

# Cosmodrama

Labo vidéo 25-26

Découpage technique

## Scène 1 : naissance

### *S01\_p01*

Le sujet vient au monde. Il est dans la boîte noire. *Au fond de scène, en grand, on le voit nous parler, coincé dans sa boîte ( prévoir un tournage avec le comédien ? Sinon on ne voit pas son visage > tournage étudiant)*

- Tournage comédien (réutilisation s02\_p03?)

### *S01\_p02*

Violence de la naissance : première sensation de la lumière (point lumineux, rayons volumétriques...)

- Compositing (halos, godrays)

## Scène 2 : le paradoxe de Schrödinger

### *s02\_p01*

#### Cymatiques

Les [cymatiques](#), visualisations des vibrations acoustiques, peuvent représenter l'échelle quantique des particules et des atomes. Les vibrations apparaissent au lointain

- Trouver un générateur d'images de cymatiques, et des sons pour tester

### *s02\_p02*

On dézoome des particules aux molécules, aux pores de la peau et finalement au corps entier du sujet

- Matte painting molécules
- Matte painting pores
- Photo sujet recroquevillé (réutilisation s02\_p03?)

- Compositing 2d/3d

### ***s02\_p03***

Au dessus de la boîte, il y a un miroir semi-réfléchissant incliné, qui reflète l'image du comédien qui dort, flottant

- Tournage (fixe?) comédien recroquevillé sur fond noir

### ***s02\_p04***

un simple fondu passant du comédien dormant aux [cymatiques](#)

- Fondu isadora

## **Scène 3 : la caverne**

### ***s03\_p01***

Au fond de scène, il y a une caverne dans laquelle on avance. Les parois s'écartent sur notre passage. Les parois sont d'abord des pics abstraits en profondeur qui s'écartent en haut en bas à droite à gauche, et deviennent des parois rocheuses de plus en plus réelles. Sur les parois, des peintures rupestres s'effacent progressivement.

Au fond de la caverne, une lumière aveuglante vient d'un orifice. On s'en approche et on distingue des silhouettes floues, et des sons lointains en écho. Les silhouettes sont celles d'entités incomprises type [Slender Man](#) qui se déplacent seulement quand on ne les regarde pas (sons de fréquences sourdes avec un pic quand l'entité se déplace)... Les silhouettes floues disparaissent quand le sujet les regarde...

Puis le fond lumineux devient net lorsqu'on s'en approche (on réalisera plus tard que c'est la [backroom](#) jaune).

Caverne graphique puis réaliste

- Peinture encre de chine (pics graphiques divers)
- Recherche photos + Matte parois rocheuses en multiplans
- Peinture rupestre (recherche ou peinture à l'encre)
- Compositing
- mouvements de plaques 2d + mouvements de camera 3d (travelling avant)
- lumière volumétrique
- réutilisation backroom s04\_p01 floue
- Slender man : détournement + intégration + déplacements
- Sortir en couches séparées pour interactions scéniques ? (caverne, backroom, slender man)

## Scène 4 : la backroom jaune

### s04\_p01

Les décors de papier peints jaunes forment 4 couloirs à cour et à jardin. Le mouvement des panneaux qui entrent en scène est repris en travelling arrière dans le lointain, en une perspective infinie parfaitement raccord. Il y a des couloirs (en décor réel et dans l'image au lointain) que le sujet va explorer.

Backroom jaune en 3d, travelling arrière partant du cadre de la référence, pour reculer vers une perspective immense. Ce qui est loin est en 3d filaire, puis en faces grises, ce qui est proche est plus réaliste.

- Modélisation 3d blender ou sketchup
- Camera 3d blender
- Shading et éclairage blender (plafonniers lumineux)
- Différents rendus 3d blender (filaire, gris, réaliste)
- Compositing

### s04\_p02

Petit à petit, il y a de plus en plus de perturbations des lois de la physique gravitationnelle.

Dans le lointain, des entités humaines vivent dans des gravités renversées (vers la droite, la gauche, le haut?). Certains marchent au plafond, d'autres sur les murs. *Tournage étudiants sur fond bleu au sol + camera top shot : ils ne sont pas soumis à la gravité, mais peuvent la simuler librement...*

*No clip : les jambes des entités s'enfoncent dans les parois (est-ce que la chaise télescopique est toujours prévue pour reprendre l'effet no-clip en décor réel, avec une chaise qui s'enfonce dans la scène ?).*

Plan fixe

- entités humaines : tournage fond bleu au sol + camera top shots (étudiants)
- Caches incrustation
- Intégration en compositing : Caches no clip

### s04\_p03

Le sujet sort par un vrai couloir scénique et rentre par un couloir vidéo lointain.

- tournage fond bleu vertical (étudiants) > fixation fond bleu !
- Intégration en compositing : rendu en silhouette, éclairage contre jour

### ***s04\_p04***

Le sujet réel avance à travers des portes et des couloirs (*un simple travelling avant de l'image suffit : mouvement relatif*). Il marche de cour à jardin (*panoramique relatif*).

- tournage fond bleu vertical (étudiants) > fixation fond bleu !
- *Intégration en compositing : rendu en silhouette, éclairage contre jour*
- *mouvements de camera*

## ***Scène 5 : Un espace étagé***

### ***s05\_p01***

Le sujet tombe à travers le sol (*travelling vertical inverse, vers le haut, rapide et amorti : il semble tomber*). On se retrouve dans un autre monde à l'étage inférieur :

- compositing 2d/3d
- Image planes, cubes (camera mapping?) + mouvement de camera
- réutilisations s04\_p04 et s05\_p02

### ***s05\_p02***

Une photo Urbex, modifiée par IA, avec des bugs typiques sur les éléments mobiles, apparaît par balayage progressif. A mesure que l'image se calcule, un arbre brûle dans le monde d'à côté.

- Photo urbex réelle (recherche ou prise de vue extérieure)
- Transformation par IA (avec rendu progressif vertical) vieillissement ?
- Arbre qui brûle IA ?

### ***s05\_p03***

Une trappe s'ouvre : est-ce la boîte ou le sol de la scène qui s'ouvre tout seul avec un mapping (on y projette l'image d'un escalier qui descend).

- Modeling + rendu blender trappe qui s'ouvre, escaliers

### ***s05\_p04***

Le sujet traverse simplement l'espace comme dans un ascenseur (*travelling vertical relatif*).

- compositing 2d/3d
- Image planes, cubes (camera mapping?) + mouvement de camera

- réutilisations

### **s05\_p05**

Le sujet se retrouve une station service, en belle lumière naturelle, passée, douce (contrastant avec les images de geek : 3d opengl, IA, etc.).

**On passe d'une époque à l'autre** en restant **sur place**. La station service est active, puis abandonnée (superposition de deux états, en fondus très lents).

- Tournage station service réelle (recherche ou prise de vue extérieure)
- Matte painting fixe type urbex

### **s05\_p06**

Le travelling remonte, on retraverse tous les étages, qui sont reliés par des escaliers, des échelles, des trappes, on découvre que c'est tout un espace fractal, imbriqué... jusqu'à **sortir du sol sur notre terre** familière (une clairière, des arbres, des montagnes, l'horizon au loin ?)...

- compositing 2d/3d
- duplication 3d fractale
- ajout escaliers, échelles, trappes
- Image planes, cubes (camera mapping?) + mouvement de camera
- réutilisations
- Matte painting transition des sédiments sous le décor terre familière (une clairière, des arbres, des montagnes, l'horizon)

## **Scène 6 : Overview**

Puis, on recule en **travelling arrière, jusqu'à la terre entière vu de l'espace**, dans le cosmos.

Comme dans les images de la terre vue du ciel où l'on voit la face éclairée bleutée et la face nocturne, avec des villes lumineuses, on retrouve plutôt, sur la face non éclairée, les espaces liminaux étagées qu'on a précédemment traversé.

- compositing 2d/3d
- Image planes, sphère + mouvement de camera
- Matte cosmos (recherche + retouches)
- Intégration espaces liminaux étagées (mapping + caches)