

# THE BACKROOMS

Ican | 3 Anim

Un court métrage de  
Yanis Sellali

2023/2024



A dark, abandoned office hallway with a grid ceiling and several square recessed lights. The walls are covered in graffiti, including the words "GEURGE" and "PARTITION". A broken chair is leaning against a pillar on the right. The floor is dark and has some papers scattered on it.

# PITCH

Un jeune homme se réveille dans un réseau labyrinthique et terrifiant, traqué par des présences inconnues. Il découvre aussitôt que l'histoire se ré-écrit, le piégeant ainsi, dans une boucle sans fin.





DOSSIER DE PRODUCTION

# THE BACKROOMS

court-métrage  
d'animation 3D

Yanis Sellali



---

## ÉQUIPE



### ***Yanis***

---

Étudiant en Design 3D et Animation, je réalise ce court métrage pour mon diplôme de fin d'année. Je suis passionné de design 3D, et je me lance le défi de réaliser (presque seul) un court métrage d'animation 3D.

***Production - Scénario - Layout***

***Réalisation 3D*** (Modélisation / Animation / Texturing / Lighting / Compositing)

***VFX - Montage***

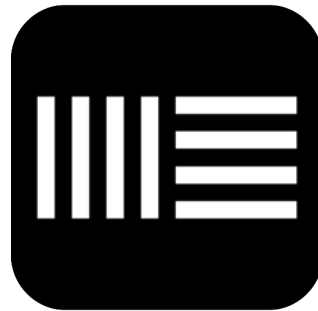
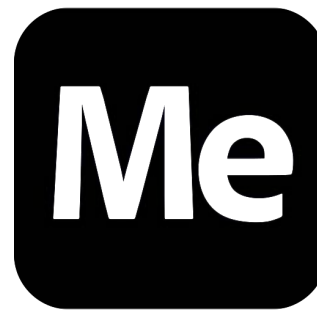
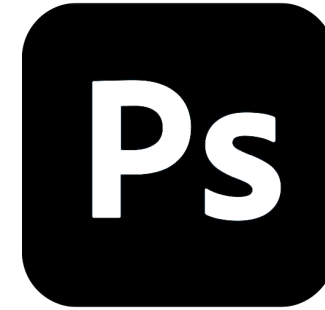
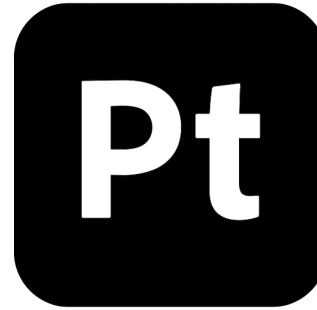
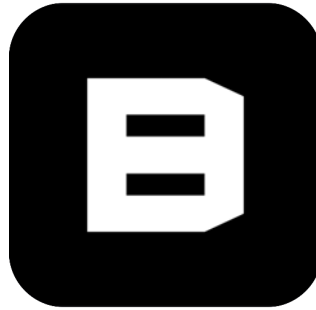
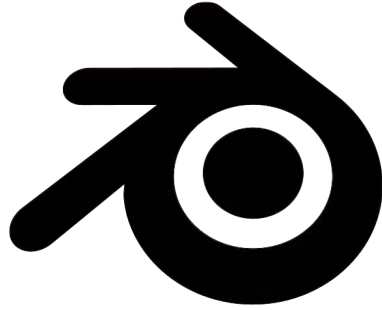


### ***Hugo***

---

Étudiant en Sound Design, je suis également freelance et propose des prestations de Mix/Master et Sound Design à côté de mes études. Après presque 10 ans de musique électronique, je sais produire un travail sonore de qualité.

***Son - Mixage - Mastering***



# S O M M A I R E

Synopsis	16
Scénario	18
Découpage Technique	21
Le Personnage	27
Le Monstre	30
Les décors	32
Références	33
Ambiance / Lumière / couleur	39



56	Assets du film
57	Animation
61	Son
62	Montage / VFX
64	Affiche
65	Rendus Finaux
74	Conclusion
75	Remerciements

# S O M M A I R E

**1**

**PRÉ-PRODUCTION**

---

# CONSIGNES DE PROJET

---

Réaliser un court-métrage en cinéma d'animation centré sur le thème du reflet.

Sujet : Reflet

Technique : Libre (2D, 3D, Stop Motion, ...)

Groupe / Équipe : 1 à 3 étudiants.

---

Possibilité de faire des projets en seul, sous condition de bien l'argumenter et de faire un film de plus grande facture qu'en groupe. Travailler en équipe permet d'apprendre énormément.

Le ou les logiciels utilisés pour la réalisation sont à déterminer selon les besoins / envies.

---

Objectifs : Ce sujet offre de vastes possibilités de narration visuelle, alliant lumière, ombre, transparence et miroitements pour créer des effets visuels saisissants.

Votre tâche consistera à explorer et à exploiter ce thème de manière innovante, tout en laissant libre cours à votre imagination artistique.

---

Afin de mener à bien ce projet, il est demandé de soumettre des éléments pour la rentrée scolaire 2023-2024 tel que :

**Note d'intention** : Rédiger une note d'intention détaillant la vision artistique et conceptuelle du projet. Expliquer son interprétation du thème du reflet, et comment on prévoit de l'incorporer dans son animation. Décrire également les émotions que l'on souhaite susciter chez le public et les techniques spécifiques à envisager pour atteindre cet objectif.

**Recherches pratiques** : Mener des recherches approfondies sur les aspects techniques et esthétiques du reflet dans l'animation. Expérimenter avec différentes sources de lumière, textures et matériaux pour comprendre comment ils interagissent et se reflètent. Documenter ses découvertes et partager des exemples visuels de ces expérimentations.

**Bibliographie/cinématographie** : Établir une bibliographie des ouvrages et articles de référence consultés pour approfondir la compréhension du thème. Inclure également une liste de films d'animation ou de séquences spécifiques inspirantes et qui illustrent efficacement l'utilisation de la lueur ou du reflet dans la narration visuelle.

---

# NOTE D'INTENTION

---

Dans le cadre de mon projet de fin de diplôme, j'ai décidé de réaliser un court métrage fictif en 3D photo réaliste. Mon objectif est de créer, pour le spectateur, une expérience immersive en 3D visant à se mettre dans la peau du personnage en vue subjective. Cette vue subjective est présente, car c'est selon moi un des meilleurs moyens pour le spectateur de vivre au mieux et au plus proche l'action. Cette façon de filmer est souvent utilisée dans le jeu vidéo avec la vue à la première personne, notamment dans les jeux d'horreur, mais aussi dans le cinéma comme le Projet Blair Witch et Cloverfield ou dans d'autre film qui utilise cette technique.

---

Pour ce qui est de mon histoire j'ai voulu créer une histoire autour de la légende urbaine des « Backrooms ». Et afin de traiter de la notion des reflets, qui est le thème que doit prendre notre court métrage, j'ai décidé d'utiliser la curiosité en ligne qui peut toucher n'importe qui. J'ai interprété cette curiosité par les recherches que l'on est amené à faire sur internet, où chaque recherche que l'on fait, peut nous mener à des dimensions parallèles qu'on ignore. Ici, avec les Backrooms, la curiosité de mon personnage à ce sujet, l'a mené dans cette dimension étrange et oppressant. Son but, est donc de s'échapper de cette dimension en parcourant les différents niveaux des Backrooms.

---

Mes intentions auprès du public, sont qu'ils ressentent de la peur, de l'angoisse ou encore le sentiment d'oppression. Les décors, ainsi que les ambiances visuels et sonores seront réalisés de façon à représenter au mieux l'univers des Backrooms. Je tiens à rester assez fidèle à ce que sont les Backrooms sur internet tout en rendant le visuel plus poussé et réaliste. J'ai donc certains décors / niveaux emblématiques des Backrooms que j'ai repris et d'autres que j'ai inventés mais qui restent cohérent ou ressemblant au Backrooms. Le plus important dans les décors est surtout qu'ils gardent les caractéristiques de base des Backrooms qui sont, des espaces vides, liminaux, des fois infinies, ou labyrinthiques.

---

Pour la réalisation de ce court métrage, étant donné que je veux qu'il soit photo réaliste, il est donc évident qu'il soit en 3D. C'est pour cela que j'ai décidé d'utiliser Blender, qui est le logiciel de 3D que je maîtrise le mieux, et qui me permettra de réaliser l'entièreté des décors, assets et/ou autres éléments de 3D, ainsi que d'autres outils nécessaires, tel que Substance Painter pour le texturing de certains objets, Photoshop pour la correction et création d'image et/ou de texture, After

Effects pour les VFX, Filmora pour le montage et Indesign pour la documentation. Pour l'animation je vais expérimenter une application de réalité augmentée compatible avec Blender pour simuler les secousses de caméras humaines.

---

---

# C'EST QUOI LES BACKROOMS ?

---

Imaginez-vous en train de jouer à un jeu vidéo seul, dans la pénombre. Avec votre personnage, vous explorez des environs virtuels que vous connaissez bien. Quand soudain, l'étrange s'immisce dans votre expérience : vous passez de façon inexplicable à travers le sol et vous retrouvez en dehors des limites du jeu dans un environnement vide que vous n'étiez pas censé atteindre. Ça vous est déjà arrivé ? Maintenant, imaginez que cela vous arrive dans la vraie vie. Un jour, sans aucune explication, vous passez à travers le sol et vous tombez dans un endroit totalement inconnu... En dehors de la réalité. Une odeur humide qui provient de la moquette, des néons produisant un vrombissement sourd, c'est comme si ce lieu vous paraissait à la fois familier et étranger. Vous essayez de trouver une sortie mais c'est impossible, vous avez seulement l'impression de tourner en rond dans les mêmes salles à l'infini. La tension monte progressivement, vous vous sentez de plus en plus anxieux comme si vous n'étiez pas seul dans ces lieux. Vous êtes dans une Backroom.



Fandom



4Chan

Créés sur internet en mai 2019 via le forum anonyme 4chan, les Backrooms sont ce qu'on appelle une "creepypasta" : une légende urbaine souvent développée à plusieurs mains. À titre de comparaison, nous pouvons évoquer la Fondation SCP qui reprend le même principe d'écriture collaborative. C'est précisément une image postée sur 4chan accompagnée d'un texte, qui lancera la légende des Backrooms. On y voit une salle vide éclairée par des néons, une moquette et des murs jaunâtres. Les Backrooms sont ce qu'on appelle un espace liminal et elles ne s'arrêtent pas à cette salle. Avec la montée en popularité de ce post les internautes ont rapidement inventé d'autres salles qui se font suite et qui ne se ressemblent pas. Et puisque la terreur n'était pas encore assez prononcée, des entités néfastes ont fini par entrer dans l'équation. Grâce à la créativité des internautes, plusieurs mêmes histoires furent créées autour de cet univers, ce qui a donné par la suite naissance à plusieurs sites d'écriture collaborative, tel qu'un premier Wiki hébergé par Fandom, et un autre hébergé par Wikidot.



En regardant l'image de ces lieux, et ce bien avant la propagation des Backrooms sur internet, beaucoup d'internautes déclarent ressentir un mélange d'émotions. Une étrange sensation de nostalgie se fait ressentir sans vraiment de raisons. Peut-être est-ce simplement une impression de déjà-vu ou de la confusion que le cerveau traduit en nostalgie. La peur est également une émotion qui peut être présente à la vue de cette photo, de façon plus compréhensible. Beaucoup ressentent de l'appréhension, comme s'ils s'imaginaient piégés dans cet endroit. Voir une pièce vide sans en voir l'issue peut réveiller le potentiel claustrophobe qui est en nous. Une perte de repère se fait ressentir en ne voyant aucun meuble et aucune indication temporelle ou géographique. D'autres évoquent une sensation de déjà-vu inversé, c'est-à-dire avoir l'impression qu'il s'agit d'un endroit où vous sentez que vous irez dans votre vie, comme une prémonition. Ces sensations ne durent pas, elles sont fugaces mais spécifiques. La plupart des internautes ont renseigné presque les mêmes émotions à chaque témoignage. Les Backrooms deviennent un vecteur d'émotions perçues presque unanimement, rapprochant tout le monde dans l'étrange discernement de cette "non-réalité".

---

Les Backrooms sont devenus l'équivalent des histoires qu'on se raconte au coin du feu un soir d'Halloween. D'une simple image postée sur un forum anonyme est née une légende urbaine que chacun peut enrichir à volonté, et c'est un peu ce que je fais à travers ce projet.

---

# SYNOPSIS

---

Le court métrage s'ouvre sur une scène sombre et oppressante, la caméra est positionnée à la première personne, donnant l'impression que le spectateur est immergé dans un espace mystérieux. Il se réveille sans comprendre où il est, dans les profondeurs des Backrooms, un réseau labyrinthique de couloirs et de pièces vides. Les murs sont jaunes et décrépis, éclairés seulement par de faibles ampoules vacillantes. L'atmosphère est étouffante et oppressante.

Notre protagoniste anonyme, qui se réveille soudainement dans les Backrooms, est plongé dans l'obscurité. Il se sent désorienté et perdu, ne se souvenant pas comment il est arrivé là. Il commence à explorer les couloirs sans fin, à la recherche d'une issue. En explorant les niveaux, le protagoniste commence à découvrir des signes de présence humaine antérieure: des messages écrits sur les murs, des objets abandonnés, des taches de sang. Il comprend qu'il n'est pas le premier à s'aventurer dans cet endroit sinistre. Il ressent aussi des présences d'entité inconnue et aperçoit des mouvements et ombres. Une menace indéfinissable semble rôder dans les Backrooms.

Après avoir échappé à cette entité, notre protagoniste arrive au dernier niveau, et trouve un tourbillon qui semble être un portail spatio-temporel. À travers ce portail il aperçoit sa chambre, il décide donc de rentrer dans le portail, et est aspiré. En pensant être rentré chez lui, il s'aperçoit par la suite, à travers l'écran de télévision de sa chambre, qu'il se trouve coincé dans une boucle infinie...



---

# SCÉNARIO

---

## **INT. BACKROOMS LVL 1 (Lobby). NUIT**

Le protagoniste se réveille, perdu dans les backrooms, il regarde autour de lui pour comprendre où il se trouve. Il avance de quelque pas.

Il aperçoit un monstre qui grogne et qui marche derrière un mur, il est paniqué.

Il aperçoit ensuite une issue au premier Lvl, le protagoniste s'approche et aperçoit des marches d'escaliers descendantes.

## **INT. BACKROOMS LVL 2 (Poolrooms). JOUR.**

Le protagoniste emprunte les escaliers et explore le niveau 2 qui ressemble à des sortes des piscines / salles d'eaux.

Il aperçoit du bruit, se retourne puis voit soudainement le monstre, qui le voit à son tour. Pris de panique il se met à courir vers une direction qui semble être un couloir ondulatoire interminable.

Il entend des bruits de monstre au loin, il se retourne.

Idem dans la salle d'après.

Il aperçoit une potentielle issue avec des escaliers.

## **INT. BACKROOMS LVL 3 (Quai de métro) JOUR.**

Le protagoniste monte les escaliers pour arriver sur un quai de métro.

Le train arrive à quai, les portes s'ouvrent mais au même moment un monstre retentit par les escaliers. Le protagoniste terrifié s'empresse de courir vers le train en espérant lui échapper.

Il rentre dans le train et les portes se ferment juste derrière le monstre, qui rugit. À travers les vitres du train. Le protagoniste respire fort de panique.

#### **EXT. BACKROOMS LVL 4 (Quai de métro extérieur). NUIT.**

Le protagoniste arrive par le train sur le quai d'arrivée, il descend, aperçoit une porte, rentre, puis découvre un long tunnel de briques.

#### **INT. BACKROOMS LVL 5 (Tunnel). NUIT**

Le protagoniste marche dans le tunnel et aperçoit une chaise par terre. Il la fixe, puis d'un coup survient le monstre par derrière qui bondit.

Le protagoniste, prend la fuite, il regarde à sa droite une potentielle sortie mais aperçoit une table sans issues, il continue de courir puis enfonce une porte, puis la referme sur le monstre.

Le monstre rugit derrière la porte.

#### **INT. BACKROOMS LVL6 (Salle Escalator). NUIT.**

Le protagoniste marche dans une salle qui ressemble au premier niveau. Il aperçoit un Escalator montant et interminable. Il monte dessus en espérant trouver une issue.

Il aperçoit la lumière du jour.

#### **INT. BACKROOMS LVL 7 (Salle Finale). JOUR.**

En haut de l'exaltation il aperçoit une vaste salle avec un dôme en verre. Il voit des plateformes volantes. Et monte sur l'une d'elles pour se déplacer dans ce vaste endroit. Il atteint l'autre bout et qui mène vers un portail où il aperçoit sa chambre à travers. Il décide donc de rentrer dans le portail.

**INT. CHAMBRE (Monde réel). JOUR.**

Le protagoniste est téléporté dans le monde réel, dans sa chambre. Il aperçoit sur sa TV le rush vidéo du début de son explorateur qu'il a filmé.

Il est ensuite aspiré par sa TV puis téléporté dans les backrooms à la case départ comme une boucle temporelle.

**INT. BACKROOMS LVL 1 (Lobby). NUIT.**

Le protagoniste marche dans les backrooms comme au début, l'histoire recommence, c'est une boucle sans fin.



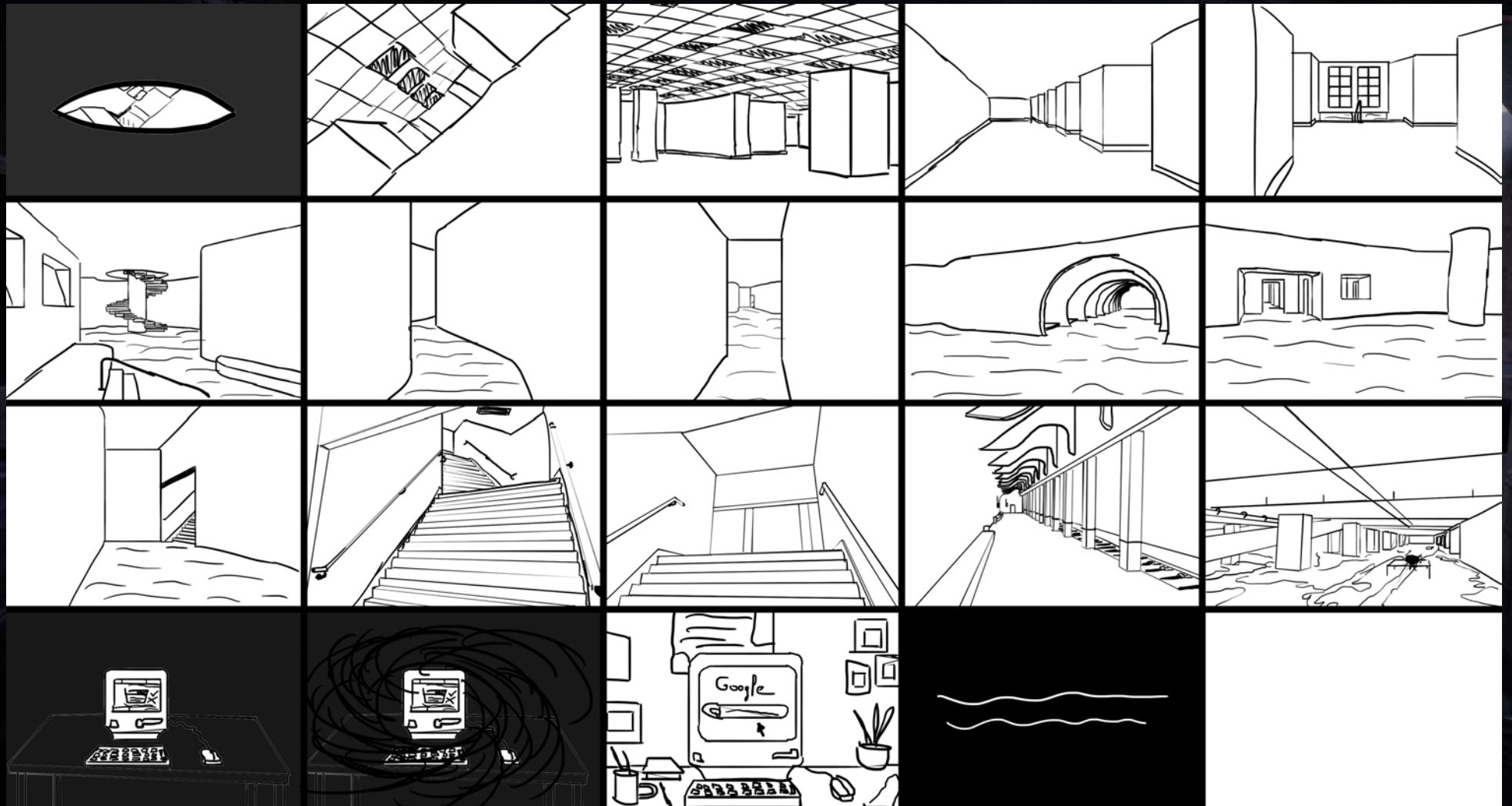
# DÉCOUPAGE TECHNIQUE

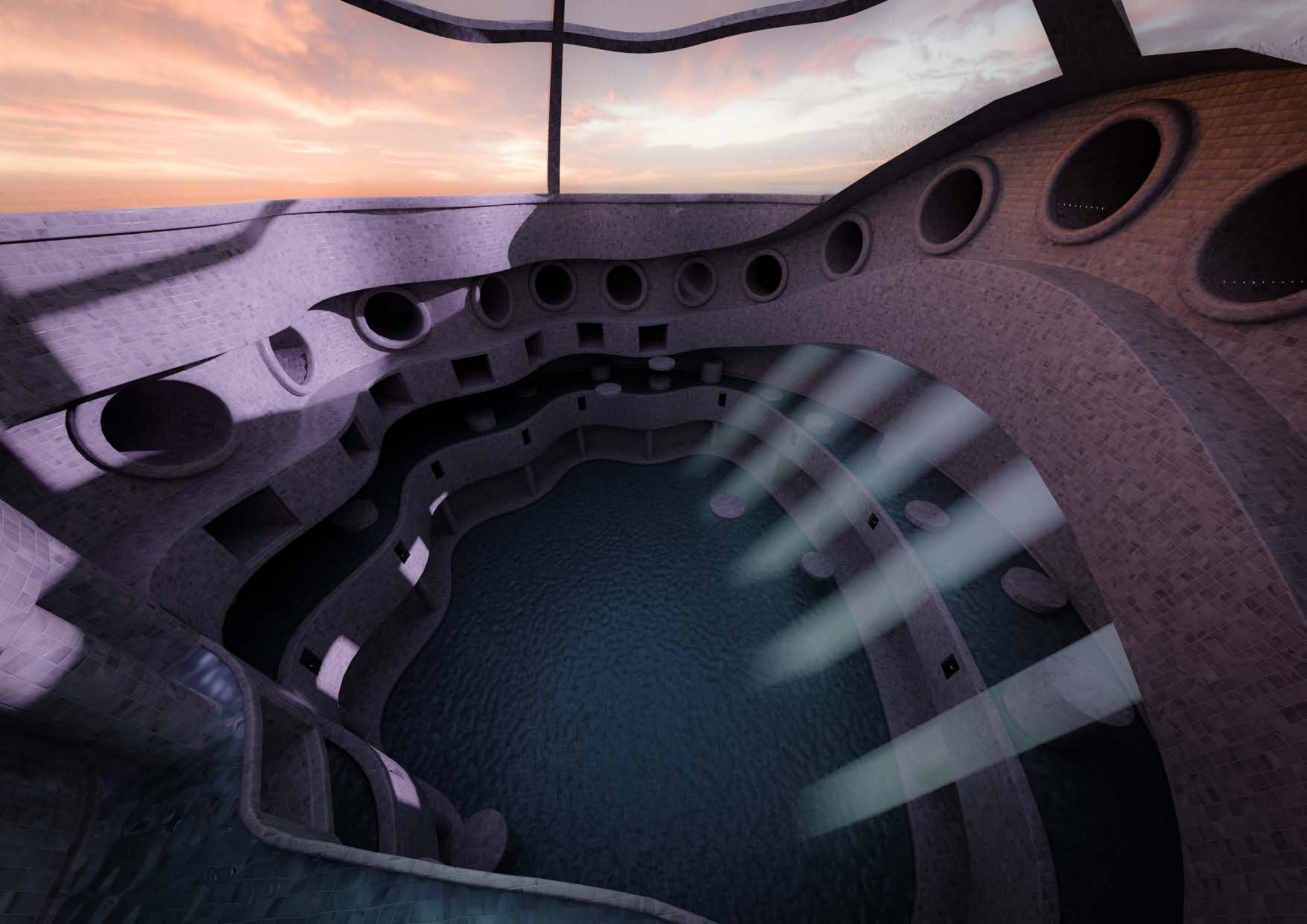
N° Plan	caméra	caméra	Montage	Durée
Sc 1 Plan 1	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Le protagoniste se réveille, perdu dans les Backrooms, il regarde autour de lui pour comprendre où il se trouve. Il avance de quelques pas.	Cut	16 sec
Sc 1 Plan 2	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il marche, il aperçoit un monstre qui grogne et qui marche derrière un mur, il est paniqué.	Cut	11 sec
Sc 1 Plan 3	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il aperçoit ensuite une issue au premier LvL, le protagoniste s'approche et aperçoit des marches d'escaliers descendantes.	Cut	8 sec
Sc 2 Plan 1	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Le protagoniste empreinte les escaliers et regarde la pièce qui se prête devant lui.	Cut	9 sec
Sc 2 Plan 2	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il explore le niveau 2 qui ressemble à des sortes des piscines / salles d'eaux	Cut	8 sec
Sc 2 Plan 3	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il regarde un escalier étrange de haut en bas, puis se tourne vers le bruit qu'il entend, puis en apercevant un monstre il se met à courir vers un long couloir ondulaire qui semble infini.	Cut	19 sec
Sc 2 Plan 4	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il marche toujours dans le long couloir ondulaire, entend le monstre au loin derrière lui et se retourne.	Cut	10 sec
Sc 2 Plan 5	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il continu de marcher dans ce couloir et aperçoit la fin du couloir.	Cut	4 sec
Sc 2 Plan 6	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il se trouve maintenant dans une salle avec des portes et des espaces infinis, il entend le monstre dans l'une d'entre elles et se retourne. Il se dirige donc vers le fond qui semble être moins dangereux.	Cut	13 sec
Sc 3 Plan 1	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il monte un escalier qui donne sur un quai de métro.	Cut	10 sec
Sc 3 Plan 2	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Une fois sur le quai, un train arrive et au moment où les portes s'ouvrent, il sent le monstre surgir des escaliers, et se met donc à courir vers le train, les portes se referment juste derrière le monstre. Le monstre rugit et le protagoniste le regarde à travers les vitres.	Cut	25 sec
Sc 4 Plan 1	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Toujours dans le train, le train s'arrête à un autre quai, le personnage descend, marche sur le quai, aperçoit une porte qui semble être une issue, il ouvre la porte et se trouve dans un tunnel en brique.	Cut	18 sec
Sc 5 Plan 1	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	En avançant dans le tunnel, il aperçoit une chaise renversée au sol, puis d'un coup surgit derrière lui le monstre, il se met donc à courir, il aperçoit un espace avec une table, puis trouve une issue, il s'y réfugie et claque la porte sur le monstre.	Cut	22 sec
Sc 6 Plan 1	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il est donc dans une salle qui ressemble au premier niveau. Il aperçoit un escalator.	Cut	6 sec
Sc 6 Plan 2	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il prend l'escalator qui semble infini et mener à une fin et monte.	Cut	8 sec

N° Plan	caméra	caméra	Montage	Durée
Sc 6 Plan 3	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il aperçoit en haut de l'escalator une vaste salle.	Cut	7 sec
Sc 7 Plan 1	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il est dans la vaste salle avec des plateformes volantes qu permettent de se déplacer. Il aperçoit au loin et en hauteur un portail.	Cut	12 sec
Sc 7 Plan 2	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il est sur une plateforme et se dirige vers l'autre bout de la géante salle.	Cut	8 sec
Sc 7 Plan 3	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il descend de la plateforme et est devant le portail. Il aperçoit sa chambre au travers de celui-ci, et rentre dans le portail, Il se voit aspiré et téléporté.	Transition téléportation portail	5 sec
Sc 8 Plan 1	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il est téléporté dans sa chambre, dans le monde réel. Sur l'écran de sa TV se trouve un enregistrement de son début d'exploration. Il est aspiré par la télévision.	Transition aspiration TV	11 sec
Sc 9 Plan 1	Subjective 1 <sup>ère</sup> personne	Il se retrouve téléporté au premier niveau des Backrooms, et au même emplacement que le début. L'histoire semble se réécrire comme une boucle infinie.	Cut	10 sec



# STORYBOARD





**2**

**PRODUCTION**



---

## LE PERSONNAGE

---

Dans mon histoire, le personnage reste anonyme, son identité est floue, et aucune information sur lui n'est donnée, pas même son nom. J'ai fait ce choix en fonction de ce que je veux raconter. Dans mon court métrage, l'accent est mis non pas sur le personnage spécifiquement, mais sur un phénomène où le spectateur est plongé dans un univers parallèle, et où l'évasion est au cœur de l'intrigue. C'est pourquoi j'ai opté pour ne pas créer de personnage en 3D. Non seulement car cela est justifié par l'utilisation de la caméra subjective, mais aussi d'un point de vue pratique en termes de réalisation. Réaliser un court métrage avec un personnage en 3D, et qui soit aussi réaliste qu'un vrai humain filmé à la caméra, serait extrêmement exigeant, surtout pour quelqu'un de mon niveau travaillant seul.

**VUE SUBJECTIVE**

**ANONYME**

---

Néanmoins, se trouve dans mon court métrage, la présence d'une entité, représenté sous la forme d'une longue silhouette longiligne. Cette créature est tirée du monstre originel des Backrooms plus connu sous le nom de « Bacteria ».

**LONGILIGNE**

**HOSTILE**

**TERRIFIANT**



Reddit - r/backrooms

L'utilisation de la caméra embarquée va me permettre de créer l'expérience immersive souhaitée et aussi de pouvoir assumer le côté photo réaliste car il est possible pour moi de simuler des mouvements de caméra réaliste avec à des technologies tel que la réalité augmentée par exemple. C'est donc pour ça que mon film est en caméra subjective et sans développement de personnage. C'est le spectateur qui s'imagine et se met dans la peau du personnage.

Les références utilisées pour mon personnage / caméra sont des références d'overlays de caméra typique des films d'horreurs en général où l'on peut suivre le déroulé des actions notamment grâce à la date et l'heure indiquée sur la caméra afin de mieux se situer dans le temps et avec le niveau de batterie pour renforcer le niveau de suspens de ce dernier. J'utilise aussi le style VHS pour une esthétique vintage avec des imperfections pour renforcer un aspect instable du court métrage.



Austin Newman - Youtube



Can Talat Yakan

Deux films bien connus utilisent cette technique de caméra, Blair Witch et Cloverfield. Je me suis inspiré de ces films aussi bien dans la prise de vue que dans l'animation ou le son.



allocine.fr



allocine.fr

---

Voici le résultat de l'overlay créée sur After Effects :

---

PLAY ▶

00:00:02:06

JULY 17, 1996

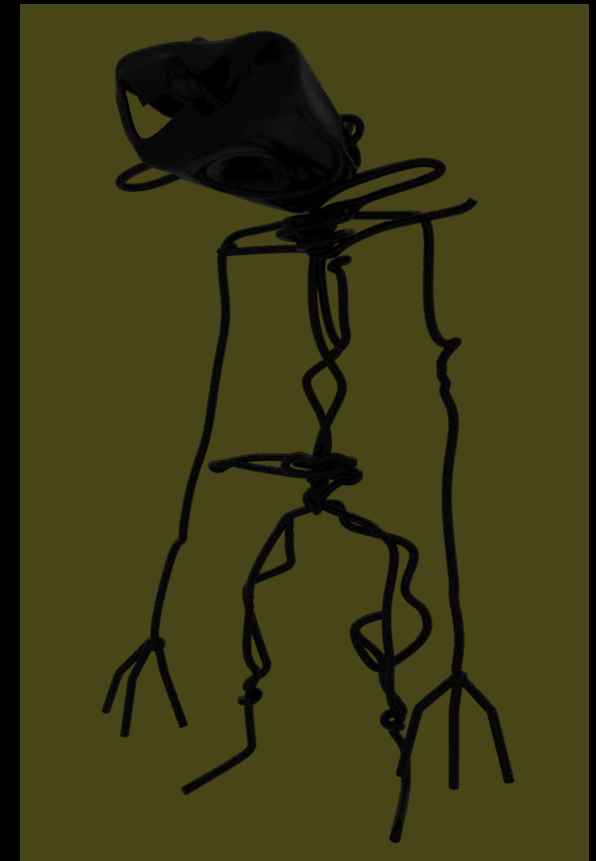


# LE MONSTRE

Pour les références utilisées pour le monstre, cette entité présente dans mon court métrage, je me suis directement inspiré de la légende des Backrooms et de son monstre originel appelé Bacteria. Bacteria (également connue sous le nom de Lifeform Fellow, Entity ou simplement Creature) est une créature humanoïde qui habite les Backrooms et s'attaque aux victimes qui se sont retrouvées dans leurs lieux. Ils sont extrêmement hostiles envers les humains et la créature semble prendre vie à partir d'une substance noire ressemblant à de la moisissure autour des Backrooms.



Fandom - Kane Pixels



Ma reproduction

# MIT EN SCÈNE



---

## LES DÉCORS

---

Avant de commencer la production des Backrooms et de ses décors, je suis d'abord passé par une grande phase de renseignement autour d'eux et de recherches de références. Pour bien représenter cet univers mystérieux je me devais de comprendre tout l'écosystème des Backrooms, que ça soit graphiquement, mais aussi émotionnellement. Car les Backrooms sont un univers unique capable de faire ressentir de la nostalgie chez certaines personnes car les lieux que sont les Backrooms semblent rappeler des éléments ou des pièces qui existent dans la vraie vie. Ils sont aussi capables de nous mettre dans un état de mal-être, d'angoisse et d'oppression, de par sa caractéristique principale qui est liminale. C'est-à-dire, des pièces vides, désertes, labyrinthiques ou répétitives, semblent infinies et interminables, ...

À savoir aussi que les décors représentent la plus grosse partie de travail et de complexité, car ils rassemblent la modélisation, le texturing, l'animation, le lighting, le compositing et le rendering, et le tout de façon photo-réaliste. Ayant créé 8 scènes différentes composées de 7 niveaux dans les Backrooms et la dernière scène avec la chambre dans le monde réel, cela représente une longue partie de production, soit 4 mois environ. Le fait aussi que toutes mes scènes ont des esthétiques assez différentes (eau, sombre, éclairé, extérieur, étroit, grand) rend le travail spécifique et complexe pour chaque scène. La seule chose qui garde la même fonction du début à la fin c'est l'animation.

---



---

## RÉFÉRENCES INTERNET

---



*Beaten Frowns After (2016)*



*Giltsholder (2017)*

Maintenant, on peut commencer à raconter comment les Backrooms ont fait réagir internet. Dans un premier temps les Backrooms ont été comparés à Everything at the end of time, une série d'albums musicaux de The Caretaker, décrivant l'arrivée d'un humain vers la démence à l'aide d'échantillons de chansons des années 1920-1930. Ces sons ont été utilisés pour habiller et illustrer les Backrooms car il renforce l'esthétique liminale avec ce sentiment de nostalgie qui se renforce grâce à la musique.

La légende urbaine à aussi été associé au concept de **Kenopsia** originellement théorisé sur le site The Dictionary of Obscure Sorrows, étant décrit comme « l'atmosphère sinistre et mélancolique d'un endroit habituellement bondé, mais étant aujourd'hui abandonné et silencieux », et au concept d'**Anemoia**, étant décrit comme « un sentiment de nostalgie pour une époque jamais vécue par la personne le ressentant ».



*Thinking Hat*

Le 7 janvier 2022, un court métrage d'horreur appelé **The Backrooms (Founf Footage)**, a été mis en ligne sur la chaîne YouTube du réalisateur Kane Parsons, âgé de 17 ans, connu sous le pseudonyme Kane Pixels. Il est présenté comme un enregistrement de 1991, filmé au caméscope à la manière du film **Le Projet Blair Witch**, où un adolescent passe à travers le sol et atterrit dans Les Backrooms, puis y rencontre plusieurs entités horribles, avant de se faire attraper par l'une d'entre elles, laissant seulement sa caméra réatterrir sur terre.



Miniature vidéo Kane Pixels



Tiktok : claire.scheulin

Un autre regain d'intérêt sera apporté aussi lorsqu'une femme nommée Claire Scheulin a trouvé un centre commercial abandonné sous son Airbnb. En effet, lors de la publication de la vidéo, les commentaires ont comparé les photos de l'endroit à l'image originale des Backrooms.

---

## RÉFÉRENCES JEUX VIDÉOS

---

Plusieurs jeux vidéo autour des Backrooms et de l'esthétique visuelle liminaire ont été créés, tel qu'Anemoiapolis, développé par Andrew Quist, artiste 3D, Post Void de YCJY Games, ou aussi Abel, développé par des étudiants du Cnam Enjmin ou encore Escape The Backrooms sortie plus récemment le 11 août 2022 développé et édité par Fancy Games.

### *Anemoiapolis - Développé par Andrew Quist*



*Steam - Affiche*



*Image du jeu - Steam*



*Image du jeu - Steam*

Anemoiapolis est un jeu d'aventure surréaliste se déroulant dans un quartier souterrain hanté, développé par Andrew Quist et disponible sur Windows. Conçu pour désorienter les joueurs, le jeu propose des environnements dynamiques et des labyrinthes procéduraux qui jouent sur la familiarité pour créer une horreur subtile.

Les joueurs doivent naviguer en courant, nageant, sautant, glissant et grimpant pour échapper à cet environnement oppressant. Ils devront résoudre des puzzles en poussant des obstacles, brisant des fenêtres et court-circuitant des panneaux électriques pour progresser. Le jeu explore les concepts d'« espaces liminaux » et de « backrooms », inspirés de la ville natale du développeur dans le Michigan.

La bande-son, composée par JORDANN et 4REST, contribue à l'atmosphère sinistre du jeu. Anemoiapolis : est un jeu d'aventure captivant qui tient les joueurs en haleine grâce à son ambiance unique et ses défis intrigants.

## Escape The Backrooms - Fancy Games



Steam - Affiche



Image du jeu - Steam

Escape the Backrooms est un jeu d'horreur et d'exploration en coopération pour 1 à 4 joueurs, développé par Fancy Games et disponible sur Steam. Inspiré par une publication sur le forum 4chan et la vidéo de Kane Pixel, le développeur Fancy a conçu ce jeu pour effrayer ses amis.

Les joueurs doivent traverser des niveaux générés de manière procédurale, en évitant des entités hostiles et d'autres dangers pour tenter de s'échapper. Le jeu propose des mises à jour de contenu gratuites avec de nouveaux niveaux et modes de jeu.

Les mécaniques principales incluent l'exploration, la résolution d'énigmes, et la gestion de la santé mentale, qui diminue avec le temps et en présence de dangers. Les joueurs peuvent se cacher sous des tables, dans des placards ou fermer des portes pour échapper aux entités.

L'atmosphère sinistre et inquiétante est renforcée par des niveaux ressemblant à des bureaux sans fin, l'absence de musique, et une tension constante due à la présence d'entités hostiles, maintenant les joueurs en alerte tout au long du jeu.



Sens critique



## P.T. Silent Hills

P.T, développé par Kojima Productions, est considéré comme le meilleur jeu d'horreur de tous les temps malgré son statut de simple trailer jouable pour un nouveau Silent Hill qui n'a jamais vu le jour en raison de désaccords entre Kojima et Konami. Le jeu immerge les joueurs dans une maison de banlieue où ils doivent parcourir un couloir sans fin, résoudre des énigmes et éviter le fantôme Lisa.

P.T se distingue des autres jeux d'horreur traditionnels par son absence de mécaniques de combat ou de fuite. Il plonge immédiatement les joueurs dans une atmosphère imprévisible et angoissante sans explications ni tutoriels, accentuant une terreur psychologique persistante. Le jeu exige que les joueurs affrontent leurs peurs en explorant un environnement de plus en plus oppressant.

La narration immersive, le sound design impeccable et l'attention aux détails font de P.T une expérience unique. Les énigmes complexes et les changements subtils dans les boucles du jeu contribuent à une tension constante. Le souci du détail de Kojima est particulièrement visible dans les éléments sonores du jeu, qui amplifient l'angoisse et l'immersion des joueurs.

En résumé, P.T reste une œuvre mémorable pour son atmosphère, sa profondeur psychologique et son impact durable sur les joueurs, consolidant ainsi sa place dans l'histoire des jeux d'horreur.



Image du jeu - senscritique



Image du jeu (millenium.org)



Steam - Affiche

## The Stanley Parable



Steam - Affiche

The Stanley Parable raconte l'histoire d'un employé de bureau ordinaire, Stanley, dont la routine est bouleversée lorsque tous ses collègues disparaissent. Narré par la voix distinctive de Kevan Brighting, le jeu propose une expérience interactive où le narrateur commente les actions du joueur et offre des instructions que l'on peut choisir de suivre ou non. Ce jeu, accessible même aux non-gamers, se distingue par son humour, son imprévisibilité, et son style loufoque.

Les joueurs explorent leur environnement à la première personne, prenant des décisions cruciales à chaque tournant, comme choisir entre monter ou descendre des escaliers ou prendre la porte de droite ou de gauche. Ces choix soulèvent des questions sur la liberté et le libre arbitre dans le contexte du jeu.

The Stanley Parable : Ultra Deluxe pousse encore plus loin cette réflexion, critiquant le médium du jeu vidéo lui-même, en questionnant la signification des objets collectés et des objectifs secondaires. Le jeu crée une connexion profonde entre le joueur et le narrateur fictif, incitant à réfléchir sur la nature même du jeu vidéo et notre rôle en tant que joueurs, souvent comparés à Stanley, appuyant sur les touches comme on nous le demande.

Cette nouvelle édition sait également prendre du recul par rapport aux critiques et attentes des joueurs, proposant un contenu à la fois hilarant, subtil et intelligent, teinté d'une nostalgie bien dosée. Pour certains, comme l'auteur de l'article et son ami Dimitri, The Stanley Parable a profondément influencé leur compréhension et leur engagement dans le monde du jeu vidéo.

---

Afin de respecter l'ambiance générale des espaces liminaux, ces espaces potentiellement infinis et structurellement désorganisés, l'utilisation de la génération procédurale est fréquemment utilisée pour les jeux autour de cet univers, amplifiant ainsi l'aspect vide et interminable.

---

## AMBIANCE / LUMIÈRE / COULEUR

---

L'atmosphère du film et des lieux que sont les Backrooms, auront pour effet l'angoisse, l'oppression, la peur et surtout l'inconnu. Cette ambiance que je souhaite mettre en place sera aidée par la texture des murs, des sols, etc, mais aussi de l'ambiance lumineuse ainsi que le son. C'est pour cela que je ne souhaite pas élargir mes choix graphiques et garder la même cohérence du début à la fin.

La lumière joue un rôle important qui sert à renforcer l'ambiance graphique que je souhaite mettre en place. On retrouvera, des effets de lumières avec des ampoules ou spots défectueux, de la brume, des reflets d'eau, de l'ombre. À savoir aussi que puisque les backrooms sont constituées de différents niveaux il est donc normal que les lumières soient différentes d'un niveau à l'autre. Par exemple on peut être dans une pièce sombre avec des lumières défectueuses et diffuses mais on peut aussi être dans des couloirs très sombres où on ne voit pas le bout, ou encore être dans des piscines avec un éclairage naturel sans savoir d'où il provient avec des reflets, etc...

Le fait de varier de lumière selon le niveau renforce le côté étrange et angoissant de ces lieux.



Texture Papier Peint (Texture.com)

J'ai utilisé, pour les murs de mes backrooms, une texture de papier peint différentes des Backrooms officiel. Le but est de garder la même identité du papier peint sans recopier pour autant.

Pour habiller et salir les murs, l'utilisation de graffiti est très efficace car en plus de salir et de rendre le mur moins vide et parfait, il donne l'information que des personnes sont passées avant lui.



Graffiti texture (Huebert World)

Les spots lumineux jouent aussi un rôle important avec un effet de vibration, ils permettent de donner un côté instable et dynamique à la scène. Cela amplifie l'ambiance avec des jeux de lumières parfois très sombres ou très éclairé par moments.



Spot lumineux défectueux (nexled.fr)



Exemple texture salle (freepik.com)

Pour rendre mes scènes plus réalistes il est nécessaire de salir les murs. En ajoutant ce genre de texture à mes surfaces le spectateur est mieux immergé dans les décors car ils semblent réels. Sans mixer ses textures, les surfaces sont plates et non réaliste car elles restent parfaites, hors aucune surface n'est complètement lisse sans défaut.

Il ne suffit pas seulement de salir les murs avec des saletés, il est possible aussi de le mouiller. Cela aussi rend la scène plus réaliste. Il y a plusieurs caractéristiques intéressantes dans cet effet d'eau, tel que les reflets qu'elle dégage, rendant ainsi l'ambiance globale plus cohérente.



Sol mouillé texture (museumtextures.com)

La lumière dans son ensemble consiste à créer et reproduire des ambiances différentes. Ici avec de l'éclairage artificiel, j'essaye de jouer au mieux avec les zones d'ombre qui donnent un effet de peur de s'y aventurer, créant ainsi une crainte et une œuvre chez le spectateur.



Jeu Vidéo Abel



## DÉCOR 1

Le niveau 1, appelé « The Lobby » est un niveau labyrinthe avec du papier peint jauni. Cette ambiance que dégagent ces lieux est toujours spéciale. En parlant des Backrooms, c'est la première image que l'on se fait, car c'est le niveau le plus connu.

Ici l'objectif a été de reprendre les caractéristiques mythiques de ce lieu sans pour autant le reproduire à l'identique. Le fait de changer le schéma des murs, le papier peint, le sol, me permet de m'appropriier les lieux. Mon but aussi est d'essayer de moderniser les backrooms avec des décors aux couleurs différentes. J'ai réalisé un premier test, dans un premier temps avec la même esthétique de couleur avant de changer en un papier peint plus sombre et moderne.

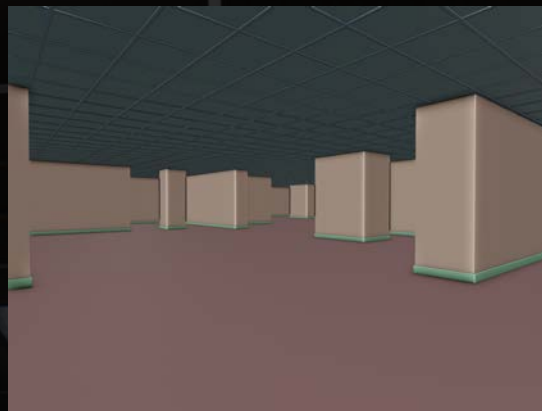


Niveau originel des Backrooms  
(Fandom)



Style souhaité

Voici la première étape qui a été de déterminer l'emplacement des murs. Pour ce niveau mon but a été de recréer la même structure que l'original dans le but de ne pas perdre le spectateur et comprendre qu'on est dans les Backrooms.



Ici le premier test de texture et de lumière, dans le style des Backrooms, avec ce papier peint jaune et cette moquette.



Voulant créer décor impressionnant et plus réaliste, le premier test n'a pas été retenu car pas assez concluant. J'ai donc changé le papier peint en quelque chose de plus moderne, et la moquette également.



Pour le résultat final j'ai corrigé l'éclairage et ajouter tout ce qui est texture de saleté, graffitis et débris au sol. Cela donne un effet d'usure et d'abandon des lieux et que des gens y sont passés.

Palette couleur :



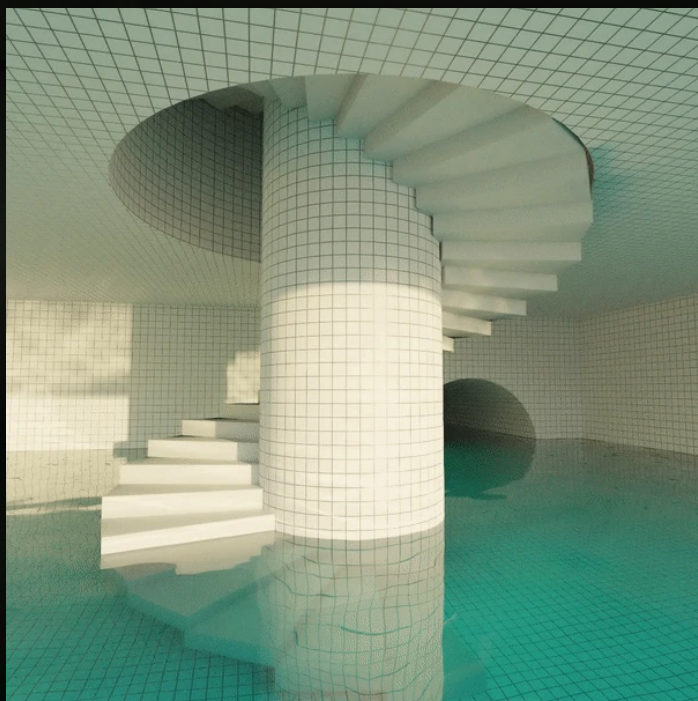


---

## DÉCOR 2

---

Le niveau 2, fais référence au niveau 37 dans la légende des Backrooms, ce niveau s'appelle « The Poolrooms ». Ce niveau est représenté par des salles d'eaux ressemblant à des piscines abandonnées, ou des salles inondées.



*Niveau originel des Backrooms (Fandom)*

Le niveau des Poolrooms à une esthétique très différente du premier niveau. Caractérisé par un vaste complexe de pièces et de couloir interconnectés et légèrement immergé dans l'eau comme des piscines où l'on a pied. Le choix de création de ce niveau est surtout son esthétique avec ses salles d'eau et son éclairage naturel très lumineux par endroits et très sombre de l'autre permet de créer une sensation d'inconnue et de peur de s'aventurer. L'eau aussi chez certains peut susciter une peur de ce niveau car on ne sait pas pourquoi est-elle présente et quelle suite elle nous réserve.



Voici le premier test du deuxième décor, j'ai essayé de reproduire cet éclairage assez prononcé comme dans les références. Le problème est que cette ambiance se détachait trop de l'esthétique des autres niveaux. J'ai donc décidé de faire d'autres tests d'ambiance et de lumière

Après documentation sur le niveau des Poolrooms, j'ai décidé de changer l'esthétique des lieux pour le rendre plus sombre afin de mieux rester dans une ambiance et un climat de peur et d'angoisse. Étant donné que mon court métrage tourne autour de l'horreur et de l'exploration (found footage), les jeux d'ombres et les zones non-visibles sont un plus. L'éclairage est donc mélangé entre naturel et artificiel pour avoir une maîtrise totale sur l'éclairage de certains endroits. Ici aussi, pour garder cette idée que des gens s'y sont aventurés avant nous dans ces lieux, j'ai gardé cette dégradation des murs avec des graffitis et de la saleté.



Test Final - Plan 2

Palette couleur :







## DÉCOR 3

Le niveau 3, ne fais pas forcément référence à la légende des Backrooms. Il s'agit d'une station de métro que je vais créer dans le style des Backrooms. Ce niveau transite avec le niveau des Poolrooms d'où la ressemblance au niveau des murs.



Ambiance, lumière souhaité



ubway Train Relight, UE4 Lighting Practise  
arid Taşkın



Ambiance, lumière, couleur souhaité  
Image réalisé par Harid Taşkın



Seule image officiel de la légende (Fandom)

J'ai créé ce niveau avec un métro, car dans de nombreux films d'horreur, l'utilisation de quais et de métros est présente, notamment avec des lumières dans le train qui dysfonctionnent ou encore des portes qui se ferment au dernier moment. Dans cette idée où ces endroits, lorsqu'ils sont désertiques, font peur, j'ai donc décidé de m'en inspirer. L'esthétique y est semblable afin de garder une cohérence visuelle, à part dans la couleur qui est plutôt jaune/orangé.





La première étape fut de modéliser le train puis le texturer. L'objectif était de faire une modélisation la plus optimisée possible tout en gardant un certain réalisme et une cohérence au niveau des références. Pour les textures j'ai également essayé d'optimiser mes textures c'est pourquoi j'ai utilisé une technique qui permet de simuler des textures réalistes en utilisant plusieurs textures images de train existant. Le résultat est satisfaisant sauf lorsque l'on se rapproche on détecte les incohérences et imperfections. C'est pour ça aussi que j'ai décidé de faire les textures extérieur avec cette technique et les textures intérieurs avec Blender et Substance pour plus de détails car à l'intérieur du train les imperfections seraient facilement visibles.



1er Test



Scène Finale



Intérieur Train Final

Palette couleur :





## DÉCOR 4

Le niveau 4 dans mon court métrage est le passage du premier quai des Poolrooms jusqu'au quai d'arrivé, il représente donc une petite partie de transition dans mon court métrage, Il ne fait pas non plus référence à la légende des Backrooms. Il s'agit d'une station de métro en extérieur que je vais créer dans le style des Backrooms avec une ambiance terrifiante.



*Gare de Poissy / Escalier - Photo*



*Ambiance lumineuse souhaité - Ladepeche.fr*

L'objectif de ce niveau est de créer un quai de métro de nuit, très sombre, désertique et terrifiant. Le niveau est constitué d'une esthétique très pesante et très sale/détériorée. Le fait que la scène soit sombre et que notre personnage vient d'échapper au monstre, fait que le spectateur s'attend à le revoir ou à être surpris. Ce niveau est aussi et surtout un niveau transitoire avec le suivant. En effet, une porte du quai mène à un long tunnel sous terrain. Cette scène est donc courte mais permet de garder le spectateur dans une ambiance pesante et une succession de niveau tous différents et étranges les uns des autres.





Palette couleur :



## DÉCOR 5

Le niveau 5 dans mon court métrage est la continuité du quai du niveau 3 et est accessible via une porte présente sur ce quai. Il s'agit d'un long couloir semblant infini et constitué de longs tuyaux ou il y fait très sombre. Ce niveau est inspiré d'images de couloirs souterrains ressemblant aux Backrooms.



Référence - The Underground YouTube



Fandom

L'objectif de ce niveau est de créer un niveau de tension et de peur élevé, en continuité avec le quai juste avant. C'est pourquoi l'esthétique de ce lieu est encore plus sombre. Si ce tunnel est très étroit, c'est pour donner la sensation qu'il n'y a pas d'échappatoire, ou très peu. Le tunnel est aussi unidirectionnel et semble infini, on n'y voit pas le fond. C'est également pour rester dans l'univers des backrooms avec de longs couloirs infinis.

Voici le premier test de modélisation avec l'utilisation de géométrie nodes pour le système de tuyautage.



Ambiance lumineuse sombre - Jeu vidéo P.T.



1<sup>er</sup> Test - Ambiance / Caméra / Modélisation / Rendu Workbench



Le fait que la scène soit très sombre permet de ne pas voir le fond et d'accentuer cette sensation d'infini. L'ambiance est tellement sombre que j'ai décidé de faire apparaître le monstre ici aussi, afin qu'il soit difficilement reconnaissable.

Palette couleur :





## DÉCOR 6

Le niveau 6 dans mon court métrage se trouve derrière l'une des portes de sortie du long tunnel. Il s'agit d'une vaste salle ressemblant au premier niveau. L'architecture semble être aléatoire et la pièce est munie d'un escalator qui semble infini. Ce niveau est inspiré du Youtubeur Matt Studio ayant réalisé une vidéo « Found Footage » d'un niveau d'escalator.



Référence - Matt Studio Couleur / Caméra



Référence - Matt Studio Couleur / Caméra

Étant donné que l'on se rapproche de la fin, j'ai décidé de faire un rappel du premier niveau des Backrooms avec cette esthétique de papier peint. Cela permet au spectateur de comprendre que l'on ne s'est pas égaré et que l'on est bel et bien toujours dans les Backrooms. On peut aussi y voir que les niveaux peuvent se répéter, ce qui rend les Backrooms encore plus sans fin, répétitifs et infinis. On peut s'imaginer une infinité de niveaux avec des architectures et esthétiques différentes ou répétitives. Ici, j'ai ajouté un escalator montant pour marquer une sorte de fin ou d'issue, car plus l'on monte, plus on a de l'espoir.



Référence - Hell FX Learn Portail / Animation

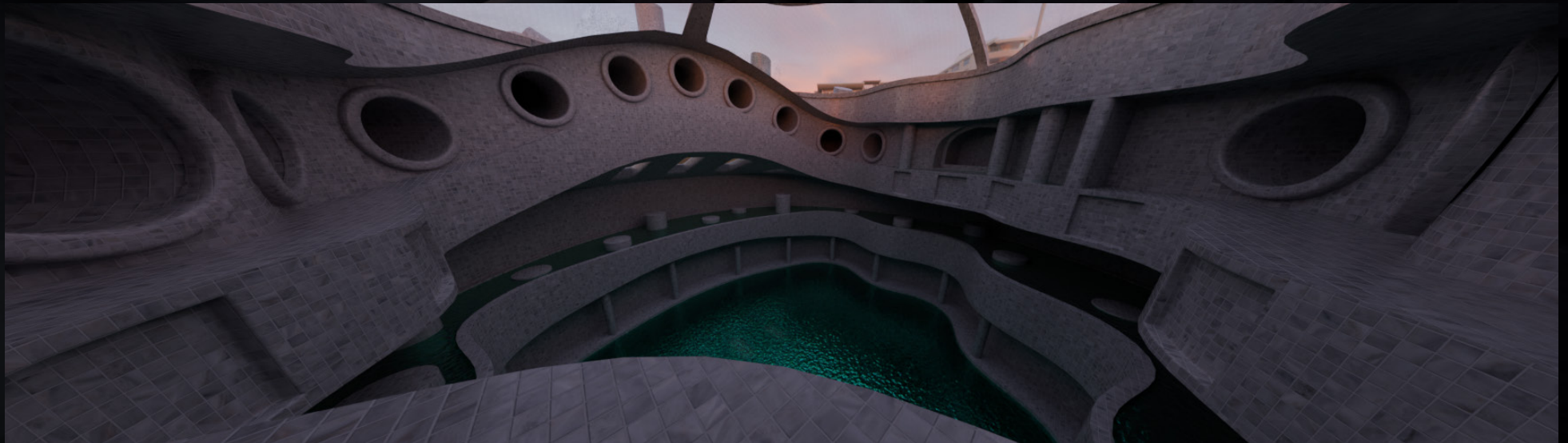


Portail du court métrage



Test Final - Plan 2

On peut voir qu'en haut de l'escalator, on découvre une salle très vaste à l'architecture fantaisiste. Ce niveau final marque le dernier niveau des Backrooms et a pour but de rendre la fin des Backrooms mystique. Par un portail, le personnage va pouvoir rentrer chez lui dans le monde réel, passant donc d'une réalité à une autre, comme si les Backrooms étaient un reflet de notre monde.



Test Final - Plan 5

Palette couleur :





# DÉCOR 7

La scène finale, marque la fin de mon court métrage. C'est dans cette scène que l'on comprend le sens de l'histoire. Le personnage arrive donc dans sa chambre et aperçoit sur la TV son propre enregistrement lorsqu'il était dans le niveau 1 des Backrooms. Se faisant aspirer de nouveau, on comprend que notre personnage se trouve dans une boucle infinie et sans fin.



Référence couleur / ambiance - Lan Hong



Référence - Philip Dobrusin's

L'objectif de cette scène est de créer un environnement réaliste pour faire comprendre au spectateur que l'on se trouve non plus dans la dimension parallèle des Backrooms, mais dans le monde réel. J'ai aussi décidé de faire une chambre dans le style des années 90 pour rappeler au spectateur que l'on se trouve dans cette période, car dans les Backrooms, à part la caméra, il est difficile de savoir à quelle époque on est.



Référence - Stranger Things



1er Test



Test Final



Test Final

Palette couleur :



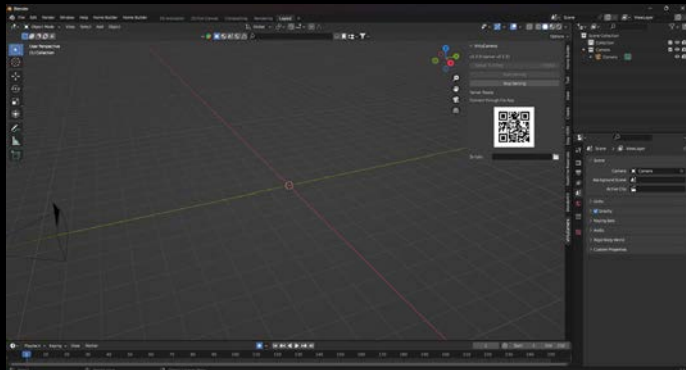


# ASSETS DU FILM

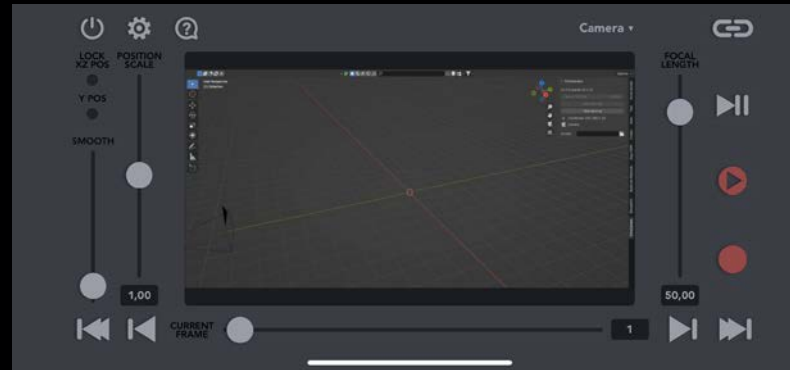


# ANIMATION

Pour l'animation j'ai fait recours à une technique qui utilise la réalité augmentée avec un téléphone. L'application que j'ai utilisé s'appelle VirtuCams et elle permet de simuler en temps réel la caméra dans le viewport de Blender et de lancer la timeline à distance pour pouvoir animer les mouvements du téléphone qui imite les mouvements d'une caméra. Évidemment l'option auto key de Blender s'active en même temps pour pouvoir créer l'animation dans Blender. Pour pouvoir connecter le téléphone à Blender il suffit d'installer un add-on qui le permet puis de scanner un QR code avec l'application VirtuCams disponible dans l'onglet en haut à droite du viewport. Ensuite le téléphone et Blender sont connectés via connexion locale.



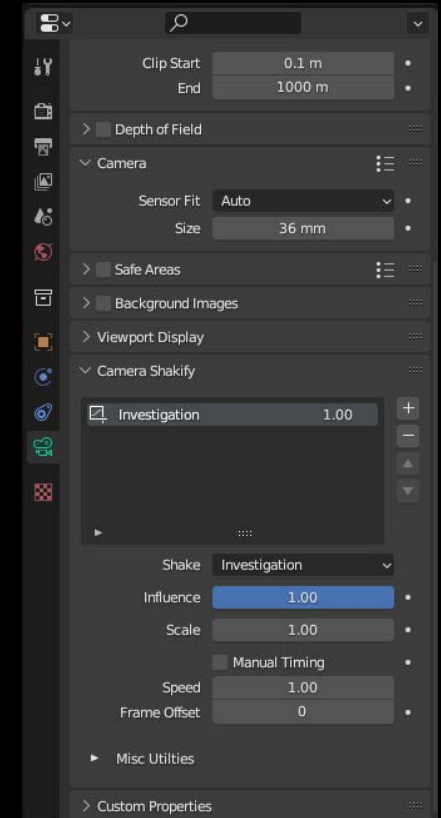
Capture d'écran Blender avec QR Code



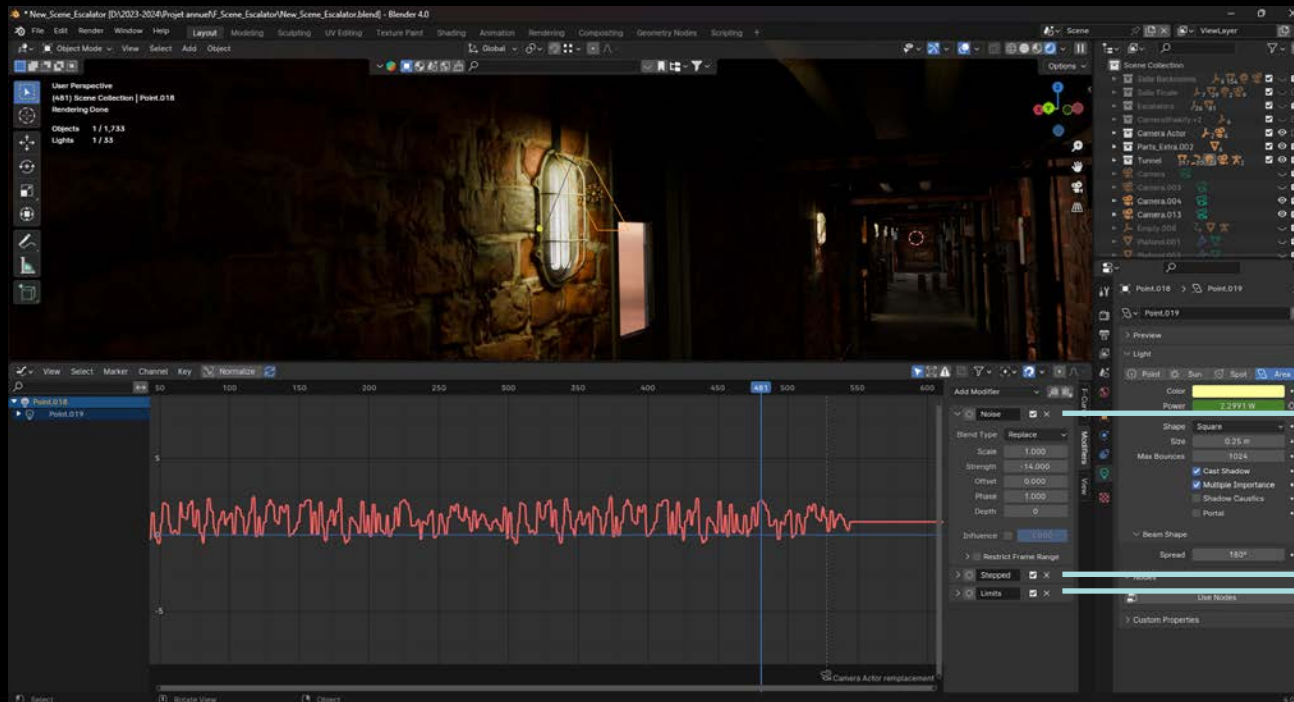
Capture d'écran VirtuCams avec simulation du viewport Blender

J'ai aussi utilisé parallèlement un autre add-on pour simuler les mouvements de caméras avec de vraies prises de vues, l'add-on s'appelle Camera Shakify.

Pour ce qui est du monstre, j'ai utilisé des animations de Mixamo car étant donné que le monstre est visible que quelques secondes j'ai voulu gagner du temps pour éviter de faire plusieurs animations qui m'auraient pris plusieurs jours pour 2/3 apparition d'à peine 1 seconde. Les animations du monstre comprennent une animation Idle, une montée d'escalier, un rugissement, un saut en courant, et coup portant sur place.



Il y a également l'animation de la lumière qu'il faut prendre en compte. En effet pour créer l'effet de lumières qui fascinent et qui buggent il suffit d'animer l'intensité des lights. Il est donc possible d'animer des «points», des «area», des «spots», des «sun», mais aussi des objets avec de l'émission..



Permet de faire trembler la lumière

Adoucit l'animation et sa taille

Détermine les limites de l'animation

Il y a également l'animation de l'eau qui n'est pas à négliger car si ça reste statique on ne devine à peine que c'est de l'eau et ce n'est pas du tout réaliste. Ici j'ai utilisé la physique de Blender pour reproduire de l'eau et l'animer avec de légères vagues.



Permet d'augmenter la taille de l'«océan»

Détermine la qualité (reflets, lumière, ...)

Permet d'animer les vagues

Taille, vagues, répétitions, vitesse

**3**

**POST-PRODUCTION**

---

# SON

---

Comme dit précédemment le son fait partie, avec les décors, des étapes les plus importantes car c'est lui qui va permettre au spectateur de se sentir immergé dans mon univers qu'est les Backrooms. Le son va permettre de se plonger dans l'ambiance des différents décors, il va aussi permettre de donner un certain dynamisme et de garder le spectateur captiver pendant 4 minutes. Car sans le son mon court métrage peut sembler un peu long et monotone. Le son va permettre de tenir en haleine le spectateur en jouant avec le suspense, l'angoisse, la peur, ...

---

L'importance du son est aussi de simuler toutes les actions et tous les environnements qui constituent le court métrage. Cela passe par la reproduction de bruits de pas réalistes, de bruit de respiration, de panique et de peur. Mais aussi des bruits d'environnement et d'ambiance, comme le bruit de l'eau, le train, les escalators, les portes qui s'ouvrent, ect ...

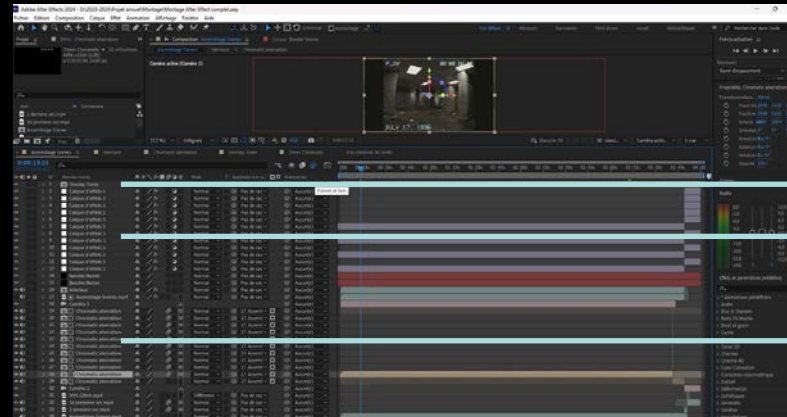
---

Pour cette étape j'ai donc fait appel à Hugo Delplanque, un autre étudiant spécialisé dans le son pour pouvoir obtenir une bande-son à la hauteur de mes décors. J'ai alors collaboré avec lui et ai réalisé la bande-son du court métrage en coopération. Je le guidais sur les choix et sur les bonnes références ainsi que l'indication des sons à placer dans la timeline puis lui s'occupait du mixage. Hugo est bien adapté aux décors de mon projet et aux références données, il a très bien assimilé mes idées et les pensées, il a donc pu se permettre de faire des propositions intéressantes et faire des ajouts supplémentaires sur la bande-son.





# MONTAGE / VFX



Overlay  
Effets multiples  
Aberration chromatique

Effet Interlace (Entrelacer) permet de créer un décalage avec un effet (Store vénitien). Il faut également doubler le nombre de FPS pour simuler le décalage.



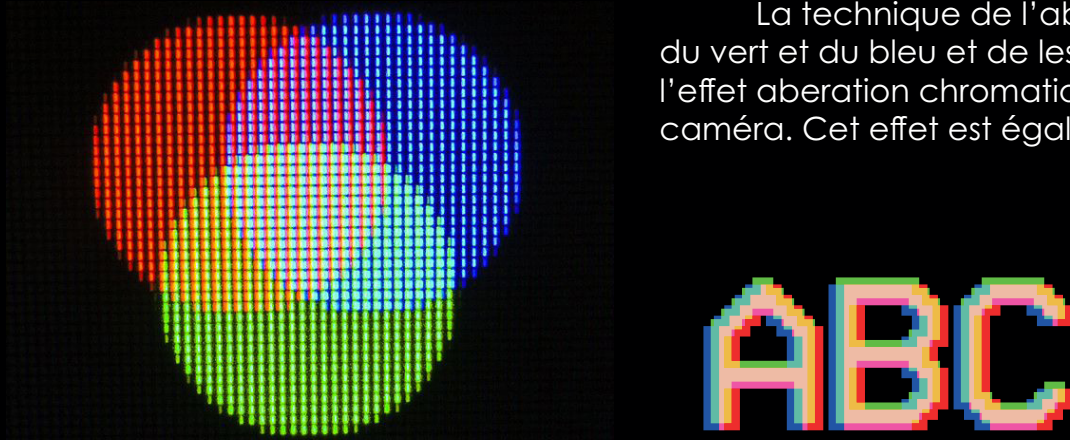
Avec Grain (cela permet de créer un effet vintage en salissant l'image pour la rendre plus réaliste et simuler les anciennes caméra)



Sans Grain



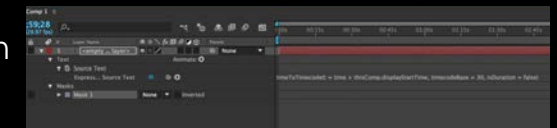
La technique de l'aberration chromatique consiste à superposer du rouge, du vert et du bleu et de les décaler de quelques pixels. Cela permet de donner l'effet d'aberration chromatique que l'on retrouve souvent dans les anciennes caméras. Cet effet est également présent sur les écrans de télévision.



Le montage joue lui aussi un rôle primordial, car il contribue à donner une esthétique plus réaliste notamment pour dégrader l'image et rendre l'effet caméra subjective plus réaliste. Le montage de mon court métrage sera principalement réalisé sur After Effects, j'ai dans un premier temps pensé faire le montage sur Filmora aussi, mais j'ai préféré faire le montage 100% à la main et créer mes propres effets que d'utiliser des effets, filtre et transition déjà pré-faites.



Donc mon montage est composé dans un premier temps de filtre caméra avec l'effet d'aberration chromatique, correction colorimétrique, volet vénitien (interlace), grain et de l'overlay caméra qui comprend la date, un indicateur play et un timer.



Il y a aussi des effets de glitch qui apparaissent toutes les 15 secondes environ.

Ensuite il comprend les transitions qui sont présentes, au moment de la prise du portail et juste après lors de la transition avec l'aspiration de la télévision.

---

# AFFICHE

---

En plus de la réalisation du court métrage, j'ai décidé de réaliser plusieurs affiches pour aboutir au mieux le projet. J'ai donc 3 affiches avec trois ambiances différentes présentes dans le film.



RENDUS FINAUX



Handwritten graffiti on the left pillar, possibly a stylized '9' or '10'.

Handwritten graffiti on the left wall, including the word 'Lover'.

Handwritten graffiti on the back wall, including the words 'GEORGE' and 'WATSON'.

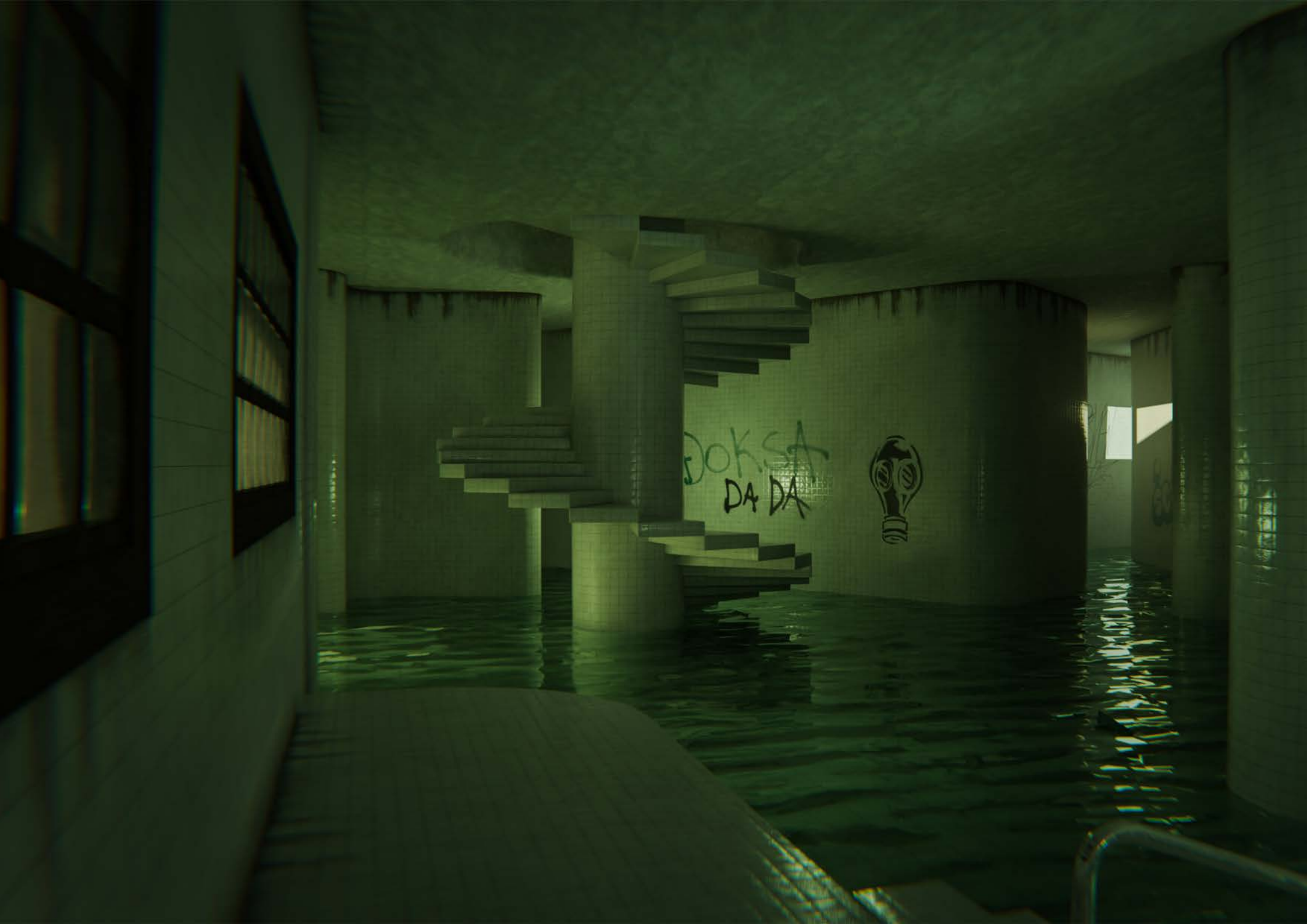
Handwritten graffiti on the far wall, including the word 'Vibe'.

Handwritten graffiti on the right wall, including the word 'Vibe'.

Handwritten graffiti on the right wall, including the words 'U CAN', 'NEVER', 'HOLD', 'UP', 'TIME'.

Handwritten graffiti on the right pillar, including the word 'Vibe'.





Handwritten notes on a grid-patterned page, appearing as a vertical scribble.

Handwritten notes on a white page, appearing as a vertical scribble.

Handwritten notes on a white page, appearing as a vertical scribble.

Handwritten notes on a lined page, appearing as a vertical scribble.













**4**

**CONCLUSION**

---

# CONCLUSION

---

Ce projet a été le plus long que j'ai réalisé et le plus ambitieux, étant donné que je l'ai fait seul. J'ai fait ce choix car je voulais que mettre en application les idées et garder ma propre ligne directrice. Même si la charge de travail était colossal, le fait d'avoir appris à s'organiser et à gérer un planning que l'on se fixe au préalable m'a finalement permis de pouvoir m'en sortir avec même de l'avance sur la partie production. J'ai pris beaucoup de plaisir à créer divers décors en 3D.

---

Durant cette année et ce projet j'ai appris beaucoup de chose et je pense que le fait d'avoir travaillé seul m'a obligé à travailler tous les aspects de la 3d et la réalisation de film d'animation. Grâce à cela j'ai une meilleure vision de ce que je veux faire dans la 3d et de ce que je veux moins faire

---

En résumé ce projet m'a été très bénéfique dans tous les aspects et j'en retiendrais que du bien. J'en retire beaucoup de satisfaction et de fierté pour le résultat final, j'aurais aimé pousser encore plus certains aspects comme le montage et la voix off, j'aurais aimé aussi réaliser plus de décors car je me suis attaché à la réalisation des différents décors de cet univers. Je regrette cependant le fait d'avoir commencé trop tôt la production des décors et aurais préféré prendre plus de temps pour élaborer un meilleur scénario et le choix des décors, car pendant la production et après celle-ci, pleins d'idées me sont apparues et j'ai repensé à beaucoup de scénario que je juge plus intéressant. Mais étant donné que j'étais déjà assez bien avancé et que j'avais presque fini la production ou les décors, j'ai décidé de continuer avec ce que j'avais.



---

# REMERCIEMENTS

---

Je tiens à remercier l'ensemble du corps enseignant de la filière 3 Anim pour leurs conseils et avis, cela m'a permis de comprendre et avoir une vue extérieure sur mon projet. Merci aussi aux élèves qui pour certains étaient familiers avec l'univers des Backrooms et qui se sont donné plaisir à me conseiller également et à me montrer des références et inspiration. Merci aussi à Hugo Delplanque de l'aide pour le son.

