

Problématique_

L'astronomie repose sur des phénomènes complexes, souvent invisibles à l'œil nu, ce qui la rend parfois difficile d'accès pour le grand public, ce qui peut éprouver une certaine réticence à s'y intéresser.

Comment rendre l'exploration du cosmos immersive, pédagogique et accessible à tous grâce au motion design et aux génériques animés ?

Proposition_

Créer un générique de série évolutif, où chaque épisode mettrait en avant un phénomène astronomique spécifique (trous noirs, gravité, trous blancs, ect.) Ce générique variera à chaque épisode tout en conservant cette unité et structure visuelle cohérente. Le projet sera réalisé en motion design à l'aide d'After Effects et possiblement Blender pour les éléments 3D.

Brief. Contacte et annonceur_

L'annonceur, **Thomas Pesquet**, figure centrale, veut déployer une web-série éducative soutenue par **l'ESA et la Cité des Sciences**. Il vise à vulgariser l'astronomie à travers une série immersive mêlant découverte scientifique et accessibilité. Diffusée sur **Arte, France 5** ou encore **NASA TV**, elle s'intègre dans une démarche éducative accessible à tous.

Brief. Problème à résoudre_

L'astronomie est souvent perçue comme un domaine réservé aux experts en raison de la complexité de ses concepts. Les personnes ont une certaine timidité par rapport à la complexité du sujet et n'ose pas s'en approcher. Les phénomènes comme les trous noirs, la matière noire ou encore les ondes gravitationnelles sont difficiles à visualiser et à comprendre. L'enjeu du projet est donc de traduire ces notions en un générique de série captivant et évolutif, compréhensible et accessible à tous, utilisant le motion design pour créer une expérience immersive et éducative.

Objectifs_

_Offrir une introduction immersive et éducative à chaque épisode ainsi plonger dans l'univers de l'astronomie.

_Vulgariser des concepts scientifiques complexes à travers le motion design, des phénomènes pas forcément compréhensible pour tout le monde au premier abord.

_Rendre chaque épisode unique en proposant une variation du générique selon le thème traité, tout en gardant une unité entre chaque épisode.

_Présentation du générique en avant-première lors d'une inauguration officielle avec toute l'équipe (réalisateurs, graphistes, experts scientifiques, Thomas Pesquet). Ainsi, proposer des déclinaisons de supports de la série pour l'événement, tels que **des flyers, des stickers, des affiches, etc.**

Cible_

Âge **15-45 ans**, autant les ados (dès la conscience) que les personnes d'un âge plus avancé en recherche de sens des phénomènes qui nous entourent.

Catégorie socio-professionnelle(CSP)_étudiants, enseignants, passionnés de sciences et de design, curieux du grand public.

Style de vie_public connecté, consommateur de contenus pédagogiques en ligne (ex: vidéos YouTube de vulgarisation, plateformes éducatives interactives).

Methodologie & techniques_

Style visuel & direction artistique_Définir une esthétique cohérente, avec des variations pour chaque épisode.

Prototypage des animations_Wireframes, StoryBoard au préalable et tests sur After Effects et Blender.

Production des assets graphiques_Création d'éléments animés spécifiques à chaque phénomène traité (épisodes)

Références & inspirations_

_Générique de "Cosmos" (Neil deGrasse Tyson) pour sa mise en scène immersive.

_Générique de séries comme "True Detective" ou "Westworld" pour l'évolution graphique entre les épisodes.

_Powers of Ten (film illustrant la transition du macro au micro).

_NASA research pour des références visuelles précises.

_Vidéo YouTube "L'infiniment grand et petit" (concept visuel reliant l'astronomie et la biologie).

Couleurs: da (à préciser) noir, jaune, bleu, orange, ect. (inspi rendu final de l'article)

Conclusion_

Ce projet ambitionne de proposer un générique de série, fusionnant design, pédagogie et exploration scientifique. En adaptant visuellement le générique à chaque épisode, il permettra de capter l'attention du spectateur dès les premières secondes tout en rendant visible l'invisible grâce au motion design. L'utilisation de techniques 2D et 3D garantira une immersion forte et une vulgarisation efficace des concepts astronomiques.