

NOTE D'INTENTION

MCDONALD'S x MARIO BROS



SOMMAIRE

3 Contexte et demande

4 Le concept

5 Intention de réalisation

6 Le script

7 Le storyboard

18 Découpage technique

19 Direction Artistique

22 Intention sonore

25 Livrables

26 Déclinaisons

27 Moodboard

28 Références et inspirations



CONTEXTE ET DEMANDE

Présenter une publicité TV mixant
deux grandes marque.





LE CONCEPT

IT'S ME MCDO

Bowser a privé la princesse Peach de nourriture et le seul antidote est un hamburger Mcdonald's. Mario déterminé à secourir sa bien aimée, se lève d'un bond et enfile sa veste. La musique entraînante du jeu Mario Bros se met en marche, accompagnée d'effets sonores qui rappellent le jeu vidéo. Le décors prends alors vie étant coloré et animés. Arrivé au Mcdonald's, Mario entre dans le restaurant et commande son menu. Ce dernier retourne ensuite dans le repère de Bowser pour délivrer sa promise.

INTENTION DE RÉALISATION

Sur fond noir, Bowser parle avec un sous-titrage indiquant qu'il a privé la princesse Peach de nourriture et qu'un hamburger McDonald's est le seul antidote. Mario, interprété par Melvil, est déterminé à secourir sa bien-aimée. Il se lève de son fauteuil, enfile sa veste, met sa casquette, et part en courant en direction du McDonald's.

Arrivé à McDonald's, il commande un menu avant de se diriger vers la caisse pour payer. Des bruits de pièces s'entendent lorsqu'il règle sa commande. C'est alors que le serveur lui dit : « Allez la sauver ! ».

Dès la sortie du restaurant, Mario saute dans un tunnel qui le transporte jusqu'au repaire de Bowser. Enfin, un gros plan montre une poche posée délicatement sur une table en arrière-plan, où l'on peut distinguer Mario et Peach.

On retrouvera, in fine, le slogan "Venez comme vous êtes" puis le logo McDonald's stylisé avec les codes du film Mario Bros.



LE SCRIPT

SCRIPT EN SOUS-TITRES

« Haha, Mario ! J'ai privé Peach de nourriture, apporte-lui un burger McDonald's ! »

« Allez la sauver ! »

ACTING

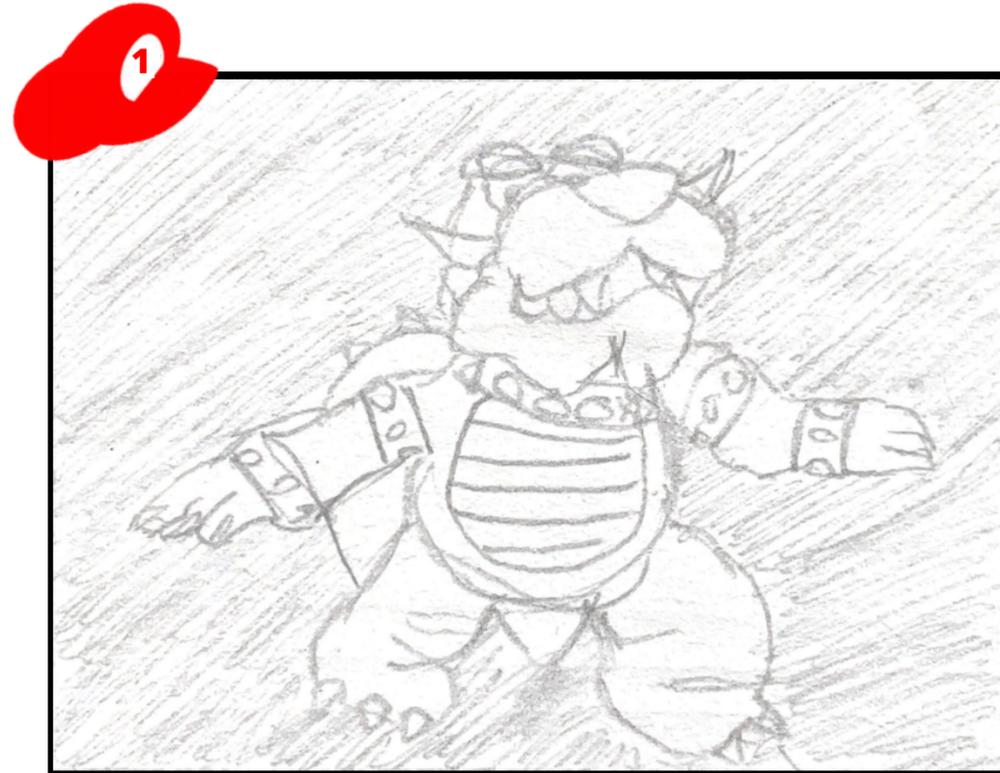
BOWSER est sur un fond noir avec un plan d'ensemble.

Plan taille sur le serveur qui donne la commande à l'acteur incarnant MARIO.

CADRE



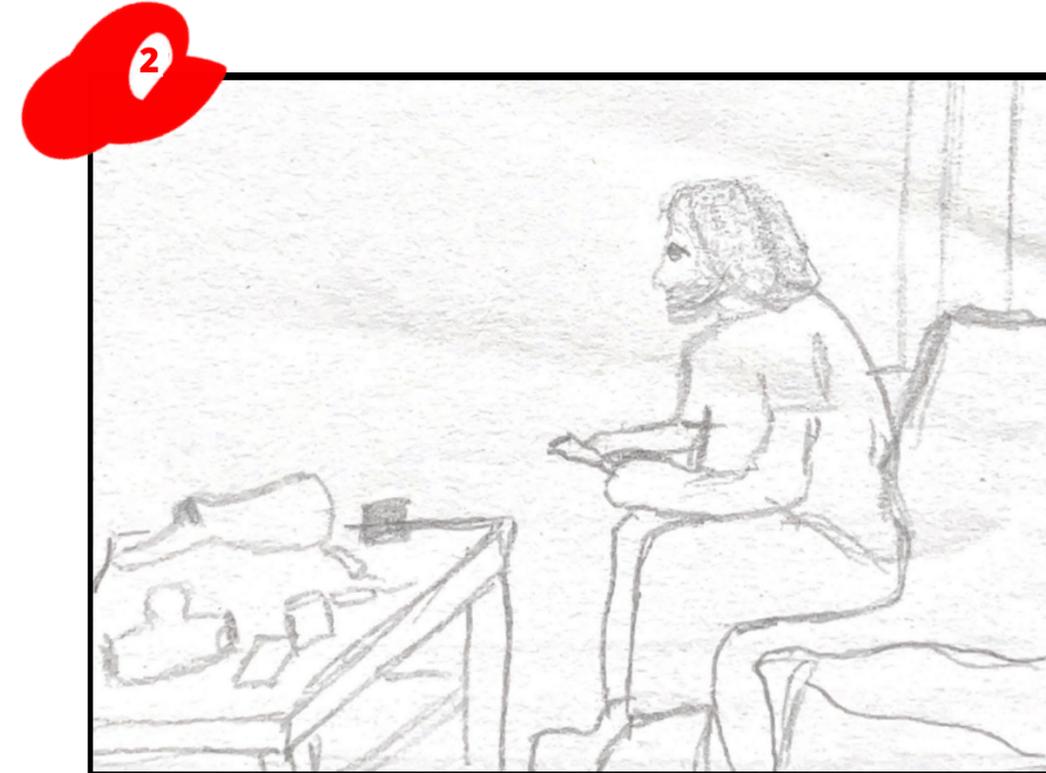
LE STORYBOARD



3 seconde

Fond noir avec le personnage de Bowser qui dit en sous-titre :

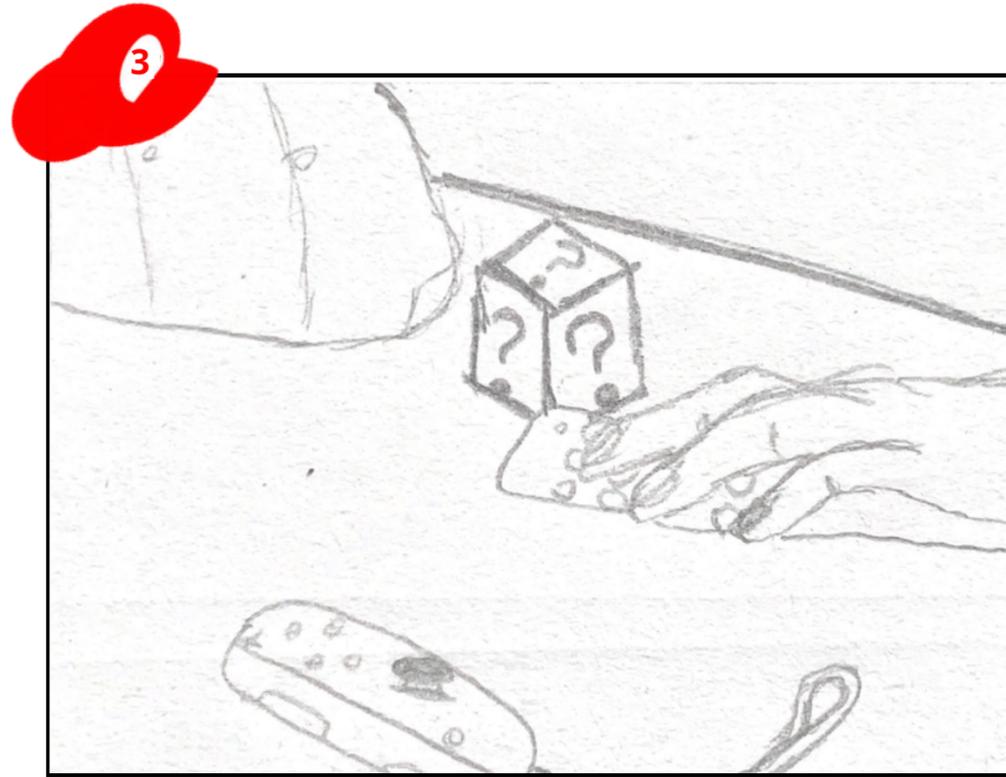
« Haha, Mario ! J'ai privé Peach de nourriture, apporte-lui un burger McDonald's ! »



1 seconde

Mario est assis sur son canapé, il regarde la télévision. Il se lève brusquement en prenant connaissance du message de Bowser. On aperçoit sur sa table basse, des références à l'univers de Mario Bros.

LE STORYBOARD



1 seconde

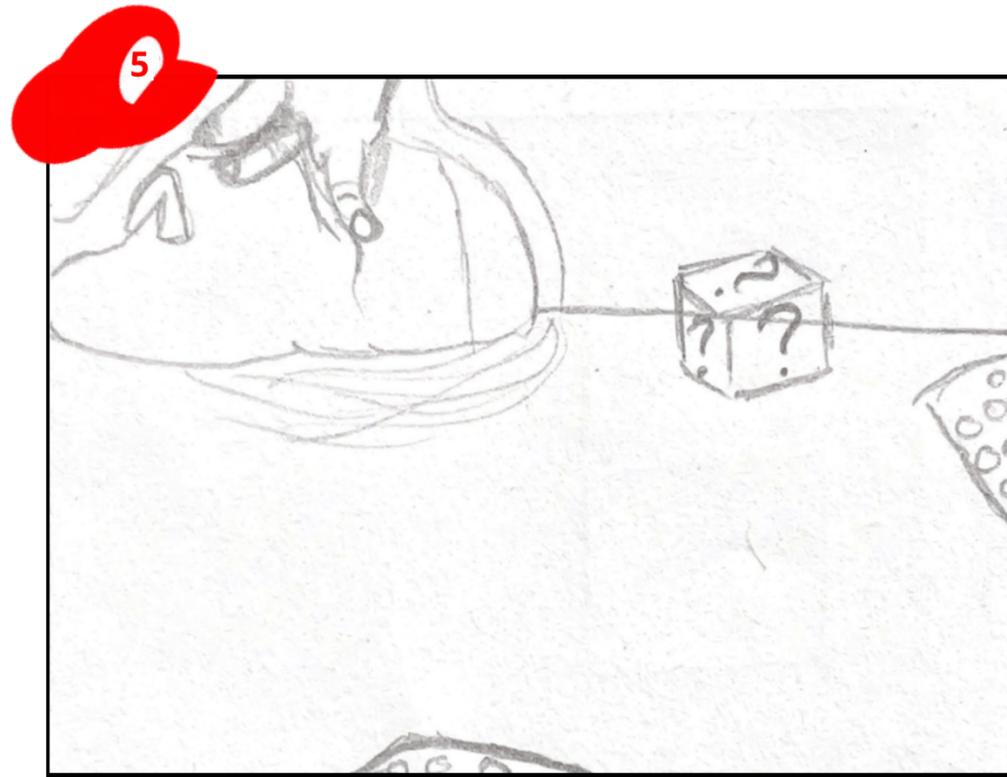
En se levant du canapé, Mario pose rapidement la télécommande de la télévision sur sa table basse.



2 seconde

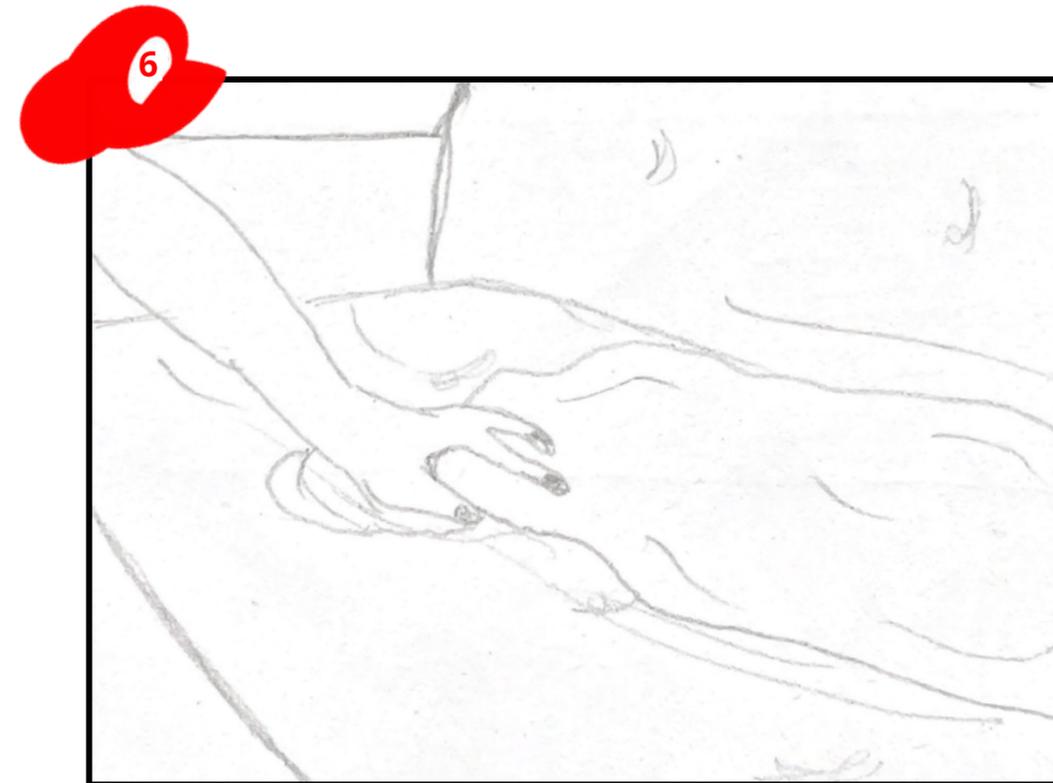
Mario arbore un visage inquiet. En fond, on aperçoit un tableau représentant le célèbre personnage.

LE STORYBOARD



1 seconde

Il attrape précipitamment sa casquette posée sur la table basse.



1 seconde

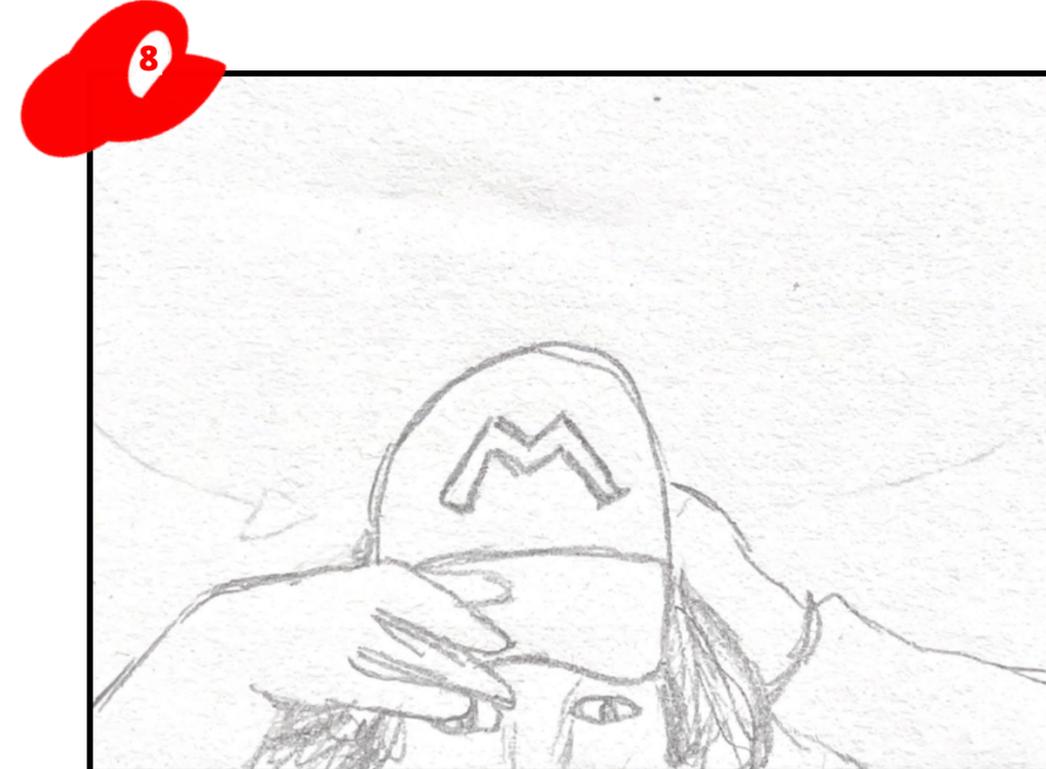
Il attrape également sa veste posée sur le canapé.

LE STORYBOARD



1 seconde

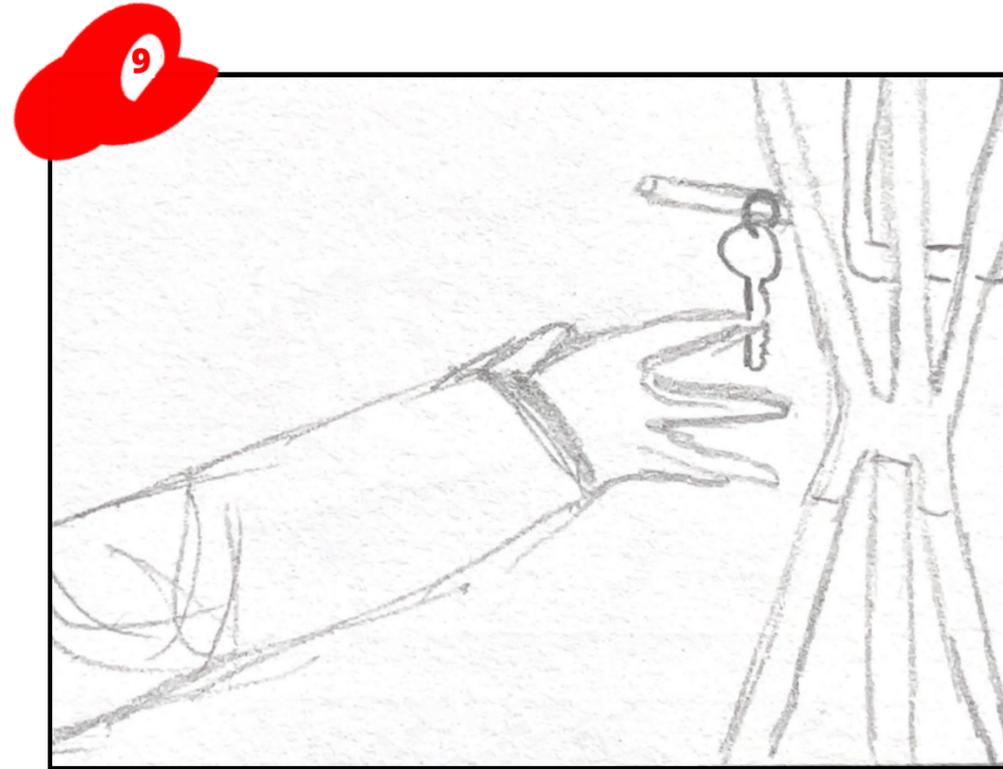
Mario, de dos, enfile sa veste.



1 seconde

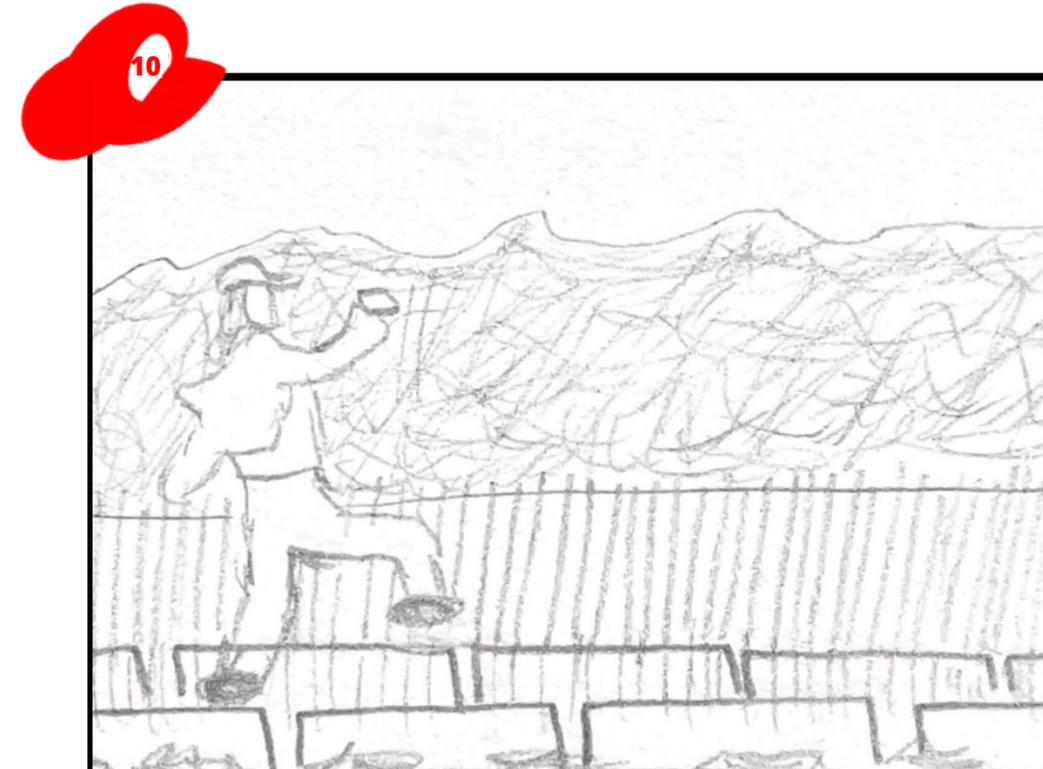
Il ajuste sa casquette.

LE STORYBOARD



1 seconde

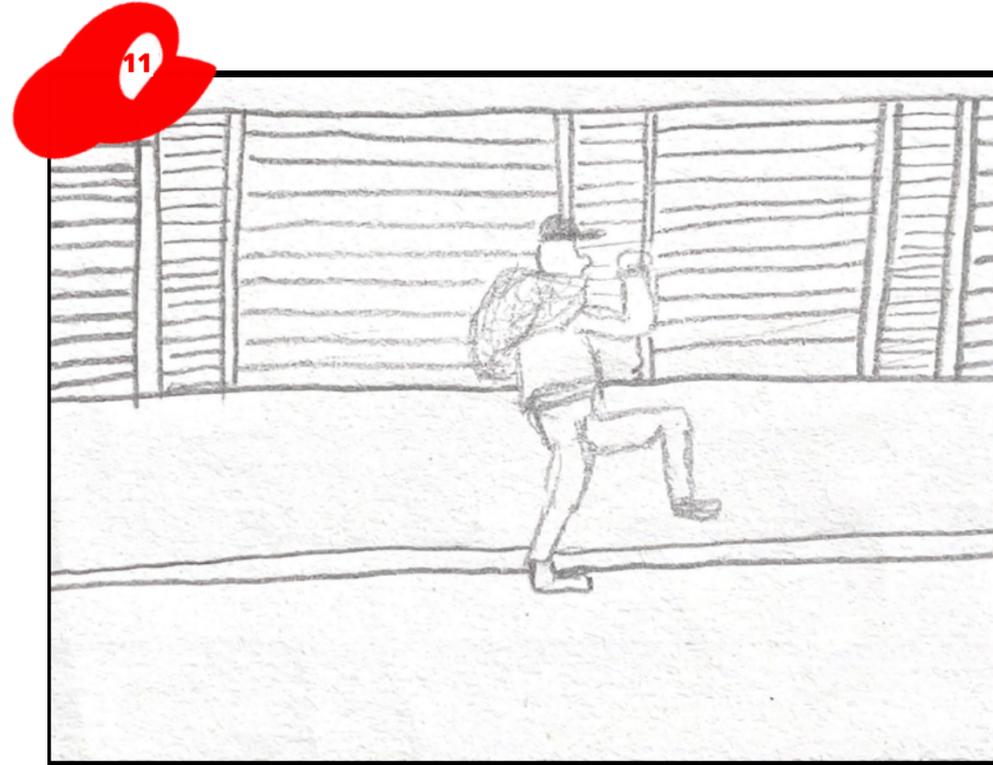
Mario, prêt et toujours pressé, attrape ses clés et sort de chez lui.



2 seconde

On le retrouve dans la rue où il se met à courir. Ce dernier récupère des pièces issues du jeu vidéo.

LE STORYBOARD



2 seconde

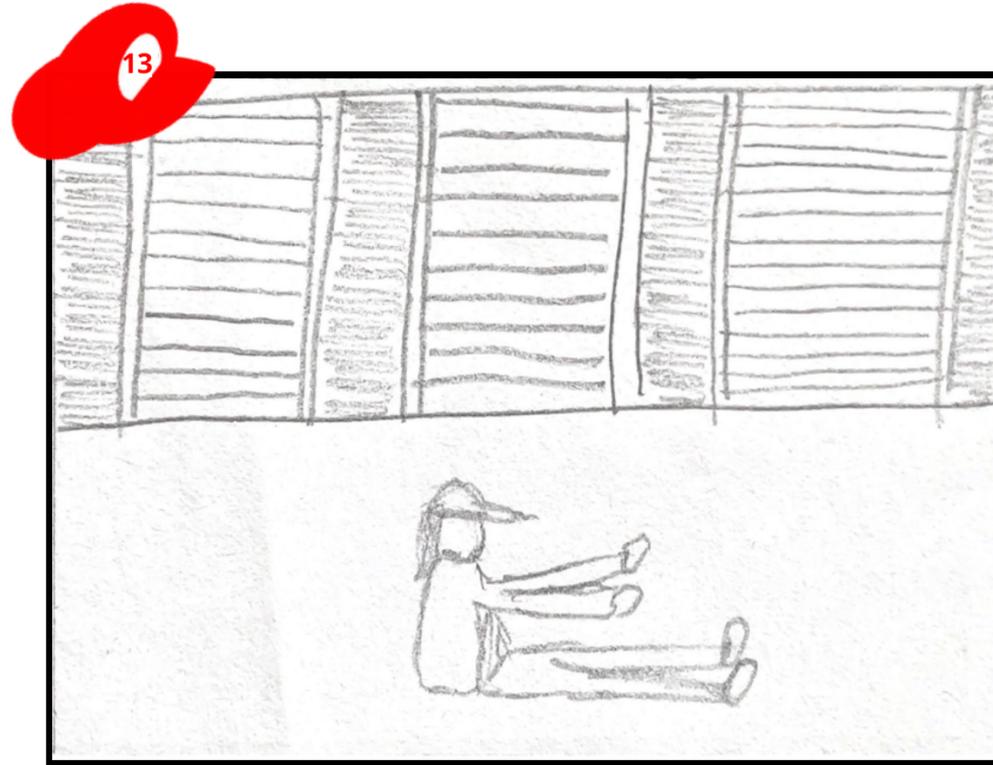
Toujours en courant et en récupérant des pièces, Mario continue son parcours en étant poursuivi par une carapace également issue du jeu vidéo .



1 seconde

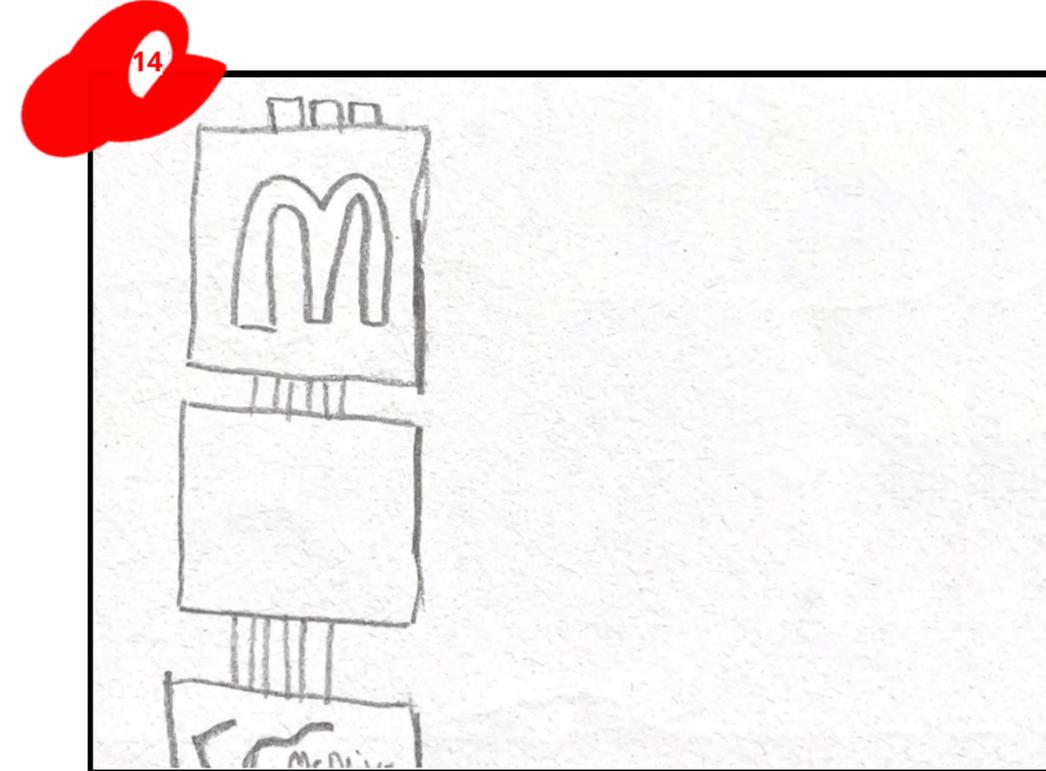
Percuté par la carapace, il chute en arrière.

LE STORYBOARD



4 seconde

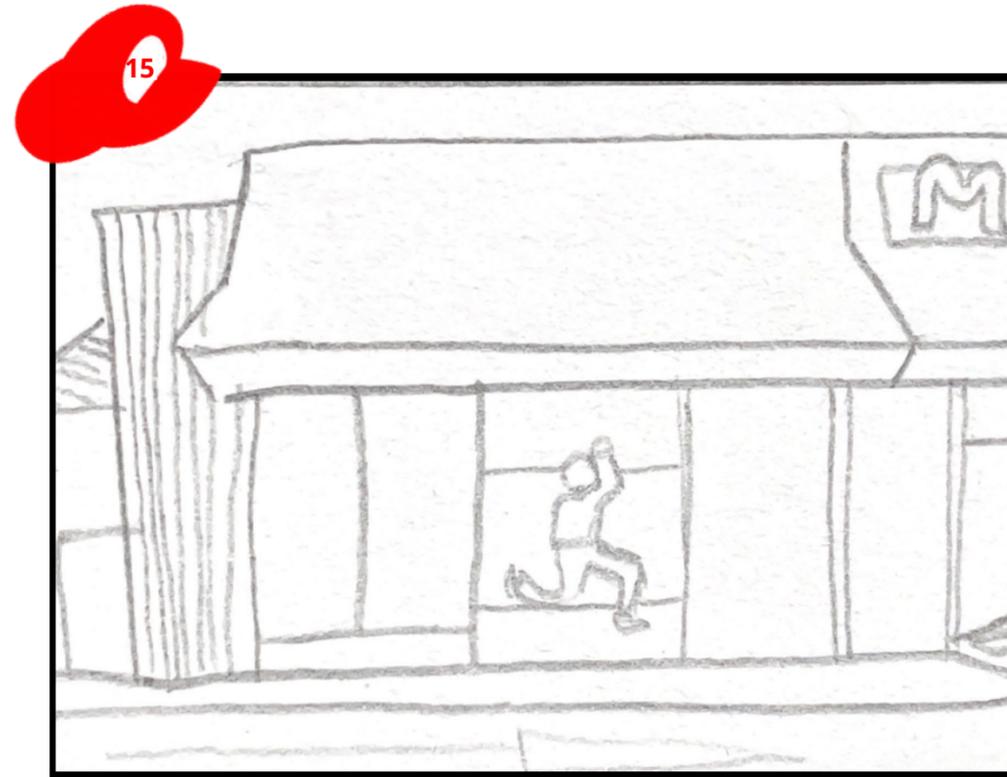
Mario, à terre, est sonné. Il se relève par la suite.



1 seconde

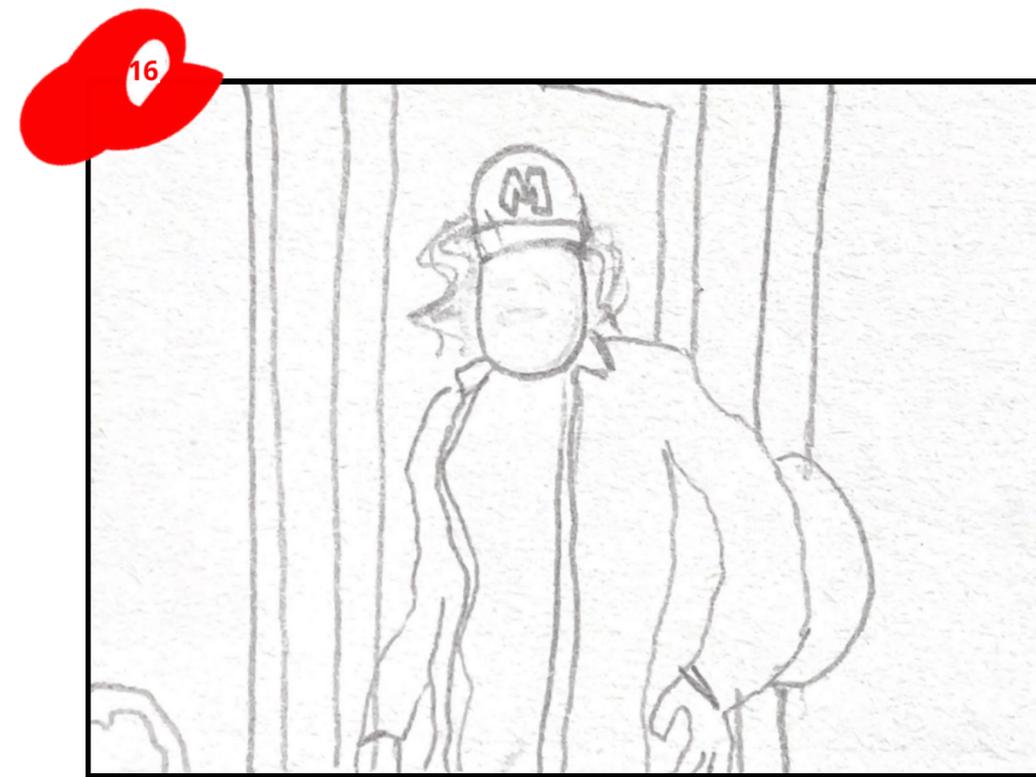
On aperçoit l'enseigne du restaurant McDonald's.

LE STORYBOARD



3 seconde

Toujours en chemin, Mario continue de récupérer des pièces tout en évitant grâce à un saut une fusée iconique de l'univers Mario.



5 seconde

Déterminé, il entre dans le restaurant en ouvrant la porte de ce dernier.

LE STORYBOARD



6 seconde

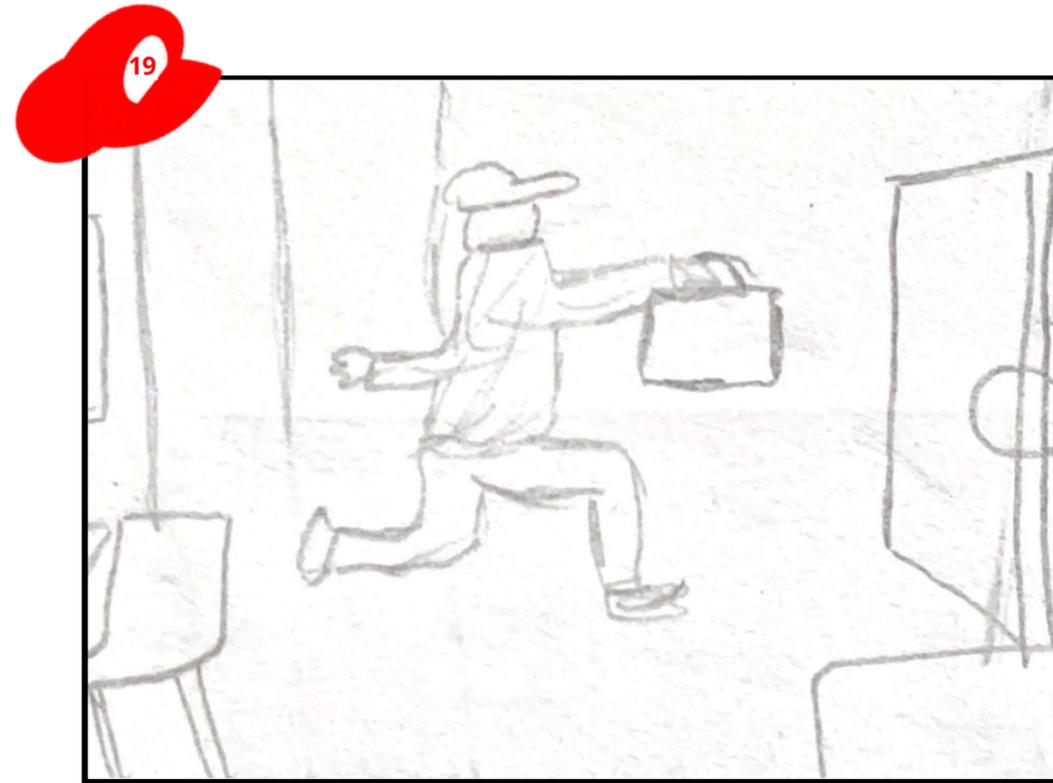
Mario arrive à la borne du restaurant afin de passer commande.



3 seconde

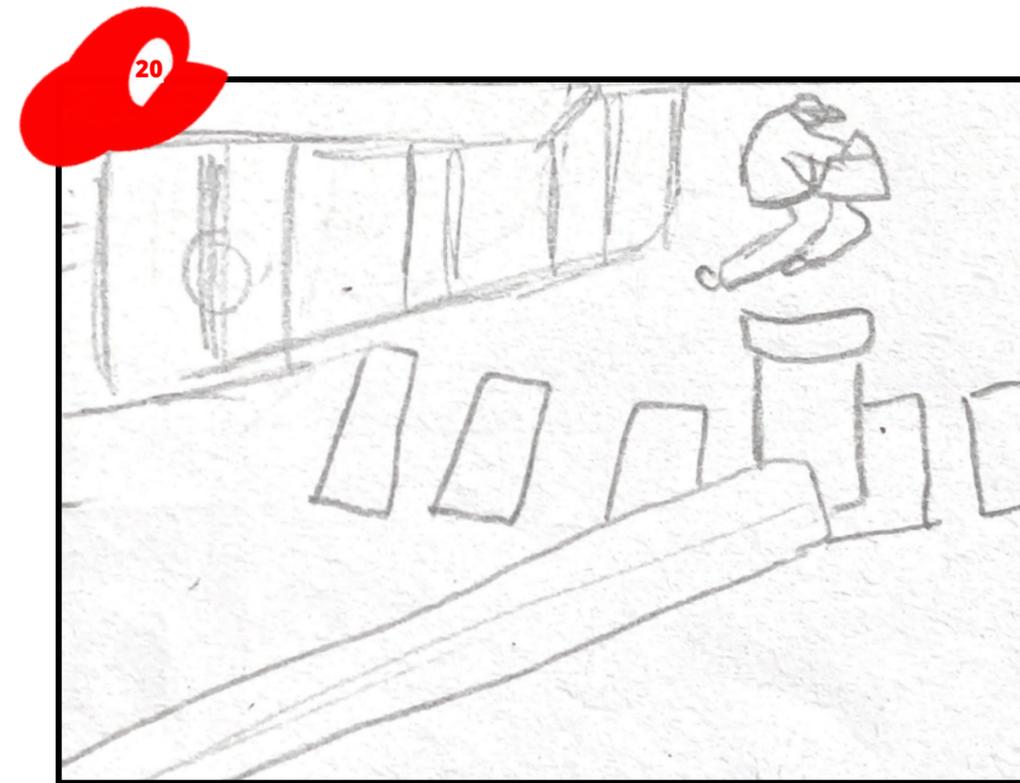
Ce dernier récupère sa commande auprès d'un équipier McDonald's qui lui glisse en sous-titre : "Allez la sauver".

LE STORYBOARD



2 seconde

Mario se dirige victorieux vers la sortie du restaurant en effectuant un saut.



5 seconde

Il sort du McDonald's et s'introduit dans un tuyau, élément incontournable de Mario Bros.

LE STORYBOARD



6 seconde

Ce dernier rentre chez lui. Il dépose sa commande McDonald's sur la table et rejoint Peach sur le canapé, en arrière plan



2 seconde

Le slogan "Venez comme vous êtes" de McDonald's apparaît, suivi du logo McDonald's revisité à la Mario Bros.

LE DÉCOUPAGE TECHNIQUE

Scène	Plan	Action	Technique	Son	Accessoires	Script
1	Plan large	Bowser est animé et parle	Interface jeu : Pièces x6 Mario x5 Peach x0	Voix Bowser		Bowser : "Haha, Mario ! J'ai privé Peach de nourriture, apporte-lui un burger McDonald's"
2	Plan américain	Mario est assis	Interface jeu : Pièces x6 Mario x5 Peach x0	Musique épique du film Mario Bros	Switch, Jeux Switch univers Ma	
3	Insert(gros plan)	Mario pose la télécommande sur la table basse	Interface jeu : Pièces x6 Mario x5 Peach x0	Musique épique du film Mario Bros	Manettes Switch, Figurine cub	
4	Insert(gros plan)	Mario se lève	Interface jeu : Pièces x6 Mario x5 Peach x0	Musique épique du film Mario Bros	Tableau Mario	
5	Insert(gros plan)	Mario attrape sa casquette sur la table basse	Interface jeu : Pièces x6 Mario x5 Peach x0	Musique épique du film Mario Bros	Casquette, Télécommande, Fig	
6	Insert(gros plan)	Mario attrape sa veste sur le canapé	Interface jeu : Pièces x6 Mario x5 Peach x0	Musique épique du film Mario Bros	Veste, Canapé	
7	Gros plan	Mario met sa veste	Interface jeu : Pièces x6 Mario x5 Peach x0	Décompte course effet sonore Mar	Veste, Bibliothèque, Plante, Ta	
8	Gros plan	Mario ajuste sa casquette	Interface jeu : Pièces x6 Mario x5 Peach x0	Décompte course effet sonore Mar	Casquette	
9	Gros plan	Mario prend ses clés	Interface jeu : Pièces x6 Mario x5 Peach x0	Décompte course effet sonore Mar	Plante, Tableau, Clés, Porte ma	
10	Plan large	Mario court	Interface jeu : Pièces x7 puis x8 Mario x5 Pe	Début générique Mario Bros, Effet	Casquette, Veste	
11	Plan large	Mario court	Interface jeu : Pièces x9 Mario x5 Peach x0	Effet sonore pièces	Casquette, Veste	
12	Plan taille	Mario tombe	Interface jeu : Pièces x9 Mario x5 Peach 0	Effet sonore carapace	Casquette, Veste	
13	Plan large	Mario est au sol puis se relève en sautant	Interface jeu : Pièces x9 Mario x5 Peach x0	Effet sonore étourdissement + Aïe	Casquette, Veste	
14	Gros plan		Interface jeu : Pièces x9 Mario x5 Peach x0			
15	Plan large	Mario court et saute	Interface jeu : Pièces x10 Mario x5 Peach x	Effets sonores pièces + saut + fusée	Casquette, Veste	
16	Plan taille	Mario ouvre la porte pour entrer dans le resta	Interface jeu : Pièces x9 Mario x5 Peach x0	"Were we go?" Mario	Casquette, Veste	
17	Plan rapproché	Mario commande à la borne	Interface jeu : Pièces x10 à x0 progressives	Effet sonore pièces	Casquette, Veste, Borne	
18	Plan taille	Mario récupère sa commande	Interface jeu : Pièces x0 Mario x5 Peach x0	Effet sonore dialogue animal crossin	Casquette, Veste, Poche Mcdo	Employé McDonald's : « Allez la sauver ! »
19	Plan large	Mario court et saute	Interface jeu : Pièces x0 Mario x5 Peach x0	"Youhou" Mario	Casquette, Veste, Poche Mcdo	
20	Plan large	Mario saute et rentre dans un tuyau	Interface jeu : Pièces x0 Mario x5 Peach x0	Effet sonore tuyau + Victoire Mario	Casquette, Veste, Poche Mcdo	
21	Plan américain	Mario pose le sac McDonald's sur la table et va	Interface jeu : Pièces x0 Mario x5 Peach x0	Début musique Mcdo x Mario	Casquette, Veste, Poche Mcdo	
22	Plan américain	Mario et Peach sont assis sur le canapé et discu	Interface jeu : Pièces x0 Mario x5 Peach x5	Musique Mcdo x Mario	Casquette, Veste, Poche Mcdo	

DIRECTION ARTISTIQUE

Intention lumineuse : La lumière naturelle sera utilisé pour suggérer l'énergie et la vitalité de la journée. Elle sera également colorée afin de créer une atmosphère dynamique et ludique, qui correspond à l'univers coloré et fantasque des jeux.

Interface : L'interface de la publicité rassemblera des éléments graphiques et visuels qui composent le jeu de Mario. Elle sera facilement reconnaissable. On retrouve le personnage Mario, les icônes et les effets sonores.



DIRECTION ARTISTIQUE

Dress code : Le dress code dans l'univers de mario est emblématique et immédiatement reconnaissable. Il est donc très important de le respecter dans la publicité.

Melvil portera un t-shirt rouge, une casquette rouge marqué d'un "M" blanc sur fond rouge ainsi qu'une veste bleue pour rappeler les vêtements de Mario .

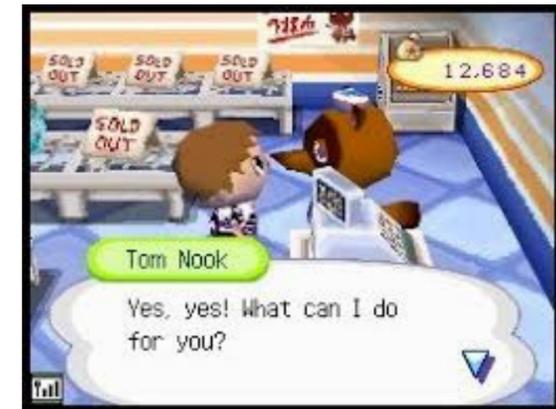
De son côté, Elodie sera vêtue d'un vêtement rose en référence à la princesse Peach.



DIRECTION ARTISTIQUE

Sous-titres : Tout comme dans les jeux Mario, on utilisera les sous-titres pour la mise en scène afin de fournir les instructions ou des informations importantes aux spectateurs. Ils permettront également de mettre en avant les dialogues entre les personnes, ce qui aidera à mieux comprendre l'histoire.

Animation : Comme mentionné, on retrouve des icônes qui font référence aux jeux Mario qui seront utilisées dans la mise en scène. Pour donner vie aux icônes, nous utiliserons des animations sur les pièces et les fusées.





INTENTION SONORE

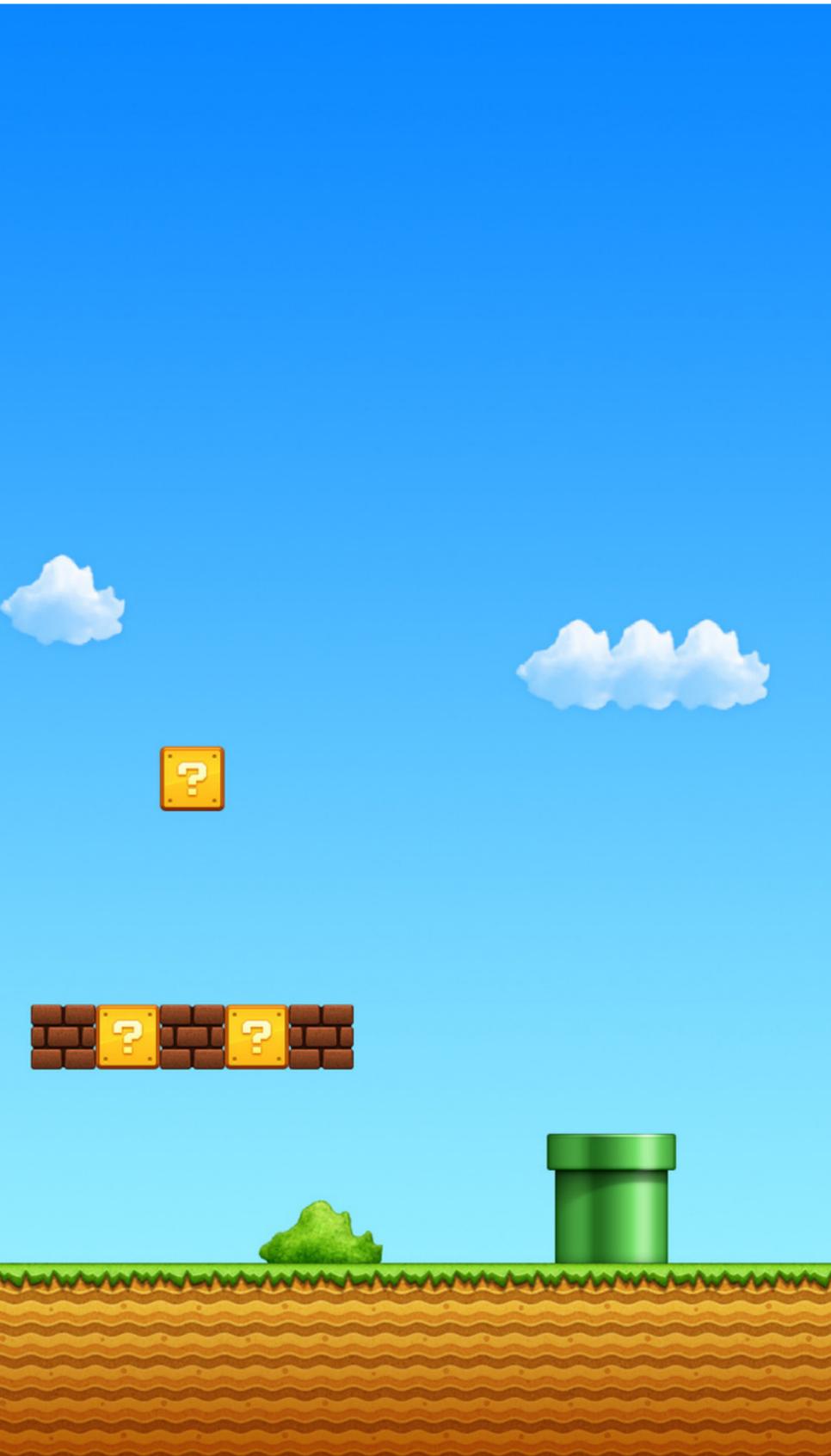
SOUND DESIGN

Il joue un rôle essentiel dans la publicité, en particulier lorsqu'il est associé à des effets sonores emblématiques tels que ceux de Mario, le célèbre personnage de jeu vidéo. Voici pourquoi il est important de l'utiliser :

- Renforcement de la marque : Les effets sonores de Mario sont instantanément reconnaissables et sont étroitement associés à la marque Nintendo et à la franchise de jeux Mario. En les utilisant dans une publicité, on peut renforcer l'identité de la marque et aider à la mémorisation de la publicité.



- Création d'émotions : Les effets sonores de Mario sont familiers à de nombreuses personnes et sont souvent associés à des émotions positives telles que l'excitation, la joie et la nostalgie.
- Le fictif devient réalité : Les effets sonores de Mario, tels que les sons de sauts, les bruits de pièces collectées, des fusées ou les sons de victoire, sont des éléments clés de l'expérience de jeu Mario. En les utilisant dans une publicité, on peut donner une impression de réalisme en créant un lien avec l'expérience de jeu. Cela peut aider les auditeurs à se projeter dans le jeu, à s'immerger dans l'univers et s'identifier au personnage.
- Différenciation et originalité : L'utilisation d'effets sonores de Mario dans une publicité peut aider à la différencier des autres publicités et à la rendre plus originale. Elle se démarquera donc des autres publicités existantes et marquera le consommateur.



MUSIQUE

La musique d'une publicité est primordiale. Nous avons choisi d'intégrer les musiques du jeu Mario Bros. Cette dernière permettra de créer une ambiance, susciter des émotions et de générer une atmosphère spécifique ainsi que de donner le ton à la publicité.

La musique renforcera également le message de la publicité. La mémorisation sera également plus importante, elle peut ainsi contribuer à augmenter la notoriété et la reconnaissance de la publicité et de la marque dans l'esprit des consommateurs.

Le générique Mcdo sera également mixé avec les effets du jeu Mario.

LIVRABLES

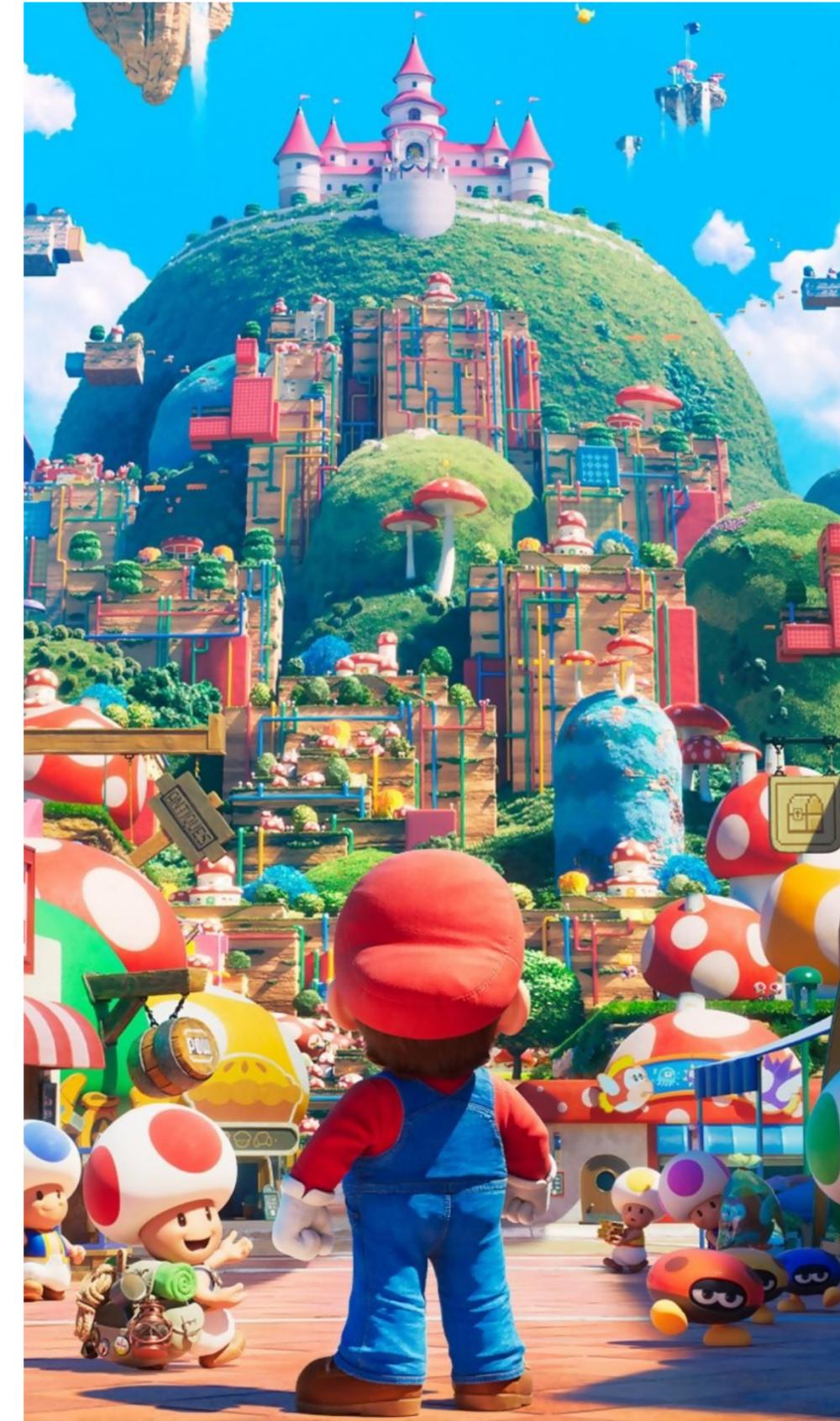
Le film sera au format 16:9 (il s'agit d'un format adopté sur le plan mondial pour la télévision) et fera 30 secondes.

Ce dernier sera également exporté en 4K.



DÉCLINAISONS

- Format 4/5 pour une diffusion via les réseaux sociaux
- Un remontage est possible pour une diffusion web
- Une production photo pourra être également réalisée afin de diversifier la campagne de communication.
- Il est également possible de dupliquer le contenu dans le but de réaliser un spin-off.



MOODBOARD



RÉFÉRENCES ET INSPIRATIONS

Pub Heineken / Le Mime

Nous retiendrons de cette publicité le mime des personnages et les effets sonores qui apportent originalité, bonne humeur et impact à la publicité.



RÉFÉRENCES ET INSPIRATIONS

McDonald's - Moments / Services

Nous retenons ici les codes de la publicité McDonald's notamment les plans et l'éclairage.



