

DOSSIER DE PRODUCTION



ÉTREINTE

Court métrage
Animation 2D

Leslie MARC

Estelle MERCIER

Marie LABARTHE

En rentrant chez elle, une femme se retrouve confrontée
à des souvenirs douloureux.

DOSSIER DE PRODUCTION

ÉTREINTE

Court-métrage
Animation 2D

Marie LABARTHE

Estelle MERCIER

Leslie MARC

ÉQUIPE



Marie LABARTHE

J'ai adoré travailler sur ce projet, d'autant plus avec des étudiantes aussi agréables et soucieuses de bien faire que mes collègues. Mon souhait était de raconter quelque chose de vrai, une histoire humaine, dans la sincérité la plus totale. Nous avons mis beaucoup de notre personne pour réaliser ce court-métrage.



Leslie MARC

Pour mon film de fin d'études, j'avais envie d'aborder un sujet sérieux et d'actualité. Pendant deux premières années j'ai principalement fait des projets avec un côté humoristique voir enfantin et je voulais vraiment essayer quelque chose de différent cette année. Je suis très heureuse d'avoir pu travailler sur un film comme celui-là. C'est un projet dont je suis très fière.



Estelle MERCIER

Étreinte est un projet qui me tient réellement à cœur car nous avons décidé de traiter un sujet grave. Ce projet m'a permis de comprendre que je souhaitais davantage travailler pour défendre et soutenir des causes qui me sont chères. Ce fut également l'occasion de créer des liens d'amitié fort au travers d'une expérience professionnelle.



NOTE D'INTENTIONS

Dans le cadre de notre projet de fin d'études, nous souhaitons mettre à profit notre temps et toute la créativité nécessaire pour aborder un sujet actuel et qui nous concerne tous: les violences conjugales. Présent sous une multitude de formes, il s'agit d'un problème complexe et omniprésent que nous voulons aborder à travers le regard d'une jeune femme.

Le choix de l'animation 2D pour ce projet permet de montrer quelque chose de plus intime et de mêler conscient et inconscient. Nous cherchons à nous démarquer des campagnes préventives déjà existantes, en se penchant sur le ressenti de notre personnage plutôt que sur le caractère préventif, voire parfois moralisateur de ces dernières.

On compte 35% de femmes dans le monde ayant déjà été victimes des violences physiques ou sexuelles à un moment donné dans leur vie. Nous ne pouvons donc pas évoquer toutes les formes de violences conjugales subies par ces personnes, c'est pourquoi, nous avons décidé de nous focaliser sur l'histoire d'une seule victime. À travers notre court-métrage, nous représenterons la pression psychologique exercée par le conjoint allant jusqu'au viol conjugal.

Au delà d'un simple projet scolaire nous aimerions proposer celui-ci à des associations d'aide aux victimes de ces violences, pour leur apporter des supports visuels.



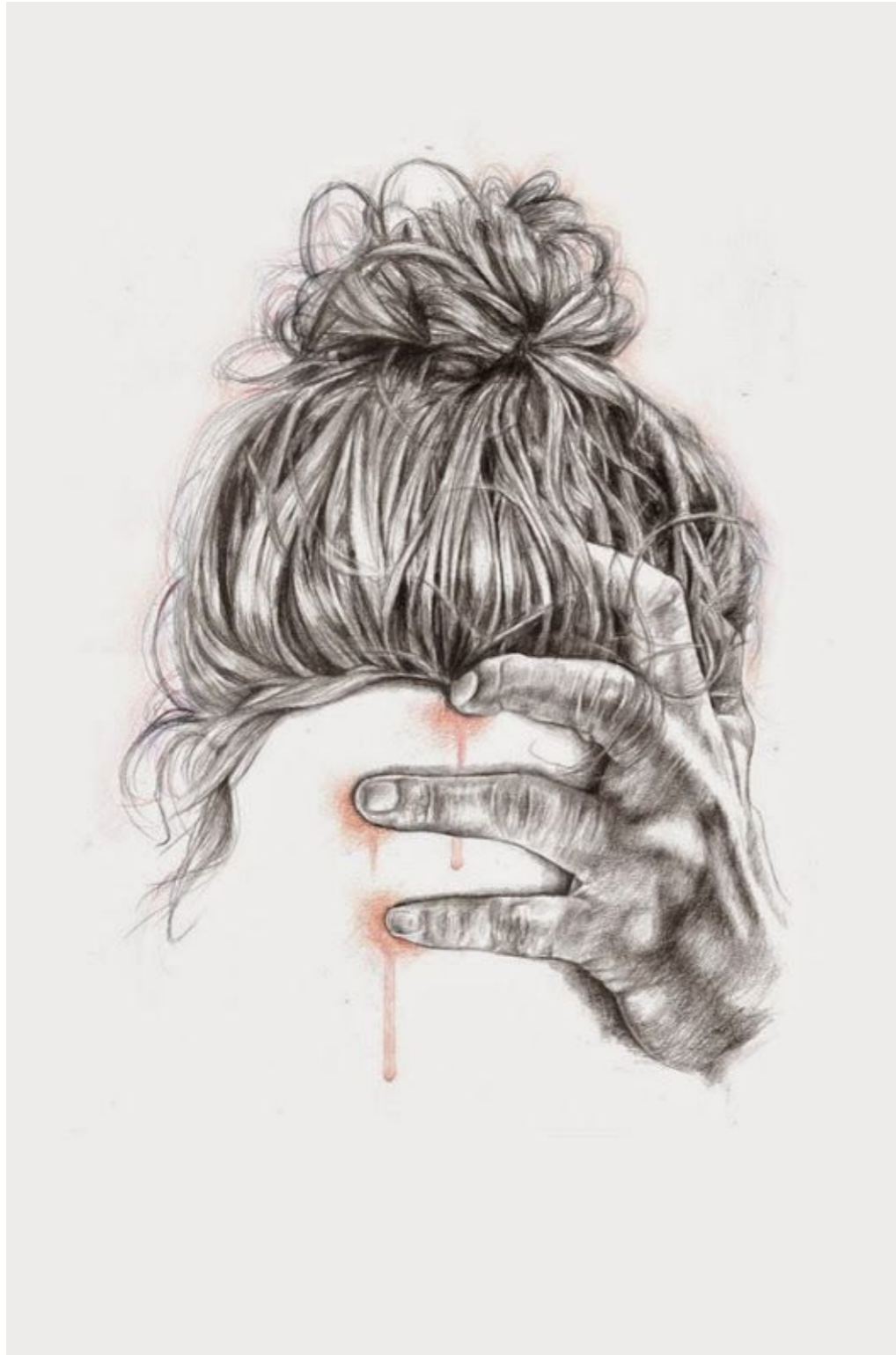
• **Jorn Kaspuhl**

Illustration

SOMMAIRE

Synopsis	12
Scénario	14
Storyboard	16
Décors Références et croquis	18
Couleurs Références et essais	26

40	Chara Design Références et modelsheet
46	Animation Ambiance, Marionette et danse
56	Sons Références
60	Conclusion



● Dave Pollot
Dessin au crayon

SYNOPSIS

Ambre, une jeune femme, fume sur le palier de sa porte. Une fois rentrée, on découvre le calvaire quotidien que subit Ambre, à travers de nombreux souvenirs. S'en suivent alors une rencontre entre le corps physique d'Ambre et son inconscient.

SCÉNARIO

1 - RUE EXT. SOIR

Ambre, une jeune femme d'une vingtaine d'années, fume, assise sur le pallier de son immeuble. Un carlin la fixe. L'oeil du chien laisse apparaître Ambre traumatisée, se cachant le visage. Le carlin s'en va et Ambre retourne chez elle.

2 - HALL D'ENTRÉE INT. SOIR

Ambre dépose ses clefs sur le buffet, traverse le couloir et entre dans la salle de bain. Certains éléments du décor réfléchissent une image montrant Ambre se faire violenter.

3 - SALLE DE BAIN INT. SOIR

Ambre se regarde dans le miroir et se démaquille, ce qui révèle différentes marques de coups sur son corps. Elle se déshabille entièrement et se regarde à nouveau dans le miroir.

4 - MIROIR INT. SOIR

Ambre tombe pour atterrir dans une énorme main d'homme qui se referme sur elle. Ce poing relâche Ambre, les articulations maintenues par des ficelles, Il la fait danser à la manière d'un ballet. Il la force ensuite à danser comme une danseuse contorsionniste.

5 - SALLE DE BAIN INT. SOIR

Le reflet d'Ambre se débat, cogne contre le miroir. Une brisure se forme. Ambre se dirige vers la douche. Ambre prend sa douche. Des mains d'homme lui prennent la taille. Après un silence il pose ses mains sur celles de Julien, ses doigts se crispent sur le corps d'Ambre. Julien l'enlace tendrement.

6 - SALLE DE BAIN INT. JOUR

Ambre répare le miroir avec du scotch, le traveling laisse apparaître des réparations antérieures.



DÉCORS

Références

Les décors seront réalisés en noir et blanc comme le reste de notre animation. Les contours seront croqués, permettant de capter les éléments essentiels à la compréhension de l'image sans utiliser trop de détails. Le but est ici de n'avoir que l'essentiel du sujet et des motifs. Cela permet également d'assumer le côté dessiné à la main de l'animation 2D et d'éviter que le décors ne soit trop rigide. Ils seront donc plutôt suggérés et non pas entièrement dessinés. Les décors seront donc moins détaillés que les personnages. Nous allons chercher à imiter la méthode de l'encre de Chine en s'inspirant principalement de l'utilisation qui en est fait en Russie, mais également en Chine, Japon et Corée.

Dans notre court métrage il y aura des décors de rue, des décors d'intérieur et plus particulièrement des décors de salle de bain. Les décors de salle de bain mettront souvent en valeur la perspective et le point de vue adopté.

.....

- **John Harrison**

Dessinateur de paysages urbains



Encre

Noir & Blanc

Esquisse

Contours

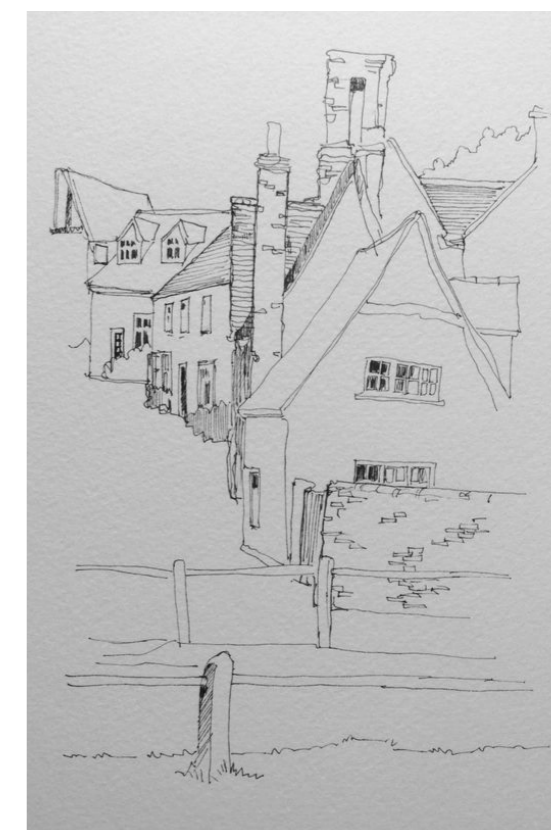
Croquis



● **Thomas Benezeth**
Photographies de différents décors urbains



● **Bonnie Britt**
Illustration croquée à l'encre et aquarelle



● **John Harisson**
Croquis urbain épuré



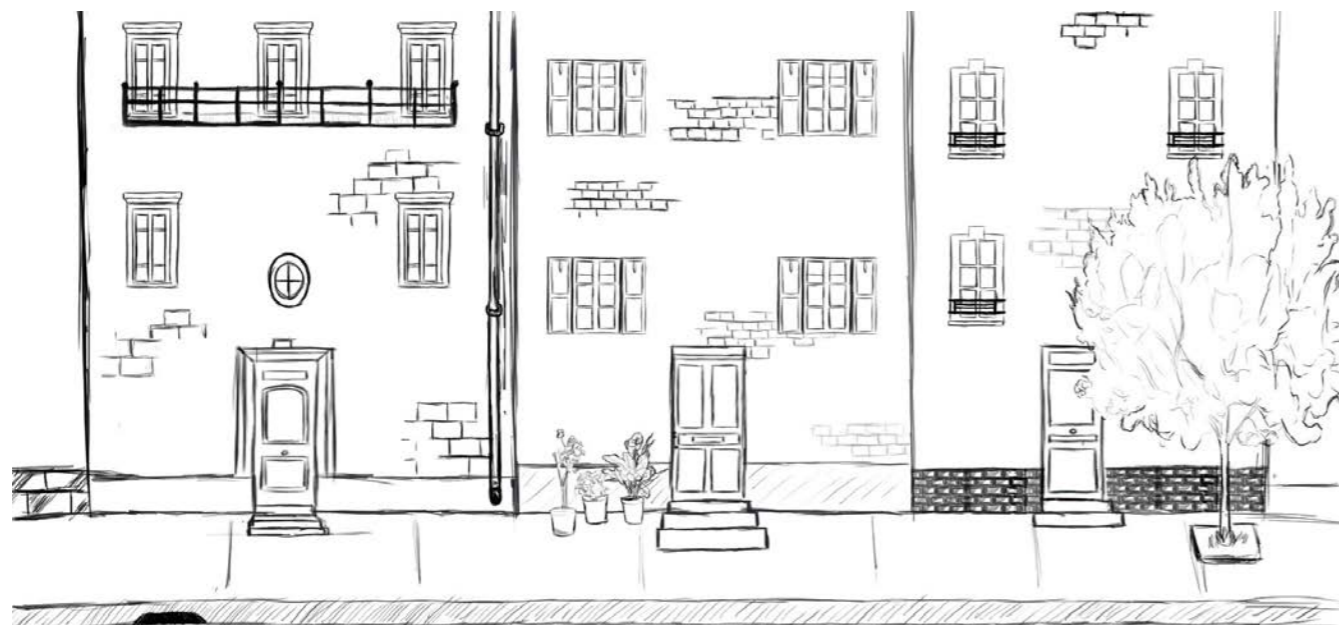
● **Julien Dugué**
Croquis à l'encre

Pour composer nos plans, nous nous sommes inspirées des travaux de certains photographes comme Thomas Benezeth. Nous y retrouvons un nombre d'informations dans l'image idéal. Le point de vue est intéressant car il permet de mettre en valeur notre personnage assis sur les marches, tout en donnant l'impression que son environnement est stérile et pesant, dû à la symétrie et au manque de spontanéité du cadrage.

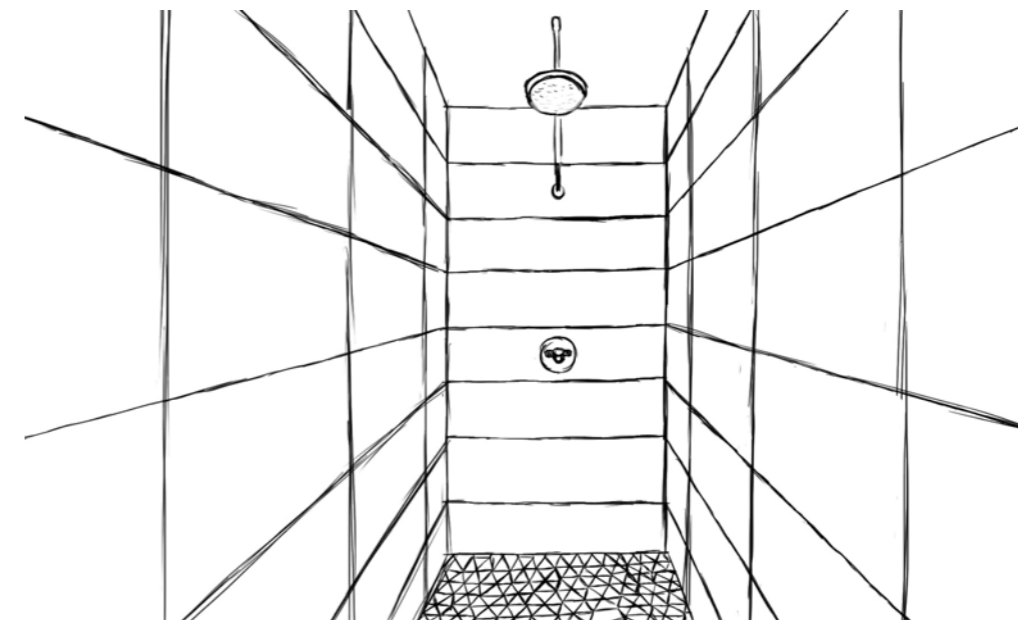
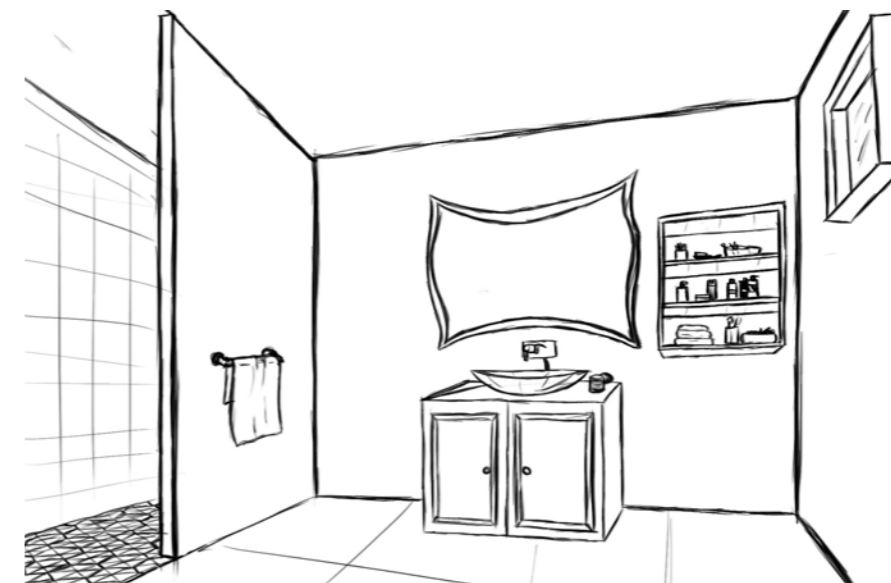
Les croquis de rue sont également très intéressants car ils montrent comment situer par le dessin l'action dans un environnement urbain.

DÉCORS

Test



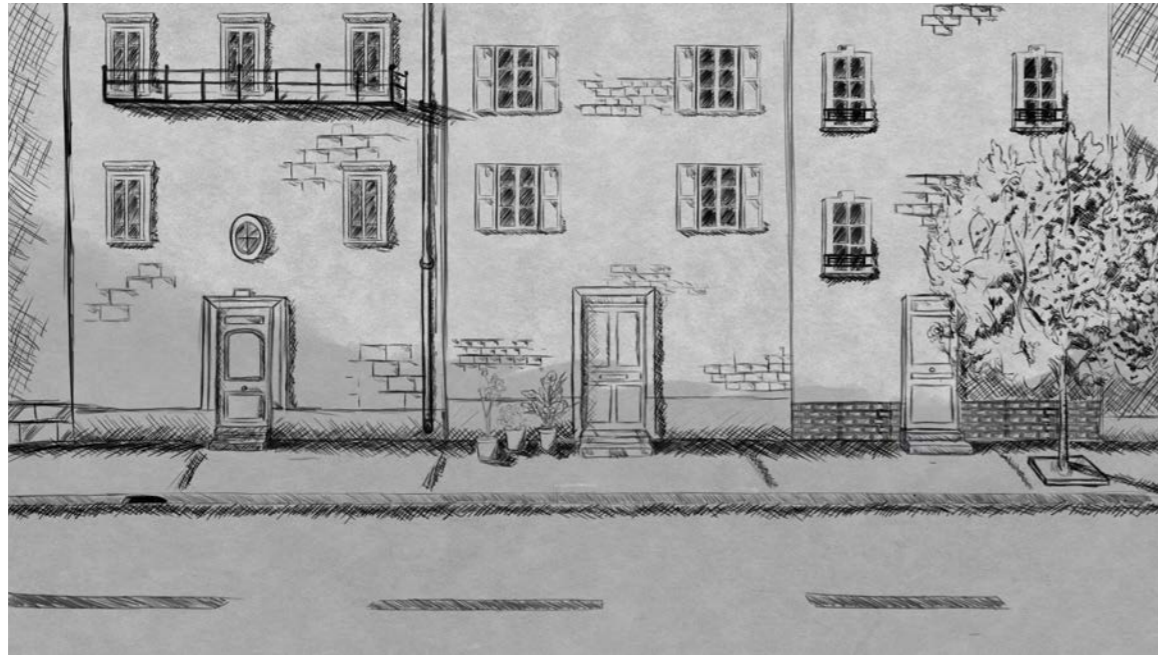
• Croquis des décors extérieurs



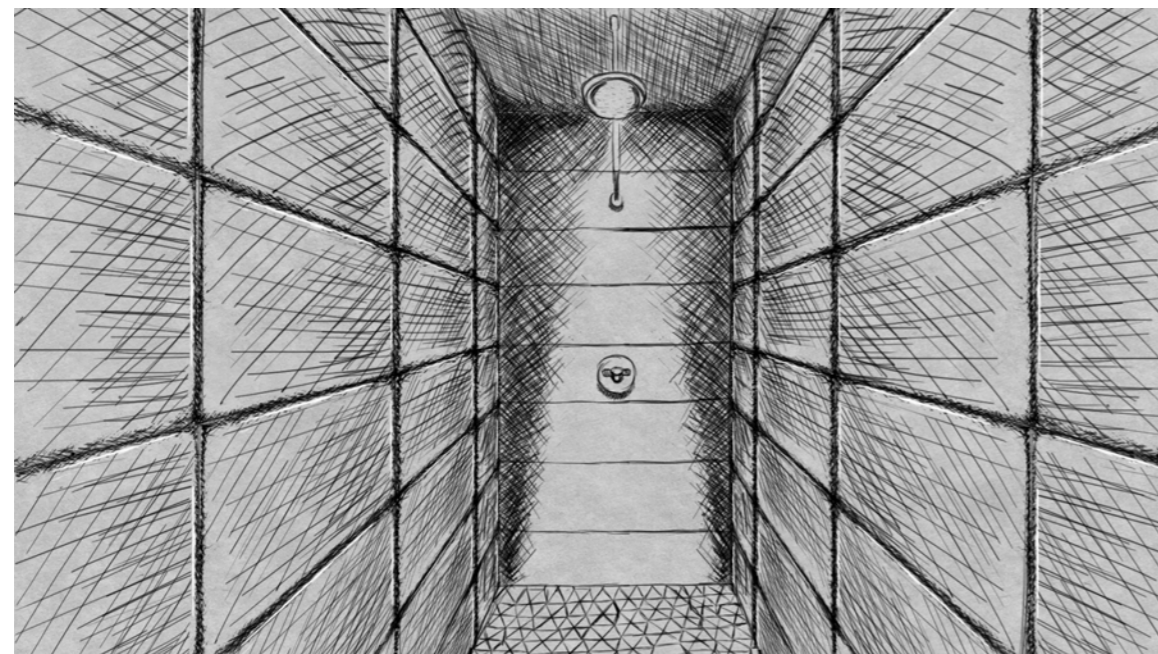
• Croquis et travail du cadrage pour les plans d'intérieurs

DÉCORS

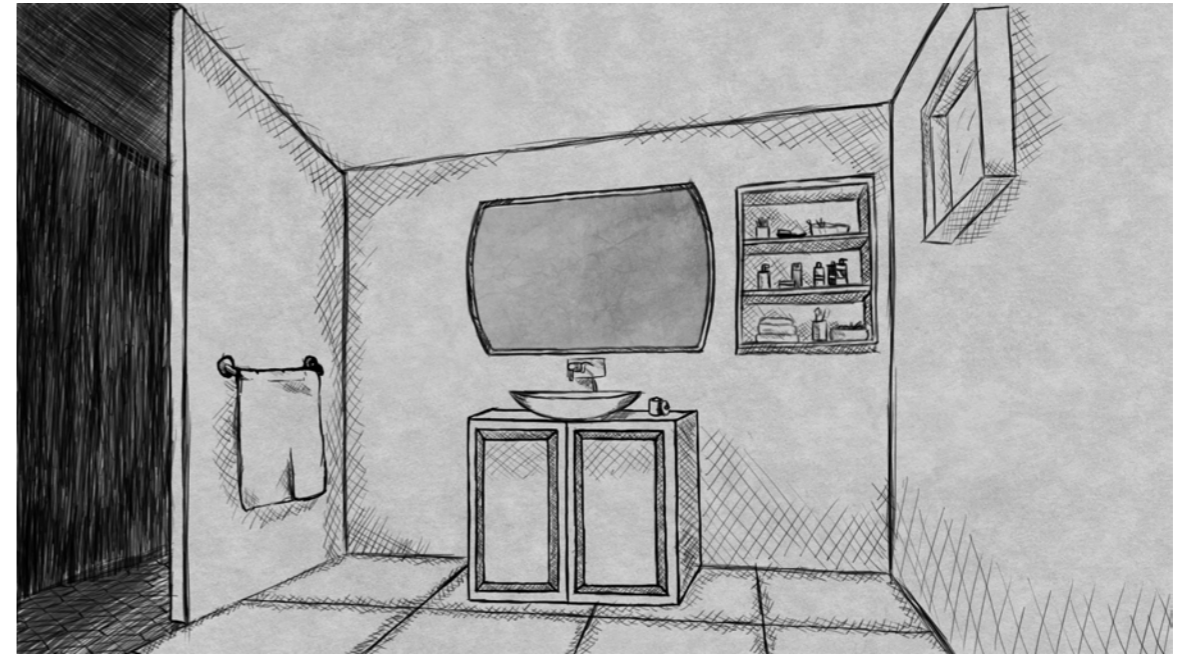
Test



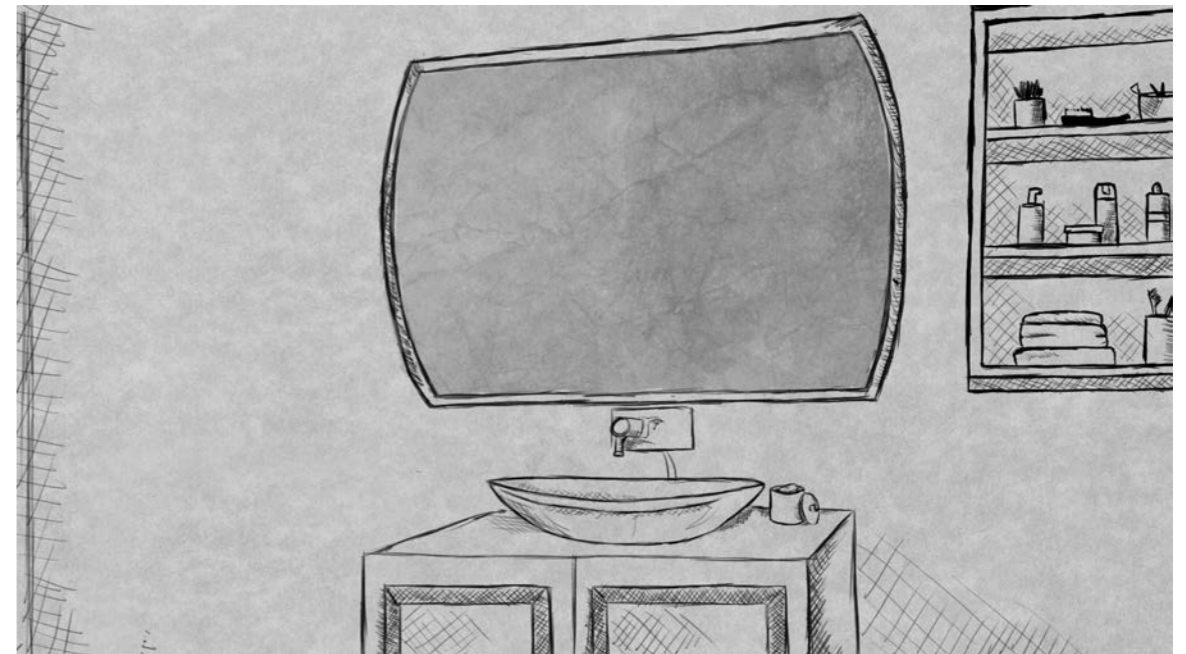
- Mise au propre du plan de la rue



- Mise au propre du dernier plan de la douche



- Mise au propre des plans de la salle de bain et du miroir



COULEURS

Références

Concernant les couleurs, nous préférons rester sur un contraste de noir et de blanc principalement. nous voulons apporter quelques touches de couleurs à des endroits bien précis dans nos plans, notamment sur des éléments vivants, comme les végétaux. Pour la séquence dans la salle de bain, seuls les bleus d'Ambre apportent de la couleur à l'image. Ce choix permet de les mettre davantage en avant.

De plus, les touches de couleurs sont très diffuses comme l'aquarelle ce qui vient contraster avec les contours des traits marqués. Cela vient adoucir notre image et créer une fois de plus une dualité, un contraste, qui permet d'extérioriser visuellement le conflit interne de ces femmes victimes de violences conjugales. Celles-ci se retrouvent face à des choix qui ne seront pas sans conséquences.

.....

- **Cathy Johnson**

Artiste peintre, aquarelle et encre



Noir & Blanc

Tâches

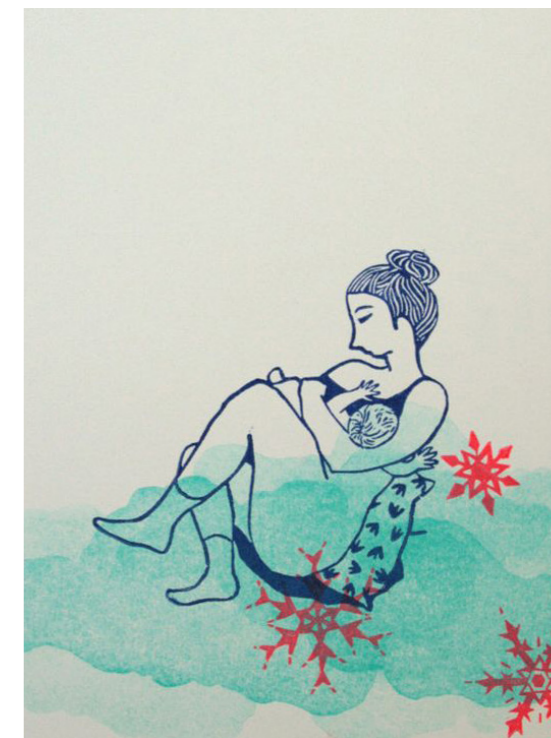
Texture papier

Négatif

Aquarelle

Nos décors sont dessinés avec des contours assumés. La plupart n'ont pour couleur que la texture de papier. Comme sur les exemples ci-contre, nous avons ajouté des tâches de couleurs à des endroits définits. Nous nous limtons à ne mettre en couleur qu'un élément par plan. Un second jeu de couleurs intervient lors de la scène du miroir.

Si notre film d'animation comporte une palette majoritairement constituée de noirs, blancs et de gris, nous souhaitons y apporter des notes d'aquarelle, sous forme de tâches de couleurs à certains endroits précis. Nous assumons l'esthétique de l'aquarelle sur la texture de papier. Ce code ainsi établi, la salle de bain que nous avons représentée n'a dans un premier temps aucune couleur. Ce n'est que lorsqu'Ambre se déshabille et que ses bleus se révèlent que nous retrouvons ce code. Les blessures sont en elles-mêmes les tâches de couleur.



• **Akihito Horigome**

Artiste peintre et aquarelliste de décors urbains

• **Emilie Senechal**

Aquarelliste

• **Evelyne Mary**

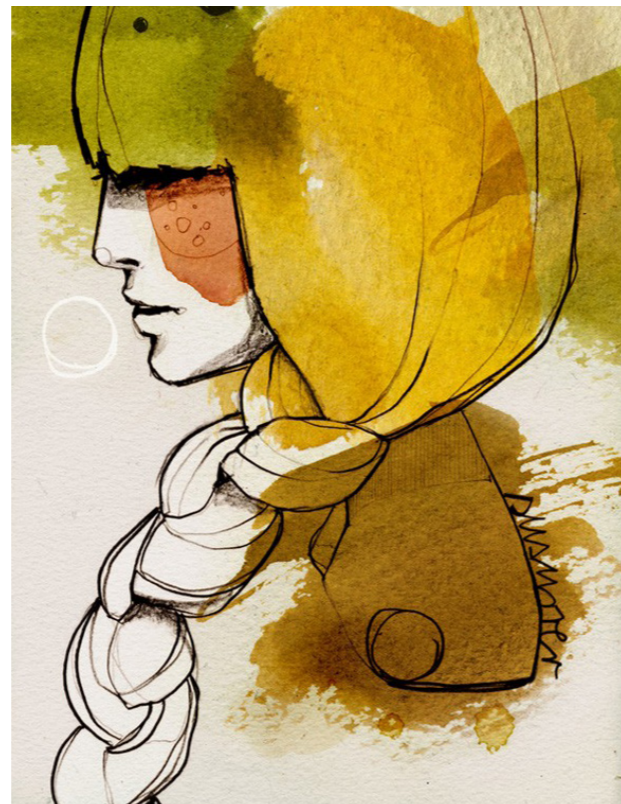
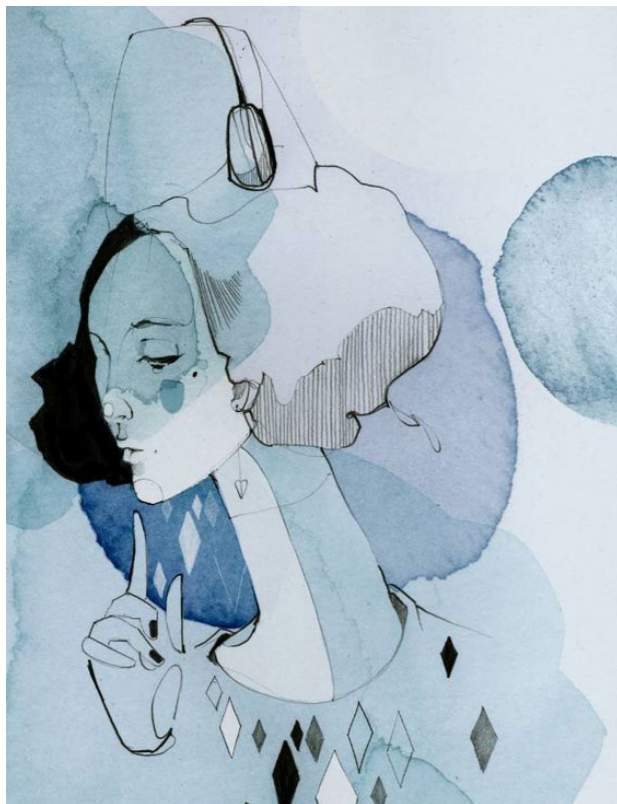
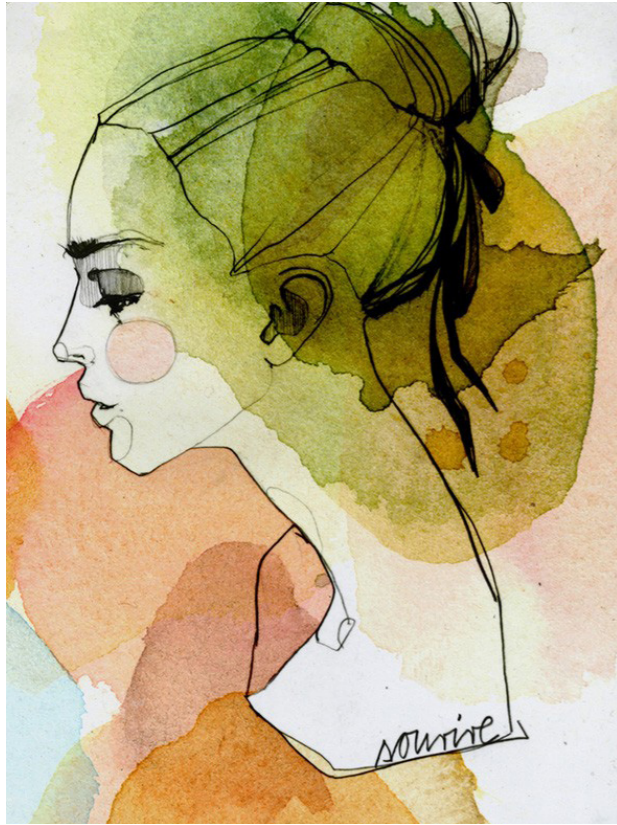
Artiste peintre

• **Emma Leonard**

Aquarelliste

• **Dominique Eichi**

Illustration à l'encre et touches d'aquarelle



● Ekaterina Koroleva

Artiste peintre aquarelliste, jouant avec des plages de couleurs.

● *Sin City* de Frank Miller, Quentin Tarantino et Robert Rodriguez

Reprenant beaucoup de codes de bande dessinées et de comics, le film propose des images en noir et blanc en ajoutant des touches de couleurs. Très intéressant en terme d'équilibre de couleurs, il parvient à concentrer le regard du spectateur à des endroits précis, non dénués de sens.

Pour la séquence à l'intérieur du miroir, nous avons décidé d'inverser nos couleurs et d'avoir un négatif. C'est à dire que nous serons sur un fond noir avec des contours blancs. Ceci permet d'accentuer l'importance de ce miroir. En effet, celui-ci représente l'inconscient d'Ambre, cette entité qui va essayer de la réveiller, de la faire réagir pour la faire sortir de ce cauchemar. Le miroir montre aussi ce qu'elle subit de façon imagée pour rendre l'acte encore plus atroce qu'il ne l'est déjà, pour choquer davantage et pour que le spectateur comprenne concrètement ce qu'elle subit. Ici, le miroir représente également son futur. En effet si elle ne fait rien, c'est la mort qui l'attend.

Le choix du négatif permet de renforcer cette dimension de cauchemar, de prison, d'enfermement, d'enfer que subit cette jeune femme et dont il est impossible pour elle d'en sortir. Elle est face à son inconscient.

Les illustrations ci-contre mettent en avant des silhouettes blanches sur un fond noir, en parfait accord avec notre volonté de représenter notre personnage principal en négatif dans le miroir, lorsqu'elle effectue sa danse.



• Kay

Illustrations et portraits en noir et blanc



• Chamiryokuroi

Dessins en noir et blanc

Nous nous sommes inspirées de plusieurs bandes dessinées, notamment pour leur style graphique. Dans *Speak* de Laurie Halse Anderson, le traitement de l'image et la mise en scène est intéressante. En effet, les cadrages utilisés, notamment pour les plans rapprochés et les reflets, sont très pertinents et accentuent le sentiment d'isolement que nous recherchons également. Dans *La Différence invisible* de Julie Dachez, l'utilisation des couleurs se résume par l'utilisation du noir et blanc avec des nuances de gris. Des aplats de couleurs viennent apporter à l'image une émotion, une sensation par rapport au protagoniste. En effet, ce qui est en rouge représente un danger pour le personnage principal.



- **Speak de Laurie Halse Anderson**
Illustré par Emily Carroll.
Dessins en noir et blanc



- **Speak de Laurie Halse Anderson**
Traitement du reflet. Cadrage très rapproché

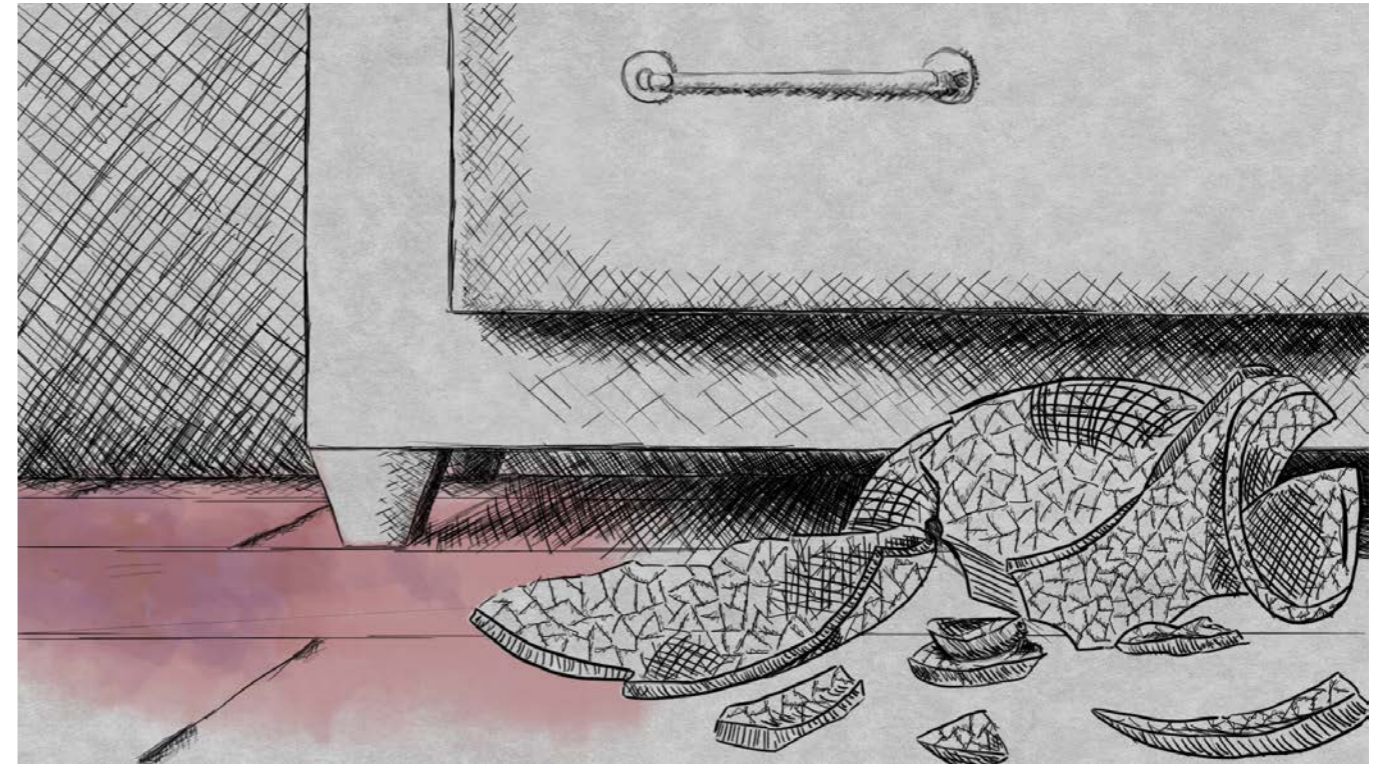
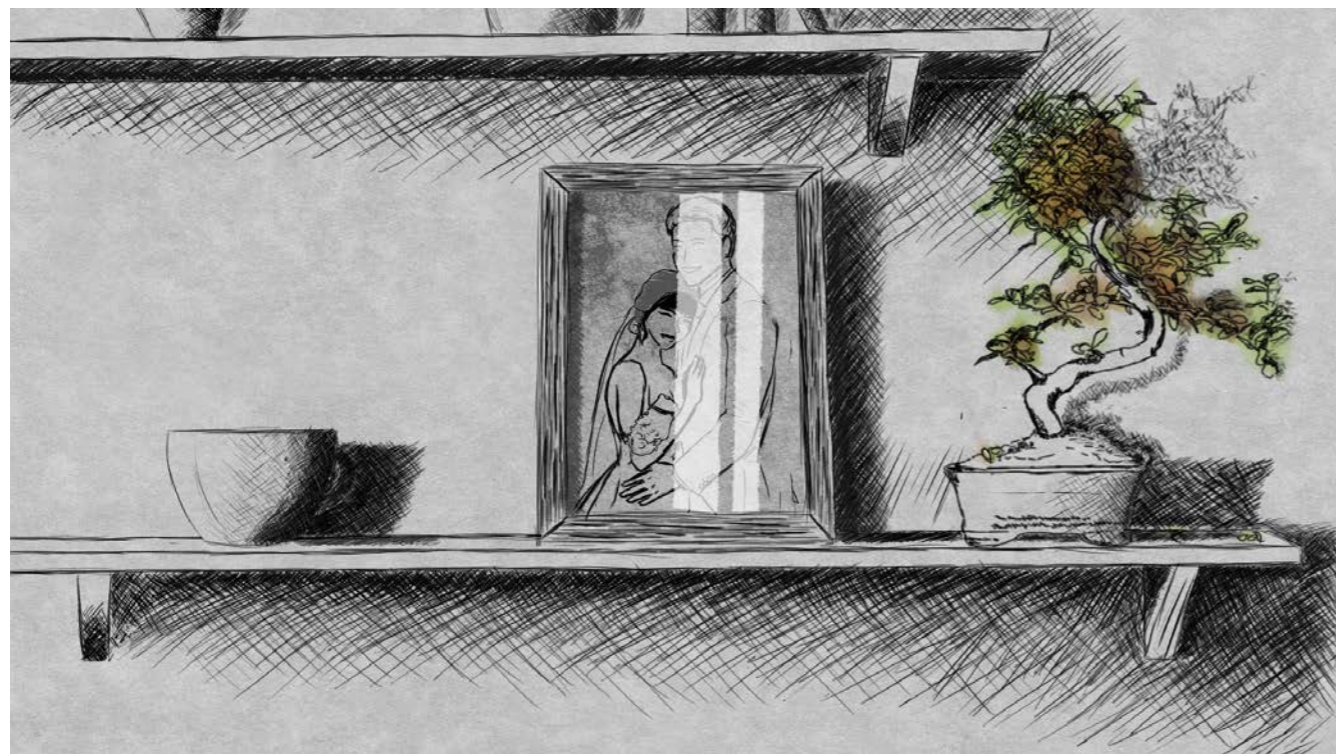
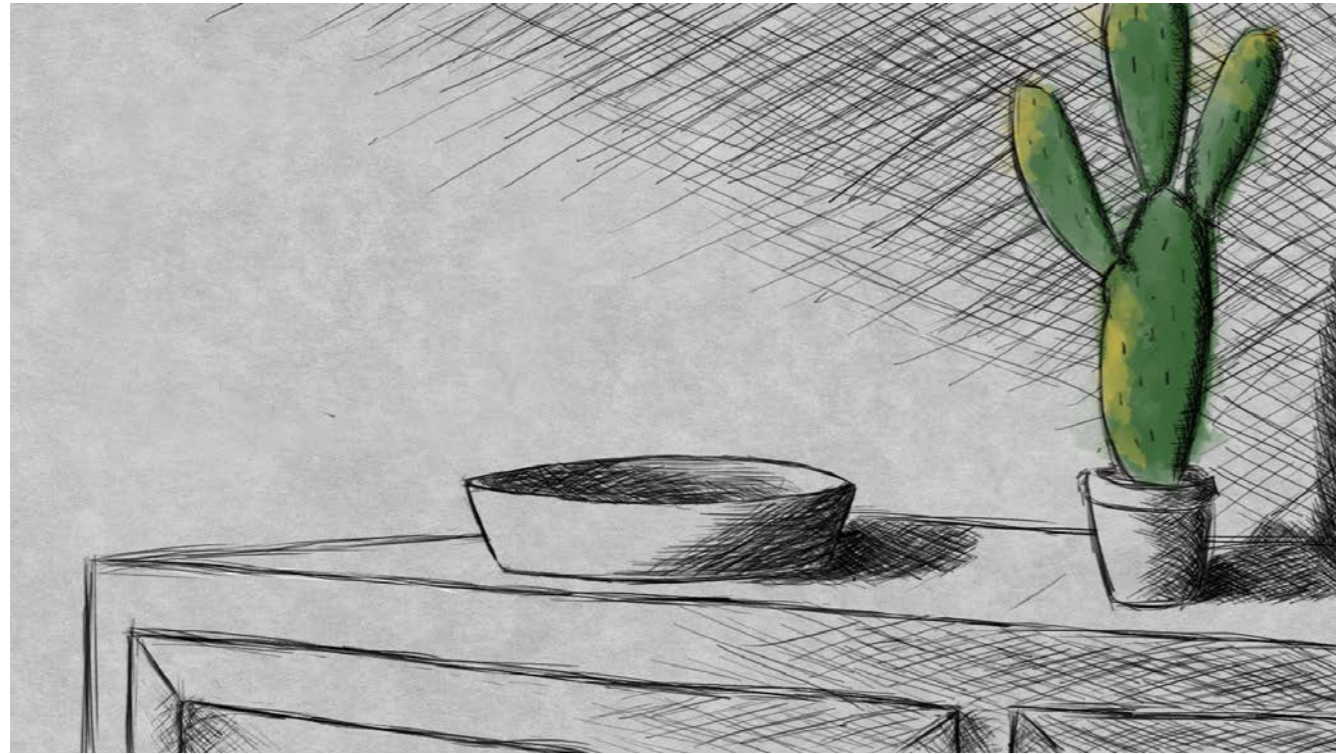


- **La différence invisible de Julie Dachez**
Illustré par Mademoiselle Caroline
Dessins en noir et blanc avec aplats de couleur



COULEUR

Test



• Mise en couleurs des éléments de décors



• Mise en couleurs des personnages

CHARA DESIGN

Références

La recherche du chara Design est une étape importante dans notre projet. C'est en effet le seul personnage entièrement présent à l'écran, et qui sera porteur de toutes les émotions du court-métrage. Nous décidons d'abord de nous pencher du côté de la bande dessinée, ou tout dessin s'y apparentant. Qu'il s'agisse de la bande dessinée occidentale ou orientale, il est important de cerner avec précision les traits du personnage, afin de le rendre reconnaissable sans l'ombre d'un doute, mais aussi d'éviter au maximum l'aspect *cartoon* qui existe notamment dans les œuvres françaises ou belges. Cependant, nous pouvons en retenir le traitement du blanc et du noir en optant pour des formes parfois laissées blanches et tantôt entièrement colorées de noir, en évitant les nuances de gris.

.....

- **Persepolis de Marjane Satrapi**

Dessinatrice et Auteure de bande dessinée. *Persepolis* est par la suite adaptée en cinéma d'animation



Bande dessinée

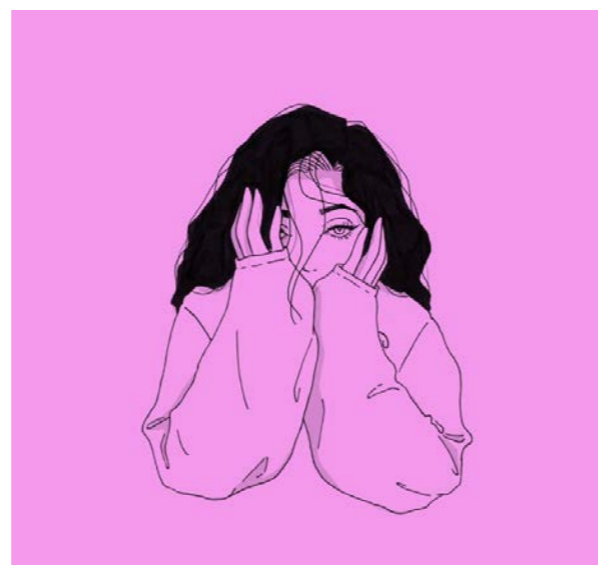
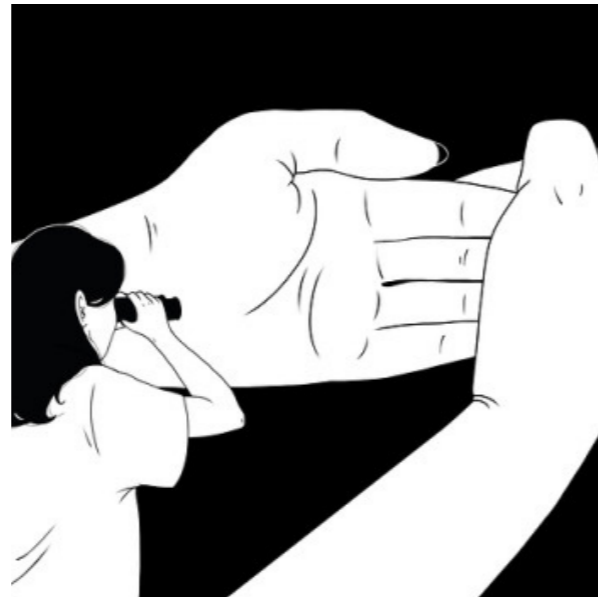
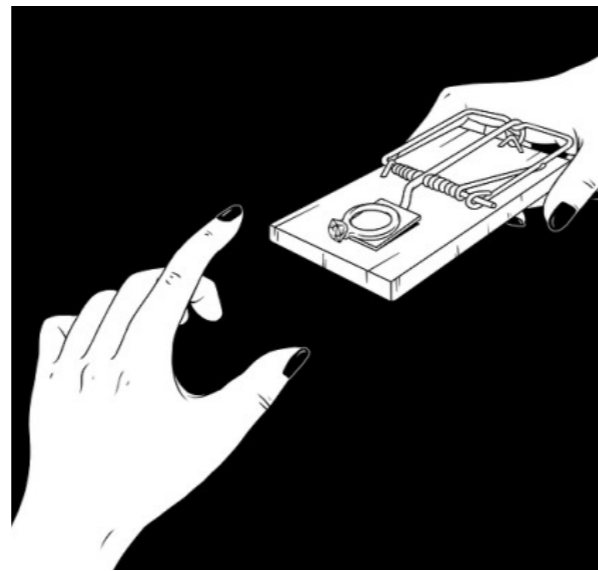
Noir & Blanc

Encre de Chine

Lambda

Contraste

Nous souhaitons mêler les styles français, américains, mais aussi emprunter beaucoup de codes propres aux dessins réalisés à l'encre de Chine pour leur finesse et leur valeur de noir, bien propre aux illustrations japonaises notamment. Ces références mettent en valeur les formes et mouvements du dessinateur. Capturer précisément les traits du visage donne immédiatement vie aux personnages.



.....
● **Annamacht (gauche)**

Illustrations en Noir et Blanc jouant avec les perspectives et échelles

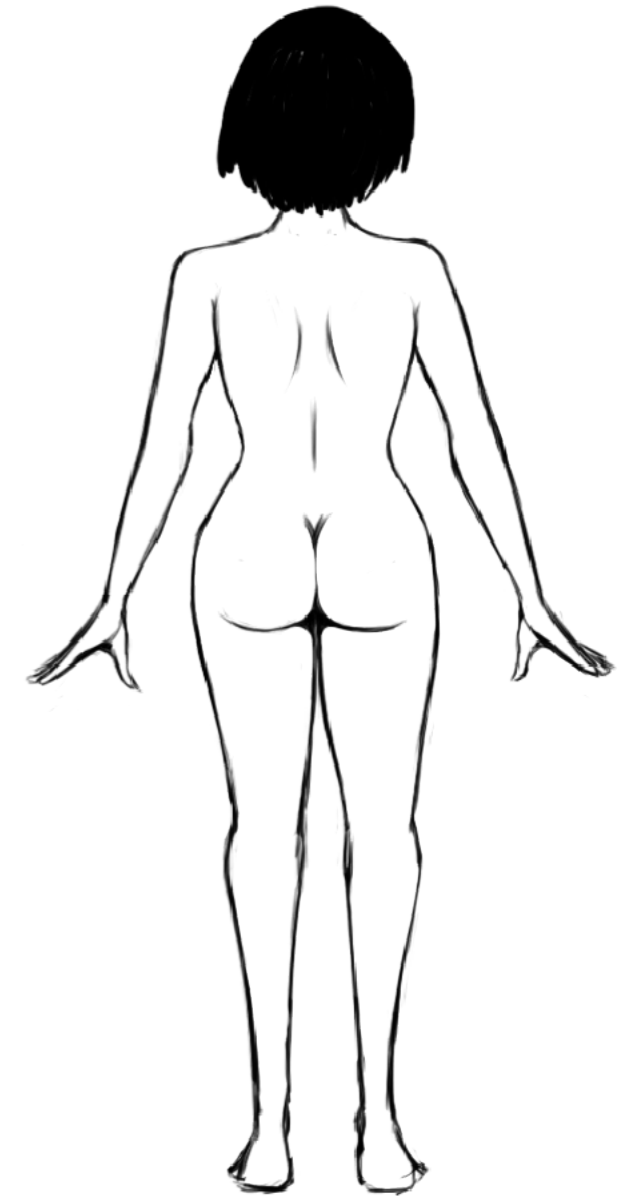
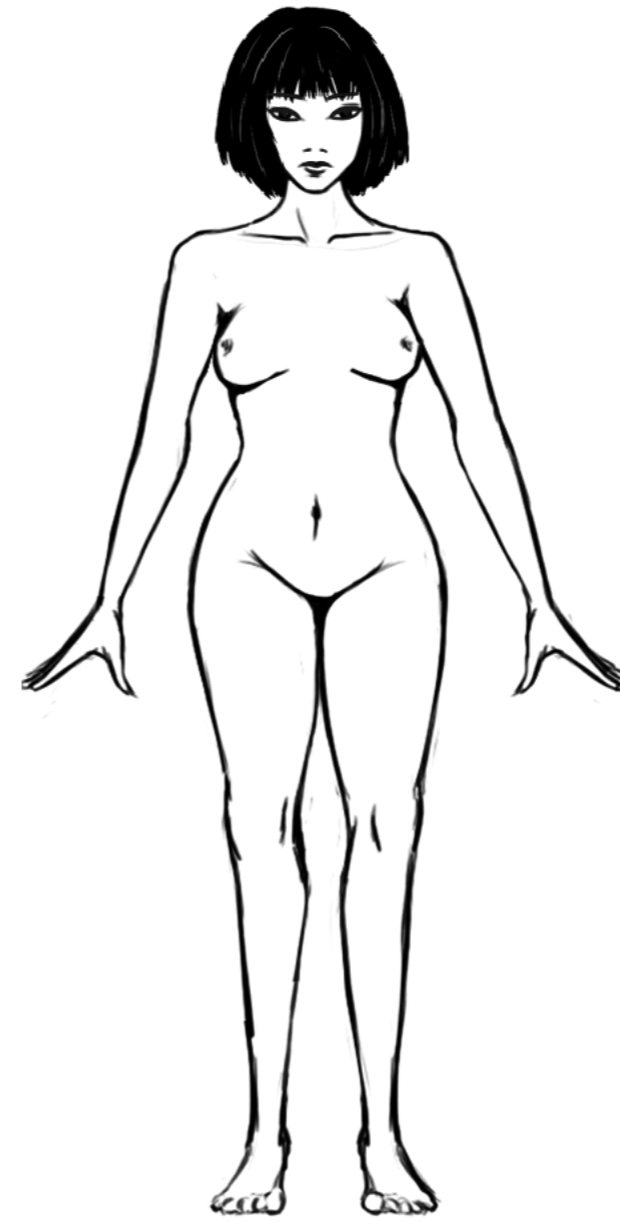
.....
● **Hisashi Eguchi (droite)**

Illustrateur, dessinateur de manga et créateur de dessins animés japonais dans des styles rétro.



CHARA DESIGN

Model sheet



ANIMATION

Références

Pour développer notre intention de raconter une journée dans la peau d'une victime, nous souhaitons alterner des moments de la vie quotidienne et d'autres impliquant des épisodes de violences conjugales, quelques soient leurs formes. Il est donc important d'introduire dans un premier temps une ambiance ou une atmosphère suffisamment oppressante et réaliste pour montrer l'état psychologique du personnage. La scène marquante de notre court-métrage constitue la scène du miroir qui confronte le corps physique et l'inconscient de la victime. Pour cette scène, nous souhaitons animer plus librement le corps, en le faisant danser de manière gracieuse, reflet des débuts d'une relation amoureuse, puis s'inspirer de la danse contorsionniste, bien plus dérangementante. Ces dernières poses seront exercées par le personnage contre son gré, démontrant bien sûr la pression et l'abus dont le personnage est victime.

.....

- **Miyazaki**

Les séquences de cuisine dans les longs métrages montrent des gestes appliqués et lents en plans très rapprochés.



Rotoscopie

Danse

Lent

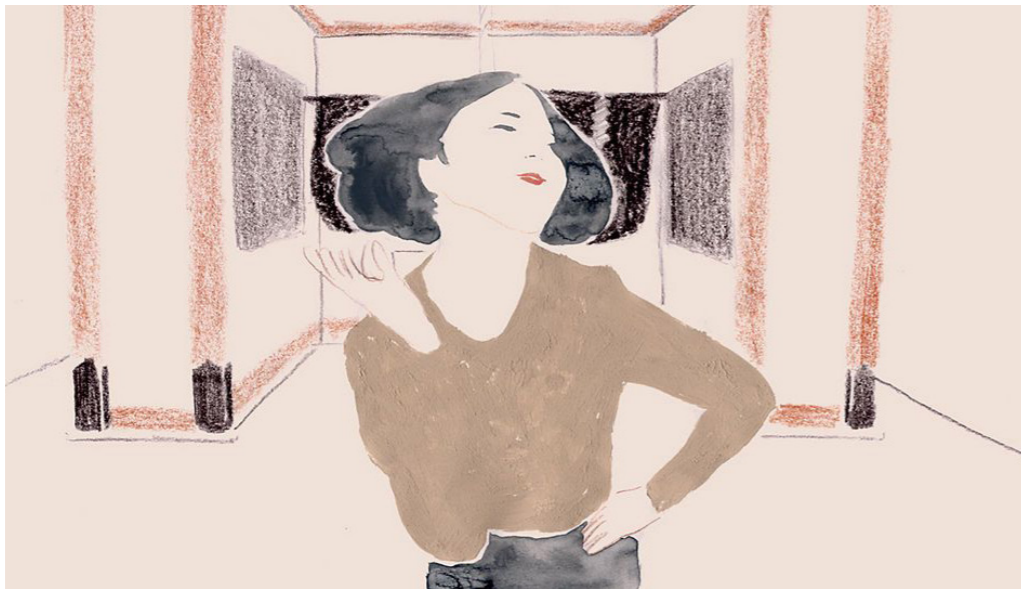
Marionnette

Semi-réaliste



- **Le Château Ambulant de Miyazaki**

Par des plans rapprochés, les animations laissent le temps aux spectateurs de savourer la qualité de l'animation et d'en recevoir les émotions, ici la gourmandise et la minutie.



- **YA-NE-SEN a Go Go**

Réalisé et animé par Shishi Yamazaki en rotoscopie. Le charme de cette animation réside dans les mouvements réalistes et fluides.



- **Lac des Cygnes**

Les chorégraphies de danse classique mettent en avant la légèreté du corps. C'est l'expression même d'un corps libre et indépendant de toute forme de manipulation, ou de force extérieure.



- **Esprits Criminels, The Lesson**

Dans cet épisode de la série traitant des criminels ou délinquants ayant un trouble du comportement, l'agresseur manipule ses victimes comme de simples marionnettes. Pour se faire, il déboîte cruellement tous leurs membres. Lors des scènes de marionnettes, nous ressentons que les acteurs sont privés de tous leurs muscles, et leurs gestes sont entièrement commandés par le marionnettiste.

ANIMATION

Violence



- *Eraserhead*, long métrage réalisé par David Lynch en 1977

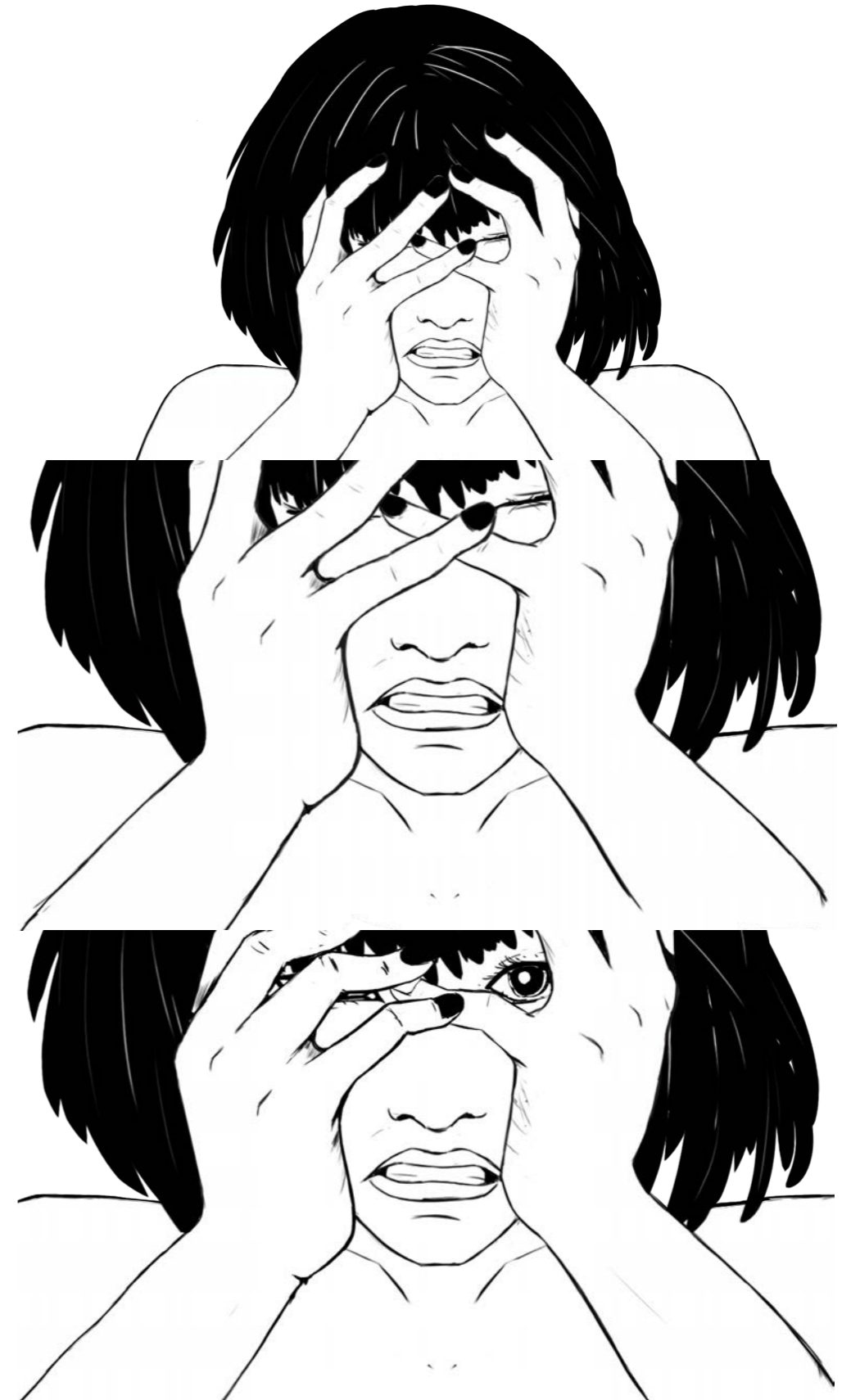


- *Mulholland Drive*, réalisé par David Lynch en 2001

Pour représenter le quotidien cauchemardesque de notre protagoniste à travers son miroir, nous nous inspirons de certains films de David Lynch. Nous nous penchons sur une séquence particulière de *Eraserhead* : celle de la femme dans le radiateur. Cette dernière a l'apparence et l'attitude on ne peut plus inquiétante. La mise en scène théâtrale de cette séquence fait ressentir aux spectateurs un véritable malaise face à la situation. Non seulement elle est imprédictible, mais sa simplicité renforce l'inconfort dégageé par ce spectacle.

Enfin, le miroir est utilisé comme un symbole fort dans *Mulholland Drive*. Dans la séquence que nous avons retenue, le miroir est la représentation de l'instabilité identitaire des personnages. C'est aussi un thème que nous souhaitons aborder dans notre court-métrage. En effet, nous découvrons Ambre à travers de nombreux reflets, qu'il s'agisse de regards de personnages extérieurs ou de son propre miroir.

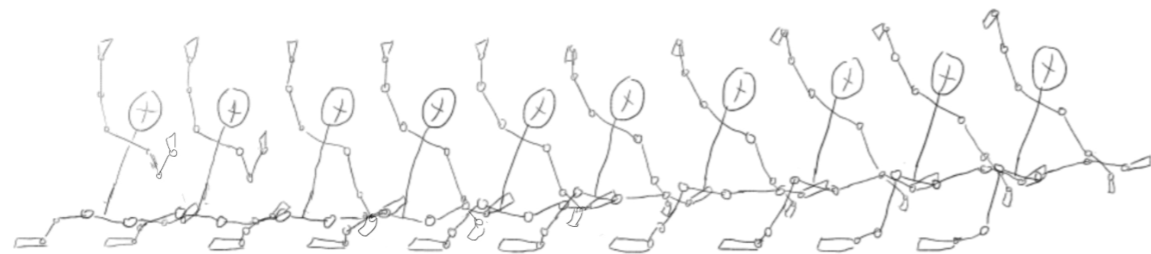
ANIMATION
Attitude



• Mise au propre de poses clé d'Ambre

ANIMATION

Marionnette et danse



• Croquis d'animation de la marionnette



• Mise au propre de l'impact de la marionnette



• Mise au propre de la danse

SONS

Références

Pour l'ambiance sonore, nous avons travaillé dans un premier temps sur des bruitages que nous avons enregistrés nous même. Puis nous avons eu recours à un Sound Designer. Les sons sont principalement des bruits du quotidien. En plus d'un fond sonore, nous souhaitons une musique de type expérimental à l'image de l'album *The Downward Spiral* de Nine Inch Nails ou bien encore la Bande Originale de *Silent Hill 2*. Ces musiques ont un aspect très oppressant, ce qui convient à ce que nous voulions montrer et pour créer un certain malaise. Nous utilisons des sons sourds, notamment pour la séquence du miroir, qui viennent soutenir le malaise que provoquent les positions tortueuses subies par la marionnette. Pour les scènes d'incrustations de flashback, les sons seront légèrement modifiés pour que le spectateur comprenne qu'il ne s'agit pas du même espace-temps. Les sons seront plus grave et auront une texture cotonneuse qui viendra étouffer le bruit.

.....

- **Marc Lawrence**

Artiste contemporain



Etouffant

Lourd

Oppressant

Dérangeant

Ambiants

Pour la partie du miroir, nous souhaitons une ambiance assez pesante suivi d'un bruit sourd quand la main se referme sur Ambre. Quand cette dernière commence à danser, nous voulions une musique classique, une musique plus douce qui va venir accentuer l'aspect innocent et insouciant d'un début de relation. Cette musique légère vient apporter un sentiment dérangentant quant à la situation violente toujours présente. Enfin, quand Ambre n'est plus du tout maître de ses mouvements, la musique s'aggrave pour devenir davantage oppressante. Nous avons choisi en référence des oeuvres traitant de sujets particulièrement lourds. Nous y retrouvons souvent un décalage entre la mise en instrument d'une émotion, et la violence de l'émotion elle-même. Nous pouvons par exemple identifier le piano, très présent tout au long du jeu *Silent Hill* pour habiller des thèmes comme le viol ou le meurtre.



- **The Downward Spiral de Nine Inch Nails**

Ce groupe de rock alternatif explore de nombreuses pistes de sons expérimentaux pour composer leurs musiques.



- **Silent Hill 2**

Akira Yamaoka, le compositeur du jeu vidéo, parvient à instaurer une atmosphère dérangement et donne une véritable profondeur à l'expérience.



- **La Ligne Verte de Frank Darabont**

Beaucoup de bruits ambiants permettent d'établir une atmosphère particulière au film.



- **No Country For Old Men de Joel et Ethan Coen**

Le silence est aussi effrayant dans le film que l'antagoniste lui-même.

CONCLUSION

L'animation 2D réalisée entièrement à la main nous permet de faire le rapprochement avec la main porteuse de coups et celle créatrice d'images. Nos touches de couleurs à l'aquarelle contrastées et diffuses rappelleront des tâches de sang des victimes de violences conjugales.

Nous avons choisi de réaliser notre court métrage principalement en noir et blanc afin de nous focaliser davantage sur l'animation et l'intrigue. De plus, cela permet de créer une ambiance générale froide et pesante tout le long du film. La précision des sons ambiants et les bruits sourds redondants nous permettront de créer une atmosphère oppressante reflet de la peur permanente ressentie par la victime. Les décors neutres et suggérés élargissent la gravité du problème à tout le monde. Pour retranscrire cette souffrance intérieure vécue par notre personnage nous allons intégrer une séquence symbolique le mettant en scène face à son inconscient représenté par son reflet dans le miroir.

La particularité du *character design* de notre protagoniste repose davantage sur son animation que sur ses traits. Elle n'est pas actrice dans son décor, elle le subit.

