

*Elodie Charrier
Gaëtan Dupuis
Dominique Votier
Maureen Williams*

*Court métrage
Poème visuel expérimental*

Sublimation

L'équipe	4
Pitch/Synopsis	5
Scénario	6
Note d'intention	8
Stratégie de diffusion	10
Présentation Personnages	11
Références Ambiance	12
Références Couleurs	15
Character design	16

Model Sheet	19
Références Décors	21
Références Animations	24
Références Danses	25
Références Musiques	26
Tests	27
Animations	27
Conclusion	28

L'équipe

Dominique, 23 ans, directeur.ice artistique, iel est à l'origine de ce projet. Le projet Sublimation lui a permis de réduire à leur essentiel ses connaissances dans le domaine des couleurs, de la composition et du lighting afin d'en faire la fondation de l'aspect visuel du projet. Ce fut également l'occasion de mettre à l'honneur le plaisir charnel en se détachant d'une vision hétéronormée des relations sexuelles.

Elodie, 22 ans, La personne la plus productive, polyvalente et organisée du groupe, elle a su contourner les problèmes et fournir un travail consistant qui nous a tous motivé durant le projet. Elle a également su tempérer les idées de l'équipe.

Gaetan, 22 ans, le génie qui a eu l'idée de faire ça en animation traditionnelle et chef de production. Tout comme Maureen, il a mis en place un système de travail afin de mieux organiser l'équipe.

Maureen, 21 ans, Elle a grandement participé à l'élaboration de l'histoire et des personnages. Spécialisée dans After Effects, elle s'est occupé de la majorité des plans qui n'ont pas été animés à la main. Elle a également travaillé sur l'affiche et nous a mis en relation avec le compositeur de notre musique.

Pitch



Malika Favre

Quelle douce danse, perdue dans le méandre savoureux d'une mélodie des corps.

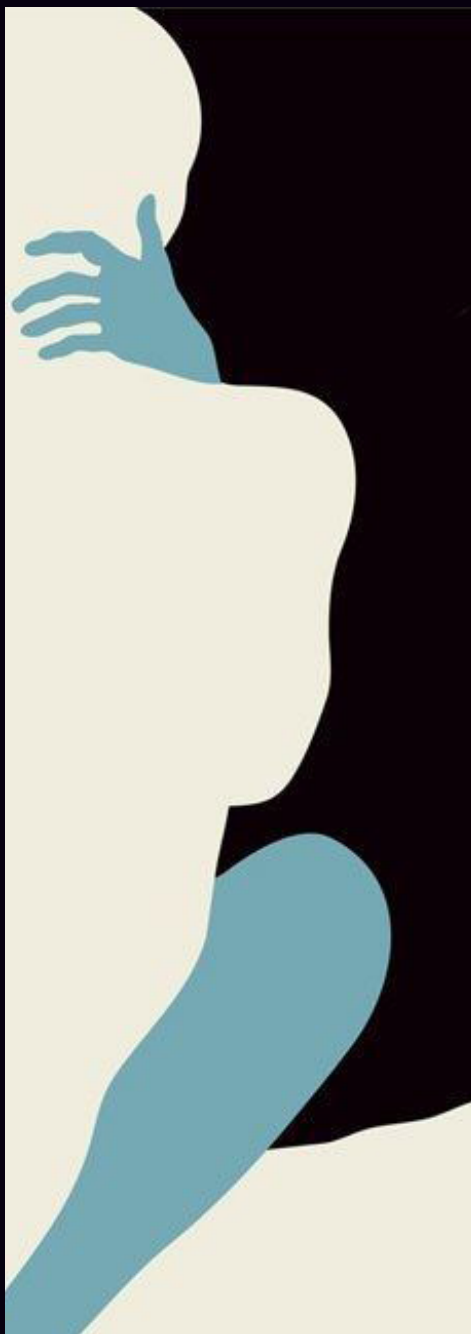
Synopsis



Pendant un bal, Rouge et Blanche se rencontrent et lors d'un regard rempli de désir, se lancent dans un jeu de danse et de séduction.

Leurs émois les amènent à une relation charnelle, une valse des corps, des sensations.

Une découverte de leurs intimités, de leur exaltation. La mélodie de leurs échanges, jusqu'à l'apothéose de leurs ébats.



Matthew Heckart

Scénario

RUE ext. soir

Le titre apparaît, puis un bâtiment,
(la musique débute)

travelling vers le bas puis vers l'avant, Blanche entre dans le champ par la gauche, y reste quelques secondes et ressort.

Les portes du bâtiment s'ouvrent et révèlent une foule de gens.

Blanche regarde à droite puis à gauche et remarque Rouge du coin de l'œil avant de se diriger vers lui.

Rouge et Blanche font connaissance et commencent à danser.

Travelling autour des personnages.

DANS UN LIEU ISOLÉ DE LA FOULE

Les premiers contacts font apparaître des formes sur Rouge et Blanche.

Travelling sous les bras de Rouge et Blanche qui se tiennent les mains.

Le cadre est peu à peu rempli de formes rouges et blanches pendant que la caméra tourne.

Travelling en avant, la caméra entre dans un trou et des pas apparaissent que l'on suit.

Les pas disparaissent et laissent place à d'autres formes qui bougent et se transforment, en révélant de nouvelles.

Travelling avant, la dernière forme sort du cadre à droite pour laisser place à deux tracés qui bondissent dans le champ de la caméra, éparpillant des petites formes sur leur passage.

Les tracés passent une dernière fois dans le cadre, et les formes se transforment en plus de tracés. Ces derniers fusionnent et forment un tracé jaune, unique et riche d'effusions.

Ces tracés jaunes finissent leur course et explosent, dispersant des petits traits rouges et blancs.

Une vague blanche vient les balayer

Cette vague blanche percute une autre vague rouge et forme des traits jaunes, le mélange re-

vient vers la caméra avant qu'une seconde vague n'arrive, mais au lieu de s'entrechoquer, elles tombent dans un vortex.

Au fond du vortex, les traits jaunes, rouges et blancs remplissent le cadre d'une couleur jaune.

Des tracés rouges et blancs entrent dans le cadre, se rentrent dedans avant de venir vers la caméra et l'emmener en arrière.

Les deux tracés se rencontrent encore quelques fois avant de partir vers le haut en formant une fusée.

Alors que la caméra suit la fusée, cette dernière accélère et disparaît au loin, laissant place à une grande explosion.

Vient ensuite une plus petite explosion. On suit une goutte

jaune qui tombe et éclate sur un sol que l'on ne voit pas

Deux plumes, une rouge et une blanche descendent depuis le haut du cadre avant de se poser sur une surface d'eau et de disparaître.

(la musique s'estompe)

générique



Matthew Heckart

Note d'intention

Le projet de fin d'étude a pour intitulé «Banane». De nombreuses interprétations peuvent y être apportées : dans un sens littéral, en faisant du fruit le sujet de la production, ou dans un sens plus subtil en se basant sur des expressions telles que «avoir la banane», «être une banane». Nous avons décidé de nous diriger vers un troisième sens : celui de la métaphore. La banane est souvent utilisée par les hommes comme symbole phallique. Voir une personne en manger rappelle la fellation. Le groupe a donc décidé de partir sur une représentation de la sexualité.

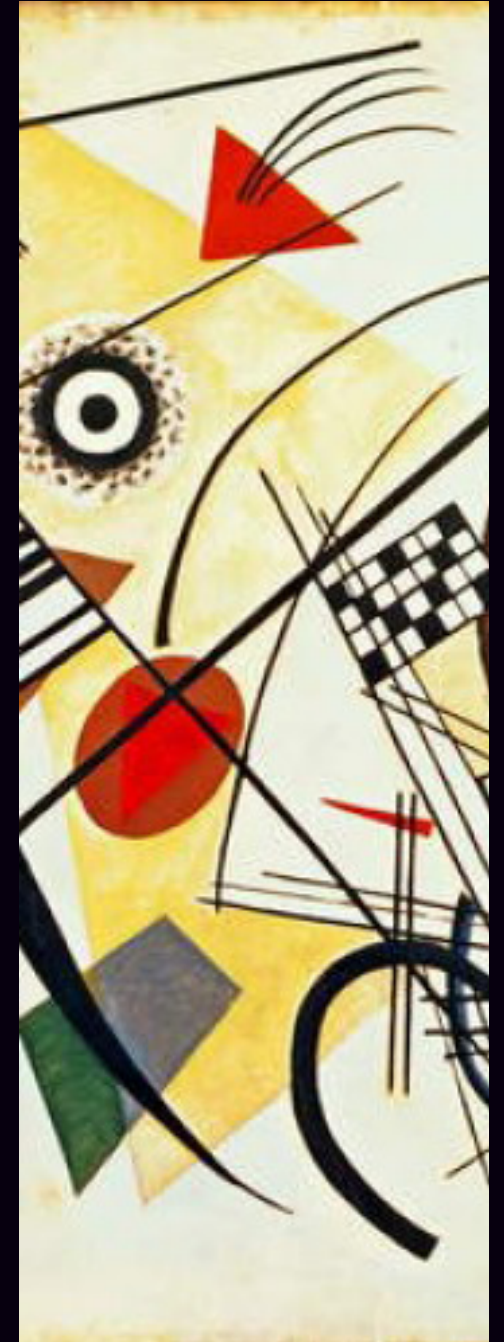
La sexualité tourne essentiellement autour du plaisir masculin ainsi que de ses fantasmes. Le journaliste indépendant Robin D'Angelo dit : «Je suis un consommateur de porno mainstream, c'est-à-dire des femmes qui se font dominer par des hommes.», Virginie Despentès



Miró

ajoute : «Le porno se fait avec de la chair humaine, de la chair d'actrice». Ces deux témoignages montrent que l'industrie du sexe est avant tout fait par des hommes, pour des hommes. On s'aperçoit ainsi d'une inégalité du traitement de l'orgasme dans les rapports homme-femme. Le Figaro a publié une étude suivant laquelle «Une Française sur quatre n'avait pas eu d'orgasme lors de son dernier rapport sexuel contre seulement 6% des hommes». Vient s'y ajouter la dégradation de la sexualité féminine et homosexuelle qui, d'un point de vue sociétal et religieux, est vue comme dégradante voire «pas naturelle».

Les personnes LGBTQ+ ont accès à très peu d'informations sur la sexualité, peu ou jamais abordée dans les cours d'éducation sexuelle ou dans les films, et ont comme seul exemple une unique représentation de l'amour et du partage charnel qui est l'hétérosexualité cisgenre. Par conséquent, elles se dirigent vers le seul média disponible: la pornographie. Mais comme expliqué au dessus, la pornographie donne une vision faussée de l'acte ainsi qu'une discrimination évidente

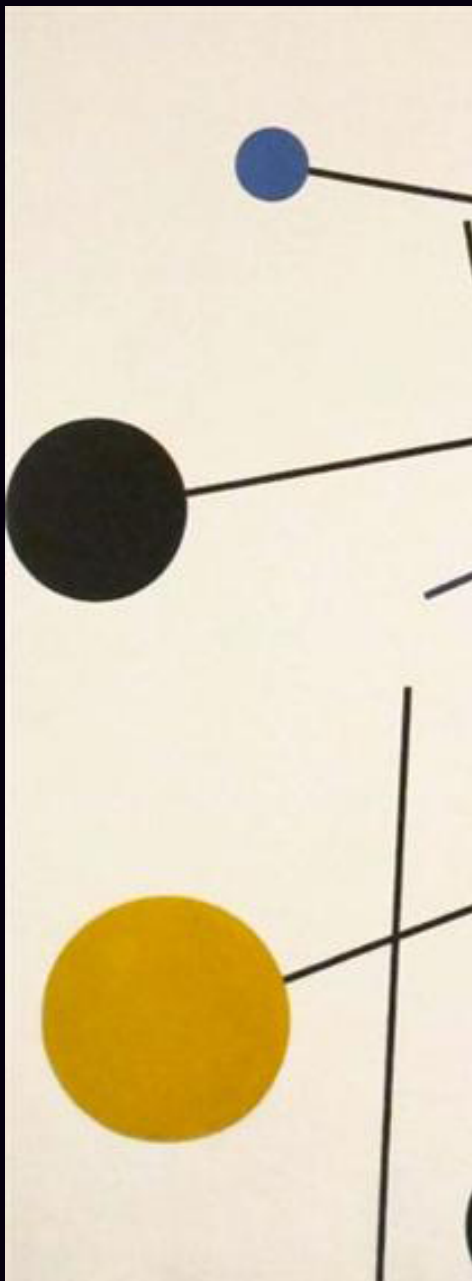


Wassily Kandinsky

malgré les nombreuses «catégories» qu'elle met en place.

Prenons le cas de la représentation lesbienne, dans la pornographie on a tendance à omettre leur attirance exclusive et y introduire des hommes. Pour ce qui est de la représentation gay, la pornographie montre une image très restrictive de l'homme, une masculinité exacerbée avec un rapport de domination très prononcé. Pour ce qui est de la transidentité, la représentation est faussée et amène un ensemble de dysphories.

La sous représentation d'une relation sexuelle saine et sincère se fait souvent ressentir. Notre groupe a donc décidé de créer un court métrage où l'acte est anobli, non tabou, qui favorise l'échange, le consentement. Cherchant à retranscrire ce que l'on ressent plus que ce que l'on voit, amenant l'abstrait plutôt que la figuration. Ainsi qu'une représentation non genrée des personnages afin de laisser tout individu se sentir représenté. Pour cela le projet «Sublimation» est un poème visuel expérimental.



Sophie Taeuber-Arp



Nagisa Oshima

CISGENRE

Le cisgenre est un type d'identité de genre où le genre ressenti d'une personne correspond à son sexe biologique, assigné à sa naissance. Le mot est construit par opposition à celui de transgenre, pour une personne qui s'identifie à un autre genre que celui de son sexe biologique et assigné à sa naissance

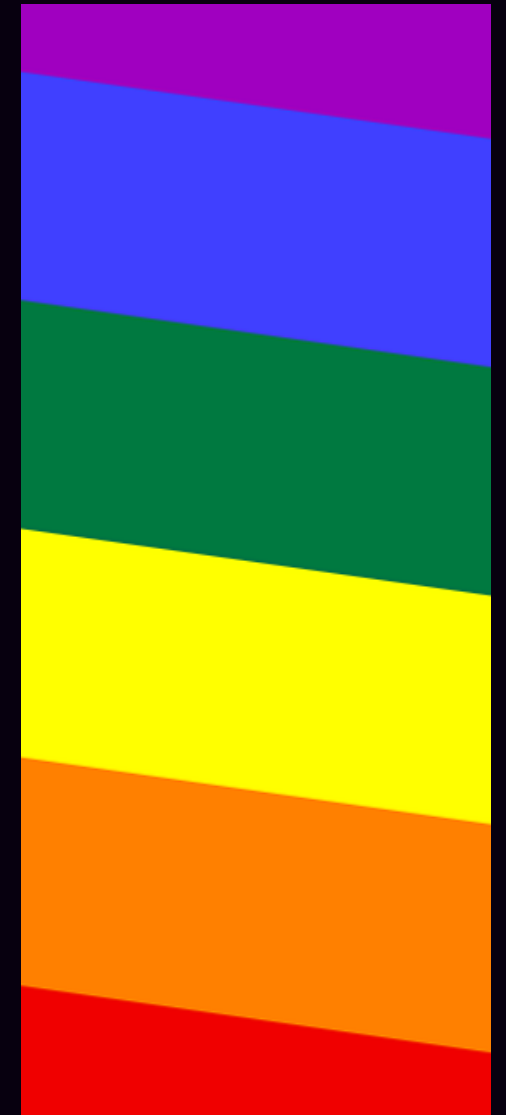


Stratégie de diffusion

Notre groupe étant très impliqué pour les droit LGBTQIA et le droit des femmes, le travail sur la sexualité pour les minorité paraissait évidente. C'est afin de toucher un large public de tout âge et de toute sexualité que notre projet retranscrit ce que l'on ressent plus que ce que l'on voit, amenant l'abstrait plutôt que la figuration.

La cible: Sublimation s'adresse principalement aux individus ayant une attirance sexuelle envers un autre individu. L'expérience sexuelle n'est pas nécessaire pour comprendre le projet, mais permet une autre lecture des éléments abstraits.

Les supports: Le clip sera disponible sur tous les supports, ne se réservant pas uniquement au cinéma ou à l'inverse aux réseaux sociaux. Le but étant de permettre à un maximum de personnes de voir et de s'en faire sa propre expérience



TRANSIDENTITÉE

Identité sexuelle psychique en décalage avec le sexe biologique.

GENRÉE

Relatif à ce qui se rapporte au genre, soit à l'ensemble d'éléments présentant des caractères communs : espèce, sorte, etc.

10

Tout Public
LGBTQIA
Vidéos standards
Expérience

Présentation Personnages

Blanche:

Blanche fait référence aux croquis, aux brouillons, à une oeuvre en pleine création, ouverte aux modifications et aux développements. C'est une entité agenre qui est l'allégorie de l'innocence et la rigueur. Cette entité est caractérisée par ses traits rough, plus anguleux, plus abruptes. Elle manque d'expérience dans les plaisirs de la sexualité. Les plans d'un soir ne lui sont pas familiers. Blanche fait une taille moyenne qui n'oriente pas vers un genre particulier. Blanche a les jambes longues et une stature élancée. Pour éviter de donner un côté trop mas-

culin, nous lui avons donné une silhouette en forme de sablier en jouant sur la taille. Pour les scènes abstraites, Blanche garde ses caractérisations anguleuses et le trait de croquis, et personifiée dans des formes primitives telles que le triangle, le carré ou le rectangle.

Rouge:

Rouge fait référence à l'encrage et la calligraphie. Elle se caractérise par le côté souple et fluide de sa forme. C'est une entité également agenre qui est l'allégorie de la séduction, de la passion. Elle est plus expérimentée. Rouge mesure la même taille que Blanche. Étant plus en courbe, les personnes auraient tendance à la genrer féminine, par conséquent le fait qu'elle ait la même taille permet de jouer sur le jeu d'égalité et de montrer qu'il ne s'agit pas nécessairement

d'une femme.

Pour l'abstraction, Rouge quant à elle serait sur des courbes, des pleins et déliés, des formes primitives proches du rond ou de l'oval, et des cercles.

Doré:

Doré lui est une union des traits de blanche et de rouge auxquels sont ajoutés des enluminures, un art médiéval d'embellissement des textes, repris ici pour enrichir et évoquer les effusions émotionnelles. Il s'agit d'une intimité, naissant des deux autres, une fusion charnelle. Elle se caractérise par l'union des traits de blanche et de rouge avec quelques éclats. Doré est l'allégorie du partage et de la richesse de la relation.



David Mazzucchelli



Charles Loupot

AGENRE

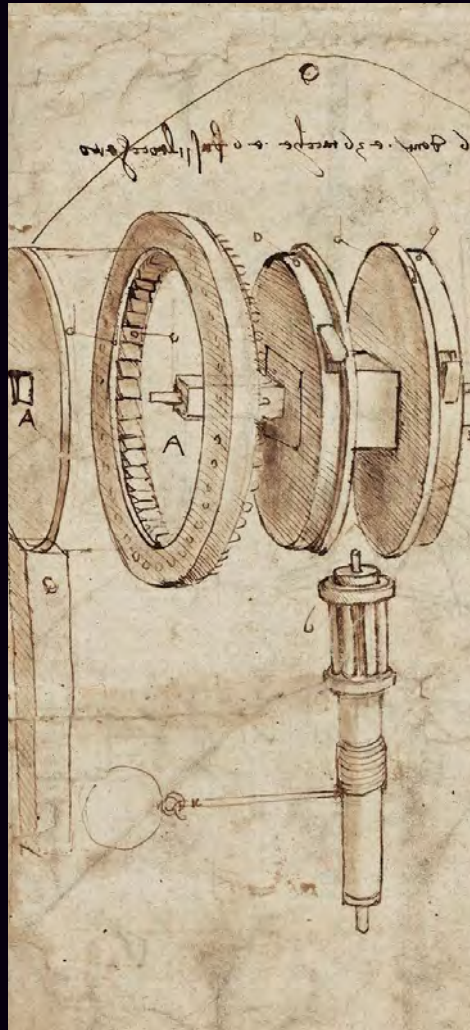
Personne ne se définissant ni avec le genre masculin, ni le genre féminin.

Rouge: Croquis-
Blanche: Encrage
Doré: Enluminure

Références Ambiance

L'ambiance est tournée sur l'érotisme, les relations charnelles entre deux individus, le contact des deux personnes, un jeu de séduction. Mais avant tout elle traduit l'esthétisme et la grâce, l'élégance et la délicatesse charnelle. Les couleurs sont celles de lumières vives se répercutant sur la peau, mais elles jouent aussi avec l'espace, afin de créer une dimension imperceptible.

Le court métrage emprunte aux styles de croquis figuratifs de De Vinci et Adam Riches ainsi qu'à des artistes abstraits comme Kandinsky ou Piet Mondrian.



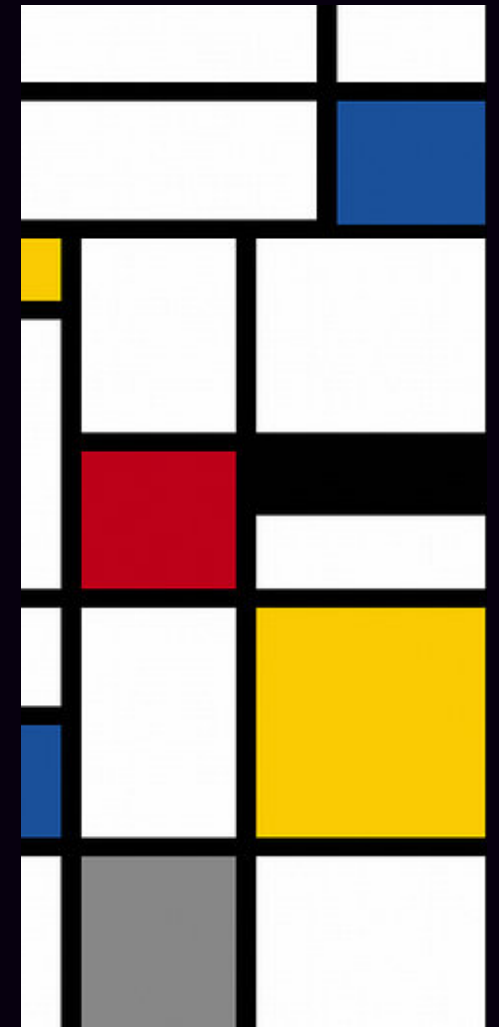
De Vinci

Croquis sur papier

Cette opposition figuratif / abstrait sert à marquer le passage dans un monde dicté par les sensations et les émotions.

Des lumières franches soulignant les volumes du corps sans en révéler l'intégralité, mêlant les corps avec le décor.

Les lumières créent une nouvelle façon de voir un corps, telle une oeuvre vierge et libre de création par les motifs qui la dévoilent. Une forme donne naissance à une autre, qui à son tour en transforme une autre.



Piet Mondrian

Représentation de l'abstrait



Dani Olivier

Jeu de lumières sur le corps



Riot Games True Damage - GIANTS

Abstraction des formes et des couleurs



youneedone2

Noir et blanc, aperçus des silhouettes



Crazy Horse

Lumière sur des volumes du corps



Malika Favre

Jeu de lumières en contour



Anika

Lumière sur des volumes du corps



AnKaFineArt

Lumière sur des volumes du corps



Crazy Horse

Lumière sur des volumes du corps



Malika Favre

Jeu de lumières en contour



Brahim Graoua

*Jeu de lumières qui créent
une silhouette*



Artiste Inconnu

Dessin au trait brouillon



Anika

Lumière sur des volumes du corps



Steve K

Dessin au trait brouillon



Georges de La Tou

Lumière sur des volumes du corps



Miro

Volume et abstraction

Références Couleurs

Les couleurs dans notre projet sont un élément essentiel du charadesign. Ayant une approche très abstraite de la rencontre et de l'acte sexuel, le caractère de chacun.e ne passe plus seulement dans la forme, mais dans la couleur et le comportement. En partant d'une interprétation occidentale, Rouge est la séduction, la passion. Blanche, la naïveté, la pureté et Doré, la richesse, l'union. Les couleurs sont essentielles pour pouvoir les distinguer dans leurs différentes formes. Par ailleurs c'est suite à la réflexion sur la couleur que leurs noms ont été choisis.

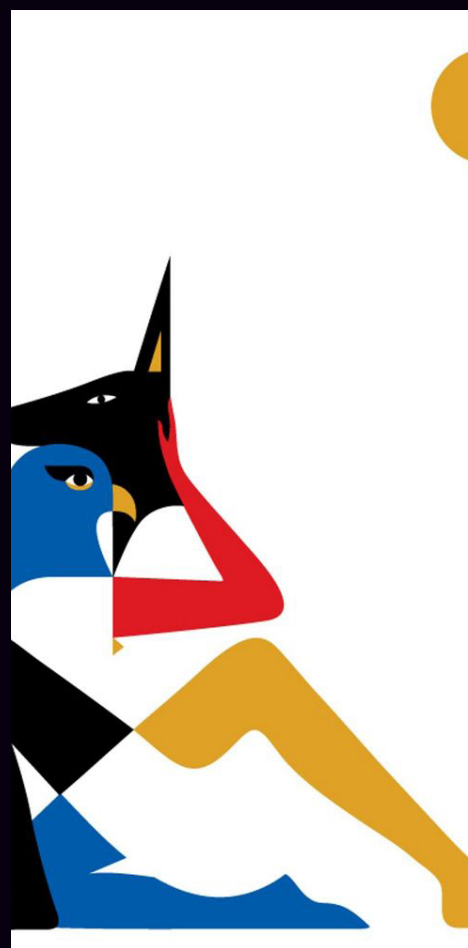
Pour ce qui est du bleu-violacé utilisé, il s'agit d'un symbole de

stabilité et d'infini. Elle est secondaire et permet une proximité avec l'espace afin de démarquer les deux personnages du milieu social dans lequel ils évoluent.



Malika Favre

Le rouge le blanc et le bleu sont ici harmonieux



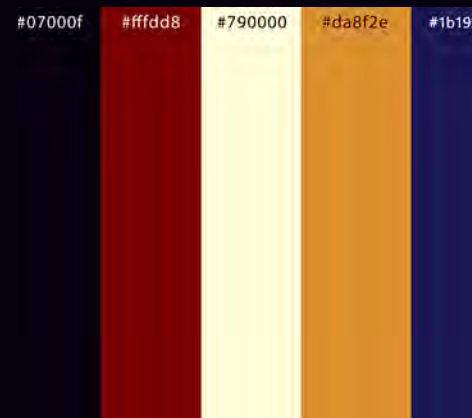
Malika Favre

Utilisation de toutes nos couleurs



Artiste Inconnu

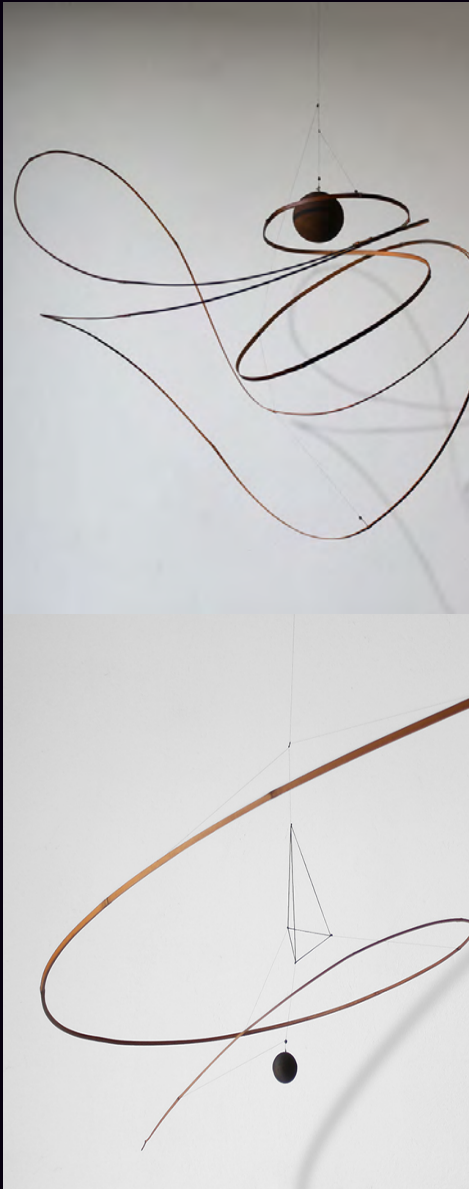
Utilisation du doré et du bleu



Dominique Votier

les couleurs que nous avons utilisé

Charadesign



Life Course - Laurent «lo» Martin

Jeux sur les lignes

L'inspiration pour nos personnages est multiple, ayant deux parties distinctes et des rendus différents pour chacun.e.

Les références utilisées pour l'introduction et la rencontre sont proches de l'illustration. Empruntant à l'Art déco, art des paradoxes, qui exprime souvent une certaine modernité par des formes géométriques et pures, mais qui se nourrit de la tradition et inspire un certain luxe. Ce style permet une homogénéité des personnages dans le court-métrage et la transition vers la seconde partie.

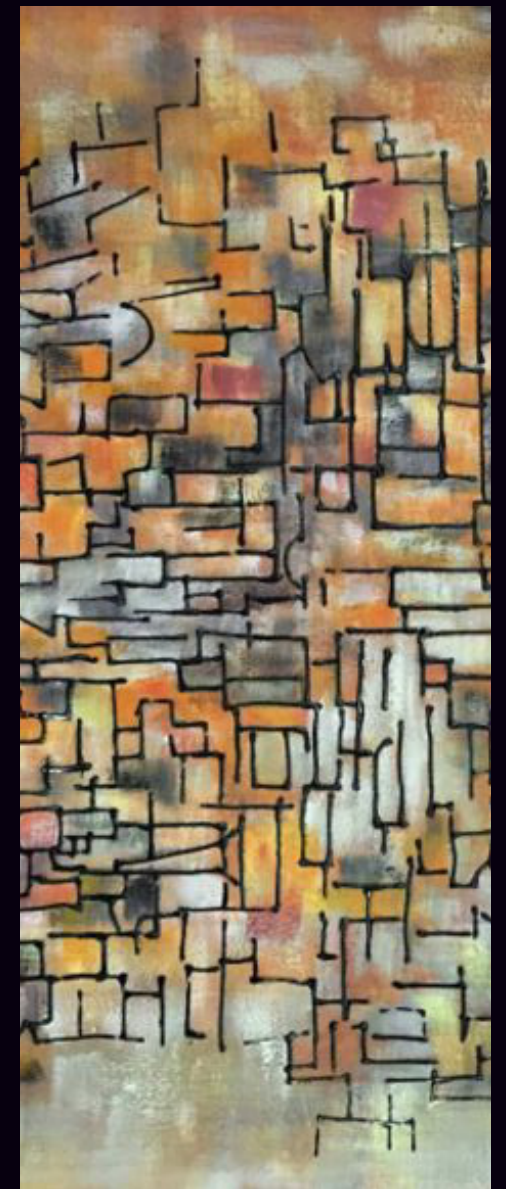
La seconde partie constituée des autres séquences, s'inspire du constructivisme, qui se concentre sur la composition géométrique rigoureuse, non figurative. Il associe des formes géométriques simples comme des cercles ou des triangles, pour créer des structures squelet-

tiques en trois dimensions. Ce courant mêle le strict terme de la représentation par la praticité. Cette partie est aussi inspirée de l'abstrait qui est un mouvement qui rompt avec l'art traditionnel en n'imitant pas la nature mais au contraire, en représentant des formes et des couleurs par elles mêmes et pour ce qu'elles sont.



Samuel Thorslund

Lumière sur des volumes du corps



MATHI DESIGN

Jeux sur les lignes



Riot Games True Damage - GIANTS

Abstraction des formes et des couleurs



Miró

Forme diverse et jeu de couleurs



Charles Loupot

Formes ressemblant au protagonistes



George Caltsoudas

Style Art Déco



Elodie Charrier



Gaëtan Dupuis

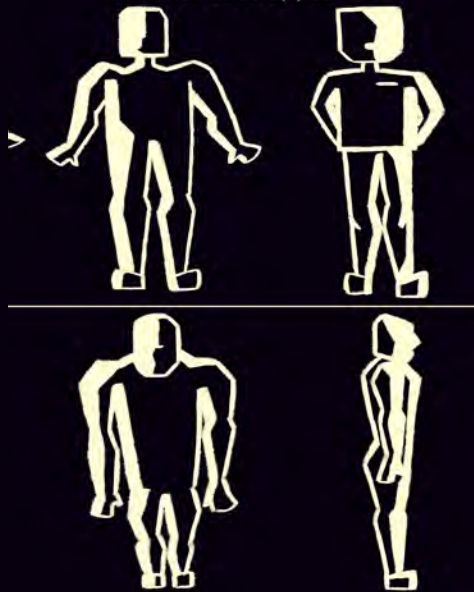


Maureen Williams



Dominique Votier

Formes développés



Elodie Charrier



Gaëtan Dupuis



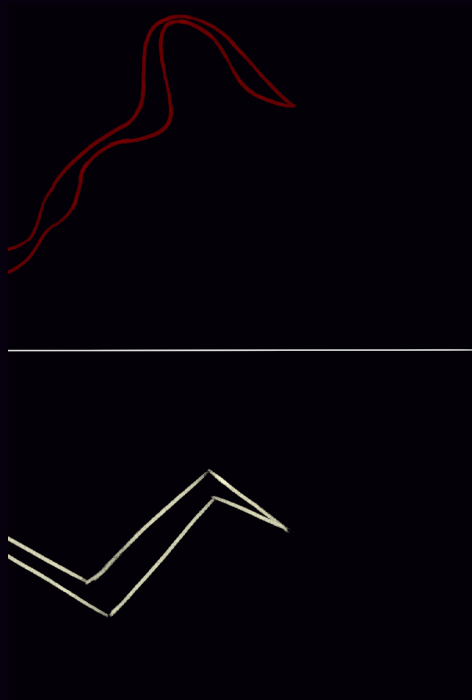
Maureen Williams



Dominique Votier



Elodie Charrier



Gaëtan Dupuis



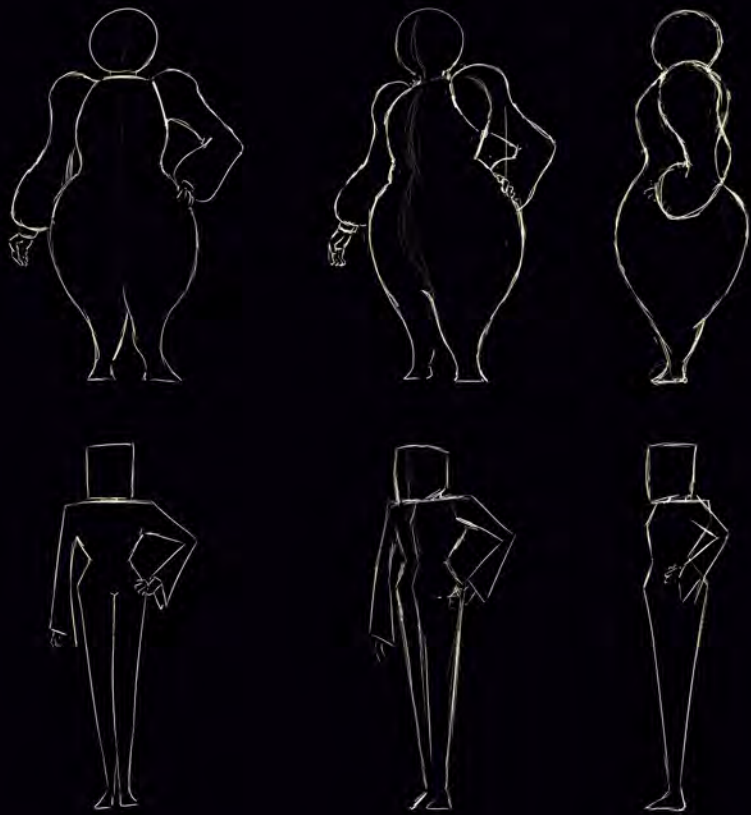
Maureen Williams



Dominique Votier



Model Sheet



Gaëtan Dupuis



Gaëtan Dupuis



Elodie Charrier

Maureen Williams



ART DECO INSPIRED THEATRE

Zachary Schlanger

Style Art déco d'un intérieur

Références Décors

Ces références apportent chacune des éléments sélectionnés pour leur intérêt particulier:

L'action a lieu dans deux espaces différents. Dans une salle de bal et chez l'un des deux protagonistes. Il y a donc deux environnements distincts. L'un tangible, représenté par un lieu et l'autre abstrait, constructiviste car il représente l'intimité du moment.

Au début du clip, le décor est révélé par quelques lumières, le temps de situer l'action. La contrainte est que ce milieu corresponde au style graphique mise en place, inspiré de l'art déco tout en étant riche d'éléments de la direction artistique sans prendre

le pas sur les personnages pour éviter de perdre le spectateur. Nous avons donc mis en place une quatrième couleur: le bleu. Un bleu proche de la couleur de fond mais tout de même distinct. Le bleu s'estompe, et donne une dimension imperceptible, dû à l'intimité de plus en plus grandissante. Alors que les personnages perdent la notion de volume et que l'on passe dans le royaume des sensations et des émotions, le décor s'estompe et avec lui, la figuration des protagonistes. Il y a une rupture entre l'environnement qui servait de lieu public à la rencontre et celui où se déroule la relation charnelle. Le fond uni danse lui aussi dans une texture à peine visible. Cet envi-

ronnement suggère un espace infini qui participe au développement entre rouge et blanche. Un crépitement ardent à peine visible: un violet très sombre dans lequel les lignes vont danser, sans notion de l'espace-temps. Le spectateur se repère dans l'espace uniquement grâce à l'animation qui est amenée à jouer sur la perspective.



Mysterious woman - Malika Favre

Un élément du décor qui se mêle au fond



Palais St Martin

Forme arrondie et arabesques



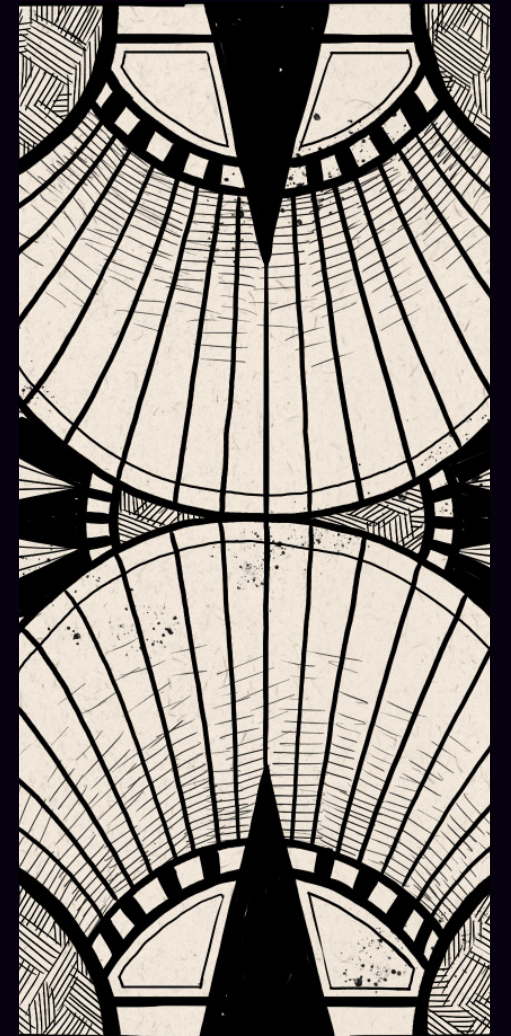
hotel bristol mulhouse

Architecture en triangle, dynamique



Jeff Severson

Décors mélangeant les courbe et ligne droite



Tess Brownson

Crayonné à la main



Tom Hall

Enluminure Art deco qui font un rappel à doré



hotel elaphusa

Écrit sur la façade



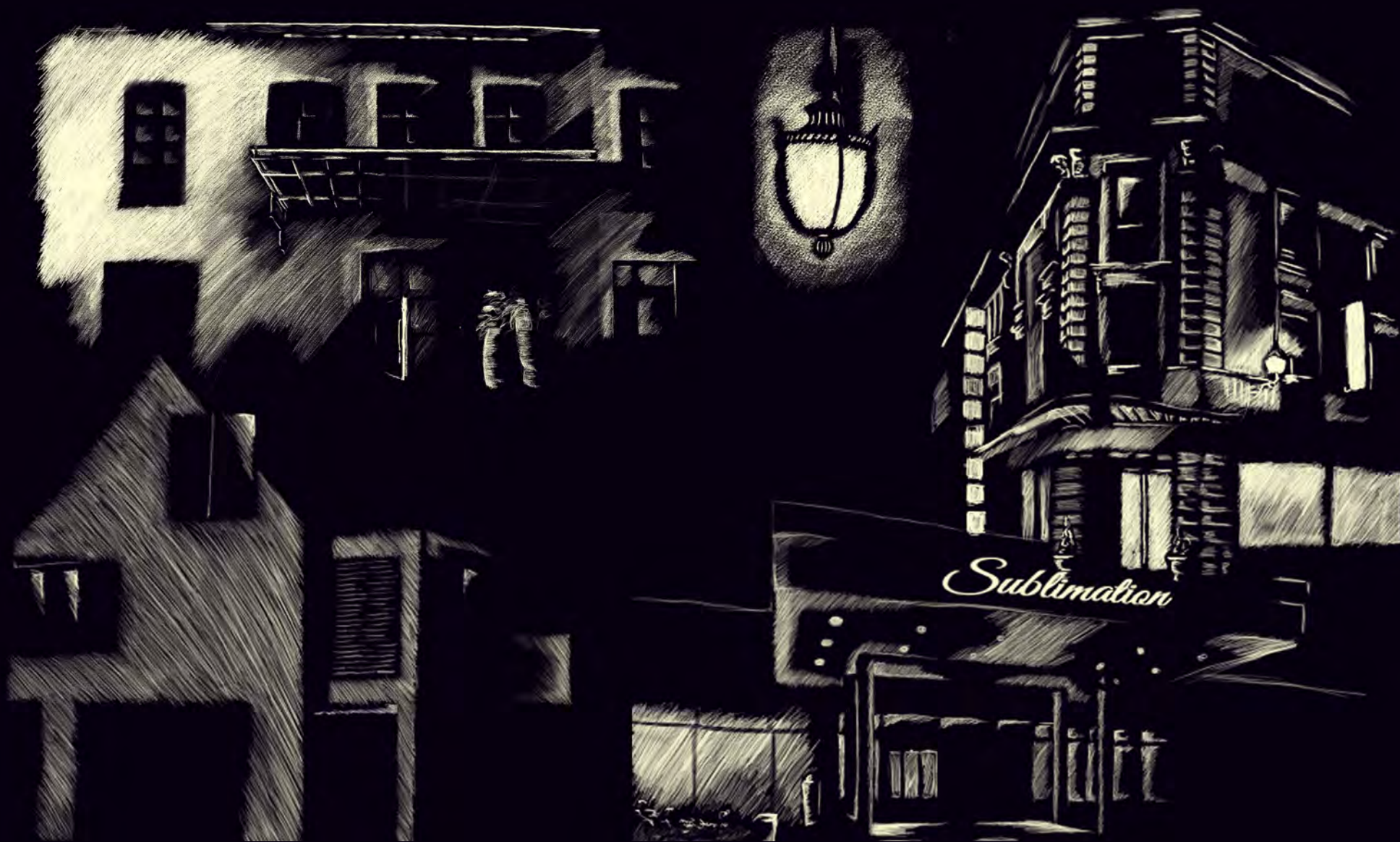
George V

Écrit sur la façade



Angel Ayala

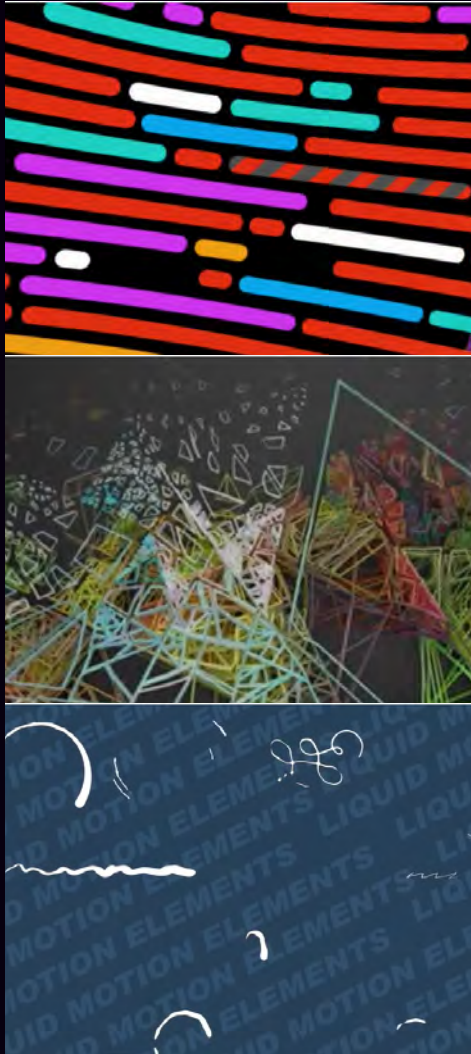
Bar auquel Blanche et Rouge pourrait boire



Dominique Votier

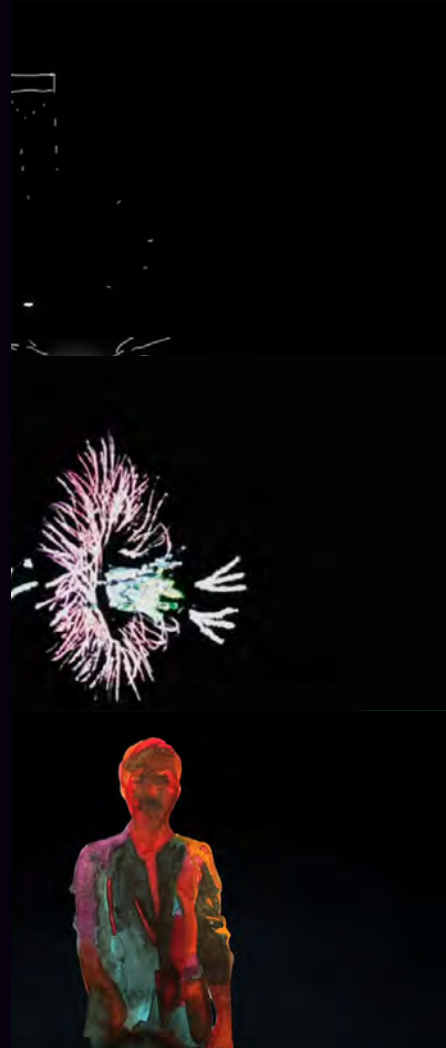
Décors travaillés en clair-obscur

Références Animations



Notre court-métrage se compose de 4 séquences: la rencontre, les préliminaires, l'acte sexuel et enfin la jouissance. Ces différentes parties ont leurs caractéristiques propres pour les rendre uniques et apporter quelque chose de nouveau à chaque étape.

Nous avons mis en place une animation hybride, mêlant plusieurs techniques et process différents permettant une variété de plans et d'effets qui contribuent à donner l'ambiance recherchée. On trouve plusieurs formes d'animation: de l'animation traditionnelle, avec une animation des personnages et de la lumière, du motion design dans



les parties mettant en avant l'abstraction et le constructivisme. Nous utilisons également de la 3D comme base pour certaines parties, notamment celle des vagues, mais aussi pour certains éléments demandant un effet précis de perspective.

Le court-métrage commence avec la rencontre avec un rythme plutôt doux et lent puis il deviendra plus rapide, plus dynamique avec des pics de vitesse. Plus on progresse dans le court métrage moins la notion de corps et de réel est présente. Il n'y a pas non plus de décors : on est perdu dans l'espace mais on reconnaît tout de même les entités grâce la caractérisation des formes et lignes.

Références Danses



Lors des recherches de références de danses nous nous sommes concentré.e.s sur deux axes : trouver des références qui correspondent à nos attentes, et trouver des références filmées pour savoir comment placer la caméra dans notre scène. La majorité de celles-ci apportent un rapport de force: une personne sert de support -généralement un homme-, l'autre de voltigeur -généralement une femme-. Voulant éviter de pousser le spectateur à attribuer un genre à nos personnages dès le début du court-métrage, nous nous sommes tourné.e.s vers de la danse dite moderne. Plus spécifiquement des danses où les deux personnes bougent et



aucune n'est plus statique que l'autre. Nous avons aussi organisé les danses sélectionnées pour opérer un rapprochement progressif de nos personnages, commençant à quelques mètres pour finir en contact, face-à-face. En ce qui concerne la mise en scène de la danse, il est vite apparu que la plupart des films se servent des scènes de danses pour avancer le scénario, et se concentrent beaucoup plus sur le visage et les dialogues des personnages que de la danse. Il a donc fallu aller chercher du côté des clips musicaux pour trouver des placements et des mouvements de caméra intéressants.

Pas de rapport de force

Moderne

Clip musicaux

Références Musiques

La musique étant une partie importante de notre projet, il est convenu de la créer afin de correspondre à nos différentes parties présentes dans le poème visuel. Après plusieurs écoutes nous sommes parvenus à dégager plusieurs ambiances qui correspondent, que ce soit dans le rythme, le dynamisme mais aussi dans la modernité de leurs mélodies.

Notre choix sur la composition musicale fut le process le plus



long de notre court-métrage. Suite à plusieurs retours dont celui d'un compositeur. Nous sommes passés d'une inspiration classique à une inspiration pop puis conceptuelle et abstraite. En effet cette dernière se rapportant à notre Direction artistique fut le choix le plus judicieux. Cependant nous ne savions pas comment l'introduire dans notre projet. Ce fut donc le travail du compositeur Malo Williams qui nous a proposé un mix de musiques et d'ambiances. Les variations et l'enchaînement des musiques suivent la narration de notre animation et accentuent la perte d'espace et de repères. En effet, notre oreille est rarement habituée à ces sonorités et ces harmonies expérimentales. Le tout créant une expérience audiovisuelle unique et nouvelle.



Gaëtan Dupuis

Tests
Animations

Elodie CHARRIER

Storyboard
Montage
Modélisation
etc...

Elodie Charrier

Elodie Charrier

Conclusion

La direction artistique ayant pour objectif de mettre en place un univers global cohérent, le projet Sublimation tend à représenter le sexe entre deux individus comme beau, source de richesse mais aussi de le banaliser. Sur cette base, nous avons tenu à représenter le partage de façon universelle, par la non représentation du genre, par le dynamisme, par l'essence même du sexe qui est la sensation plus que la visualisation d'un ébat.

Dans l'acheminement de notre projet, nous avons réfléchi à plusieurs possibilités graphiques: une ambiance, mais aussi une atmosphère sonore qui est dans ce court métrage essentiel, puisqu'il s'agit d'un poème visuel. L'ambiance générale est donc basée sur la sensualité, la tension sexuelle, les jeux de chaleurs de non-dits, réalisé à l'aide du clair-obscur tranché, où la lumière ne suggère, ne dévoile que quelques éléments.

Celle-ci dévoile le caractère design très succinct des deux protagonistes, Rouge et Blanche, deux entités agencées qui se démarquent par une stylisation du trait graphique. Tandis que l'un est plus rough par son inexpérience, l'autre sera plus poli par la luxure. Les références utilisées sont les styles de calligraphies, de mouvements, utilisés chez les peintres ou chez les modélistes de maison de mode pour le côté sobre et élégant que l'on veut retranscrire.

Ces jeux de pleins et de déliés sont mis en avant par un fond simple et neutre dû au clair-obscur extrême, l'échappatoire dans le plaisir charnel.

Afin de parvenir à une identité visuelle cohérente avec une absence de caractère design complexe et un environnement neutre, nous avons cherché quelques références d'animations qui seraient dans cette

même démarche. Mais aussi une animation présentant des idées abstraites, de l'expérimentation pure, où l'on joue sur le visuel plus que sur une histoire.

Une fois celle-ci mise en avant, la musique doit y prendre place. Elle accompagne l'animation et complète le rythme et la cadence tout au long du poème.

A travers cet acheminement de nos pensées, le projet Sublimation tend à être un poème du XXI^{ème} siècle sur l'ode au partage des corps, essayant de passer la richesse de l'échange avant les préjugés et le tabou.



