

MARION BESANCENOT  
M1 DA MOTION DESIGN

VFX ET RENDU

# SIBYLLIQUE

OU DISSONANCE PSYCHIQUE

DOSSIER D'INTENTION

# SOMMAIRE

## 0. SYNOPSIS

### 1. NARRATION

### 2. REFERENCES

### 3. STORYBOARD

### 4. CODES VISUELS ET GRAPHIQUES

## 0. SYNOPSIS

*« Un jeune graphiste se réveille dans un lieu inconnu. Sans la mémoire des événements antérieurs, il tente de trouver une sortie. Mais il se retrouve comme bloqué en ce lieu, qui semble en savoir plus qu'il n'y paraît, sur ce jeune perdu et désorienté. »*

Thématique Principale : Le Mental - La Psyché

Genres : Thriller, Psychologique

# 1. LA NARRATION

Sibyllique est un mot qui a pour signification « qui a un sens caché / quelque chose dont le sens est obscur, énigmatique. »

C'est en partant de cette symbolique que l'on peut interpréter ce court-métrage.

Récit en 4 temps, et dont chaque ensemble de séquence se voit attribuer un mot, qui définira le rythme et la « couleur » de chaque acte.

## - Au début - Torpeur - La situation initiale

*Notre protagoniste, un grapheur, se réveille dans un lieu inconnu - mais ne sait pas pourquoi. Désorienté, il tente de sortir, mais ne parvient pas à ouvrir la porte. Il part en quête d'une sortie.*

C'est la phase de réveil, la torpeur est l'état dans lequel un humain se trouve après avoir dormi. être inconscient. C'est une phase plutôt posée, un peu languette, mais pas encore inquiétante

## - Puis la seconde - Asthénie - L'élément perturbateur, début de l'action

*Sa quête de sortie se trouve vite stoppé par des éléments posés sur une table, qui semblent lui rappeler des souvenirs... Entre mystère et menace, la peur s'installe. Que sont ces visions ? Pourquoi tout s'embrouille ? Une quête s'installe, mais laquelle ? Sortir ? Comprendre ce qu'il s'est passé ? Fuir ou chercher la menace ?*

L'asthénie a pour définition « Fatigue générale, état de dépression, de faiblesse. » Il représente l'état du protagoniste qui se dégrade au fur et à mesure de l'avancement dans le temps. Le début d'une chute en enfer.

## - La troisième phase - Impétuosité - Le coeur des périphéries

*Au fur et à mesure qu'il avance, des flashes lui reviennent. Il suit une sorte de chemin prédéfini dont lui-même n'a aucun souvenir. Tout s'embrouille de manière exponentielle. Pourquoi se voit-il dans ces visions ? Pourquoi aucune sortie n'est ici ? Aucune information trouvable ? Pourquoi tant de mystères et de flashes... de saut... Que sont ces pièces, ce lieu ? Que renferme-t-il à tel point que je n'en sors pas ?*

La phase la plus intense en émotion, ou le protagoniste est tiraillé de tout les côtés - ou sa réalité physique et ses illusions mentales se mélangent de plus en plus, à tel point qu'il en perd tout sens réel et se laisse emporter par cette déferlante de folie.

## - Enfin - Expiation - Dénouement + Situation Finale

*... Un réveil. Une sortie. Plus de tracas, de flashes, de souvenirs... Juste une lumière douce de l'extérieur. La fin de la folie - une forme de renaissance.*

Le lieu est une usine désaffecté - elle est le premier élément d'inspiration de cet histoire. Les lieux d'urbex sont souvent - malheureusement - dégradés par des personnes, souvent par des tags ou autres graffitis.

Le choix d'un grapheur comme protagoniste n'est pas anodin - car les 2 se mélangent, les univers se complètent bien et ne devient pas juste une histoire bizarre de kidnapping.

La volonté derrière ce projet est de monter un combat mental. Un combat menée contre sa propre psyché. Là encore, l'univers visuel du grapheur s'accommode bien - l'aspect graffiti/ gribouilli est souvent un symbole graphique pour exprimer un mal-être interne - dans la tête - voir références. La présence des bombes de peinture vient d'un côté, confirmer l'identité du personnage et de l'autre, justifier le choix graphique expliqué ci-dessus.

C'est pour cette raison que l'on ne voit pas le visage du protagoniste dans la timeline du présent - ou plus précisément, ses yeux - sauf à la fin.

En parlant de timeline, l'histoire est en réalité une histoire croisée. La première, celle du présent - et la seconde, les souvenirs, celle du passé. Pour la comprendre, il faut regarder les rushs verdâtres dans le sens inverse de diffusion. Le parcours du passé se joue en inversé. Ce qui peut paraître comme une menace d'un double, se révèle au final, être une course, une fuite ou une poursuite avec soi-même.

Donc, à la fin, la vue de son visage sans artifices avec une émotion claire - suggérée par la larme - vient montrer que toutes ses (més)aventures sont terminées. Associé à des plans clairs, il a finalement trouvé sa sortie.

Ces éléments viennent expliquer la seconde partie du titre « Dissonance Psychique » - pour guider l'interprétation du spectateur vers cette dimension mentale

## LA MUSIQUE

Seul élément audio de ce film, la musique est un accompagnateur qui va venir donner une ambiance et amplifier les émotions et ressentis du protagoniste. Elle marque les temps et les événements.

Le choix, volontaire, de ne pas inclure de bruitages, est dû au fait que, dans un univers mental, tout est silencieux - ou presque. Mais les bruitages, qui sont un marqueur de réalité tangible, viennent s'opposer au monde mental ou seul les « imaginaires » existent.

## REPERES TEMPORELS



Début du film  
Torpeur  
00 sec à 46 sec

Premier plan de Torpeur



Début de l'acte 2  
Asthénie  
47 sec à 1m52

Premier plan d'Asthénie



Début de l'acte 3  
Impétuosité  
1m 53 à 3 m 57

Premier plan  
d'Impétuosité



Début de l'acte 4 et  
Final + Outro  
Expiation  
3m 58 à fin du métrage

Premier plan d'Expiation

## 2. LES REFERENCES



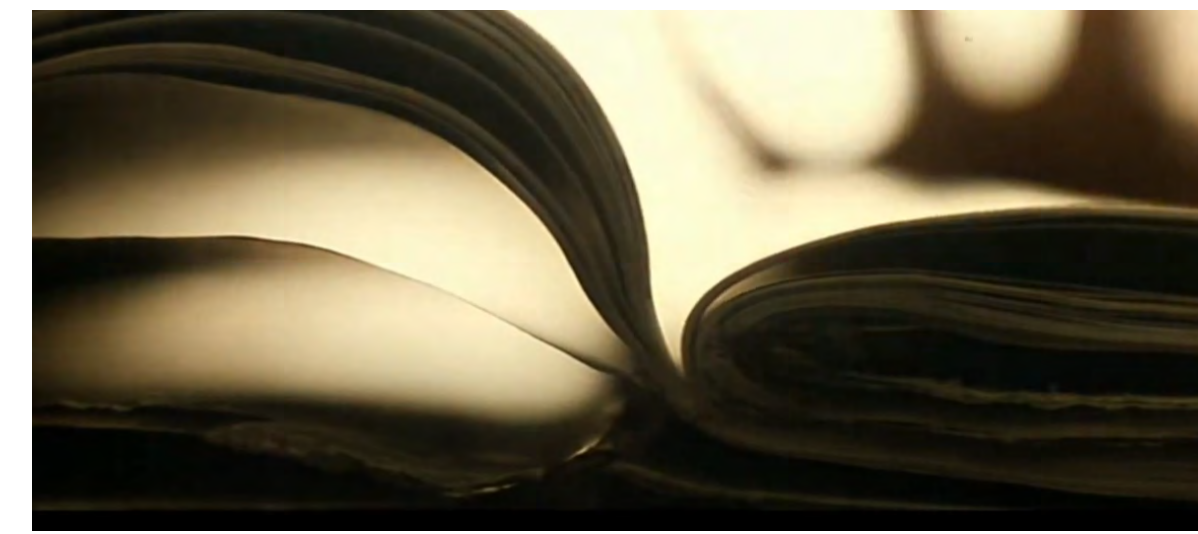
Un personnage de fiction :  
Jinx - ou Powder - de la série Arcane (Netflix)  
Extrait AMV :  
[https://youtu.be/-Wde3mYaa\\_l?si=WkRfmmXqJDDWoy8\\_](https://youtu.be/-Wde3mYaa_l?si=WkRfmmXqJDDWoy8_)

Une grosse source d'inspiration également, car c'est un personnage chaotique, avec une sorte de conscience divisée. Schizophrénie ou Dissociation de l'identité, la manifestation de son trouble se manifeste - pour le spectateur - via des procédés graphiques clairs : Elle, entourée de voix - audio - et de graphismes type graph de rue / dessin à l'arraché



Opening de Cyberpunk Edgerunner :  
<https://youtu.be/OifiVCnFKzM?si=PhgEmAHQJCgYvgA6>

Inspiration principale pour les effets de rotoscopie - les images défilent rapidement tant dans le personnage que sur le fond.  
Référence également pour les effets de bugg du titrage



Introduction de Se7en :  
[https://www.youtube.com/watch?v=EydG-kXIF20&ab\\_channel=Conery%21](https://www.youtube.com/watch?v=EydG-kXIF20&ab_channel=Conery%21)

Pour la colorimétrie, très axée dans les marrons mais également pour les effets de titrages, l'aspect de «bugg» donné et les quelques incrustations type pellicules - que j'ai retranscrits sous forme de graffitis. La présence d'un rouge très prononcé à certains moments clés aussi, pour avoir ce contraste d'intentisté.



Christopher NOLAN  
Thématiques d'écritures, style  
Zoom sur Tenet

Comment passer à côté ? Le principe d'histoires croisées vient du film Tenet. Outre que je suis une fan absolue de l'écriture et de la patte artistique de Nolan, c'est le principe de «voir le film une seconde fois» qui m'est restée. Re-regarder pour comprendre, jouer avec la temporalité. Ce croisement entre passé, présent et futur.

Sans compter certaines autres thématiques, comme les souvenirs, la mémoire - cf. Inception et Memento.

Et pléthore d'autres.

Des romans thrillers, avec des descriptions détaillées pointues à la Maxime Chattam ou à la Haruki Murakami - ou même de séries, comme Dark (Netflix) - des tableaux d'inspirations Pinterest sur des thématiques plus profondes et sombres; de la passion pour des domaines comme la psychologie, les rêves et le fonctionnement de la psyché, des tests d'écritures avec des histoires sombres et des personnages complexes...

Ce court-métrage est un mélange de références et en même temps un test de rendu, d'appropriation de références et comment, à travers mon spectre et ma vision, ils ressortent.

Une sorte de démarche d'auteur.



# 3. STORYBOARD



# 3. CODES GRAPHIQUES ET VISUELS

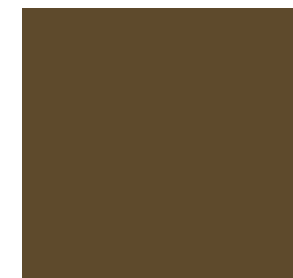
## COLORIMETRIE



Ci-contre, la colorimétrie du film.

Le film est une progression dans le temps d'un état. Pour avoir un travail intéressant - rendu possible par l'étalonnage, j'ai préféré faire les changements de manière subtile, petit à petit, au fur et à mesure des plans.

Il marque aussi, chaque temps de la narration.



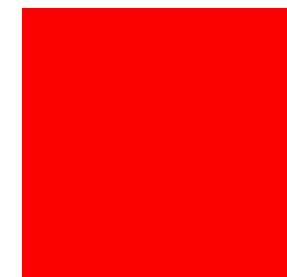
Pour le début, j'ai souhaité profiter de l'esthétique du lieu : très marron. La lumière, plutôt blanche/ naturelle, du jour de tournage, a rendu une esthétique neutre à froide vraiment intéressante. Elle permet une immersion vraiment naturelle au début.



Pour la descente, au début l'image devient plus sombre, contrasté, moins éclairé, avant de virer sur des ombres et ambiances carrément froides et bleues - ce qui est très visible dans la descente d'escalier. Le bleu est la couleur du psyché - le bleu foncé est souvent associé à l'inconscient. Aux enfers aussi selon les spectres de vues. Pour faire comprendre qu'il s'aventure en lieux hostiles, la démarcation est volontairement accentuée.



Puis après les profondeurs des abysses, la lumière. Une fin brute, très contrastante, tant sur la couleur que la lumière, mais aussi quelque chose de très fort symboliquement.

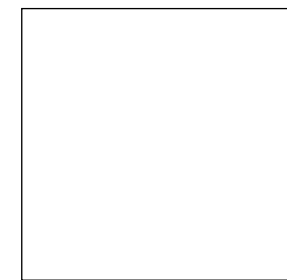


Ci-contre, la palette graphique du film.

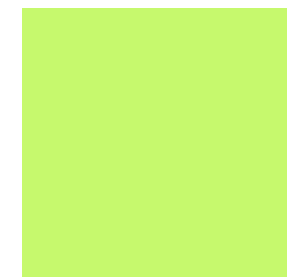
Utilisé pour toutes les intégrations et VFX du film, elles doivent donc contraster et paraître presque agressives, violentes, angoissantes. Elles sont un vecteur d'émotions extrêmement importantes tout du long de l'histoire.



Car on ne voit pas le visage du protagoniste, comment véhiculer ses émotions sans passer par son regard ? Outre le jeu d'acteur, qui fut plus exagéré dans les mouvements pour le rendre compréhensible - et les types de cadrages pour renforcer certains états d'esprits - la couleur combiné aux éléments graphiques sont fondamentaux.



Autant pour la tourmente mentale du présent - Rouge, blanc et noir - que pour les souvenirs du passé - Verdâtres/ jaunes, combinaison de couleur qui éveille la peur.



Ainsi, la dualité présent/ passé continue à s'exprimer par ces 2 complémentaires rouge et verte - entre elles en terme de teinte, mais aussi en contraste avec le film, qui a des nuances plus mutiques, pastels et sombres.

## TYPOGRAPHIQUE

### DEFECTIOA - MAJUSCULES

### DEFECTICA - MINUSCULES

Complété aux couleurs, une typographie variable dans son aspect.

Son côté légèrement déformé, cassé lorsqu'elle est activée en majuscules, retranscrit le côté «cassé», que quelque chose ne va pas dans cette histoire.

C'est ce petit détail de décallé qui m'a convaincue quand à son utilisation : en soit, ce sont des détails qui viennent embrouiller et perturber notre protagoniste et qui viennent aussi, petit à petit, entamer une sorte de fragmentation.

Agrémentés d'effets et de jeux colorés, elle prend une dimension plus importante et impactante visuellement, ou ce simple contraste de lettrage prend tout son sens.

## ELEMENTS VISUELS

Des extraits des créations des effets de perturbations.

Dessinés à la tablette avec des pinceaux avec des effets soit aérobrush, soit plutôt crayon/ poska. Le but ensuite, est de pouvoir superposer à l'infini fond(s) et rouge(s) pour obtenir des résultats pluriels mais aussi certains effets d'accumulations, pour véhiculer des émotions par exemple.

Au total : 12 pour les fonds gris/ noirs

16 déclinaisons des graphs rouges

Et pas mal de coups de crayons avec l'outil pinceau d'After effects pour des effets localisés (sur les yeux notamment, la tête aussi)

