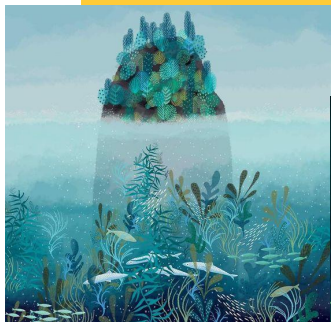


# Planche Univers

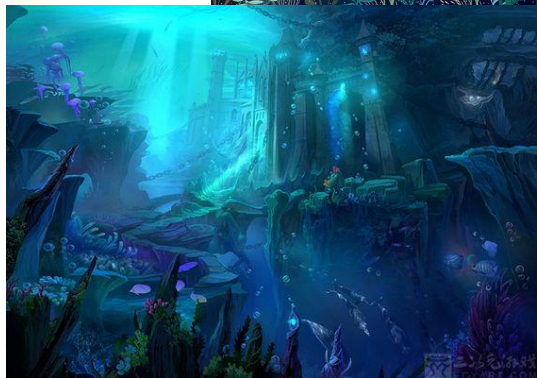
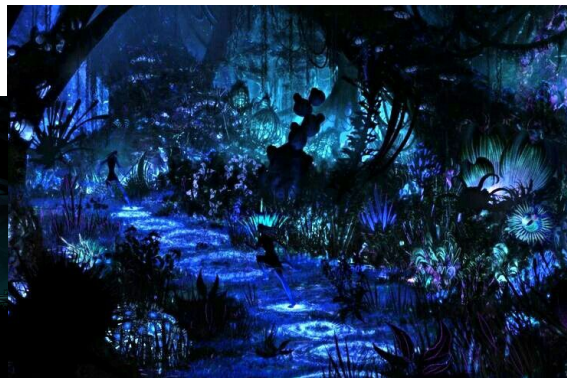
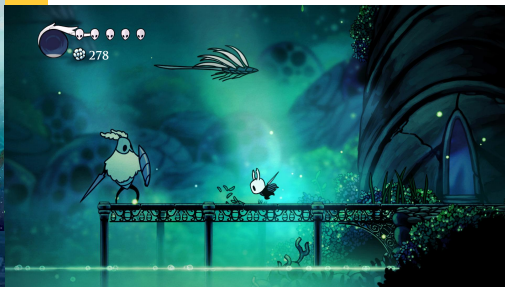
## 1

Dimension fantastique  
créé par les tonalités  
de couleurs lumineuses  
et les contrastes.

**Avatar**, film de science-fiction par James Cameron,  
2009.



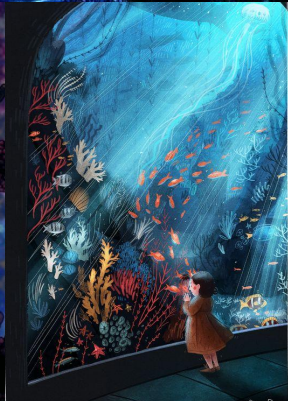
Jeu ?



Touches chaudes subtiles



Jeu ?



# Planche Univers 2

Inspirations naturelles  
Identification des symboles des  
fonds marins.

*Miroitement*  
*Percées de lumières*  
*ombres - éclat*



*couleurs froides*  
Gamme chromatique



# Inspirations

Miroitement de l'eau  
Suggestion des fonds marins

La lumière interagit avec les matériaux qui l'entoure.  
Elle éclaire reflète ou projette des images qui peuvent avoir du sens.

**Comment suggérer les fonds marins ?**

*Surface ajourée  
Réflexion de la lumière  
Percée lumineuse aléatoire*

Installation «Lupanar»  
où l'eau coule vers l'infini, Trendland, 2006



Jean Nouvel Galerie du Louvre, Musée d'Abu Dhabi



# Intention de réalisation

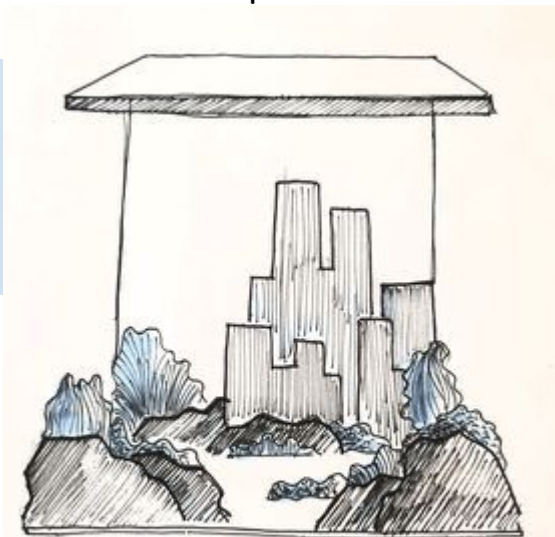
## Charte Graphique

travail en papier découpé inspiré du théâtre d'ombres.

**Princes et Princesses**, film d'animation en théâtre d'ombres  
(papier découpé) de Michel Ocelot, réalisé en 1989



Esquisse



Nuances de  
bleus

Gris

Blanc

Géométrique

2 Dimensions

Intemporel

# Histoire

Une ville oubliée: des bâtiments neutres se dressent au milieu de la végétation et de la roche. L'ensemble est monotone, froid et rigide.

La lumière change, et cette ville ordinaire est alors submergée par une eau qui remplit l'espace. La ville se transforme alors en une cité engloutie par la mer qui lui donne un rythme et une énergie nouvelle. L'environnement aquatique est plein de vie. La lumière qui transperce la surface de l'eau berce le lieu et contribue à lui donner une dynamique qui lui est propre.

Protégée des détériorations humaine la ville ne vieillit pas. Apparentée à une ville fantôme ou à la fameuse cité Atlantide, elle est à la fois inquiétante, mystérieuse et belle.

La ville est alors transformée par la lumière des fonds marins qui animent, rendent le lieu fantastique et attirent le regard sur les bâtiments mystérieux.

# Scénario

Mise en lumière

Phase 0: Aucun éclairage

Phase 1: Apparition progressive de la lumière blanche par le bas.

Phase 2: Fondu de la lumière blanche jusqu'à extinction. En parallèle allumage progressif par le haut en lumière bleu.

Phase 3: Mise en place d'un rythme par le projecteur haut (allumage et extinction des pixels). Allumage progressif du projecteur bas en couleurs chaudes&froides mélangées (jaunes, orangés, rosés/Vert, bleu, violet)

Phase 4: Retour au calme du bleu par le projecteur haut.

Phase 5: Retour au blanc progressif

Phase 6: Aucun éclairage