



SLOW DROWN

Court métrage de fin d'études en 2D réalisé par Louna Boutayeb

SOMMAIRE

03 | Pitch

04 | Synopsis

05 | Scénario

06 | Storyboard

07 | Note d'intention

08 | Environment design

12 | Character design

21 | Direction artistique globale

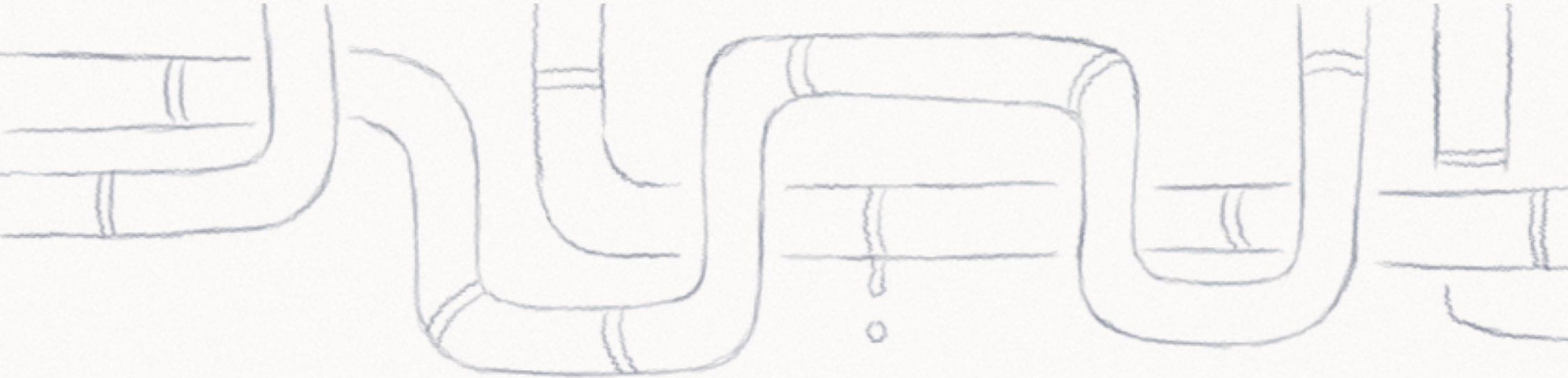
23 | Affiches

24 | Planning et objectifs



PITCH

Une jeune femme absorbée par le travail ne réalise pas qu'une inondation envahit sa maison.



SYNOPSIS

Louise, une jeune femme, est réveillée un matin par une notification sur son téléphone qui lui indique qu'elle a beaucoup de travail à faire. Paniquée, elle sort de son lit et se prépare à s'atteler à la tâche lorsqu'elle remarque une fuite d'eau dans sa chambre.

Grâce à son chien qui tente de l'avertir du danger croissant, Louise entreprend de régler le problème à plusieurs reprises, avec des solutions très bancales et provisoires.

Épuisée, elle décide de faire une pause pour reprendre ses esprits, mais son horloge prend vie et la rappelle à l'ordre : il lui reste plein de choses à faire ! Paniquée, Louise se remet à travailler, mais l'inondation reprend de plus belle et se fait de plus en plus menaçante.

Voyant que son chien se débat pour ne pas se noyer, Louise prend soudainement conscience de la gravité de la situation et décide d'aller lui porter secours. Tout à coup, son téléphone sort de l'eau et se place entre elle et son chien. Furieuse, elle se jette sur lui pour le briser.

L'eau redescend soudain ; Louise prend une grande inspiration.

SCÉNARIO

1. MAISON (CHAMBRE) - INT. - UN MATIN

LOUISE se réveille à cause d'une notification bruyante. Elle s'assoit sur son lit, et consulte son téléphone. Elle se rend compte qu'elle a énormément de travail à faire dans la journée. Paniquée, Louise se lève précipitamment et s'habille.

Pendant qu'elle s'attache les cheveux, elle remarque qu'un tuyau fuit dans sa chambre. Elle l'examine, soupire, et rapporte une petite bassine qu'elle place en dessous de la fuite.

Elle se met au travail. Le tuyau fuit de plus en plus abondamment tandis qu'elle se concentre et se laisse de plus en plus envahir par ses tâches. Apeuré, son chien aboie très fort et parvient à attirer son attention. Elle regarde à ses pieds et constate que l'eau monte de plus en plus.

2. MAISON (CHAMBRE) - INT. - UN PEU PLUS TARD

Louise scotche le tuyau qui fuit, jette nonchalamment le rouleau de scotch derrière elle, qui atterrit sur la tête du chien.

Elle retourne à son bureau, s'étire, et souffle pour reprendre ses esprits.

Soudain, un projectile vient lui taper la joue. Elle se baisse pour le ramasser, se redresse, l'examine. Elle tourne la tête et sursaute en voyant que son horloge a pris vie et lui ordonne de continuer son travail en désignant sa to-do list. Intimidée, Louise s'exécute.

Au même moment, le scotch posé auparavant sur le tuyau cède et la fuite reprend de plus belle. Louise regarde la fuite, inquiète, mais l'horloge la rappelle à l'ordre une nouvelle fois. Tout à coup, le tuyau se rompt dans un grand fracas et l'eau commence à tout engloutir.

Louise, voyant que son chien penne à nager, décide de se débarrasser de l'horloge et d'aller porter secours à son pauvre animal.

Pendant qu'elle se démène dans l'eau pour sauver son chien, une sonnerie retentit : son téléphone sort de l'eau, l'air menaçant, et se place entre Louise et le chien.

Soudain, Louise change d'expression faciale. Furieuse, elle se jette sur son téléphone, bien décidée à le faire taire. Elle se débat sous l'eau, l'attrape et le brise dans un accès de rage. L'eau redescend d'un coup et Louise se retrouve au milieu de sa chambre avec son chien. Tout est redevenu calme. Elle prend une grande inspiration.

FIN

Storyboard for a 1-minute animation. The storyboard consists of 36 panels arranged in a 6x6 grid. The panels are numbered 1 to 36. The story follows a girl named Louisa who is overwhelmed by her to-do list and procrastinates, leading to a chaotic day. The panels are numbered 1 to 36. Panel 1 shows her waking up with a '222' alarm. Panel 2 shows her checking her phone. Panel 3 shows her looking at a 'To DO' list. Panel 4 shows her looking stressed. Panel 5 shows the title 'SLOW DROWN'. Panel 6 shows her procrastinating by playing with a dog. Panel 7 shows her looking at a clock. Panel 8 shows her looking at a phone. Panel 9 shows her looking at a clock. Panel 10 shows her looking at a phone. Panel 11 shows her looking at a clock. Panel 12 shows her looking at a phone. Panel 13 shows her looking at a clock. Panel 14 shows her looking at a phone. Panel 15 shows her looking at a clock. Panel 16 shows her looking at a phone. Panel 17 shows her looking at a clock. Panel 18 shows her looking at a phone. Panel 19 shows her looking at a clock. Panel 20 shows her looking at a phone. Panel 21 shows her looking at a clock. Panel 22 shows her looking at a phone. Panel 23 shows her looking at a clock. Panel 24 shows her looking at a phone. Panel 25 shows her looking at a clock. Panel 26 shows her looking at a phone. Panel 27 shows her looking at a clock. Panel 28 shows her looking at a phone. Panel 29 shows her looking at a clock. Panel 30 shows her looking at a phone. Panel 31 shows her looking at a clock. Panel 32 shows her looking at a phone. Panel 33 shows her looking at a clock. Panel 34 shows her looking at a phone. Panel 35 shows her looking at a clock. Panel 36 shows her looking at a phone. The final panel (36) shows her looking at a clock with the text 'Réalisé par LOUISA BOUTIER'.

NOTE D'INTENTION

Slow Drown est un court-métrage d'animation mettant en scène une jeune femme qui se retrouve dans l'urgence de terminer son travail.

Au travers de la métaphore de la fuite d'eau, je souhaite évoquer la place que peut prendre le stress ainsi que la négligence dont on peut faire preuve envers sa personne et son entourage au profit d'un travail bien fait. Ici, il s'agit de traiter ce sujet du point de vue de Louise, un personnage sensible et de bonne volonté, facilement lisible, auquel n'importe qui peut s'identifier.

En tant qu'étudiante dans un domaine qui nécessite beaucoup d'investissement personnel, de temps et de passion, j'ai remarqué qu'il est très facile, inconsciemment, de mettre sa propre santé physique et mentale entre parenthèses dans le but de terminer un projet dans les temps et de la meilleure manière qui soit. Dans ce cas, le stress devient omniprésent et insidieusement toxique, voire contre-productif, au lieu d'être positif et prolifique. Il devient étouffant, aliénant et l'on se laisse submerger sans même le remarquer. Il était donc très important pour moi d'aborder ce sujet qui me tient beaucoup à cœur, parce que je me sens légitime de m'exprimer dessus et que je ne suis pas la seule à l'avoir remarqué ou à en avoir simplement fait les frais.

Je souhaite toutefois aborder ce sujet de façon assez subtile et poétique. J'ai choisi de créer une sorte de mise en abyme, où la chambre, inondée par la fuite d'eau, représente en fait le subconscient de mon personnage, envahi par le stress. Cette chambre, pièce très intime et cloisonnée, devient

donc le théâtre du conflit entre mon personnage et son propre stress, qui, à mesure qu'elle l'ignore, se fait de plus en plus menaçant. De fait, le chien joue un rôle clé dans le déroulement de l'action : il incarne la raison et cherche à avertir le personnage de la nocivité de son anxiété, à l'instar de ce que feraient ses proches dans la vraie vie. Quant aux antagonistes, l'horloge et le téléphone, ils symbolisent respectivement le temps et la sollicitation permanente de nos écrans, qui sont, à mon sens, les deux facteurs de stress principaux dans notre société.

Au travers de ce court-métrage, je souhaite donc avertir sur le potentiel toxique du stress et sur l'importance de le gérer sagement. À l'image de l'eau, qui peut nous inonder et nous submerger, le stress peut se révéler être très étouffant et contre-productif lorsqu'il prend trop de place. D'ailleurs, au travers du personnage du chien, je tiens aussi à évoquer l'importance de ne pas négliger nos proches et d'écouter leurs signaux d'alerte, car ce sont eux qui sont généralement dans la meilleure position pour nous avertir de notre surinvestissement dans le travail.

Dans Slow Drown, je questionne donc le rapport au travail, notamment l'investissement émotionnel et physique, afin de faire réfléchir sur la toxicité du stress, que l'on a fréquemment tendance à occulter dans nos sociétés modernes au profit d'une efficacité absolue, et bien souvent au détriment de notre santé et de notre vie sociale.

ENVIRONNEMENT DESIGN

Au départ, j'étais partie sur un décor très dense, riche et coloré, mais je n'arrivais pas à me projeter dedans, cela ne me ressemblait pas, et ne me semblait pas très cohérent.

En continuant à chercher, je me suis rendue compte que j'avais besoin d'un décor qui serve davantage le sens caché de mon histoire, jusqu'à incarner un rôle à part entière. Puisque j'ai envie de dresser un certain parallèle entre le stress et la fuite d'eau, il a été absolument nécessaire pour moi de trouver une nouvelle façon de représenter l'espace, qui soit beaucoup moins littérale, plus abstraite et poétique.

J'ai donc pensé à suggérer le décor autrement qu'avec la représentation très terre-à-terre de l'environnement. Je pense notamment à l'utilisation de l'espace négatif, du contour des volumes ou bien de leur silhouette. Cela me permettrait d'une part de rendre le décor plus malléable en terme d'animation, puisque je pourrais le rendre vivant, le faire évoluer, sans que cela ne soit trop difficile à animer, et d'autre part, je pourrais m'émanciper d'un décor trop fidèle à la réalité pour me tourner vers une esthétique qui me plaît davantage ; cela me permettrait de pouvoir me diriger vers quelque chose de plus adapté au message que je veux transmettre.

MOUVANT

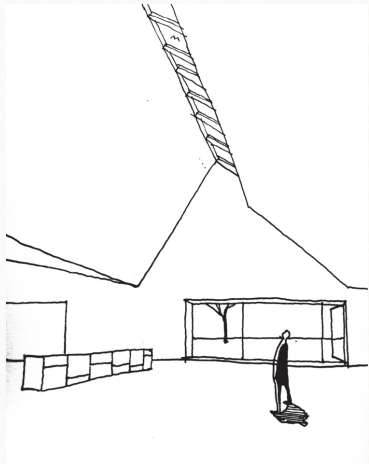
CHAMBRE

SUGGÉRÉ

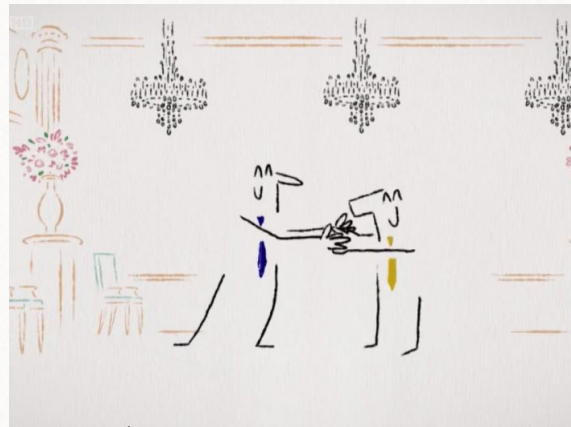
FILAIRE

DISCRET

RÉFÉRENCES



Anonyme, croquis d'architecture



Le Dîner d'État, Karambolage sur Arte, réalisé par Pierre-Emmanuel Lyet



Croquis de Laurent et Emmanuelle Beaudouin

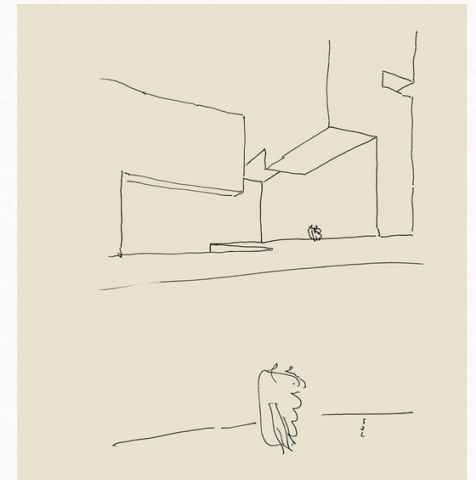


Illustration de Saul Steinberg



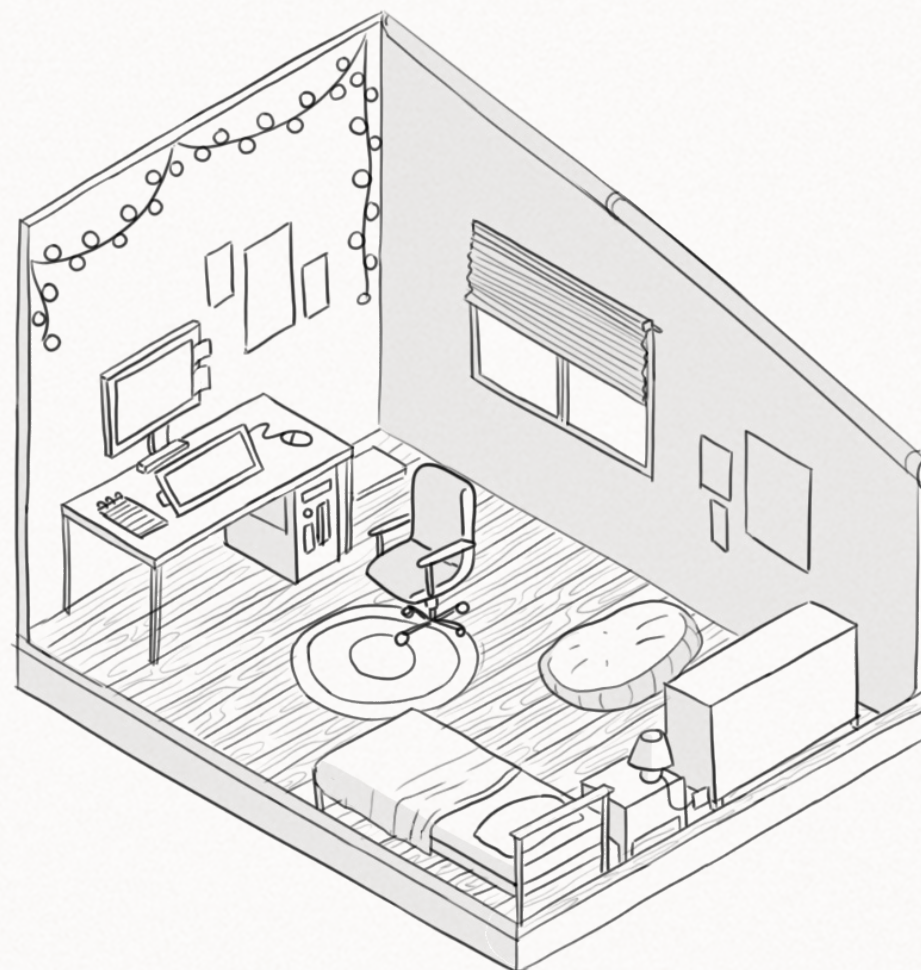
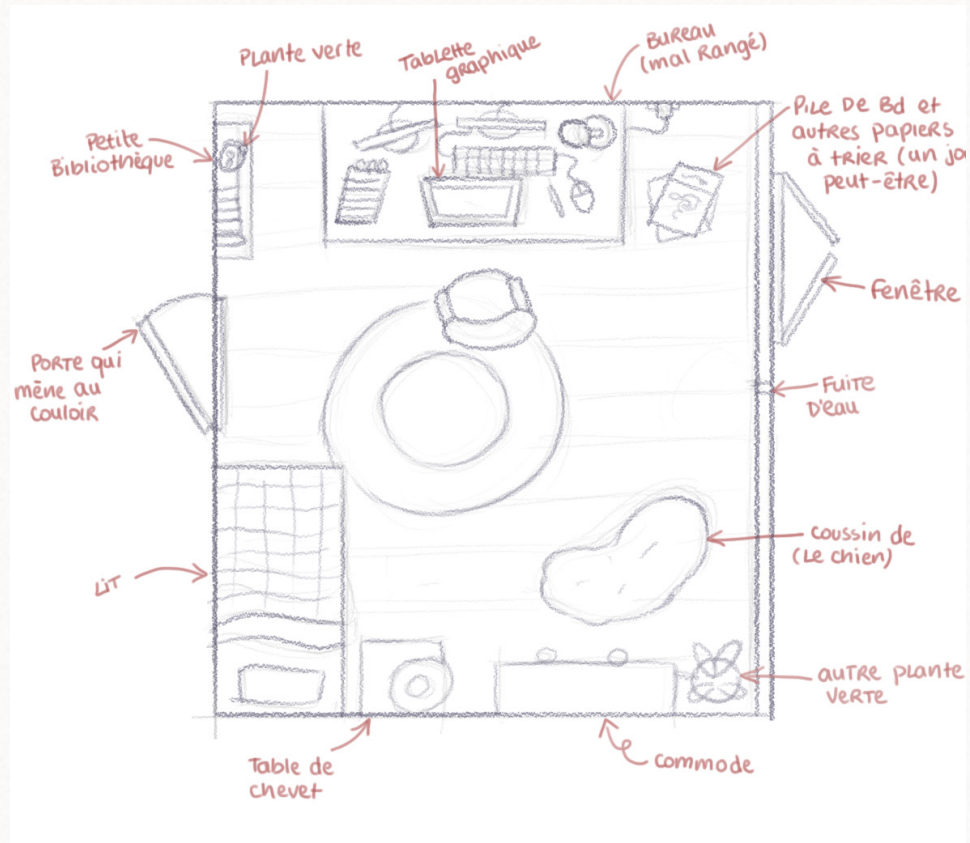
Illustration de Sempé pour Le petit Nicolas



Illustration de Sempé

CROQUIS DE RECHERCHE

Croquis préliminaires de spatialisation, sans le traitement graphique final





Je suis passée par trois étapes clés principales lors de la conception du décor.

Au départ, je me suis un peu égarée avec le dosage et la répartition de la

couleur. Je l'avais appliquée par tâches, soit sur certains objets du décor, soit dans les ombres, mais je n'étais pas satisfaite du rendu. Je trouvais que la composition était moins lisible et qu'il était difficile de savoir ce qui était mis en avant dans mon film.

J'ai donc décidé de faire simple, et de revenir à ce que j'avais au départ, un environnement minimaliste, filaire, où les objets sont immédiatement reconnaissables et bien placés sur chaque plan grâce au support 3D, ce qui maximise aussi l'effet d'immersion. J'ai tracé tous mes objets au crayon charbonneux, assez fin pour rester dans la subtilité. Pour ajouter de la hiérarchie à la composition, j'ai décidé de séparer les images en plusieurs plans (2 en général) et de simuler une sorte de profondeur de champ en réduisant l'opacité du second plan.

Ainsi, j'ai obtenu un décor très lisible, discret, qui ne risque pas d'étouffer l'action ni les personnages. Ce choix de direction artistique se ressent davantage qu'il ne s'observe, comme je le voulais initialement.

CHARACTER DESIGN

En terme de character design, je compte me diriger vers des personnages possédant avant tout un côté très universel, dont la personnalité pourrait être saisie très rapidement, afin que n'importe qui puisse se reconnaître en eux ou les considérer immédiatement comme familiers. Pour cette raison, je souhaite que leurs attributs physiques reflètent leur tempérament, et par extension, justifient leur comportement dans mon film.

J'aimerais aussi que n'importe qui puisse comprendre très simplement les émotions qu'ils ressentent, et qu'on puisse compatir avec eux ; je rendrai donc mes personnages très expressifs, non seulement à travers le design de leur visage, mais aussi à travers la façon dont j'animerai leurs expressions faciales. De fait, je compte travailler leur character design à partir de formes primitives très simples, notamment à partir de formes rondes, qui sont plus douces, souples et amicales, rendant ainsi les personnages plus attachants. Les formes à partir desquelles je construirai mes personnages serviront aussi l'effet comique du film, puisqu'elles me laisseront une grande liberté dans l'animation (pour installer, par exemple, un comique de geste).

Même s'il est vrai que je veux donner un côté très universel à mes personnages, je ne veux pas tomber dans le lambda. Je veux que mes personnages aient une identité propre et assez marquée. Je compte utiliser le contraste qui existe entre mes personnages - contraste lui-même appuyé par l'exagération de leurs proportions- pour créer un tout mémorable et reconnaissable.

ÉLASTIQUE

AMICAL

EXPRESSIF

CONTRASTE

EXAGÉRATION

RÉFÉRENCES - LOUISE



Illustration de Meimo Siwapon



Illustration de Senny



Illustration d'Annette Marnat



Illustration d'Emma Irithart



Illustration de Sibbil

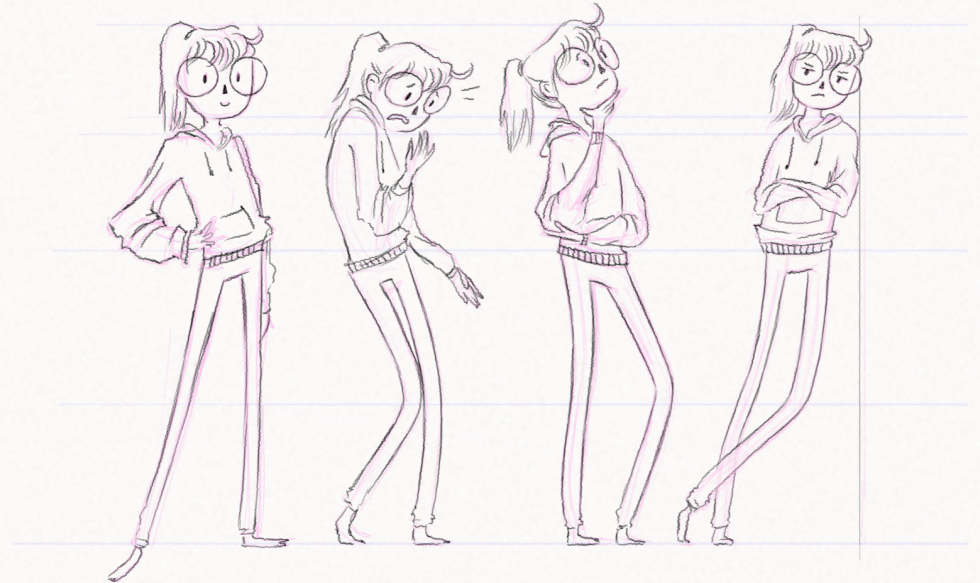
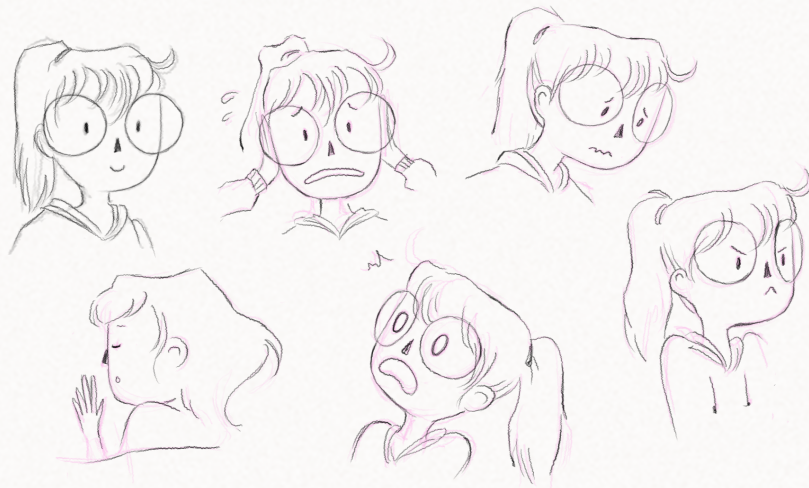
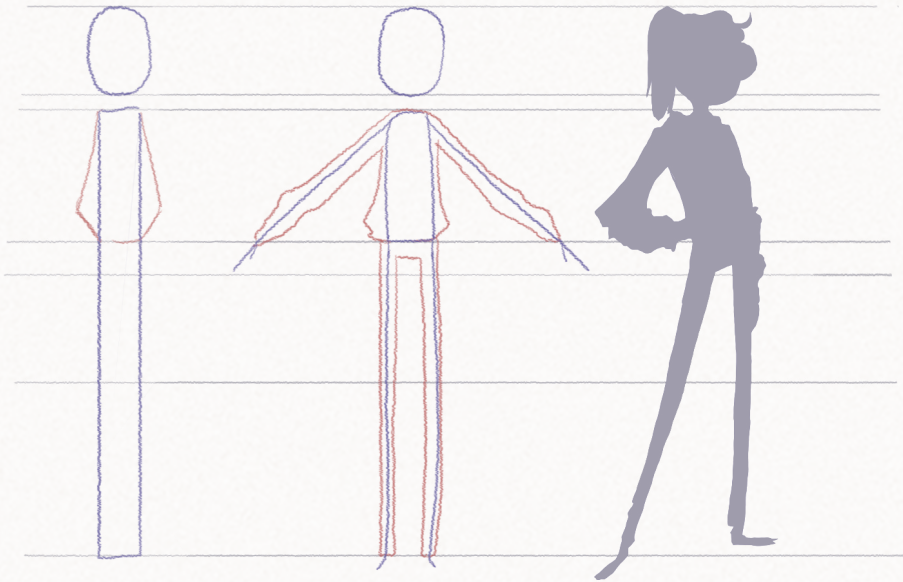


Illustration de Maggie Cole



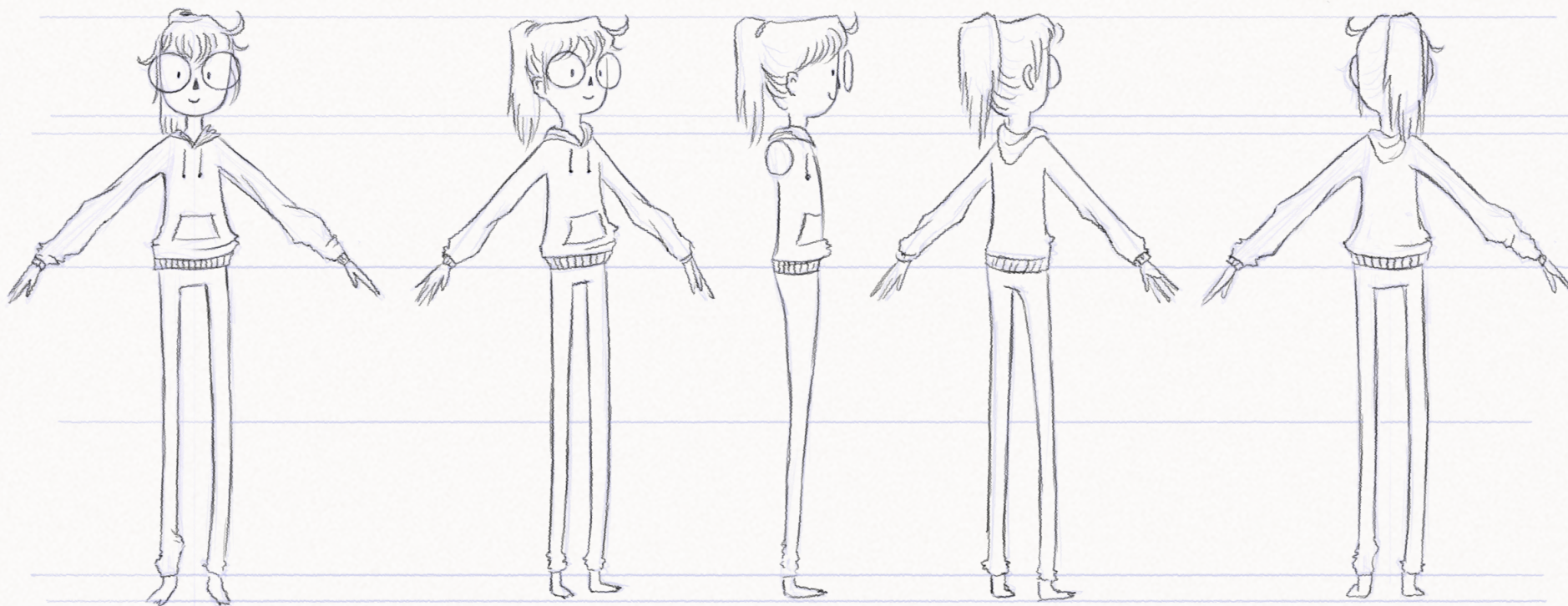
Personnage d'Animal Crossing

CROQUIS DE RECHERCHE



Quelques tests de posing que j'ai effectués relativement tôt ; je n'ai utilisé quasiment aucune de ces poses dans mon film. En effet, je n'avais pas encore trouvé ma direction artistique globale et certains éléments de mise en scène me manquaient encore au moment de ces tests, ce qui les rend moins pertinents. Ces tests m'ont toutefois servi à avoir un aperçu de la crédibilité de mon personnage, afin de juger de sa lisibilité et d'avoir une idée (plus ou moins précise) de sa façon de bouger.

Par la suite, j'ai fait des choix graphiques qui, dans un souci de cohérence, conduisent mes personnages à s'exprimer de façon un peu plus subtile - quoique toujours très compréhensible -, pour que le film dans son entièreté conserve un certain équilibre, à la fois visuel et narratif.

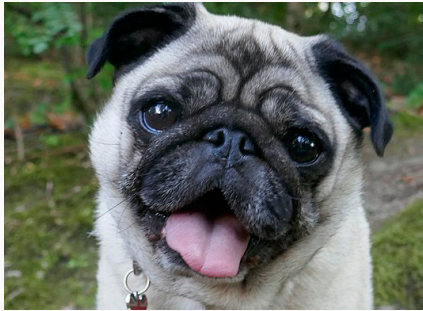


Turn-around

Après avoir effectué un certains nombre de croquis et avoir davantage réfléchi au design du décor et à ma direction artistique globale, j'ai dessiné un turn around de Louise le plus précis possible, même si le niveau de détail allait inexorablement changer durant la phase d'animation, pour des questions de simplicité.

Mon but était donc de créer un personnage à la fois sensible, grand, filiforme, maladroit et distrait, et à la fois dynamique, amical, volontaire et vivant. Je voulais que ce caractère corresponde aux motivations et aux actions du personnage dans le film, d'où l'hybridation de ces traits de personnalité. Si Louise peut-être vue comme un peu paradoxale, c'est parce que je voulais aussi que son paradoxe justifie sa réaction à un conflit interne où elle est tiraillée entre terminer son travail à temps et se sauver d'une inondation de plus en plus menaçante.

RÉFÉRENCES - LE CHIEN



Xindi Yan

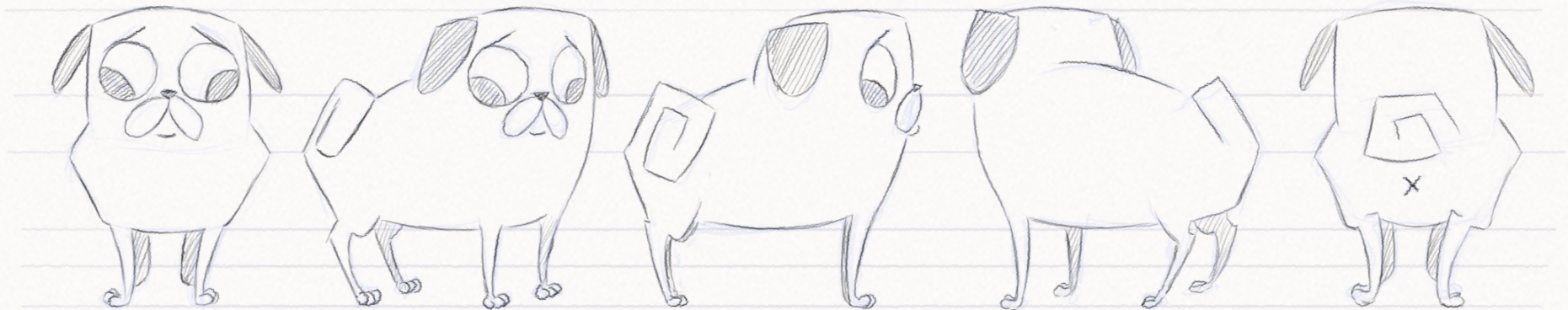
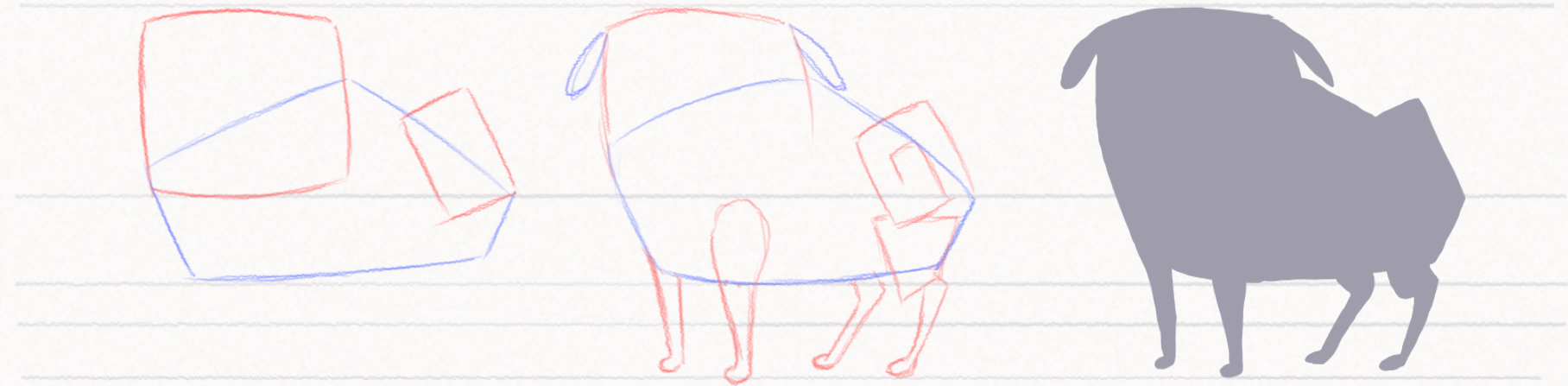


Taylor Shook

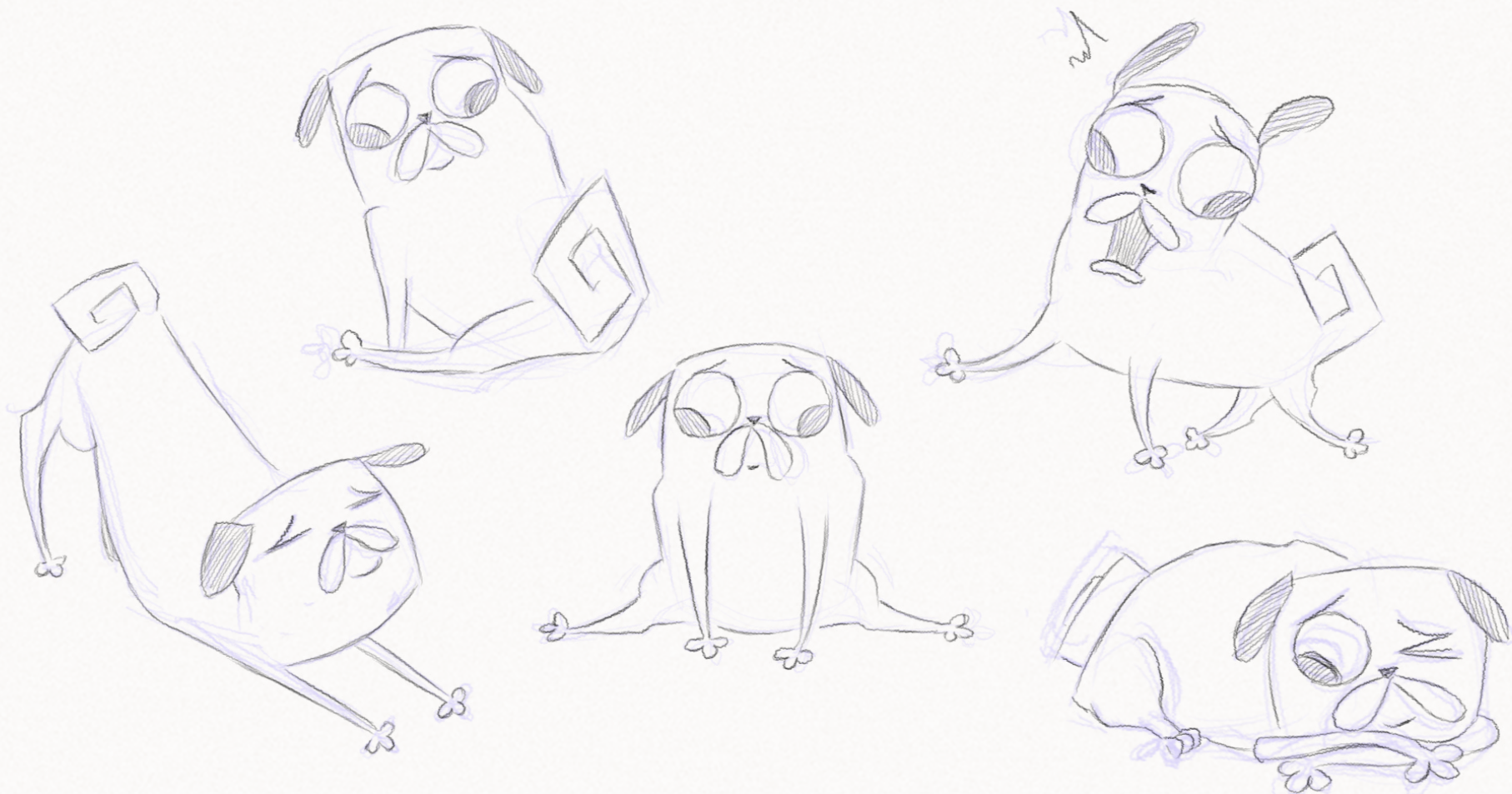


Sandrine Han Jin Kuang

CROQUIS DE RECHERCHE



Recherches de formes, de silhouette et turn-around du chien

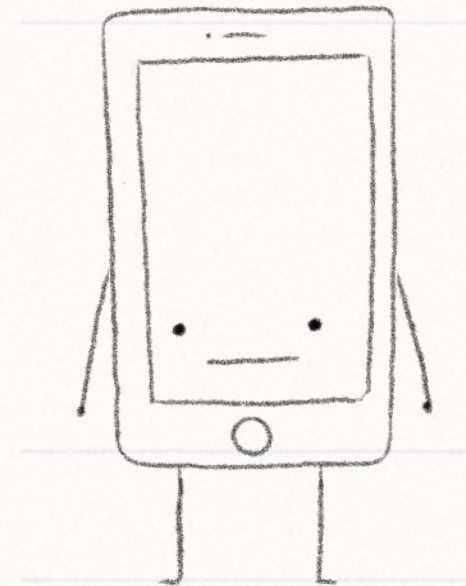
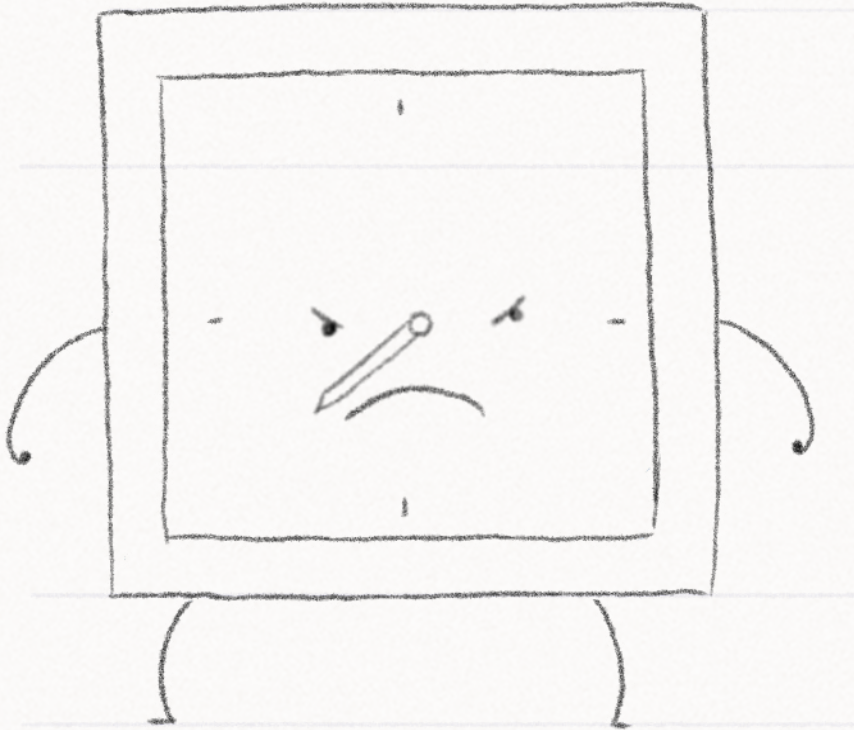


Le chien

Mon but premier était de faire un personnage complémentaire à Louise, ne serait-ce qu'en terme de formes primitives : elle est grande et fine, lui est petit et enrobé.

Je voulais que le chien soit un personnage drôle, attachant et attendrissant. Son design devait servir son rôle dans la narration : d'abord, sa place de chien, qui aboie et défend sa maîtresse aveuglément, et ensuite, son rôle de victime, qui fait de son mieux pour avertir sa maîtresse mais se retrouve en danger de par sa condition de carlin ; c'est justement sa mise en danger qui sert à ouvrir les yeux de Louise. Ainsi, ce chien joue un rôle clé dans le déroulement de l'action car il ajoute de la profondeur au récit ainsi qu'une dimension comique, qui rend le film moins linéaire et plus divertissant.

LES ANTAGONISTES



Croquis de recherche

Créer les antagonistes n'a pas été une étape très difficile, déjà parce que j'avais déjà créé les autres personnages, et aussi parce que les objets dont il s'agit sont composés de formes très simples à styliser.

J'ai souhaité en faire des personnages assez comiques et un peu ridicules de par leur petite taille et leurs membres fins pour faire comprendre leur rôle d'antagoniste immédiatement et insister sur leur volonté de contraindre Louise à travailler. J'ai cherché à ce qu'on

comprenne directement ce qu'ils symbolisent, c'est pourquoi je suis restée assez simple dans leur traitement graphique. Aussi, j'ai tenu à ce que leurs expressions soient très caractérisées et que leur but soit saississable au premier abord : je voulais qu'on comprenne leur objectif uniquement grâce à leurs expressions et à leur acting, étant donné que mon film ne comporte pas de dialogues.

LINE-UP DES PERSONNAGES



J'ai terminé cette phase de recherche de character design en faisant un line-up de mes deux personnages principaux, pour me rendre compte de leurs proportions et vérifier qu'ils fonctionnent bien tous les deux dans le même univers.

J'ai voulu créer un duo singulier et mémorable, même si je m'inspire finalement d'une combinaison d'archétypes assez classique : un héros et son side-kick, qui lui est complémentaire et généralement assez opposé dans les formes.

Ici, j'ai créé une équipe comportant une héroïne sensible, filiforme et dynamique, et un chien petit, enrobé, loyal ; j'ai tenu à ce que cette équipe soit cohérente et qu'elle serve au mieux l'histoire que je veux raconter. J'ai aussi voulu qu'on puisse s'en souvenir aisément, d'où le travail sur les formes et les silhouettes, qui selon moi, est vraiment important lorsqu'il s'agit de rendre des personnages très lisibles et mémorables.

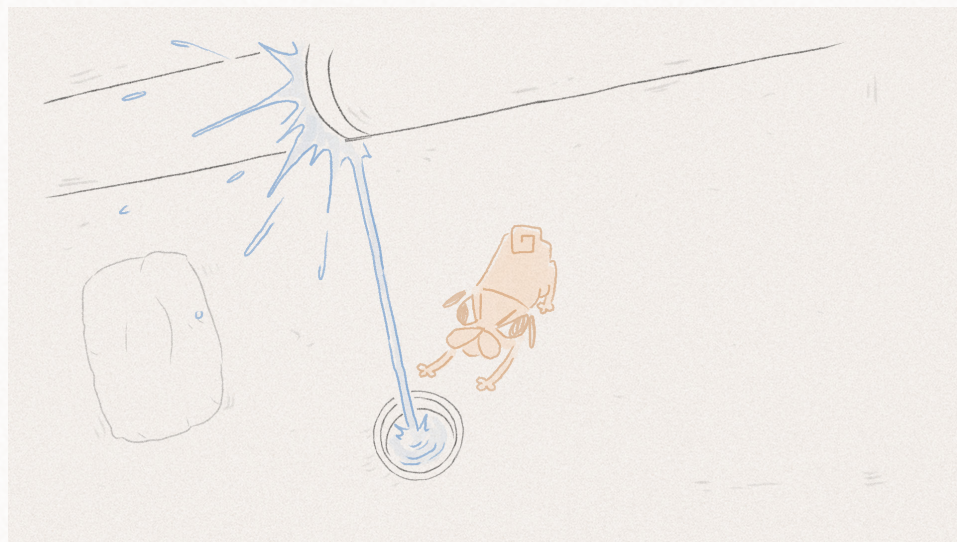
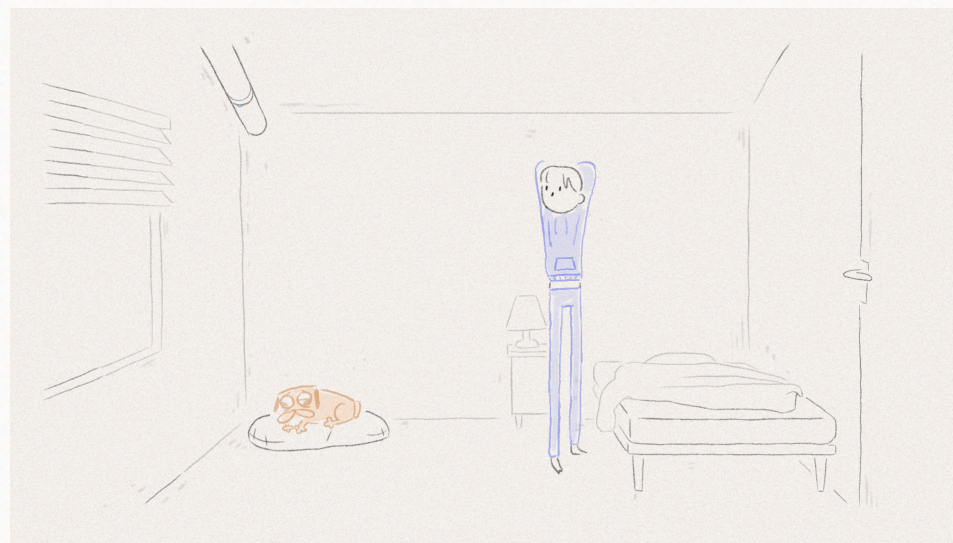
A mon sens, la recherche de la manière la plus cohérente de narrer un récit est l'étape la plus cruciale du développement d'un film, que ce soit en terme de character design, d'environnement design ou bien de mise en scène.

DIRECTION ARTISTIQUE GLOBALE

Traitement graphique

Pour illustrer au mieux le sujet que je veux aborder, je me suis dirigée vers une direction artistique globale très minimaliste et filaire, qui à mon sens se prête beaucoup au double sens de mon film tout en s'inscrivant dans une esthétique particulière.

J'ai décidé de composer mes images, de hiérarchiser les informations, le niveau de détail, de doser minutieusement les couleurs et leur symbolique dans un souci de lisibilité, d'esthétique et de cohérence entre le scénario et le traitement graphique. Je pense que ce parti pris rend vraiment le message de mon film beaucoup plus intelligible, parce qu'il sert les différents objectifs dramatiques du film en me permettant de ne pas tomber dans un traitement trop prosaïque des personnages et de l'environnement.



Narration

En terme de narration, je tiens avant tout à ce que toute l'histoire soit compréhensible uniquement grâce à l'image et à la manière dont sont animés les personnages. C'est pour cela que mon sound design est aussi très minimaliste ; j'utilise uniquement des bruitages réalistes pour servir l'immersion et suivre la volonté de subtilité dans le rendu visuel.

J'ai donc beaucoup travaillé le caractère de mes personnages, mais j'ai également fait un réel effort dans la diversité des plans pour qu'il soient captivants et pertinents. J'ai essayé de composer des plans vraiment différents, qui permettent d'installer un rythme ni trop linéaire ni trop confus, pour que le récit soit narré de la façon la plus efficace possible sans laisser la possibilité au spectateur de s'ennuyer.

Le côté comique, qui vient remplir en grande partie la promesse de divertissement de mon court-métrage, est quant à lui installé grâce à la personnification des objets qui entourent mon personnage et leur acting, et grâce à la façon dont Louise minimise l'inondation. Le spectateur jugera qu'elle ne réagit pas bien, qu'elle n'est pas suffisamment agacée et qu'elle offre des solutions ridicules voire absurdes aux problèmes qu'elle rencontre (par exemple, scotcher un tuyau qui fuit abondamment).

Son et animation

Comme dit précédemment, je voulais avant tout que mon film soit harmonieux et bien équilibré. De fait, après plusieurs tests et erreurs, je me suis rendue compte que la meilleure façon de correspondre aux contraintes fixées par un traitement graphique très minimaliste et subtil est de ne surtout pas en faire trop, ni dans le son, ni dans l'animation.

Ainsi, j'ai voulu rendre mes personnages très expressifs sans tomber dans

le burlesque ou dans un comique de geste forcé : j'ai fait de mon mieux pour que leurs mouvements ne soient pas trop exagérés et complètent pertinemment le style graphique.

De même pour le son, j'ai décidé d'utiliser des bruitages très réalistes et immersifs, qui ajoutent de la profondeur à la narration et qui évoluent à mesure que la métaphore de l'eau prend davantage de place. A mon sens, il était nécessaire de travailler le sound design dans la subtilité pour obtenir un rendu naturel et surtout cohérent.

Technique

En terme de technique, j'ai décidé de réaliser mon film en animation 2D traditionnelle.

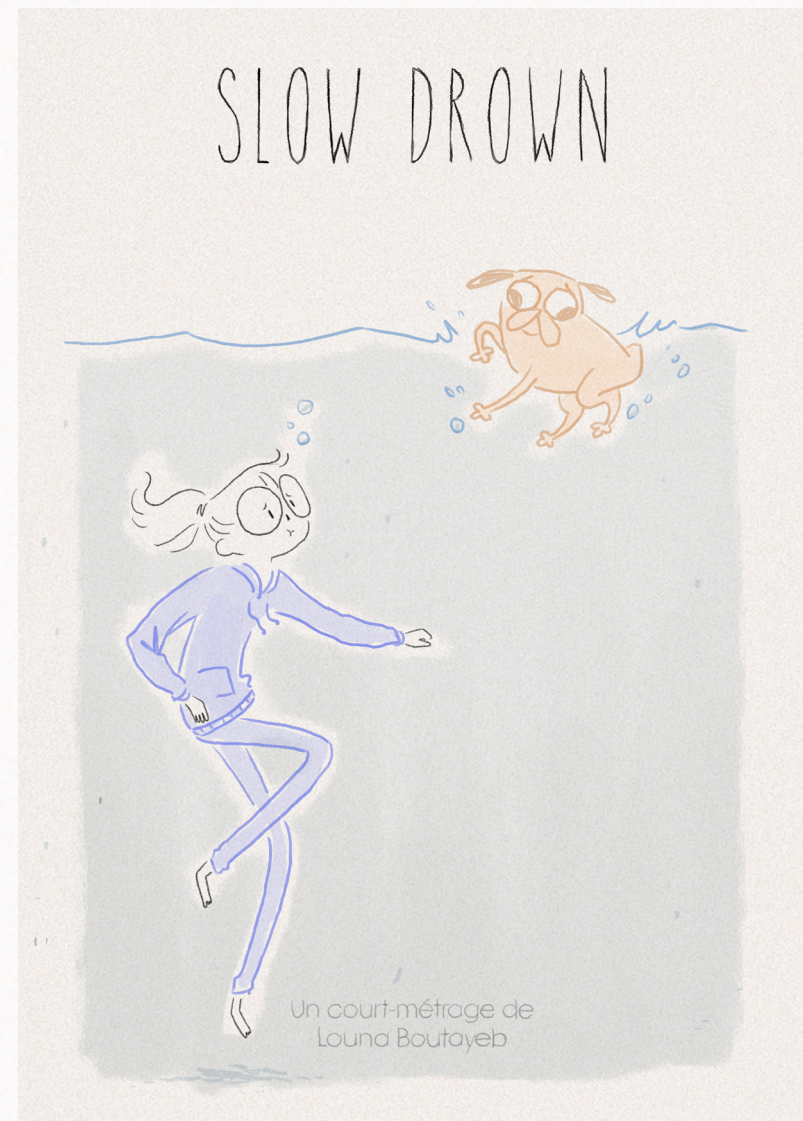
Je trouve que l'animation 2D a un certain cachet qu'il est difficile de récupérer avec l'animation 3D, et étant donné que je veux faire un film assez métaphorique et poétique, je pense qu'il est beaucoup plus cohérent que j'utilise des techniques d'animation traditionnelle, qui se prêtent plus à la mise en scène d'histoires très personnelles. J'ai aussi la sensation de me sentir beaucoup plus libre dans ma manière d'animer les personnages, les décors, leur interaction et aussi dans le traitement graphique en général.

En revanche, je me suis servie d'un support en 3D pour m'aider à composer mes plans pour avoir une spatialisation plus correcte et compréhensible de l'environnement, ce qui aide à augmenter l'expérience immersive du film.

Logiciels utilisés

Adobe Photoshop, Blender, TvPaint, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Logic

AFFICHES



PLANNING ET OBJECTIFS

Calendrier des étapes du projet

Octobre :

- Tri des idées, brainstorming
- Rédaction d'un premier jet du synopsis et du scénario
- Moodboard global
- Storyboard

Novembre :

- Rédaction finale du synopsis et du scénario
- Première animatique
- Premier dossier de production
- Croquis préliminaires d'environnement et de personnages
- Affinage des références

Décembre :

- Animatique retouchée
- Dossier de production approfondi
- Recherches précises en direction artistique
- Décor et personnages finaux
- Tests d'animation (cycle de marche des personnages)

Janvier, février, mars, avril :

- Animation

Mai :

- Retouches finales et sound design

Objectifs

1. Apprendre à travailler seule

- Explorer différents types de workflow, pour créer celui qui me convient le mieux
- Connaître mes capacités d'auto-discipline sur un projet qui se construit sur le long terme
- Connaître mes limites, réussir à jauger de façon réaliste mes aptitudes et le degré de faisabilité de mon projet en terme de charge de travail
- Apprendre à estimer le temps de travail de chaque étape en comparant le temps de travail effectif avec le temps estimé pour savoir à quel point je suis efficace et ce que je peux améliorer
- Apprendre à m'organiser de façon complètement différente du travail de groupe, savoir si je me tiens au plan de départ ou si j'ai davantage tendance à improviser

2. Approfondir mes compétences

- Améliorer mes compétences en animation par la pratique, devenir plus rapide et plus efficace, sortir de ma zone de confort en animant deux personnages différents
- Aiguiser mon sens artistique et mon processus créatif grâce à ma façon de chercher, trier et exploiter les références

REMERCIEMENTS

Sylvie Masson

Jérôme Larnou

Augustin Gimel

Raphaël Kuntz

Boris Belghiti

Amel El Kamel

Denis Lima

Fabrice Morisset

Benjamin Nuel