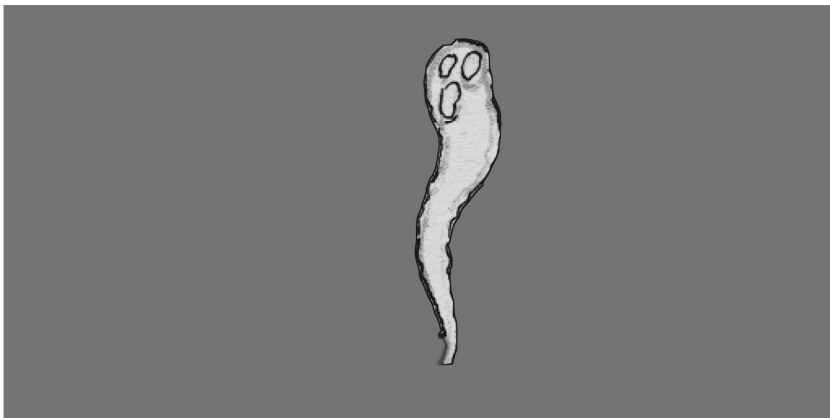
La captation des images et la gestion de l'animation se feront avec le logiciel Dragon Frame.

L'animation volume sera tournée soit sur un fond d'incrustation (Bleu Key) ou en décor direct.



FULL ANIMATION 2D NUMERIQUE :

L'animation de certains personnages secondaires sera réalisée en full animation 2D numérique. Ces personnages seront, principalement des silhouettes.



ANIMATION 2D NUMERIQUE DE MASQUE :

Des figurants seront animés directement sur le logiciel After Effect. Nous les dessinons avec des courbes de Bézier. Ces personnages sont animés en déplaçant les points d'ancrages et en déformant les courbes vectorielles.

PRINCIPE D'ÉLÉVATION DES PERSONNAGES



Étape 01:
Prise de vue du fond de décor seul



Étape 03:
On efface les rigs et leurs ombres au sol, et le fond photographié en étape 01 apparaît sous les surfaces effacées



Étape 02:
Animation des personnages soutenus par des rigs

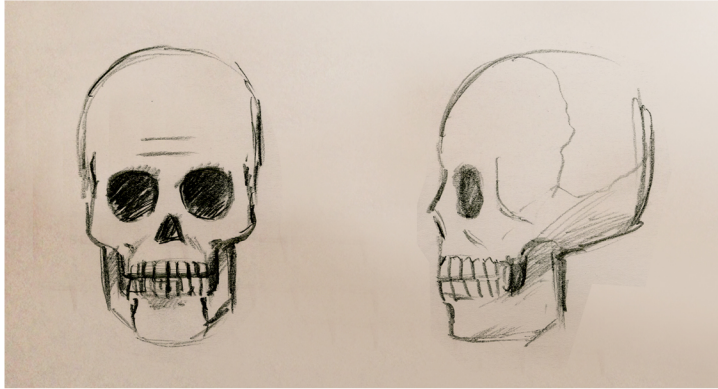


Étape 04:
Les personnages semblent être en élévation, et on ajoute les pupilles (ou d'autres éléments de type effets numériques, etc...)

RECHERCHES VOLUME



TECHNIQUE DE FABRICATION DES TÊTES EN VOLUME



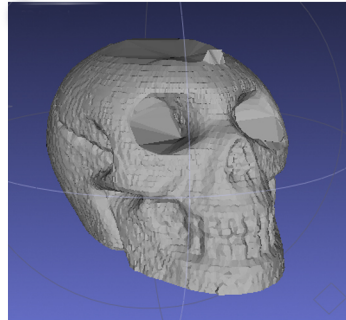
Le model de la tête du père est dessiné sous plusieurs angles.

La tête est ensuite modélisée dans un logiciel 3D.

On transmet les coordonnées du fichier 3D à une imprimante 3D qui grâce à une superposition de matière fabrique la tête.



Dessin de la tête



Modelisation de la tête en 3D
(exemple)



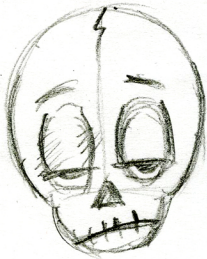
Fabrication avec une imprimante 3D
(exemple)

EXPRESSIONS POUR LA FABRICATION DES TÊTES EN VOLUME



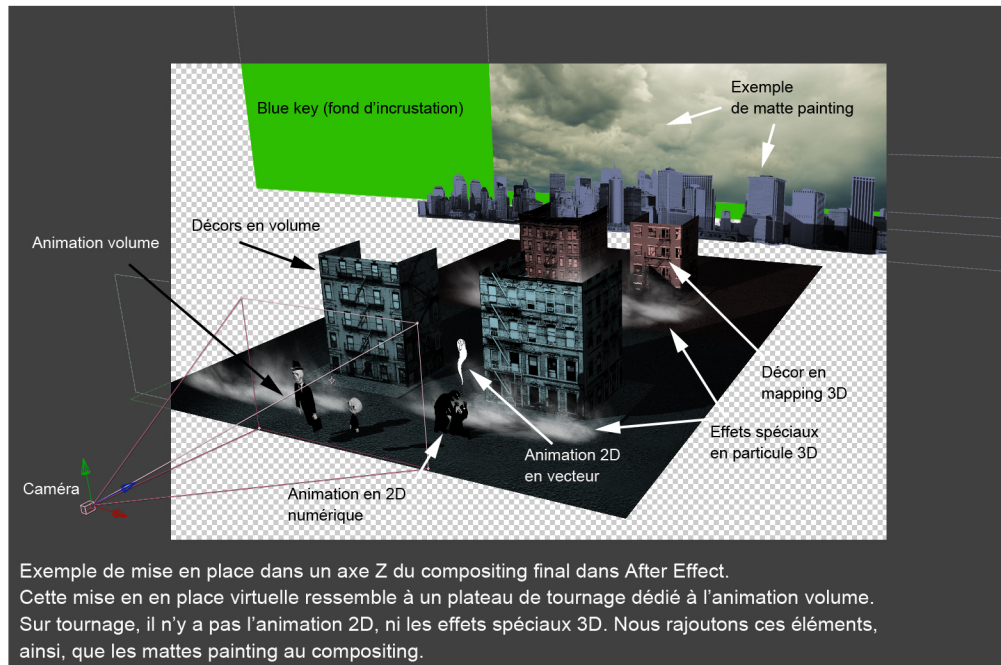
Expressions du père et du fils qui seront modélisées pour la fabrication avec une imprimante 3D.

Il y a une vingtaine de têtes pour chaque personnage.

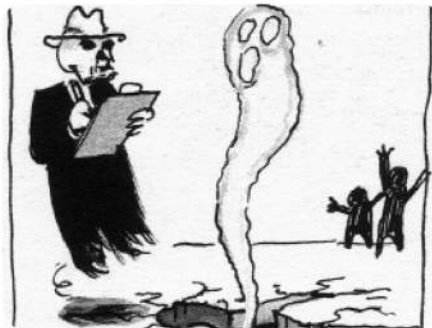
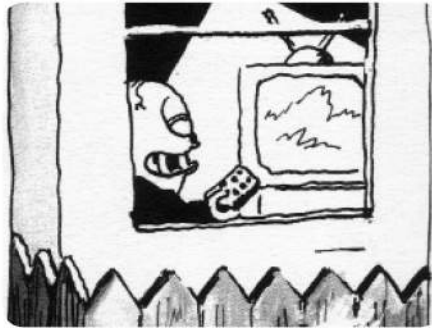


Ces différents têtes viendront s'insérer dans le corps de la marionnettes en volume.

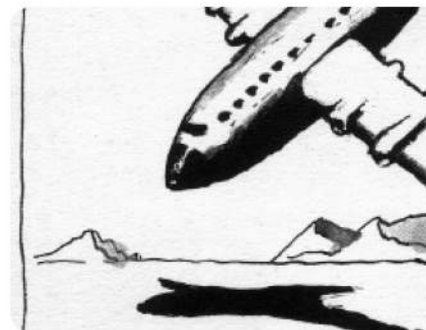
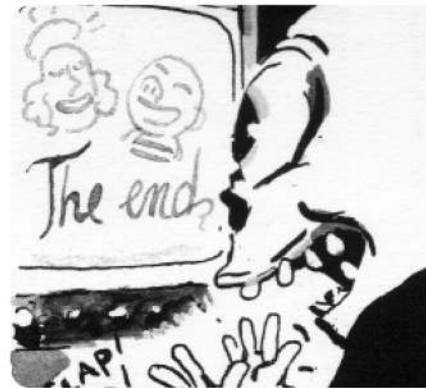
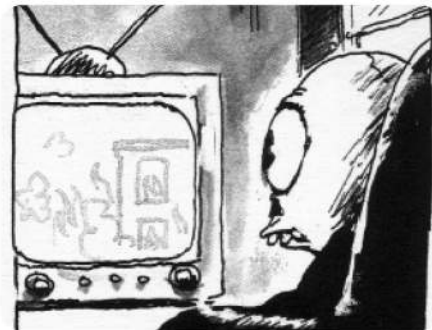
TOURNAGE ET EXEMPLE DE COMPOSITING



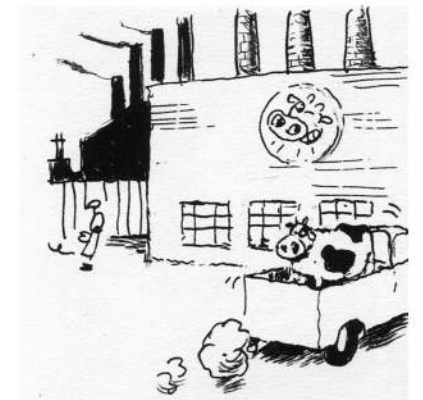
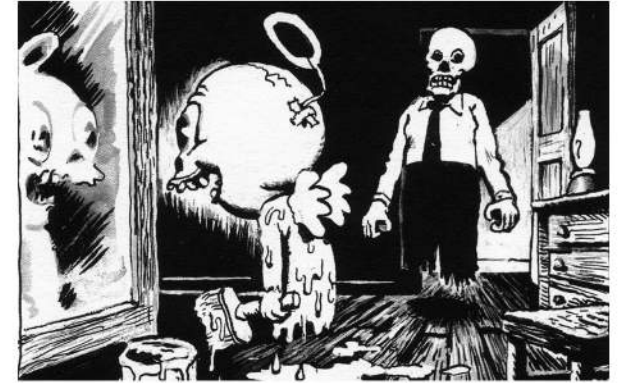
SYNOPSIS EN IMAGES



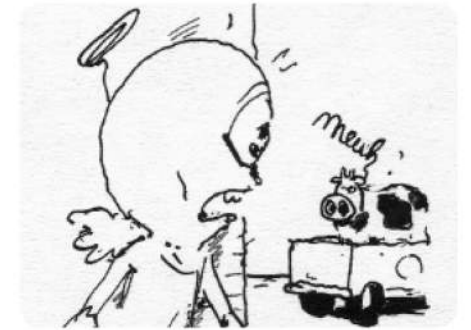
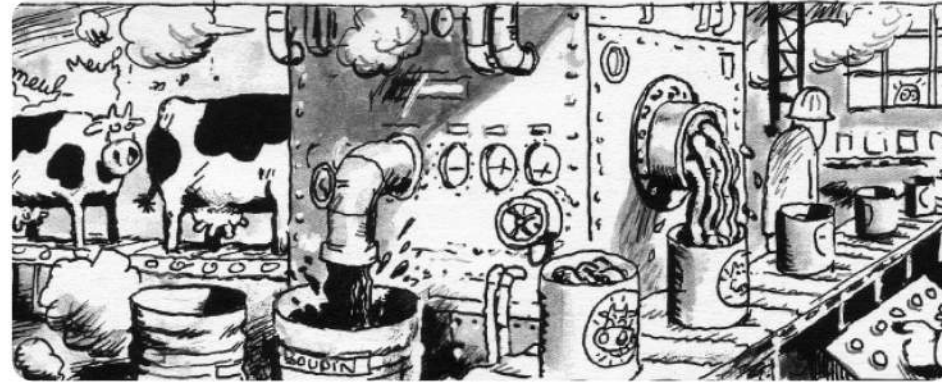
SYNOPSIS EN IMAGES



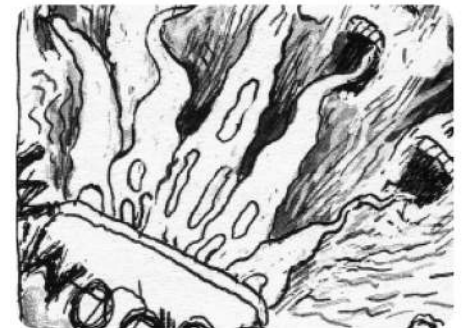
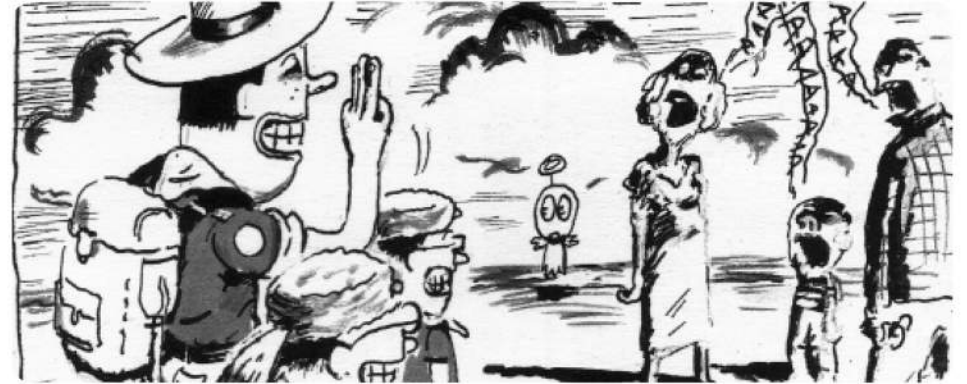
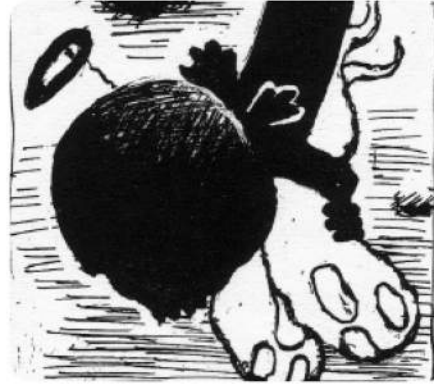
SYNOPSIS EN IMAGES



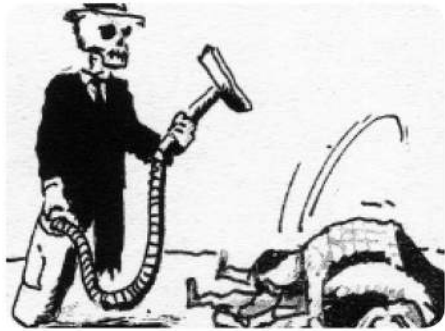
SYNOPSIS EN IMAGES



SYNOPSIS EN IMAGES



SYNOPSIS EN IMAGES



STORYBOARD



STORYBOARD



01_05



01_06



STORYBOARD



01_07



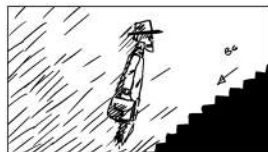
01_09



01_08



STORYBOARD



02_01



01_10



02_02

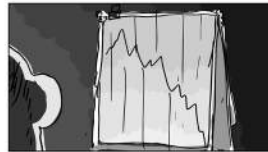


Travelling arrière

01_11



02_03



02_04

STORYBOARD



02_05



02_06



02_08



Pano gauche-droite.

02_07



02_09



STORYBOARD



02_10



02_11



Pano gauche - droite

02_12



STORYBOARD



02_13



Raccord dans le mouvement,
la Mort range ses lunettes dans
sa poche

02_14

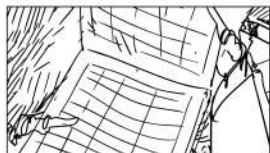


02_15

STORYBOARD



02_16



Raccord dans le mouvement, la
Mort ouvre son cahier de
comptabilité

02_17



Raccord dans le mouvement, la
Mort finit de recharger son stylo
pour écrire

02_18

STORYBOARD



Effet de "volet" de transition: La Mort traverse le champ et découvre un nouveau décor macabre...

02_19

STORYBOARD

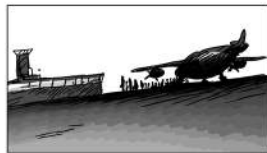
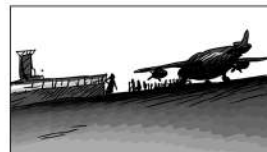


Raccord dans le mouvement: la Mort finit de regarder sa montre dans un nouveau décor, extérieur jour

02_20



02_21



FIN
DU
PREMIER ACTE