



**TAKESHI'S
CASTLE**

ICAN - Animation Numérique - 2ème année 2014/2015

Jingle

TAKESHI'S CASTLE

par

Chahinesse
Allaoui

Grégoire
Escuain

Cédric
Le Poullennec

Mickaël
Nezreg

Sommaire

Takeshi's Castle : L'émission	p.6
Descriptif technique	p.11
Concept	p.12
Un japon féodal	p.13
Une émission colorée	p.20
Un style Low Poly	p.25
Focus sur l'histoire du Low Poly	p.32
Recherche Logo	p.36
Croquis	p.38
Storyboard	p.39

TAKESHI'S CASTLE

L'ÉMISSION

De son nom original Fuun! Takeshi-jo!, pouvant être traduit par Turbulence! Takeshi Castle, est une émission télévisée japonaise créée par Takeshi Kitano qui est une des plus grandes célébrités japonaise, il est acteur, réalisateur, humoriste, animateur TV, écrivain, poète, chanteur, peintre et a même créé son propre jeu vidéo !

Cette émission était diffusée de 1986 à 1989 au Japon, elle n'a commencé à se faire connaître en France que plus tardivement, diffusée à partir de 2006.

L'émission inclus donc une bonne centaine de participants, les participants suivent le général Lee qui guide ces derniers jusqu'au but ultime, le château de Takeshi, à travers de nombreuses épreuves éliminatoires. Les épreuves sont nombreuses et variées (une trentaine), elles nécessitent parfois de bonnes aptitudes physique, un bon équilibre et parfois même, de la chance !



Takeshi Kitano



Si le participant échoue durant une épreuve il est éliminé. D'ailleurs durant l'épreuve finale on compte souvent moins de 10 participants restants. Durant l'épreuve finale les participants montent dans des karts équipés d'un cercle de papier et d'un pistolet à eau, le but étant de détruire le cercle de papier du Count Takeshi (Kitano) qui lui aussi est sur une sorte de tank équipé de pistolets à eau. Il y a ensuite eu une version plus moderne avec des tanks équipés pistolets lasers et de cibles (à la façon d'un laser game).

Le joueur qui réussit à "détruire" le tank de Takeshi remporte alors le prix d'un million de yen (environ 7060 € actuellement).

Ceci dit il n'y a eu que 9 gagnants dans toute l'histoire de l'émission.

Et même lorsqu'il y a eu des gagnants on ne voit pas la remise du gain. C'est donc une émission qui n'a pas pour but la récompense, mais plutôt l'amusement à travers des épreuves loufoques et déjantées.

Le cadre de l'émission se situe dans un Japon plutôt traditionnel, bien qu'il y ait des anachronismes, on retrouve un château, des décors et des costumes traditionnels.

Vous l'aurez compris, l'ambiance de cette émission est bon enfant, on voit les participants échouer en glissant, chutant, pour souvent atterrir dans de l'eau des filets parfois même de la boue. On pourrait donc la comparer à une sorte d'Interville encore plus déjanté.



LES PIERRES MOLLES

L'épreuve de la pierre molle est une épreuve où les candidats doivent traverser l'eau sur un gué, en se déplaçant de pierres en pierres. La difficulté de l'épreuve c'est qu'il y a, au milieu de véritables pierres, des blocs de polystyrène qui flottent à la surface. Ce qui, souvent, entraîne la chute et la disqualification des participants.



LES ROULEAUX A PATISSERIE

Les candidats doivent traverser une certaine distance en se déplaçant de rouleaux en rouleaux sans tomber. Le but est de garder sa vitesse pour ne pas faire tourner le rouleau dans le mauvais sens. Nous connaissons cette épreuve en France car elle existe dans le jeu télévisé Fort Boyard.



ÉPREUVE FINALE

Elle tire son surnom du fait qu'il est très difficile de déterminer qui est le gagnant. Durant cette épreuve les candidats finalistes ont le privilège d'affronter le comte Takeshi, qui est le réalisateur de l'émission.

Ils prennent les commandes de karts ayant l'apparence de tanks et s'affrontent, le but étant de détruire le cercle de papier sur le tank de Takeshi à l'aide de pistolets à eau, sans se faire détruire le sien. Une version alternative plus moderne avec des pistolets lasers existe.



Descriptif technique

Genre :

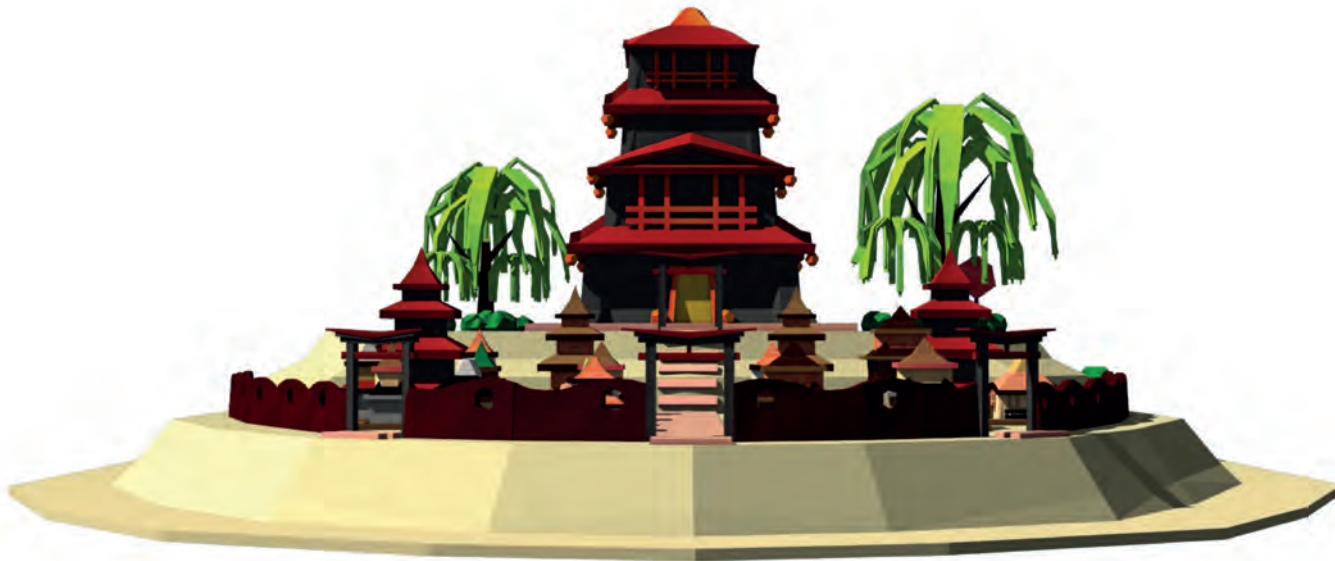
Jingle d'une émission de jeu télévisé japonaise.

Durée:

35 secondes

Synopsis:

Dans un archipel perdu dans l'océan, les épreuves de Takeshi's Castle s'animent pour accueillir les futurs participants.



Le Concept

Nous avons cherché à recréer les épreuves les plus représentatives de l'émission (pierres molles, les rouleaux à pâtisserie et l'épreuve finale entre autres) afin de résumer le parcours type des participants et de ce fait, résumer l'émission.

Le jingle a été réalisé presque entièrement en 3D pour se rapprocher de la technique du Low Poly. Obtenir un aspect carton pâte était primordial puisque nous voulions absolument respecter cette esthétique, propre à l'émission.

Introduisant une émission télévisée plutôt dégeantée, les couleurs de notre jingle sont très saturées, claires pour la plupart. Le but étant de respecter les couleurs d'une culture pop et d'attirer le téléspectateur pour qu'il ait envie de regarder l'émission qui suit.

La caméra est constamment en mouvement. Nous distinguons deux types de caméras : les vues aériennes (hélicoptère) et les plan rapprochés, qui suivent le chemin tracé par les épreuves.



Un Japon féodal

L'émission prend place dans un Japon féodal et fantastique. Il nous a donc fallu retrouver les éléments qui composent ces paysages pour les retranscrire dans notre style graphique.

- 1- Shimane Art Center - Hiroshi Naito
- 2- Storefront - Nezu, by James Justin
- 3- Old House by Teruhide Tomori
- 4- Dessin village Japonais

4



1



2



3





1- Matsumoto Castle, Nanago - Japan
2- Pagode Miajima



En ce qui concerne le château nous avons pris pour références les châteaux japonais et même pagodes. Nous voulions un château qui se démarque bien dans notre jingle sans pour autant devenir trop imposant par rapport au reste. C'est pour cela que les pagodes, avec leur systèmes d'une **même structure**

répétée plusieurs fois nous a paru judicieux pour notre jingle.

Nous avons joué aussi sur cette verticalité très présente (voir image 2) avec laquelle nous avons eu l'idée d'un plan en contre plongée qui pourra mettre en valeur le caractère imposant du château et souligner son importance

dans l'émission Takeshi's Castle où le but est, rappelons-le, d'atteindre le château du méchant général Takeshi.

Au niveau des couleurs, nous sommes partis sur le couple **rouge et noir**, très présent dans l'architecture japonaise traditionnelle.



Pour l'ensemble de l'architecture, nous nous sommes inspirés de l'architecture traditionnelle nipponne avec ses bâtisses relativement basses, et avec des toits typiquement japonais, courbés et allongés.

Cependant dans notre modélisation nous avons voulu **contraster les différents bâtiments** pour donner du mouvement à notre architecture en low-poly. Par exemple le petit temple (l'image 1 page 14) a servi de référence au niveau de la forme, avec ce cadre qui entoure le bâtiment, pour la plupart des bâtiments devant le château.

La ville en elle-même est quelque chose de très compact avec des axes bien définis comme le témoigne la photo "Old House" (l'image 3 page 14) . On peut retrouver cet élément dans l'île représentant une ville.



- 1- Temple , Kyoto
- 2- Paper art by Peter Callesen
- 3- Kiyomizudo in snow by Hawase Hasui
- 4- Kyoto - Japan
- 5 - Minato Pagode



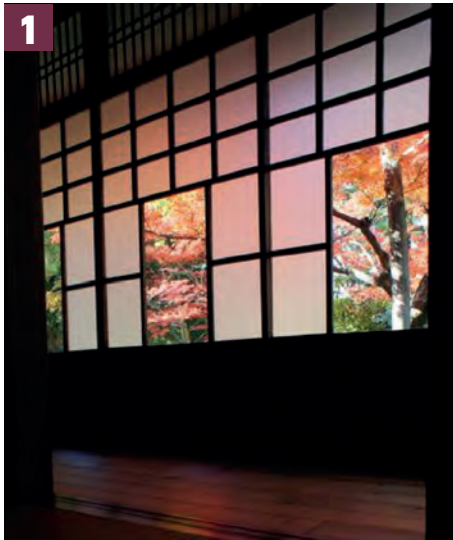
Venons en aux différents éléments "décoratifs" qui vont être récurrents dans la plupart de nos îles pour créer ainsi une unité dans nos compositions d'îles. Il s'agit aussi bien de portes traditionnelles japonaise, de fenêtres que de lanternes.

Nous avons modélisé à partir de ces références et nous avons décliné sous plusieurs formes pour apporter de la diversité.

1- Japanese traditional room - Washitsu

2- Kyoto

3- Porte Japonaise - Cathédrale Metz



Le Japon est un pays très montagneux, c'est pourquoi les montagnes constituent un symbole très important dans notre jingle, aidant elles aussi à identifier ce pays. Pour l'île qui représente l'épreuve finale avec les tanks, on reconnaît la composition avec le célèbre mont Fuji (2) et les cerisiers (1,3).

1, 2, 3- Mont Fuji



Nous avons repris l'idée du sommet enneigé, rendant notre interprétation de ces montagnes en low poly plus intéressante. Il en est de même pour la montagne figurant sur l'épreuve finale, les flancs de la montagne sont inspirés du mont Fuji, ils sont réguliers du sol au sommet sans de grosses cassures (pentes abruptes).

La montagne présente dans la partie supérieure de l'affiche (4) a inspirée d'autres montagnes comme celles que l'on peut voir durant l'épreuve des rouleaux à pâtisserie. Elle est plus élancée, plus pointue que le mont Fuji.

4- Travel poster 1930 Japan





L'île d'Okinawa est l'île principale de l'archipel Okinawa, le tout composant la préfecture d'Okinawa.

On retrouve sur certaines îles d'Okinawa un climat subtropical (zone dans laquelle le climat tropical est interrompu par un hiver relativement doux). Sur ces îles, nous pouvons observer une végétation plus proche de la jungle que de la forêt comme nous pouvons le voir sur les deux premières images (1,2).

Sur la première image (1), la composition a inspirée une de nos îles secondaire représentant une cabane dissimulée dans une jungle, proche de la mer.



La rivière (2) quant à elle a inspirée les rivières que nous avons créées à l'intérieur de nos îles.

Il existe plusieurs méthodes pour cultiver le riz, celle dont nous nous sommes inspirés pour constituer une de nos îles secondaire suit le principe de la rizière en terrasse (3), très utilisée dans les régions montagneuses, soit pour éviter l'érosion des sols, soit pour permettre l'irrigation par inondation.

1- *Cabane Okinawa*

2- *Montagne du nord Okinawa*

3- *Rizière Japan*



Une émission colorée

Cette référence nous a servi pour avoir une idée de la composition générale d'une île. On peut voir que la végétation forme des masses que nous avons reprises pour notre jingle, plutôt que d'adopter une dispersion un peu aléatoire des arbres, arbustes etc.

La deuxième image nous a servi d'inspiration pour les nuages au niveau de leur couleur, avec ce binôme blanc/bleu qui donne un aspect plus joyeux et plus doux. De plus la teinte bleu qui se dégage de l'ensemble nous a paru intéressante. Nous nous en sommes donc inspirés pour une partie de la post production.



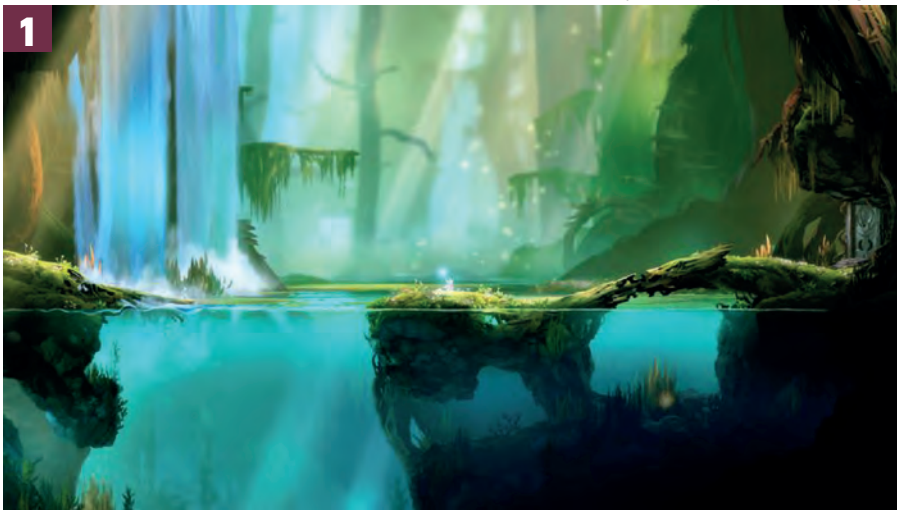
1- *Toogdoo.com*
2- *Evoland by Kurunya*



Toujours au niveau des couleurs, ces deux références ci-contre nous ont permis de mêler à la fois une ambiance lumineuse avec des faisceaux lumineux qui donnent du volume dans la composition ainsi que dynamisme. Ce dynamisme se retrouve aussi par le choix des couleurs. C'est pour cela que nous sommes partis sur des gammes de couleurs assez vives et saturée pour retrouver dans une certaine mesure la culture pop japonaise, avec ses contrastes parfois violents et qui forcent l'oeil à s'arrêter. De plus, cette pub Nike est très intéressante avec ces effets visuels qui donnent un côté pop, même animé.

1- Nike 90 by Aaron Martinez

2- Ori and the blind forest by Mark Dygert





Les images ici présentes nous permettent de retrouver une partie de l'ambiance que nous avons voulu créer dans notre projet.

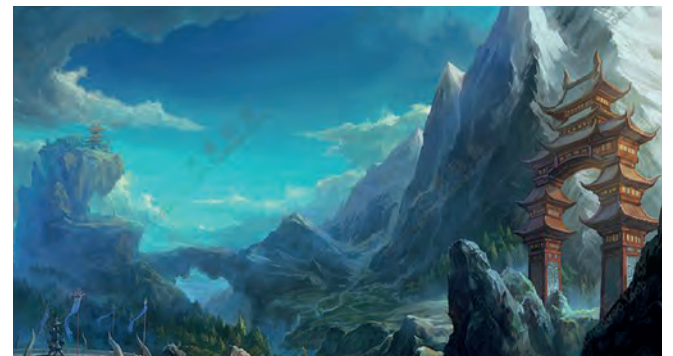
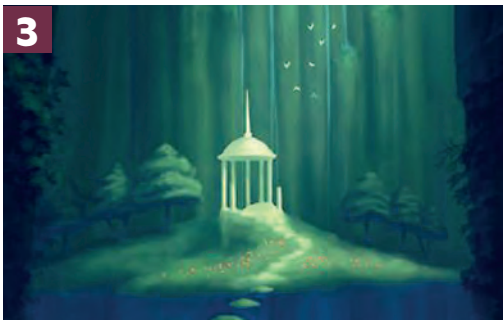
Bien que les couleurs soient moins vives que pour notre jingle, nous retrouvons ici la base des tons que nous avons voulu mettre en avant (rose ou vert dans le cas de notre image de gauche). Ces couleurs nous permettent de retrouver l'ambiance festive que l'émission veut exprimer aux travers de ses univers.

Couleurs qui délimitent les formes simples qui peuvent composer notre image, avec le triangle de notre immeuble au troisième plan ou les rectangles de la plupart des panneaux de la ville.

Enfin les vaisseaux futuristes se trouvant dans le ciel de l'image de gauche ou sur notre seconde page (images 2,3 et 4) nous permettent d'obtenir des pistes pour la modélisation de nos tanks pour la séquence 4 de notre jingle.

Il faut s'arrêter sur les images 5 et 6 pour retrouver une ambiance qui se rapproche de l'univers que nous cherchons à créer. Un univers coloré avec une lumière qui nous permet d'apporter une ambiance plus proche du jeu.

1- The art of animation - Mike Maihack



2- Jelly Jam

3- Sanctuarium by Linum

4- Zelda Mario Métroid by Carlos

5- Tokyo City by Kubra Aslan

6- Tabao.com

A vibrant, stylized illustration of a paper dragon. The dragon is primarily red with yellow and orange accents on its head and body. It is coiled around a mountainous island. The island features a white castle with a golden spire, green hills, and a small village with white houses and a red flag. The scene is set against a teal background with white, geometric clouds and a blue body of water at the bottom. The text 'PAPER DRAGON' is written in a white, serif font on the right side of the image.

PAPER
DRAGON

Un style Low Poly

Paper Dragoon est l'une de nos références principales. C'est un peu le point central de toutes nos recherches, et la source d'inspiration qui est un peu le fil rouge de notre jingle et du style graphique que nous voulions adopter.

C'est une oeuvre réalisée par Ink Studios d'abord en 3D pour avoir la forme générale de la composition, avec ce dragon qui vient s'enrouler autour de l'îlot, puis à la main en 2D avec du papier et des cartons découpés.

Enfin leur dernière étape fut de réaliser toute la post production pour donner vie à leur image. Le rendu est tout simplement saisissant. Le

dégradé qui vient délimiter océan, horizon et ciel nous a beaucoup servi pour donner une ambiance chromatique à notre jingle et aussi pour simuler la réflexion en dégradé que produit l'eau.

Au niveau des formes nous avons une superposition de plans pour délimiter des zones : l'eau autour de l'île, les champs sur la montagne, le village, et même le sommet de la montagne.

Cette superposition nous la retrouvons dans notre jingle pour simuler un effet carton découpé. Les nuages avec les faces pentagonales que nous avons repris et déclinés sous plusieurs formes sont aussi très présents tout au long de notre jingle.

Nous pourrions noter que ces nuages permettent d'accentuer le jeu avec les différents plans comme nous pouvons le voir sur cette image où certains passent au premier plan, créant ainsi une impression de profondeur.

Enfin pour toute notre partie de post production, nous avons repris cet effet de rayons lumineux et de soleil qui vient accentuer les contrastes et apporter une lumière, certes fictive mais qui peut évoquer à la fois un côté fantastique à notre jingle et les effets un peu traditionnels que l'on retrouve dans nombre de jingles, d'introduction de diverses émissions de télé.



Notre choix de style graphique s'est porté sur le low poly. C'est pourquoi l'utilisation de la 3D était nécessaire. En effet le low poly nous a permis de nous rapprocher de cet univers en carton pâte propre à l'émission Takeshi's Castle, on y retrouve aussi un côté papier découpé (origami) pouvant aider à l'identification de ce pays qu'est le Japon.

L'arbre (à gauche) représente assez bien cette idée de carton pâte, les feuilles ne sont pas représentées individuellement mais apparaissent sous forme de masse, constituée de peu de polygone, c'est pourquoi on l'appelle low poly. Il en est de même pour le sol (à gauche et 2), on aperçoit un sol composé de faces nettement découpées.

Les arbres présents sur la seconde image (1) sont ceux dont nous nous sommes le plus inspirés, ils sont moins complexes que le premier et correspondent plus à notre univers. Comme nous pouvons l'observer sur les autres images (1,2), le low poly est une méthode qui cherche à simplifier les formes, les montagnes sont représentées par des pyramides, les arbres par des masses.

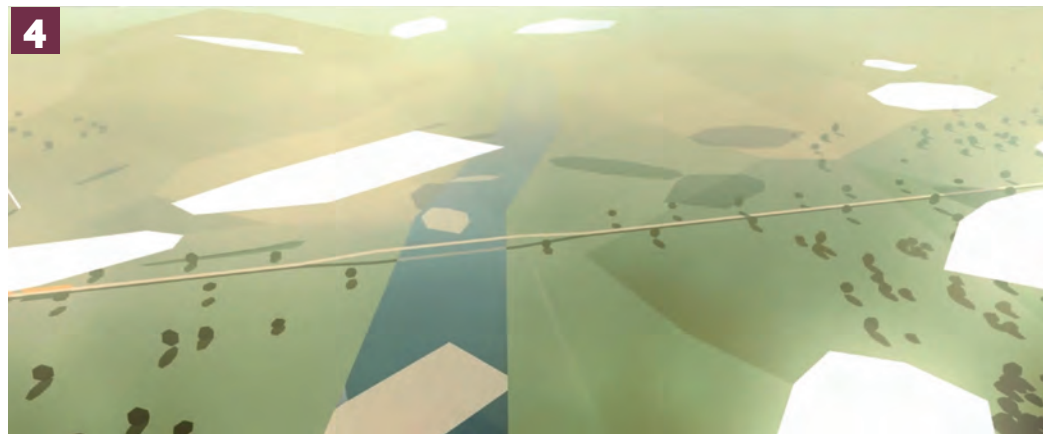
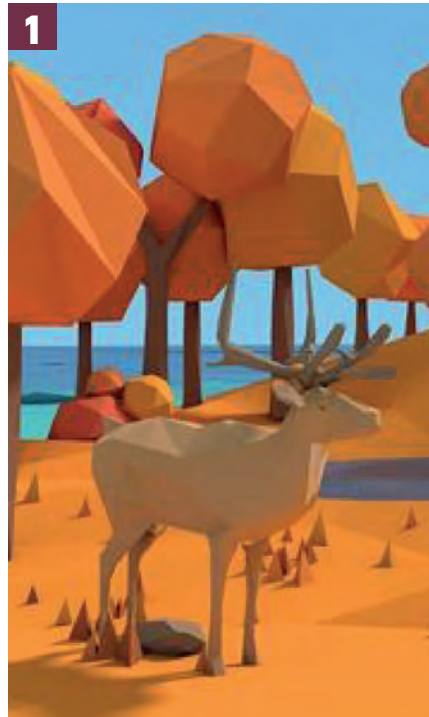
On y retrouve une impression de maquette (2), un plateau de jeu qu'on l'on pourrait retrouver dans la chambre d'un enfant. Nous avons essayé de conserver cet esprit pour rendre notre jingle ludique et facile à interpréter, il en est de

Geo a Day by Jeremiah Shaw and Danny Jones

même pour cet aspect d'épreuves en constructions qui apparaissent au fur et à mesure que la caméra survole les épreuves.

Les nuages (4) sont représentés par de simples plans, cependant nous avons opté pour un choix de nuage un peu plus complexe afin de rester cohérent avec nos autres éléments.

En revanche, toujours dans cette image (4), nous avons trouvé la composition intéressante, une vue aérienne, au dessus des nuages, avec ces mêmes nuages qui se déplacent dans le ciel.



1- Mangrove by Alice X.

2- Map of Peru by Carla Eusquin

3- The red Kingdom by Fred Huergo

4- The approximate present by Filippo

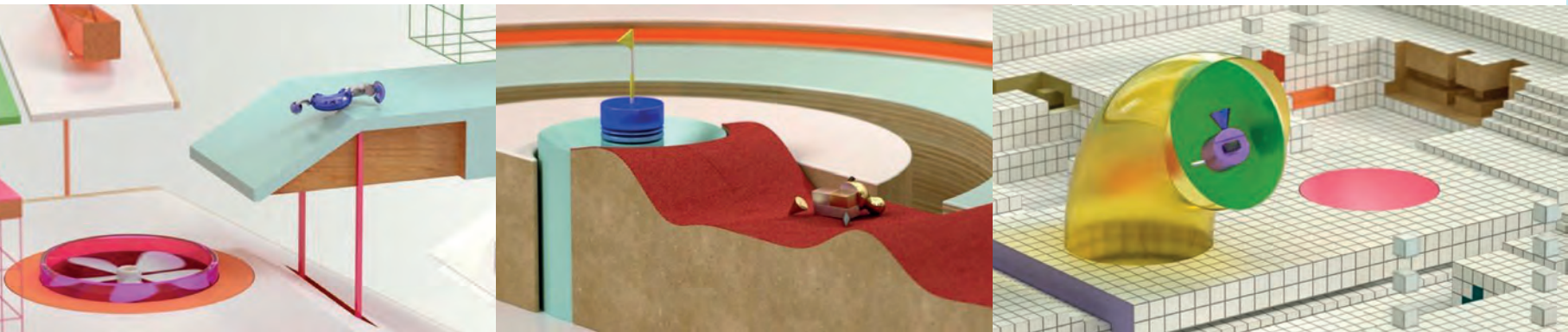


Les références ci-dessous nous ont essentiellement servis pour toute la partie parcours d'obstacles et épreuves de notre jingle. Il s'agit ici de parcours pour une bille avec un traitement simple mais efficace. Les éléments animés se détachent du décor par leur couleur ce que l'on retrouve dans les épreuves de notre jingle. De plus nous avons adopté des valeurs de plans proches de ces références pour que le spectateur soit dans le coeur de l'action comme s'il participait lui même à l'épreuve. Enfin les éléments qui caractérisent l'épreuve/parcours dans ces images est clairement

défini : un ventilateur, un terrain vallonné et un tuyau. Nous avons réutilisé ce principe pour éviter d'éventuelles formes d'ambiguïtés de la part des téléspectateurs.

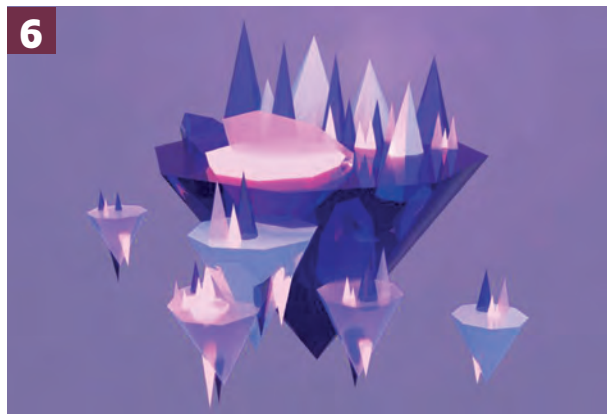
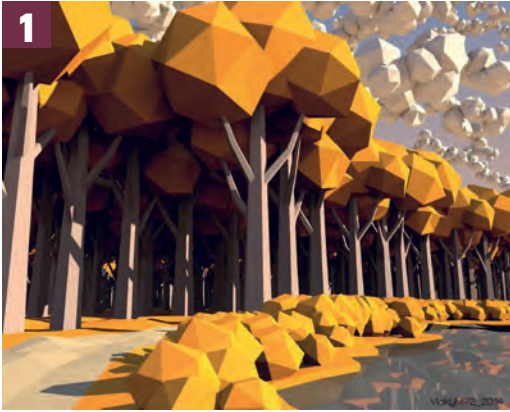
Tout comme *Paper Dragon*, «*Droid City*» par Adibag a été très exploitée. Nous nous sommes inspirés de sa modélisation par plan successifs avec l'île et son épaisseur et la plage qui vient l'entourer. Ce principe a été appliqué pour la plupart des îles pour créer encore une fois

une même unité graphique dans notre jingle. Les arbres de cette référence nous ont aussi beaucoup servi. Nous trouvons intéressant le fait que les arbres soient des masses représentées uniquement par un seul et même polygone. Les montagnes aussi viennent aussi apporter un contraste intéressant de par leur forme très simple en pyramide. Au final l'île est structurée par des formes très géométriques mais qui par leurs couleurs et par leur disposition apportent une esthétique intéressante où le parti graphique est totalement assumé.



MTV Struggler by Zeitguised





- 1- Autumn Low poly by Vicky72
- 2- Low Poly tutorial by Karan Shah
- 3- Ex Machina Gears and craft
- 4- Mammoth falls by Aldo Pelulla
- 5- Isla Sacrificios by Tomaslas
- 6- Biome by Tom Kail



La première image (1), est une des images qui a été la plus déterminante quant au style de low poly à adopter. Que ce soit pour les arbres, les nuages ou les buissons.

On reconnaît une **même forme** (ou presque) utilisée pour créer à la fois feuillage, buissons, et nuages. Les troncs des arbres sont des **formes rectangulaires très simples**, très éloignées de ce qu'est un tronc en réalité, composé d'écorce irrégulière, il en est de même pour les nuages qui ne peuvent être interprétés que comme des nuages et non pas comme des figures que l'on pourrait s'amuser à reconnaître dans de véritables nuages.

On retrouve ces arbres et nuages dans la seconde image (2), il en est de même pour la montagne. Montage similaire à la troisième image (3) qui représente assez bien le style adopté. Globalement on retrouve dans les images ci-contre une ambiance lumineuse similaire, c'est-à-dire une lumière forte et une légère occlusion afin de faire ressortir les volumes.

Nous avons repris des couleurs chaleureuses (1,4,5) afin de garder un côté extravagant, attrayant et ludique, propre à l'émission, qui vient contraster avec cette mer qui encadre notre archipel, car nous le rappelons, le Japon est constitué de presque 7000 îles.

Les reflets sur l'eau (1) sont également présents dans notre jingle, et cette même eau reprend un peu l'idée de la mer présente sur l'île à l'arc-en-ciel (5). Sur toutes les images, excepté la sixième (6), on retrouve cette idée **des nuages qui gravitent autour des îles et des montagnes**, ils sont des éléments très importants à notre composition car ils viennent ajouter une dynamique, un mouvement, ils sont toujours présents. En un sens l'utilisation du low poly retranscrit une certaine volonté d'**aller à l'essentiel, de creuser la forme et de la représenter dans son état le plus brut, le plus simple.**



Focus sur l'histoire du Low-Poly

En 1998 sort « Unreal » sur PC. Développé par Epic Games et Digital Extreme tout nouveau FPS. Des polygones apparents, des bords droits et bruts et des visages sans vies, ceci pourrait être la description que l'on se fait de ce jeu aujourd'hui. Pourtant à l'époque, ce jeu fait preuve d'une réelle innovation dans le domaine du rendu « réaliste » et gagne le prix du « Meilleur jeu PC à la recherche de 1997 ».

Le magazine Next Generation plaisante d'ailleurs sur le sujet lorsqu'il présente ce jeu en signalant aux lecteurs que les images ne sont pas réelles, et qu'elles sont issues de capture d'écran du jeu. Et pourtant, 17 ans plus tard, ce prix sonne à nos oreilles comme le prix du « Silex le mieux taillé de la vallée ».



Ce jeu avec bien d'autres, ont été les premiers à soulever une problématique, qui sera celle de tous les futurs artistes du numérique : **la relation entre l'époque, les moyens technologiques et nos propres normes visuelles.**



Quand il s'agit d'oeuvres numériques, le **réalisme est une cible en perpétuelle mouvement**. Un artiste ne peut jamais se rapprocher plus de l'oeil humain que la technologie actuelle ne le lui permet.

Pour beaucoup le low-poly démontre que les oeuvres numériques (aussi bien digitales que dans les jeux vidéos) sont une nouvelle forme de média avec laquelle on met en valeur des formes que l'Art a utilisé pendant plusieurs centaines d'années.

Pour bien comprendre le low-poly on peut déjà en étudier la terminologie : "Peu de polygones". D'une manière générale, l'esthétique du low-

poly réside dans le fait qu'on représente un objet en utilisant peu de polygones, ce qui va lui donner un aspect facetté, voir brut. Plus un artiste voudra un rendu dit "réaliste" plus il y aura de polygones dans sa modélisation.

Au milieu des années 90 la technologie ne permettait tout simplement pas d'avoir beaucoup de polygones dans des rendus 3D. Or on y voyait déjà un rendu réaliste à cette époque. Le nombre de polygones est aussi très lié au nombre d'images par seconde (ips ou fps).

Diminué la complexité de certaine modélisation permettait de garder un débit acceptable surtout dans les jeux vidéos.

Néanmoins on ne peut pas se limiter au nombre de polygones lorsqu'on parle de low-poly. L'évolution des technologies a permis d'augmenter ce nombre. Dans Quake sorti en 1996 sur PC, la modélisation du joueur faisait environ 200 polygones, alors que Nathan Drake dans Uncharted 2, sorti en 2009, compte pas moins de 37000 polygones.

Cela ne veut pas dire pour autant que la contrainte technologie ne s'applique plus aux artistes voulant faire du low-poly.

Parmi ces artistes on peut citer **Timothy J. Reynolds**, qui a véritablement popularisé cette esthétique du low-poly.

Cependant il préfère s'éloigner de ce terme et plutôt utiliser le terme "d'illustrations 3D". Il est aisé de voir que dans ses "artworks", l'environnement, les personnages et les objets témoignent d'une richesse de détail qui dépasse de loin les artworks 3D des années 90 et au delà. "Ils ressemblent moins à des représentations du monde réel en low-poly qu'à des représentations réaliste d'un monde en low-poly".



Richard Whitelock

fait aussi parti de ces artistes qui ont popularisé le low-poly. Reynolds et Whitelock s'inspirent énormément de ce qui se fait aussi bien en Art qu'en photo. Par exemple pour l'éclairage très coloré dans les oeuvres de Reynolds, on peut y voir une inspiration Impressionniste à Claude Monet. En effet les ombres et les hautes lumières sont colorées.



Le Low Poly rend une oeuvre intemporelle de part son éloignement du monde réel. Des formes simples peuvent avoir plus d'impact que des formes complexes. De plus celles-ci parlent à tous et peuvent être sujets à diverses interprétations : " L'impact de l'angle aigu d'un triangle sur un cercle produit un effet non moins puissant que le doigt de Dieu touchant le doigt d'Adam dans l'oeuvre de Michel Ange. " Wassily Kandinsky.

Recherche de logo



Objectifs et direction artistique

Le logo doit faire passer **l'idée de joie, d'amusement, de délire**. Il doit aussi évoquer le **Japon traditionnel** et doit pouvoir guider vers l'objectif, le but principal de l'émission.

Néanmoins on peut rappeler que dans notre émission il s'agit plus de **s'amuser** que de gagner de l'argent. Le but principal étant d'atteindre le chateau du Comte Takeshi, et de le battre à son propre jeu tels de vaillants soldats!

Nous avons donc pensé à faire un logo incluant le chateau qui apporte le côté traditionnel

du Japon et l'objectif principal. La typographie viendra aussi renforcer cet aspect. C'est avec les couleurs que va s'exprimer le côté loufoque de l'émission.

Le château pourrait avoir des éléments qui le rendrait plus dynamique pour souligner les épreuves physiques qui attend les candidats comme par exemple une perspective, d'un contre-plongée, un escalier, une porte qui marque l'entrée dans le coeur du jeu, comme un sorte d'invitation. De plus nous avons décidé d'inclure dans la mesure du possible un soleil en arrière plan pour évoquer le Japon, pays du soleil levant. Cela permet aussi de créer un horizon, créant peut-être ainsi une suite?



Nous sommes donc partis d'une **base géométrique**. Nous voulions symboliser le château tout en le **stylisant** au maximum pour se rapprocher du style Low Poly. C'est donc à partir de primitives comme le **carré**, le **cercle** et le **triangle** que nous avons construit le Takeshi's Castle. Pour une meilleure lisibilité le château est en aplats de couleur.

Pour les couleurs nous voulions quelque chose de très contrasté voire radical. La couleur apporte du tonus, de la joie et du dynamisme au logo. C'est aussi le moyen d'évoquer l'aspect déjanté de l'émission. De plus, ces couleurs accentuent la stylisation du château et lui donne **un aspect jouet** qui correspond à l'émission très bon enfant. Le



degradé du ciel en fond vient apporter du volume au logo pour le rendre plus dynamique.

En ce qui concerne la typographie, nous avons choisi deux typos qui évoquent le Japon traditionnel : Nuku Nuku et Shojumaru. La dernière est plus dynamique, plus tranchante ce qui peut apporter du dynamisme

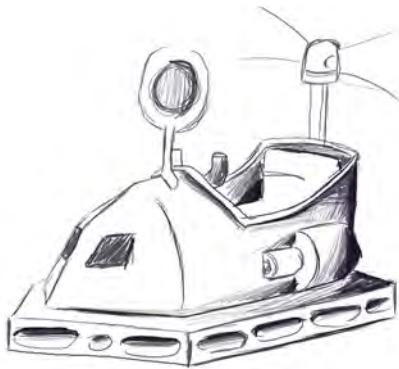
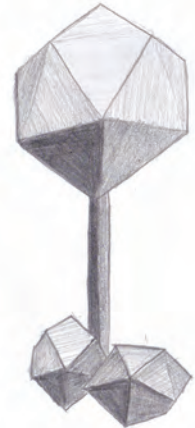
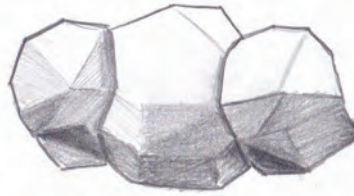
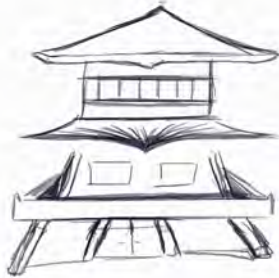
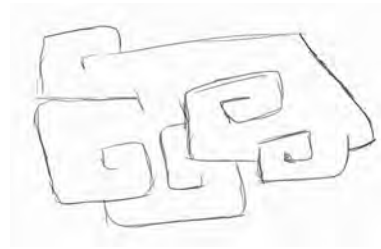
supplémentaire. Au final notre choix s'est porté sur Nuku Nuku qui met bien en valeur l'aspect japon traditionnel en avant .

Au niveau de la composition nous avons centré tous les éléments. La typo vient fermer le cercle représentant un soleil dans le fond. Le logo devient ainsi un cercle, une sorte de **cible à atteindre**.

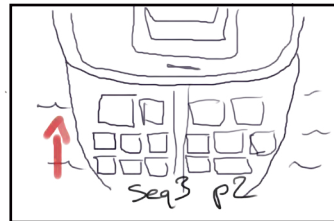
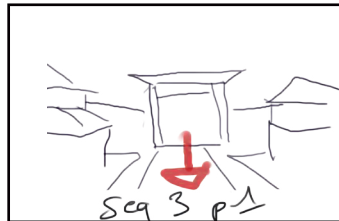
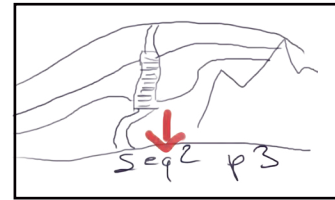
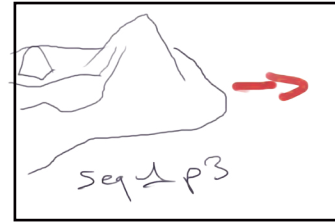
Le logo sert donc d'invitation, il renseigne sur la cible, l'objectif à atteindre. Par les couleurs ils évoquent le côté déjanté de l'émission Takeshi's Castle.



Croquis



Storyboard



**Nous remercions l'ensemble de l'équipe pédagogique
de l'ICAN pour nous avoir accompagnés et conseillés
pendant toute la durée du projet.**