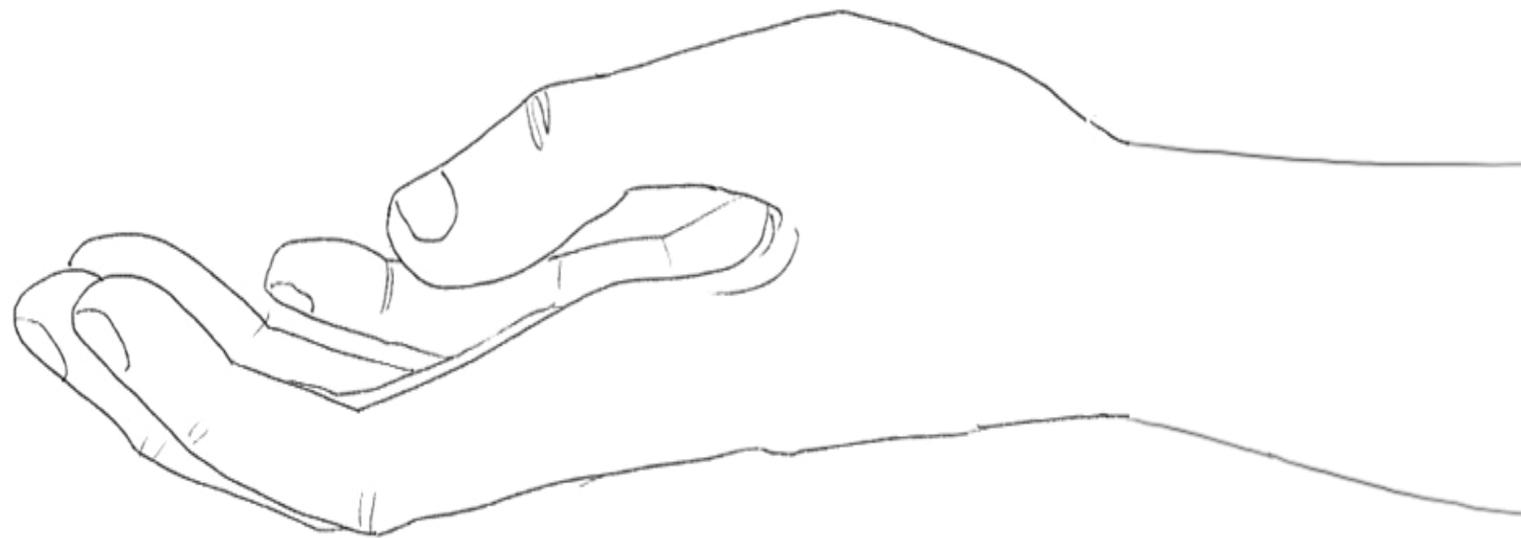


Sunghyung KIM



MONSIEUR BARNABE



2BD

SOMMAIRE

- HISTOIRE:

- Page 1 : Réflexion sur le sujet et premières idées
- Page 2 : Vers un synopsis final
- Page 3 : Scénario hors sujet? & Résumé final
- Page 4 : Inspirations pour la Narration

- STYLE GRAPHIQUE:

- Page 5 : Premières réflexions sur le visuel & Design du personnage
- Page 6 : Recherches design du personnage
- Page 7 : Décor
- Page 8: Recherches couleurs
- Page 9 : Couleurs Finales
- Page 10 : Mise en page & Transitions

- ANIMATION ET SONS:

- Page 11 : Animation
- Page 12 : Son
- Page 13 : Conclusion

-CONCLUSION

NARRATION

• RÉFLEXION SUR LE SUJET ET PREMIÈRES IDÉES •

Le sujet est “double-sens”. Lorsque j’ai entendu ces mots, le sujet de l’année passée m’est revenu. “Envers-Endroit”.

Cela me paraissait sensiblement proche de ce dernier et j’étais fort confuse.

Au début, je voulais faire quelque chose de différent, que cela soit dans le sujet, dans le thème ou même dans le style graphique. Mais comme vous pourrez le constater par la suite, j’ai vite été rattrapée par mes envies profondes.

J’ai eu deux idées principales, ou du moins qui me plaisaient le plus, avant l’idée définitive.

La première: Une femme découvre sa sexualité à travers une métaphore.

Elle joue avec un bouton entre ses jambes (son clitoris). Cela aurait été dans un registre comique et coloré.



Je me serais inspirée d'un court métrage d'animation appelé Ivan's Need réalisé par Veronica Montano, Manuela Leuenberger et Lukas Suter dont vous pouvez voir une image au-dessus.

Quelque chose de léger et profond à la fois, qui nous parle de sexualité sans être dramatique et lève les tabous.

Le sujet du double-sens se serait retrouvé dans le vagin puisque beau-

coup de choses rentrent et sortent de celui-ci. Malheureusement, je n’ai pas réussi à passer outre mes propres tabous dans mes oeuvres. Je peux en parler facilement mais je suis très mal à l’aise à l’idée de la mettre en scène.

En soit, le côté comique aurait pu m’aider à passer outre le tabou mais je me suis aussi rappelée que je me devais de montrer mon projet à ma famille. Le sexe étant un gros tabou dans ma famille, cela met fin à ma réflexion. Ce projet ne se fera pas, pour l’instant du moins.

La deuxième: Un homme vit entre deux mondes. Il est physiquement dans notre monde de vivant mais il perçoit aussi le monde des morts. C’est-à-dire qu’il entend et sent le monde des morts. Cela aurait été dans un registre d’épouvante et de drame.



Je me serais inspirée des oeuvres de Junji Ito, célèbre pour ses mangas d'horreur. Vous pouvez voir ci-joint, une image de son manga Sensor.

Je voulais faire quelque chose de dégoûtant et effrayant tout en insufflant une once de mélancolie à travers mon personnage du vieux seul et solitaire. Junji Ito est resté une inspiration pour mon projet final.

Ces émotions que j'ai voulu y véhiculer, je les ai gardé pour ce dernier aussi.

Le double sens aurait été, dans un premier temps, dans le fait qu'il a deux sens pour percevoir l'autre monde. Dans un deuxième temps, le double sens aurait été dans le fait qu'il est dans un va et viens perpétuel entre les deux mondes.

•VERS UN SYNOPSIS FINAL•

Cette deuxième histoire va être un tremplin vers mon projet final. Je vais garder la même ambiance qu'elle soit psychologique ou graphique. Je veux quelque chose de sombre, angoissant, dégoûtant. Je veux un personnage repoussant, misérable et malheureux.

À partir de cette deuxième histoire, j'ai pas mal cogité et développé. Peut-être même trop. Et entre-temps, toutes les réflexions que j'ai eu l'année dernière me sont revenues. Je ne pouvais m'empêcher de vouloir faire la

même chose.

Pas uniquement parce que le sujet était proche mais parce que quelque chose en moi me disait que ce que j'avais fait l'année dernière n'était pas assez. Je n'avais pas exploré le sujet suffisamment.

Je voulais montrer l'obsession et le rapport malsain qu'on a avec notre corps. Je voulais montrer un être misérable mais pour lequel on ressent de l'empathie. Un personnage qui nous dégoûte mais qui nous fait de la peine.

J'avais sûrement l'envie de choquer, de dégouter, d'attrister mais surtout d'exprimer ce que je n'arrive pas à exprimer avec des mots.

•UN SCÉNARIO TROP HORS SUJET?•

Plus haut je disais que j'avais peut-être trop cogité sur ma deuxième idée de scénario. Et en effet, je pense que dans ma fougue, j'ai perdu de vue le sujet qui était Double-sens.

Je me suis rendue compte à un moment donné que mon projet n'était plus trop dans le sujet. Mais je ne voulais pas le changer. J'avais besoin de le faire. Alors j'ai décidé de le modifier pour qu'il rentre mieux dedans. J'ai pris le sujet plus comme un prétexte qui m'a aidé à développer quelque chose de différent et qui m'a aidée à pousser ma réflexion assez loin.

Le sujet a été traité de plusieurs manières.

Premièrement, graphiquement. Il y a des éléments graphiques qui rappellent le sujet. Par exemple, des transitions animées.

Deuxièmement, dans les problèmes du personnage même, puisque tout au

long de l'histoire, ses membres manquant sont pour lui un grand mal. Et ce dernier est exprimé par une grosse envie de se gratter ces parties là. Son manque a donc une sorte de dualité car il est à la fois invisible et il lui démange.

En fait, il voit et sent ce qui lui manque. Il ne peut ni le voir ni le toucher. Son manque s'exprime donc à travers deux sens qui sont la vue et le toucher.



•RÉSUMÉ FINAL•

Monsieur Barnabé vit seul dans un appartement miteux. Il se regarde dans le miroir tous les jours. Ou plutôt

il se languit de voir ses membres qu'il n'a jamais eu. Sa frustration monte car ces derniers le démangent.

Un jour, il découvre un petit homme. Un homme entier. Contrairement à lui. Un mélange d'envie et de fascination s'emparent de son corps et il décide de manger le petit homme.

Le lendemain, il se rend compte que ses membres se mettent à pousser.

Jamais il n'avait éprouvé un tel bonheur. Sentir ses membres, les gratter pour la première fois, il a l'impression de vivre. Alors il décide de recommencer et en avale une poignée.

Malheureusement il les vomit. Son corps les rejette eux et ses membres naissant. Ils ont disparu à nouveau.

Misérable, il rampe vers les petits hommes qui ne cessent de se multiplier.

•INSPIRATIONS POUR LA NARRATION•

Pour la narration, je me suis inspirée de deux oeuvres principalement.

Le premier que vous apercevez à droite est un court-métrage appelé L'ogre de Laurène Braibant. C'est l'histoire d'un personnage qui mange dans un restaurant et ne peut réprimer ses pulsions. Il craint le regard des gens autour de lui. Cela raconte de manière assez métaphorique, les souffrances liées à la boulimie. Et aussi le rapport

malsain que l'on peut avoir avec son corps.

Le deuxième en-dessous est un autre court métrage appelé Atama Yama réalisé par Koji Yamamura. Il raconte l'histoire d'un homme peu aimable et plutôt misérable. Il vit isolé de la société et est aigri par la vie. Il m'inspire beaucoup pour mon personnage car tout en étant repoussant, il inspire aussi de la sympathie.



VISUEL



der le trait. Je suis plutôt fière d'avoir essayé mais je ne suis pas totalement satisfaite de mon résultat pour être honnête. J'ai certes testé la chose mais je peux aller plus loin dans le laisser-aller.

Voici en à gauche, une illustration d'un artiste nommé PriestofTerror sur deviantart. Je voulais un trait expressif et torturé comme celui-ci.



•PREMIÈRES REFLEXIONS SUR LE VISUEL•

Il fallait pour le visuel que chaque élément soit réfléchi et fait pour mieux coller à mon histoire, à son ambiance, aux émotions que je voulais véhiculer.

Pour le style graphique, je voulais sortir de ma zone de confort. Je ne voulais plus faire un line simple, trop contrôlé, mais tenter de me lâcher (un peu plus) et laisser les émotions gui-

J'ai aussi voulu faire une ombre au trait et non à l'aplat coloré comme je fais d'habitude. Cette technique était beaucoup plus longue à réaliser.

•DESIGN DU PERSONNAGE•

Le personnage devait être torturé et misérable. Il devait être repoussant. J'ai voulu modifier petit à petit son visage et ses expressions de manière

exagérée pour mieux exprimer ses émotions et le rendre monstrueux.

Je voulais que de temps en temps, il devienne difforme et monstrueux comme sur l'image au-dessus de Pal Andersen. Une difformité qui surpasse son handicap et qui est la vision qu'il a de lui-même car il est la personne qu'il dégoûte le plus. Et ce qui rend sa relation avec son corps si malsaine et qu'il en vient à être monstrueux.

•RECHERCHES CHARACTER DESIGN•

J'ai choisi de le représenter nu car des vêtements n'auraient servi à rien. Ils auraient au contraire donné plus d'humanité au personnage. Alors que je voulais qu'il soit proche d'un être

monstrueux et misérable.

J'ai tout de même, à cause de mes tabous encore une fois, caché son appareil génital.

Voici en haut, des recherches et à droite le design final.

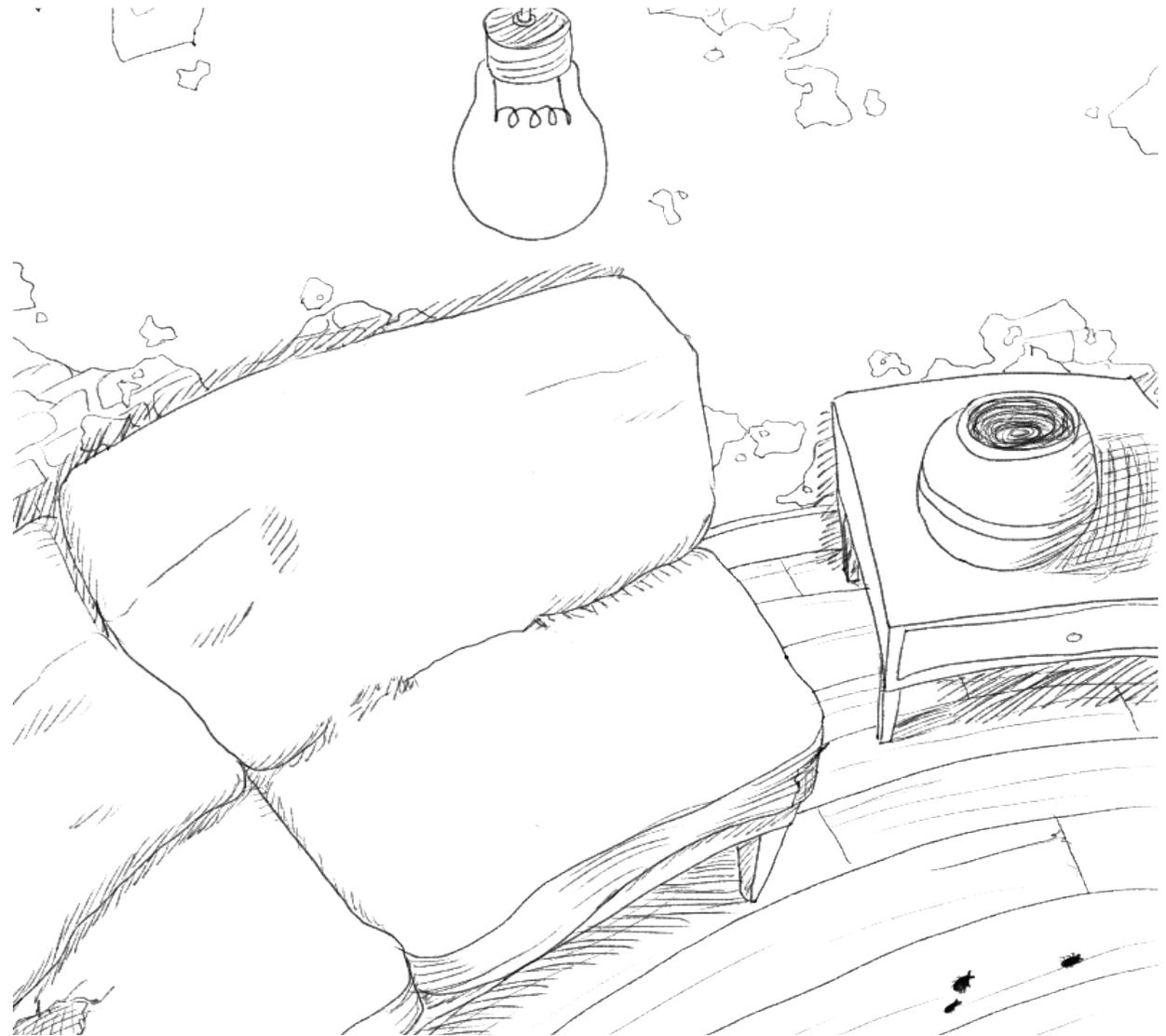


•DÉCOR•

Le décor se devait d'être épuré et libéré de toute fioriture car pour moi, cela aurait ôté du côté psychologique de la chose et nous aurait plus sorti de l'intérieur de sa tête. J'ai tout de même placé son décor, son cocon délabré et misérable comme lui. J'ai fait une perspective en fisheye pour accentuer le torturé et psychologique. Nous sommes dans sa tête.

Je n'ai pas vraiment d'inspiration pour le décor. J'ai simplement calqué le style que j'ai choisi pour mon personnage et je l'ai utilisé pour faire un décor à son image: sale, torturé, sans fioriture, brisé.

Vous pouvez donc voir à droite, son salon. Il est dans le même style, un peu brisé. Le fisheye apporte aussi une ambiance angoissante.



•RECHERCHES COULEURS•



Pour la couleur, j'ai longtemps hésité à le laisser en noir et blanc. Mais comme mon souhait était de base de faire quelque chose de différent de mon projet de l'année dernière, j'ai

voulu mettre de la couleur. Du coup, j'ai dû réfléchir à un rendu coloré qui servirait mon projet.

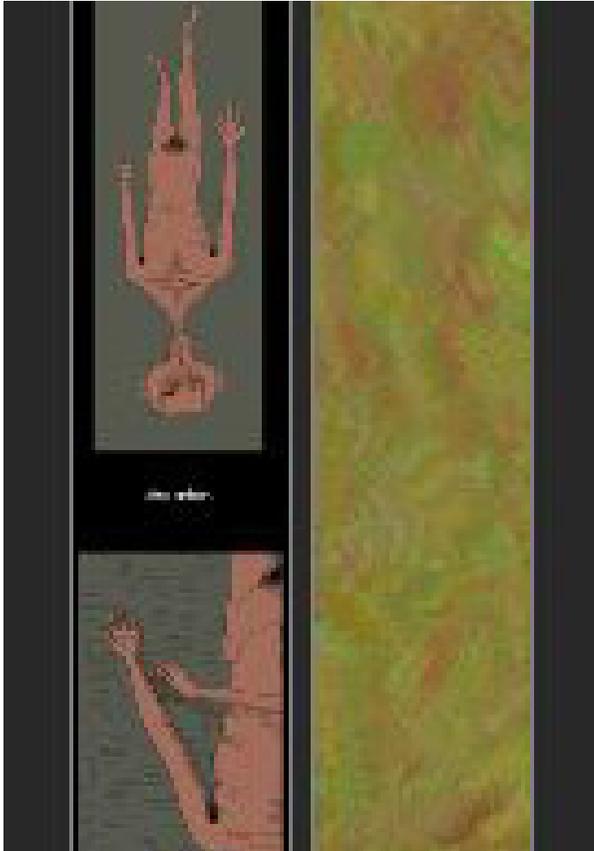
C'était sans doute une des parties les plus compliquées du développement de mon projet. A début, j'ai voulu faire des couleurs sombres et ternes qui appuyeraient la psychologie de mon personnage. Puis j'ai trouvé que c'était trop redondant, trop simple, presque trop répétitif par rapport au reste des choix que j'ai fait.



J'ai ensuite essayé d'y mettre beaucoup de couleurs et j'ai trouvé que cela créait un contraste malsain. J'aimais cette audace.

Mais il fallait que je trouve un rendu et un protocole que je pourrai appliquer sur toute la BD.

•COULEURS FINALES•



Je me suis donc décidée à faire un rendu trop coloré. Malsain.

J'ai pris une brush à effets sur photo-

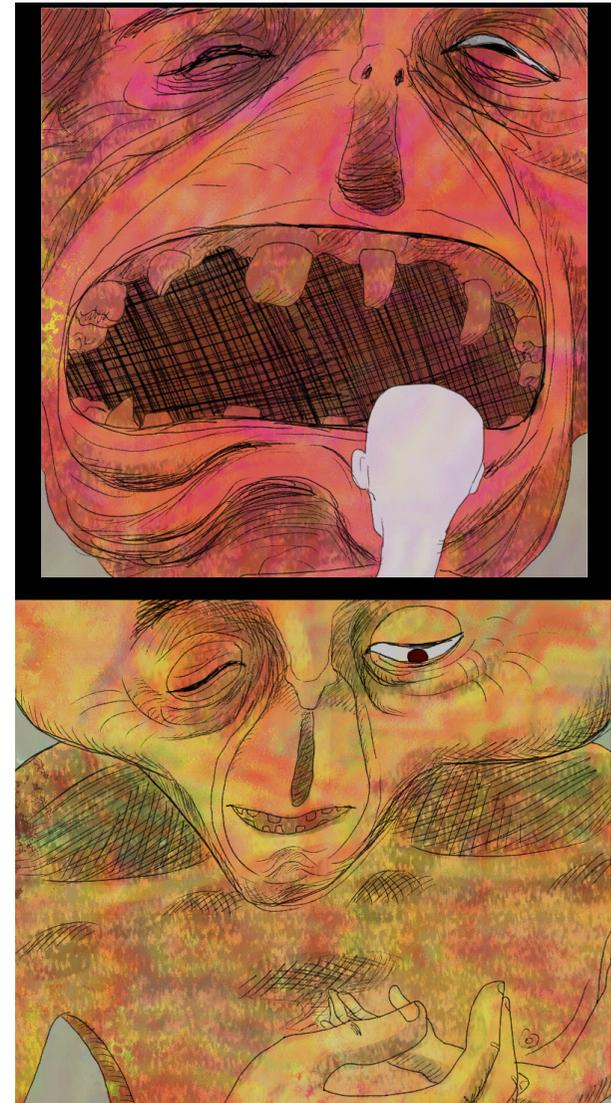
shop et j'ai mélangé des couleurs; des émotions.

J'ai donc commencé à faire un colorscript qui varie selon ses émotions. Plus il est dans un état de folie, plus les couleurs seront saturées et variées.

Ensuite, je l'ai intégré dans ma BD. J'ai commencé par le mettre sur mon fond et mon personnage. Puis je l'ai appliqué séparément sur mon personnage et mon décor. J'ai testé différents modes d'incrustation mais cela ne fonctionnait pas. C'était illisible.

J'ai donc diminué l'opacité du colorscript sur le fond afin qu'on en aperçoit que très peu tout en restant cohérent avec mon personnage.

Sur mon personnage, je l'ai monté en saturation. Cette dernière sera plus forte lorsqu'il sera dans des états de folie. Cela va contraster avec le fond qui va rester doux et discret et rendre le tout plus fort. Le fond en soit sert de neutralité qui va attirer l'oeil sur le personnage.



•MISE EN PAGE•

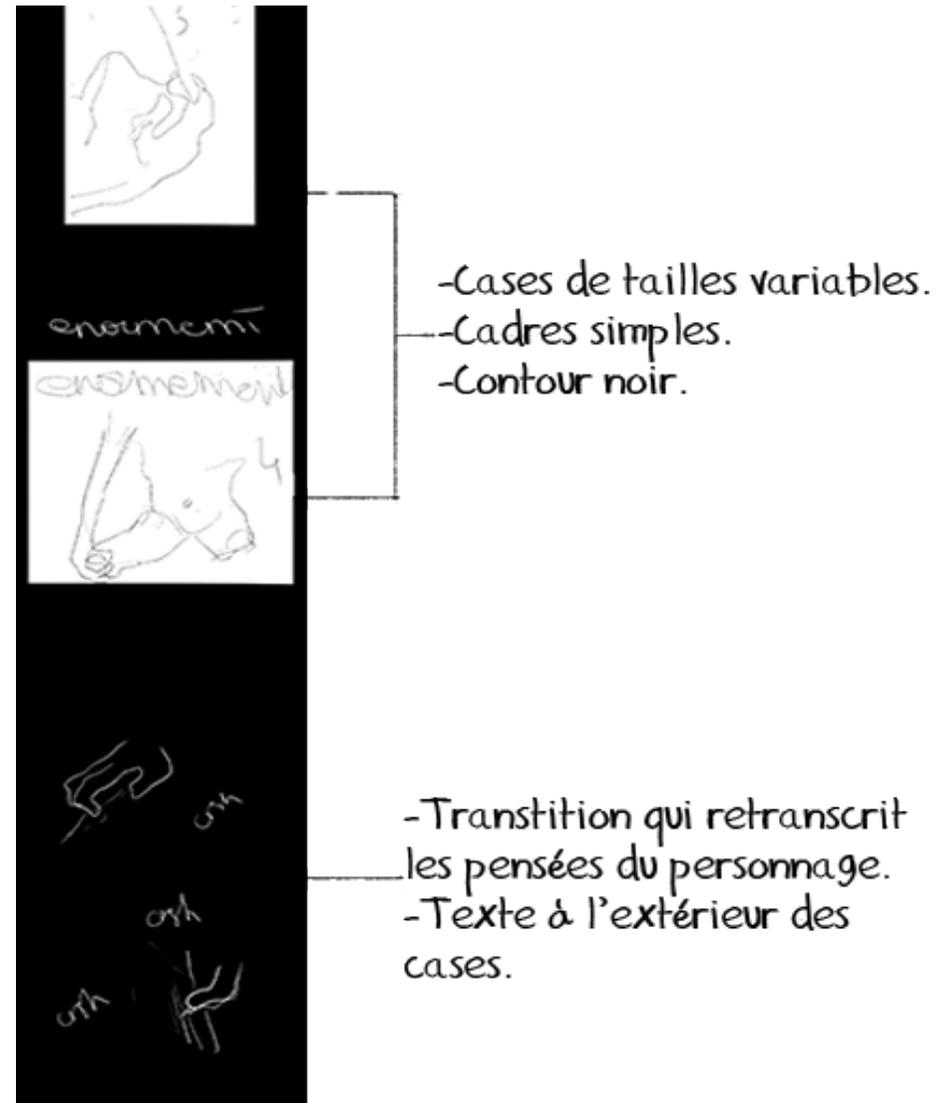
Il nous est imposé de faire un défilement de haut en bas, visible sur smartphone en format portrait. Ce sont beaucoup de contraintes qui en vérité m'aident car avoir trop de liberté m'aurait noyée dans un océan de possibilités de mise en page.

J'ai hésité entre ne faire aucun cadre et de tout dessiner à la suite ou de faire des cadres qui pourront disparaître lorsque le scénario le demande. Pour le coup, c'est un choix pour lequel je n'ai pas sû trancher vis-à-vis de mon projet. Les deux auraient fonctionné. J'ai décidé de faire des cadres car j'avais peur que sans, ma bd risque d'être illisible. Et en toute sincérité, j'ai choisi cette option car elle

me demandait moins de réflexions sur les transitions et que je n'avais pas le temps de trop m'y pencher.

Ce serait donc des cases de tailles variables. Le texte sera toujours hors cadre car le narrateur est extérieur à l'histoire. Tout ce qui entoure les cases sera noir car nous sommes plongé dans la tête du personnage et cela me paraissait plus judicieux. Le noir représentera ses pensées. C'est aussi là où je placerai la narration.

Les transitions sont les pensées et émotions de mon personnage. Ils appuyeront le propos. Ils sont en blanc sur un fond noir car je trouvais que l'ont comprenait mieux que ce sont des pensées.



ANIMATION

Les animations me servent surtout à raconter plus dans une seule case. Elles m'économisent de la place.

Elle m'aident aussi à appuyer certaines scènes et transitions qui le méritent.

Elles représentent seulement des

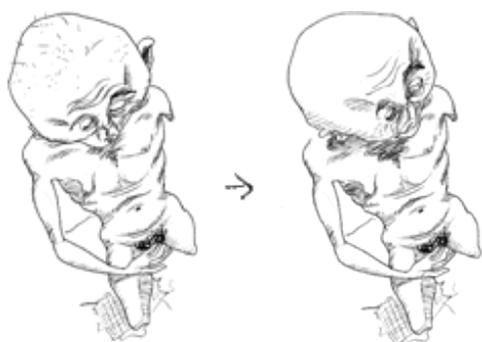
moments clés et non des scènes fluides qui demanderaient beaucoup plus de temps.

Par exemple, comme vous pouvez le voir sur les deux frames du personnage au-dessus, on voit qu'il se tourne pour regarder quelque chose. Je n'ai

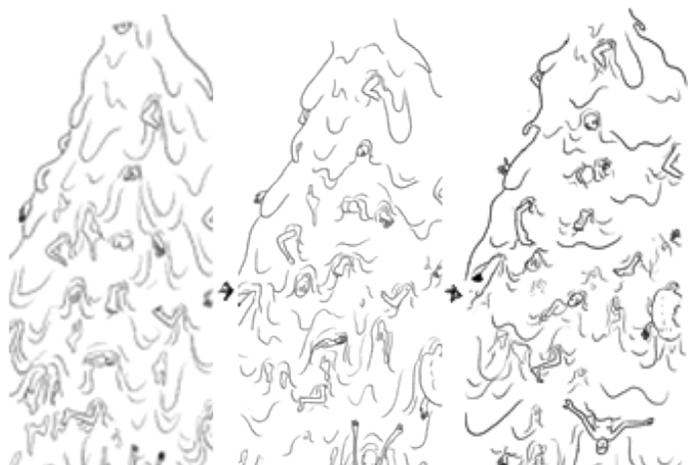
pas eu besoin de réfléchir à une autre case pour le faire se tourner.

Dans les frames du vomi en dessous, l'animation sert à arrêter le temps dessus. Il nous décrit la texture et nous dégoûte encore plus.

Pour être honnête j'ai hésité à ne pas mettre d'animation car c'est trop chronophage mais cette technique de poses clés est un juste milieu entre une animation qui montre et exprime des choses sans prendre trop de temps à réaliser.

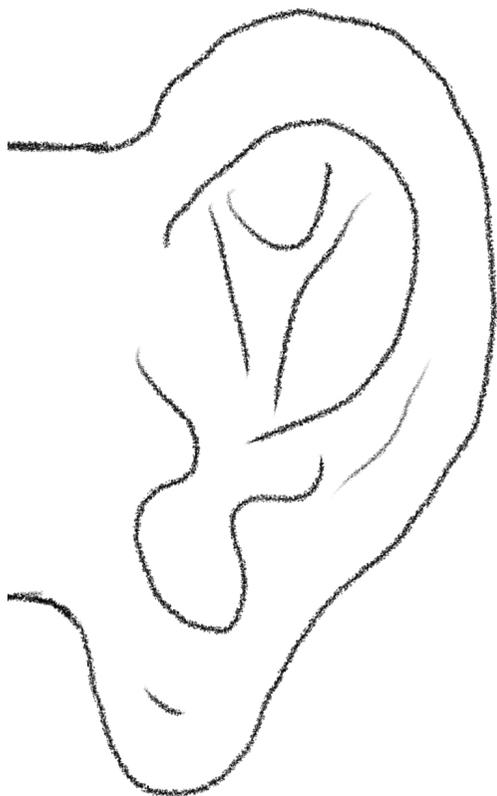


= Frames clés qui permettent de raconter plus en une seule case.



= Scène importante mise en valeur.

SOUND DESIGN



Pour le son, je vais être honnête j'ai aussi hésité à ne pas en mettre. Pas parce que j'estimais que cela ne servirait à rien. Mais parce que je n'ai pas les capacités de créer un univers sonore cohérent. Sachant que mon histoire est sérieuse et à la limite de l'horreur, j'avais vraiment peur qu'un son d'horreur tende vers le comique.

Néanmoins, notre chère professeure principale m'a intimement poussée à en mettre dans ma BD.

J'ai donc cogité. Le problème était que, comme je l'ai dit plus haut, ce projet fait en quelque sorte suite à mon projet de l'année dernière. Que ce soit dans l'ambiance ou quelques uns des thèmes abordés.

J'avais donc peur que le son ne soit sensiblement le même que dans mon projet précédent. Je voulais aussi une ambiance qui nous plonge dans la tête d'un personnage torturé et à la limite de la folie.

Au final je me suis dit que ce n'était

pas si grave. Je vais refaire des sons qui pour moi correspondent à mon projet.

J'ai donc fait une ambiance oppressante mais très calme. Cela est agrémenté de quelques sons appuyant les scènes qui en ont besoin. Ces derniers relevant un peu de l'horreur sans en faire trop au risque de passer dans le registre comique.

CONCLUSION

Ce projet m'a permis de créer un webtoon presque comme dans une vraie situation de production de webtoon. J'avais environs un mois par épisode et les contraintes techniques d'un webtoon.

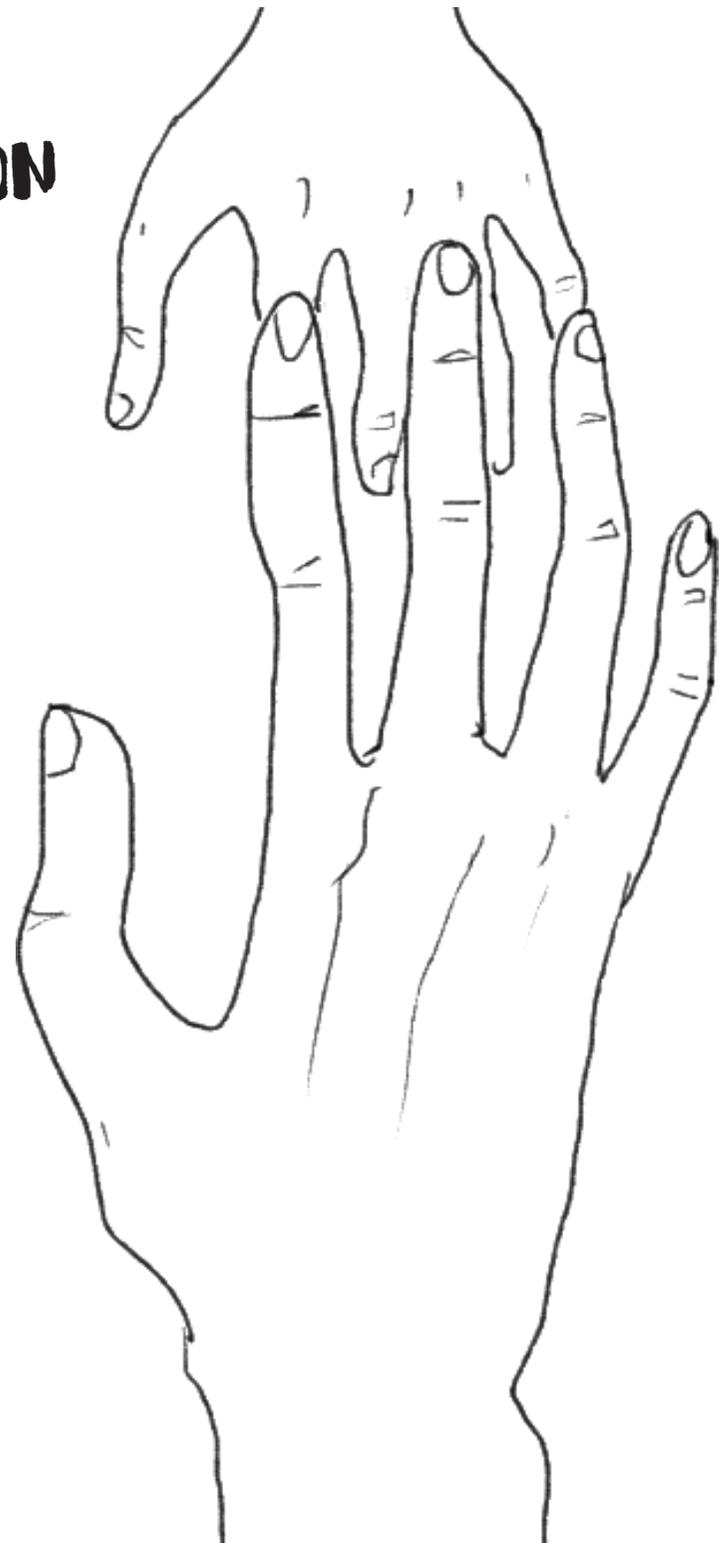
J'ai appris à gérer mon temps et à faire des concessions pour gagner du temps et me concentrer sur les choses importantes.

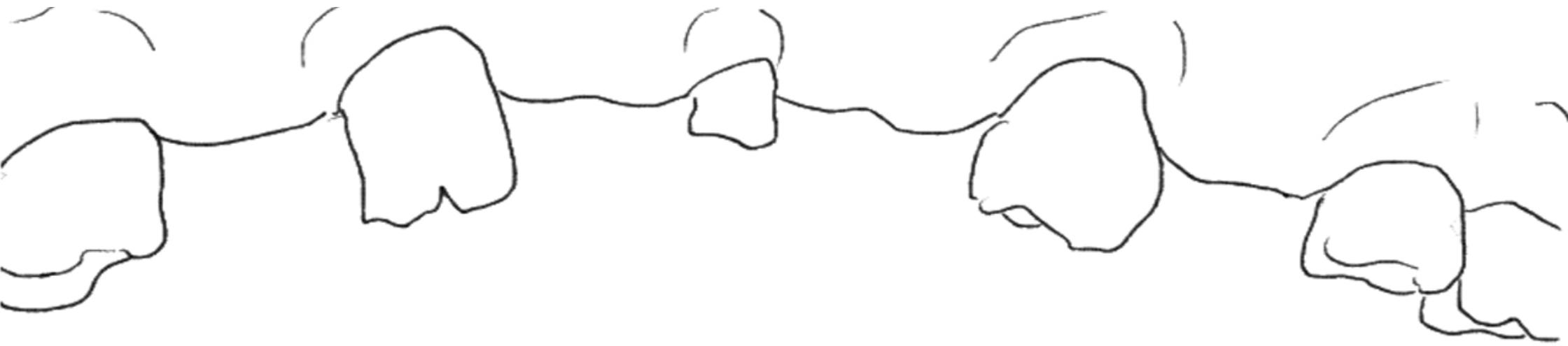
Je suis contente car je suis sortie de ma zone de confort mais je peux aller plus loin. Beaucoup plus loin.

J'espère que pour le prochain projet je me laisserai la permission de faire autre chose. Quelque chose de plus léger et moins psychologique.

Je me suis rendue compte vers la fin de la production que ce personnage me représentait en quelque sorte. Son rapport à son corps et son côté obsessionnel et malsain.

Peut-être est-ce la raison pour laquelle j'avais tant besoin de faire ce projet et celui d'avant.





MERCI POUR VOTRE ATTENTION !



Sunghyung