



NON AUX TABOUS

Audiovisuel: de la représentation à la pédagogie



REMERCIEMENTS



Je remercie mes professeurs, Adèle Gilson, Maxime Beven, Bertrand Le Fèvre pour leurs bons conseils et leurs nombreuses relectures.

Je remercie également mes camarades de classe ainsi que mes proches pour leur soutien.

ABSTRACT

Nowadays audiovisuals participate in deconstructing a lot of taboos like menstruations. However, a lot of them need to be addressed to achieve greater inclusivity such as rape, childhood violence, mental and physical health.

So I asked myself to what extent audiovisual medias could be used to destigmatize taboos in the field of mental and physical health ? So, this study aims to illuminate how audiovisual techniques work (video, storytelling, motion design, multimedia..) to talk and deconstruct taboos.

For my research I analysed different types of references like artistic and professional works (films, animations, illustrations, articles, datas). First of all I examined what a taboo was and how it was represented on screen. Then I analysed the relationship between narration and the quality of visuals. In the last part I explain why and how multimedias are used to explain complexes informations.

At the end of my research, I found out that the way we represent taboos can change our point of view and help to understand in the best way people who are considered "different" to have more equality. I also understood the importance of storytelling and why it is a good way to deconstruct many topics and to highlight the voices of victims. It allows people to speak up.

At the end, I found out that **simplification** and **vulgaristaion** are effective ways to make complexes issues more accessible to everyone

INTRODUCTION

À l'ère des plateformes numériques, des sujets longtemps considérés comme **tabous**, tels que les menstruations, ont été remis à l'ordre du jour, **expliqués** et **diffusés** grâce à diverses techniques **narratives** et **audiovisuelles**. En anthropologie, le tabou désigne *“un interdit d'ordre culturel et/ou religieux qui pèse sur le comportement, le langage ou encore les mœurs.”*¹ Beaucoup restent encore sensibles comme la santé mentale, le handicap ou la sexualité, qui deviennent des sujets de moins en moins pudiques. En revanche, les violences infantiles, les troubles neurodéveloppementaux ou encore le viol et bien d'autre peinent toujours à trouver leur place dans l'espace public.

Dans un contexte où les cercles familiaux ou amicaux n'abordent pas toujours ces thématiques, les contenus audiovisuels ont joué, pour moi, un rôle majeur en ouvrant des **espaces de parole** et en contribuant à **normaliser** ces discussions. Les outils audiovisuels, qu'il s'agisse de la **vidéo**, du **motion design** ou du **multimédia**, sont aujourd'hui un levier important dans **l'évolution** du regard porté sur les sujets tabous. Grâce au pouvoir d'un **storytelling** bien construit et à la force des images, ils rendent visibles et compréhensibles des expériences souvent invisibilisées.

¹ Définition du CNRTL: Centre National des Ressources Textuelles et Lexicales

SOMMAIRE

1

REPRÉSENTER LE TABOU

COMMENT L'AUDIOVISUEL REND
VISIBLE L'INVISIBLE ?

2

EXPLIQUER LE TABOU

LE STORYTELLING ET LA SCÉNARISATION COMME OUTIL DE
LÉGITIMATION ET DE COMPRÉHENSION

3

NORMALISER LE TABOU

LE MULTIMÉDIA COMME OUTIL
PÉDAGOGIQUE

4

CONCLUSION

5

ANNEXES:

BIBLIOGRAPHIE
WEBOGRAPHIE
ANALYSES
FRISE
LEXIQUE

NOTE DE BAS DE PAGE

EXPERIMENTATIONS

ANNEXES

1 REPRÉSENTER LE TABOU

COMMENT L'AUDIOVISUEL REND VISIBLE L'INVISIBLE ?

A. L'ÉMERGENCE D'ŒUVRES INCLUSIVES DONNER UNE PLACE AUX RÉALITÉS MARGINALISÉES.

Dans le domaine de la santé, les tabous naissent souvent de la stupéfaction sociale comme le décrit **Jean François Grégoire²** dans l'article "**Tabous, stupéfaction et moralité**" pour le journal **Echos**. Il explique que le tabou "(...) se situe dans l'interstice entre les normes sociales et morales" et qu'il "(...) intervient dans cet espace de non-dit, elle fait en quelque sorte partie intégrante du phénomène même de l'existence et de la reproduction des tabous dans les sociétés humaines."

Certaines formes de handicap ou de santé mentale provoquent une **perturbation des attentes sociales** et une réaction émotionnelle difficile à formuler rationnellement. Et le tabou apparaît donc comme une **réponse émotionnelle collective à des différences corporelles ou psychiques que nos normes sociales intègrent mal**.

Pour parvenir à transformer ce regard, la première étape nécessaire est la prise de parole. Autant pour raconter ou témoigner de son propre vécu, c'est ainsi qu'un tabou commence à devenir un sujet légitime dans le but de favoriser la compréhension et de promouvoir l'égalité des droits. **Gisèle Pelicot³**, en acceptant que son procès soit public a permis de montrer et de mesurer la réalité de la violence qu'elle a subie. Elle expliquera son choix ainsi: "**il faut changer le regard sur le viol**"⁴.

Il est donc essentiel de continuer à traiter les sujets tabous et à l'ère du numérique, les techniques audiovisuelles sont d'excellents leviers pour y parvenir. Récemment le film **Trance Thérapie** réalisé par **Cindy Gzaïel⁵** aborde des sujets épineux tel que la manipulation sexuelle, et des traumatismes qui en découlent. A travers ce film la réalisatrice souhaite "**dire stop aux tabous au cinéma**."

² Jean François Grégoire est un journaliste et chef d'édition Belges qui travaille pour le journal Bruxelles Laïque Echos

³ Gisèle Pélicot est une femme victime de multiple viols orchestrés par son mari.

⁴ "il faut changer le regard sur le viol", La Croix: revue quotidienne, 19.11.24

⁵ Cindy Gzaïel, réalisatrice du film Trans Thérapie décembre 2025

B. REPRÉSENTATION DES CORPS NON NORMÉS DÉPASSER LA STIGMATISATION

Les films **Eléphant Man⁶** (**annexe 1**) et **Frankenstein⁷** (**annexe 1**) sont deux films qui interrogent et transforment le regard sur les différences physiques. Bien qu'ils soient d'époques différentes les œuvres participent à déconstruire nos préjugés, grâce à un récit bien construit qui suscite l'empathie et à un cadrage qui interroge et **valorise** les personnes marginalisées (gros plan, plongé, hors champ) ainsi qu'à la gestion de la lumière brute ou douce, et **l'étalonnage**.

Eléphant Man utilise l'**intensité** de la lumière et le **hors champ** pour créer de la **distance** et du **contraste** comme dans la séquence "**Leçon d'anatomie**" où le spectateur ne voit que l'ombre du protagoniste, alors projetée sur un rideau blanc. Le point de vue externe **interroge** le regard du spectateur en retranscrivant un malaise pesant par le silence des scientifiques face à un homme seul et exhibé. Les notions d'**exposition** et d'**invisibilité** illustrent la **théâtralisation du corps** comme le souligne le **Café des Images**, le protagoniste provoque des réactions de « **rejet et de dégoût face à un corps défiant les normes du concevable** ».

⁶ Film *Eléphant Man*, David Lynch, 1981

⁷ Film *Frankenstein*, Guillermo Del Toro, 2025

⁸ *Will Hunting*, Gus Van Sant, 1998

La fiction est aussi devenu un moyen de questionner notre rapport à la différence. Dans la nouvelle adaptation de **Frankenstein**, **Guillermo Del Toro** explore aussi la notion de tabou à travers le deuil, le rapport au corps, de soumission et de domination entre les classes sociales(humains et monstres). Le réalisateur interroge aussi cela grâce à des plans qui suscitent l'empathie. La couleurs presque omni présente du vert retranscrit une sensation toxique, l'état mentale physicien et da société qui entoure les personnages.

Le point de vue interne permet de comprendre ce que ressentent les personnes marginalisées. Le film nous questionne ainsi sur notre rapport à la différence.

En diffusant et en comprenant mieux ces enjeux sociaux , nous évoluons peu à peu vers une société plus inclusive. D'autres œuvres comme **Will Hunting⁸** (**annexe 2**) participent à démocratiser la santé mentale en valorisant la thérapie.

B. EXPÉRIMENTATIONS N°1 ET 2
(annexe 4)

Exp n°1



À partir des notions de luminosité, de contraste, de projection, d’ambiance et de déformation analysées dans le film *Eléphant Man*, j’ai abordé le sujet de la **schizophrénie**, dans le but de **sensibiliser** le public à cette pathologie encore tabou grâce à la gestion de la **lumière** et du **cadrage**. L’idée étant de prolonger le projet en vidéo comme une interview.

Je me suis appuyée sur le principe du **théâtre d’ombre** pour représenter une des parties **invisible** de la maladie: les hallucinations de voix, en créant des **marionnettes** aux formes de bouches **monstrueuses**, la double identité des personnes en projetant également **l’ombre** du sujet.

Les symboles permettent au spectateur d’**identifier** et de mieux comprendre l’expérience vécue par les personnes concernées, rendant la maladie visible et favorisant ainsi **l’empathie**.

La **lumière** douce et chaude dirigée vers la personne qui témoigne, signifie que l’on se situe dans un **espace de parole bienveillant**, sécurisé et respectueux.

Exp n°2



Dans la continuité de ma première expérimentation, j’ai ajouté une **LED violette** pour symboliser la dimension **irréelle** de la maladie. L’idée est que cette lumière s’active uniquement lorsque la personne qui témoigne **décrit** ses symptômes.

J’ai également réalisé des plans rapprochés afin de donner au spectateur la **sensation** d’entrer dans la tête de la personne qui témoigne, dans le but de favoriser **l’empathie**. Le cadrage en **plongée** illustre indirectement la présence constante de la pathologie et la place qu’elle occupe dans la vie de la personne.

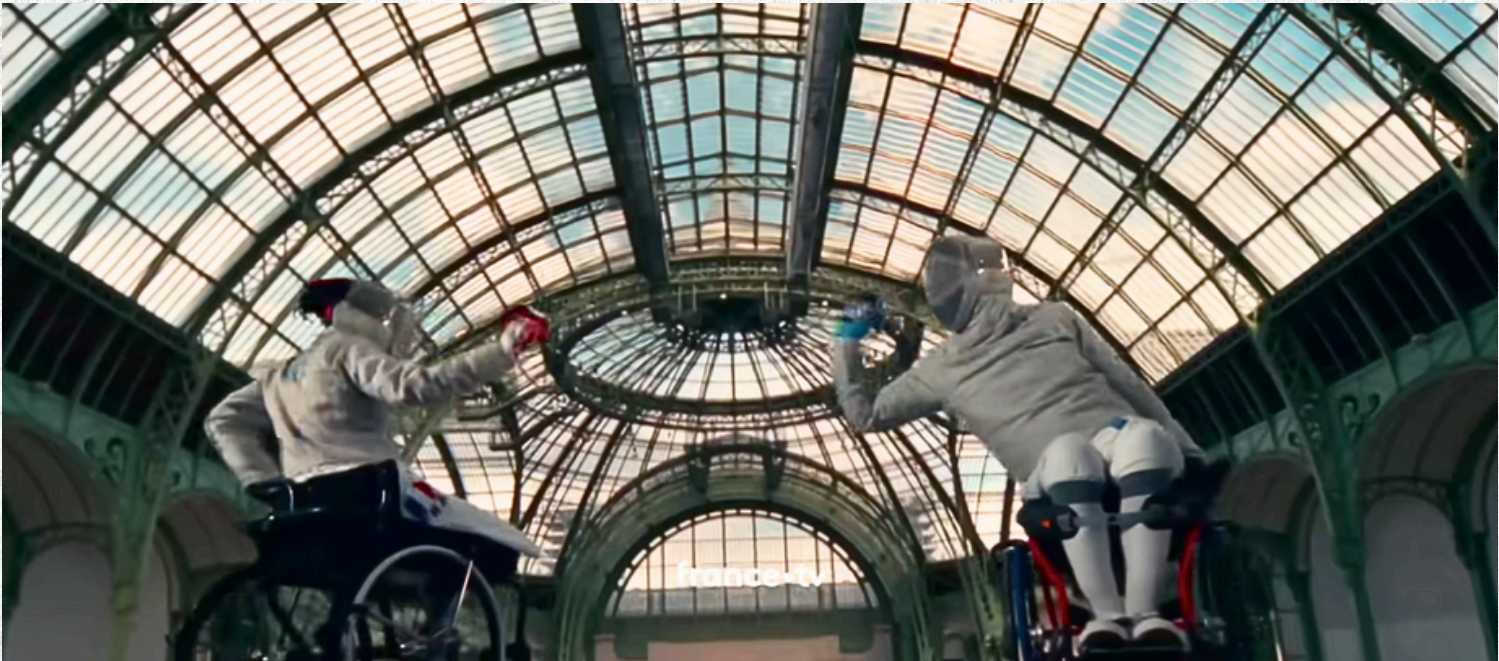
C. LES CHOIX VISUELS AU SERVICE DE LA DÉSTIGMATISATION
CHANGER LE REGARD DU SPECTATEUR, CASSER LES PRÉJUGÉS

Le **Teaser des JO Olympiques et Paralympiques 2024 (annexe 5)** réfléchit à la façon d'**inclure** les personnes portant un handicap grâce à un cadrage qui magnifie la discipline des sportifs et un montage qui répartit équitablement les personnes valides et invalides.

La vidéo est rythmée et équilibrée grâce aux nombreuses **transitions** et à la **variation** de la **vitesse**. Ces choix visuels permettent aux spectateur de mettre les athlètes sur le même pied d'estale. La production transmet des valeurs d'égalité et surtout crédibilise la valeur et la participation des athlètes, paralympiques.

Il montre que ce qui était autrefois perçu comme une faiblesse devient une force. Les plans serrés permettent quant à eux de ressentir les émotions des sportifs tel que la détermination, la fierté ou encore la joie.

L'étalonnage valorise aussi les particularités physiques des sportifs avec des couleurs vives, chaudes ou froides, pour retranscrire l'intensité morale et physique de l'événement.



Extrait vidéo, Jeux Olympique et paralympique 2024, France TV, youtube

⁹ Sophie de Oliveira Barata, artiste et designer prothésiste.

¹⁰ Shawn Williams fondatrice et editrice du magazine GRAY et directrice artistique du cabinet de conseil en création Studio G

¹¹ Gray Mag, magazine et média de design



Prothèse Esper Hand 2

La vidéo de lancement pour la prothèse **Esper Hand 2 (annexe 6)** est marquante car elle montre l'objet dans diverses situations quotidiennes (sport, travail, tâche ménagère). Ces **choix visuels** mettent en avant à la fois la prouesse **technologique** et l'aspect **esthétique** en valorisant avec des gros plans: son design, ses matériaux et sa mécanique.

Longtemps cachées, les prothèses sont aujourd'hui repensées par des designers comme **Sophie de Oliveira Barata** ⁹ qui travaille à faire évoluer le regard porté sur le handicap. A travers son projet **Alternative Limb**, la prothèse devient, au delà de sa fonction d'aide, un objet d'**expression** personnelle et artistique, une "œuvre d'art" comme décrit par le journaliste **Shawn Williams**¹⁰ dans le média **GrayMag** ¹¹ :

"Cette approche s'inscrit dans une démarche de design social et inclusif en valorisant la diversité des corps."



Danseuse Welly O'Brien,
Photographie d'Omkaar Kotedia

Prothèse ferroviaire créée par Alternative Limb pour le musée ferroviaire de Darlington, en Angleterre.

photographie de Omkaar Kotedia dans le magazine Gray n°59

EXPÉRImentation N°3

Cette première expérimentation vise à modifier le regard porté sur un objet **stéréotypé**, souvent **évit**é du regard: le fauteuil roulant. J'ai souhaité réinvestir les notions de **cadrage**, et notamment la **contre-plongée**, afin de redonner de la crédibilité à l'objet et de lui réattribuer une **valeur symbolique**. Ce choix visuel permet de le percevoir sous une **nouvelle perspective**, proche des codes visuels associés aux objets de luxe (parfum, voiture ...) Le but étant de perturber le regard du spectateur en transmettant une sensation de dominance au fauteuil, pour rendre à l'objet sa valeur technique et esthétique.

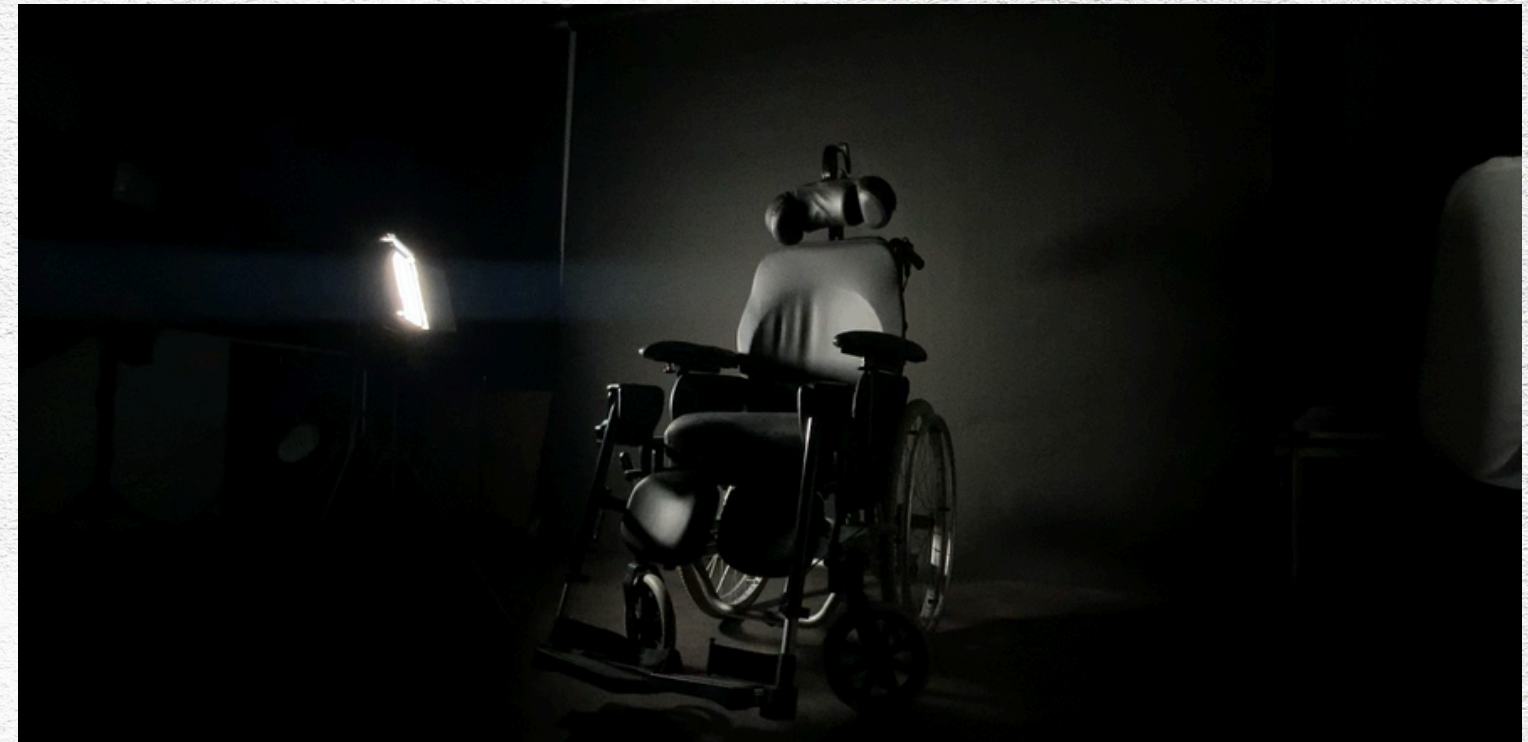


À l'image du film de lancement de la prothèse **Esper Hand 2**, j'ai utilisé un **contraste** marqué et une **lumière brute** (LED) pour faire ressortir la silhouette, ainsi que les matériaux, en particulier le métal.



EXPÉRImentation N°4

STORYBOARD (annexe 6)



Lien vidéo: <https://youtube.com/shorts/2P6C3uxFk1g?feature=share>

j'ai ensuite prolongé mon travail en **mettant en scène** le fauteuil roulant dans un décor très sobre. Avec un fond noir et une **source lumineuse brute et froide** (LED) J'ai exploré d'avantage la **matérialité** du fauteuil roulant. Manipuler la lumière m'a permis de révéler les reflets, les textures et les volumes qui crédibilise la **valeur** de l'objet, que ce soit la mécanique, les matériaux ou son prix.

Ici le mouvement et le cadrage mettent l'accent sur le confort et les matériaux du fauteuil roulant. Le but est également de perturber le regard du spectateur en lui donnant presque envie de s'asseoir.

L'**étalonnage** m'a permis d'affiné le rendu de l'image. Par exemple j'ai enlevé le bruit, stabiliser les rushs, e retravaillé la **colorimétrie** pour avoir un rendu plus doux.

Enfin, j'ai **synchronisé** les images avec divers bruitages (matière en cuir, chaîne de vélo..) ce qui m'a permis d'apporter un **rythme dynamique** à la vidéo et qui confère au fauteuil une **prestance** inhabituelle. Cela le détache de son contexte fonctionnel pour proposer une lecture plus **sensible et contemplative**.

ANNEXE N°1

Analyse croisée: *Eléphant Man*, David Lynch 1981 et *Frankenstein*, Guillermo de Toro, 2025

Le film *Elephant man* réalisé en 1981 par David Lynch explore diverses manières de représenter les personnes atteintes de difformités ou de handicaps étaient exhibées comme des curiosités, presque comme des trophées destinés à divertir le public. Le réalisateur a voulu représenter ce sujet à l'époque tabou du aux ignorances médicales, aux superstitions et aux normes sociales rigides de l'époque, à travers des mises en scène, et notamment un travail sur la lumière. À travers la figure de John Merrick, Lynch montre comment la différence était rejetée et reléguée à la marge.

Dès le début, on ne voit pas directement Merrick: on retarde volontairement son apparition. Cette stratégie de rétention visuelle a pour but d'obliger le spectateur à réfléchir à la manière dont les autres le regardent, avant même de pouvoir l'observer. Cela renforce l'idée d'un regard déshumanisant, comme le souligne le Café des Images, Merrick provoque des réactions de « rejet et de dégoût face à un corps défiant les normes du concevable ».

Il y a également un travail intéressant sur la lumière, notamment lors de la scène de la "Leçon d'anatomie" Lynch remplace la cage des foires par un simple rideau, et utilise la technique des ombres chinoises : le corps de Merrick apparaît comme une silhouette au contour monstrueux, avant d'être considéré comme un être humain. Cela crée un contraste, la salle est sombre tandis que le rideau est clair, ce qui attire l'attention du spectateur. La lumière, ici forte et directionnelle, participe à la théâtralisation du corps, accentuant le contraste entre exposition et invisibilité. (screen)

Le hors-champ couplé aux traveling sur les scientifiques muets face au professeur et à Merrick permet aussi d'accentuer la pesanteur de la scène, ce qui illustre bien le comportement dégradant envers les personnes différentes. Le son devient alors aussi un outil pour renforcer l'atmosphère intrusive et oppressante. Ces choix permettent de créer très tôt de l'empathie : avant même de voir Merrick, le spectateur ressent son humiliation, et doit **confronter** ses propres attentes, ce désir presque voyeuriste de « vouloir voir ».

La nouvelle adaptation de *Frankenstein* réalisée par Guillermo del Toro influe sur la perception du spectateur quant à la manière dont la société considère les individus perçus comme différents. À travers le récit de la création égoïste et contre nature de Victor Frankenstein, le film invite à porter un regard nouveau : éprouver de l'empathie pour l'être monstrueux, en l'humanisant grâce au scénario et à la mise en scène.

Dès sa « naissance », la créature est enfermée par son créateur et privée de toute liberté. Ce rejet inscrit le monstre dans une condition d'exclusion immédiate. L'usage récurrent de teintes verdâtres dans les séquences de flash-back participe à traduire le malaise intérieur du scientifique, mais également la toxicité de son environnement et, plus largement, de la société qui l'entoure.

Comme dans *Elephant Man*, Guillermo del Toro cherche à humaniser la figure du monstre. Bien que sa création soit présentée comme une transgression des lois naturelles, la créature ressent, pense, elle est intelligente. Cette humanité devient manifeste lorsqu'elle survit à l'incendie et comprend que son créateur l'a abandonnée. À partir de ce moment, la palette chromatique du film s'éclaircit et se réchauffe, ce qui traduit son esprit sain et sensible.

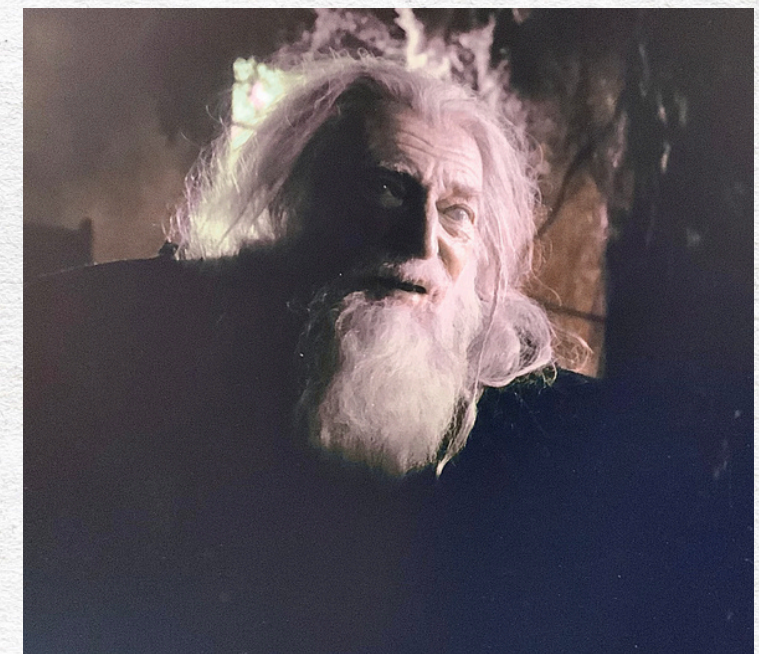
Lorsque la créature aide et protège secrètement des paysans, ceux-ci la traquent dès qu'ils sont confrontés à son apparence. La seule relation qu'elle parvient à construire est celle qu'elle entretient avec un vieil homme aveugle. Cette rencontre suggère que ceux qui vivent eux-mêmes en marge de la société sont capables d'un regard plus juste et plus humain. Le film renverse ainsi la hiérarchie morale : les individus dits « normaux » se révèlent cruels, tandis que le monstre incarne la compassion et l'altruisme, en acceptant les différences de l'autre.



Extrait *Elephant Man*, David Lynch, 1981, youtube



Extraits *Frankenstein*, Guillermo Del Toro, 2025, Netflix



ANNEXE N°2

Will Hunting, Gus Van Sant 1998

Dans Will Hunting le réalisateur joue aussi avec la lumière mais de façon plus diffuse, notamment lors des rendez-vous psy entre Will (patient) et Sean Maguire (prof /psychologue) ou elle est plus jaune, pour représenter une ambiance de confiance. Or lorsque Will parvient à se confier sur les violences qu’il a vécu pendant son enfance, on bascule sur un plan au ralenti, avec des couleurs bleus foncées, un effet visuel qui fragmente l’image afin de représenter l’ivresse, la violence, la répétition des actes et faire ressentir la lenteur de ces moments.



tonalité qui vire au bleu, associé ici à la tristesse, au souvenir. Les sous tons verts souligne l'alcoolisme du père de Will, la toxicité de l'environnement.

Pendant une fraction de seconde l'image se fragmente, se répète, cela retranscrit au spectateur la violence, la blessure mentale et physique.



Extraits Film, Will Hunting, Gus Van Sant, 1998, youtube

Traveling sur Will, on rentre dans les souvenirs du personnage



Juste après, on retourne dans le bureau du psychologue, où la couleur redevient chaleureuse, cette transition retranscrit le lâcher prise du protagoniste, il peut enfin aller de l'avant, et nous spectateurs, nous imaginons et comprenons un peu mieux les personnes ayant vécu pareil traumatisme.



Extraits Film, Will Hunting, Gus Van Sant, 1998, youtube

ANNEXE N°3

Story Board , schéma, photographie exp 1 & 2

EXP1



Scène Interieure - Studio
Plan large - Fixe - sujet + décor + studio
→ le sujet parle de sa maladie
Lumières douces et brute
Soft box
projecteur LED



Scène Interieure - Studio
Plan moyen, Fixe
→ Sujet qui parle - centré sur fond blanc illégitime
raconte son expérience → proximité
lumière douce - ambiance chaleureuse



Scène Interieure - Studio
Gros Plan, Fixe -
→ Sujet raconte un passage difficile
lumière douce



Scène Interieure - Studio
Plan moyen en Plongé, illustrer la place de la maladie
Sujet explique, détail sa maladie : schizophrénie
Lumière dure - clair Obscur → Ombres Chinoises
Ombre chinoises (bouche / monstre...) pour appuyer
les propos du sujet
⊕ bruitages : chuchotements...

Schéma du Théâtre d'Ombre



- ▢ Cadre
- ▢ Panneau translucide, diffuse la lumière de façon homogène.
- ▢ Ombre
- ▢ Marionette, matière opaque
- ▢ Pics pour manipuler la marionette
- ▢ Source lumineuse.
↳ + la source est proche des marionnettes + elle sera floue
↳ + la source est loin + elle est nette

+ Expliquer lumière Diffuse

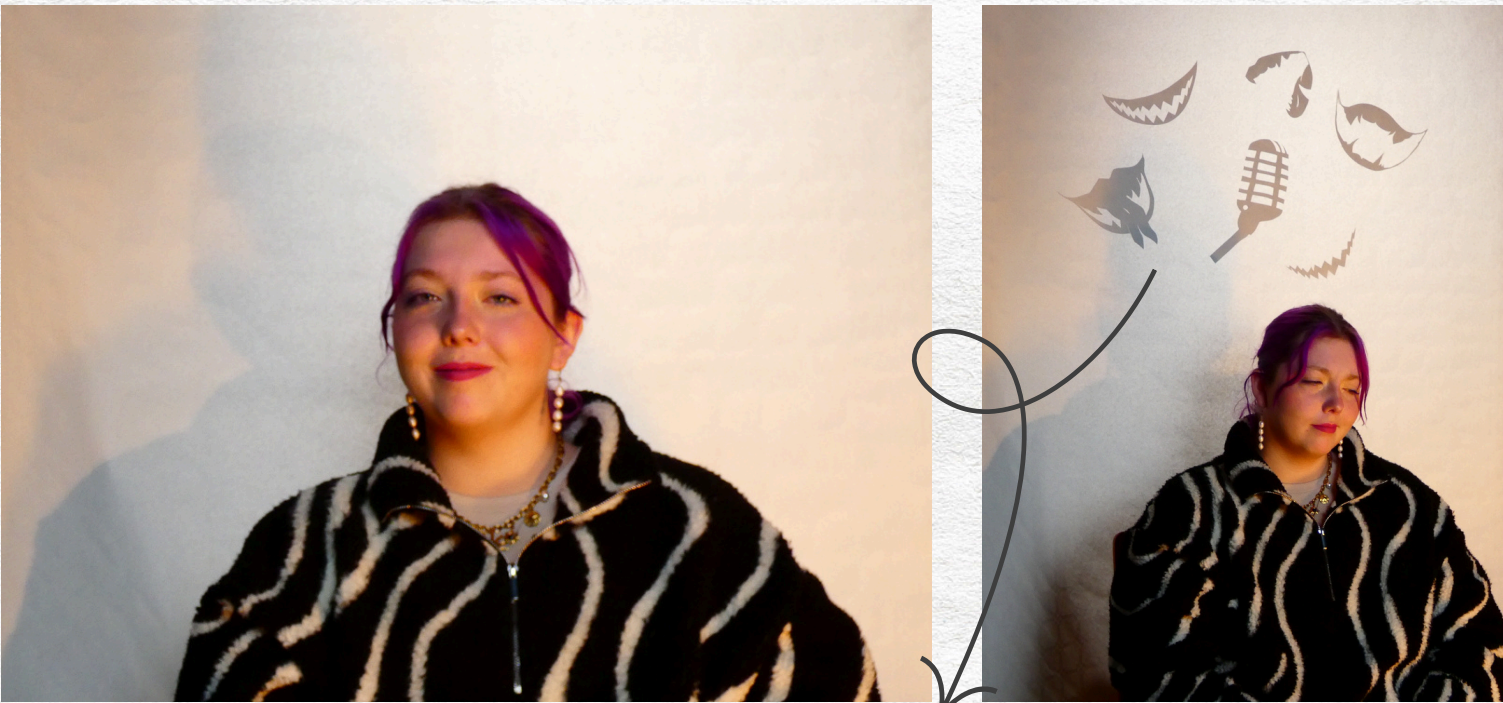
EXP2



Plan en plongé pour signifier la place de la maladie, notamment des voix dans la tête, dans la vie des personnes concernée



Ajout d'une LED violette pour interpréter le côté irréel de la Schizophrénie.



Ombres des marionnettes, bouches monstrueuses qui représentent les voix dans la tête des personnes atteinte de Schizophrénie

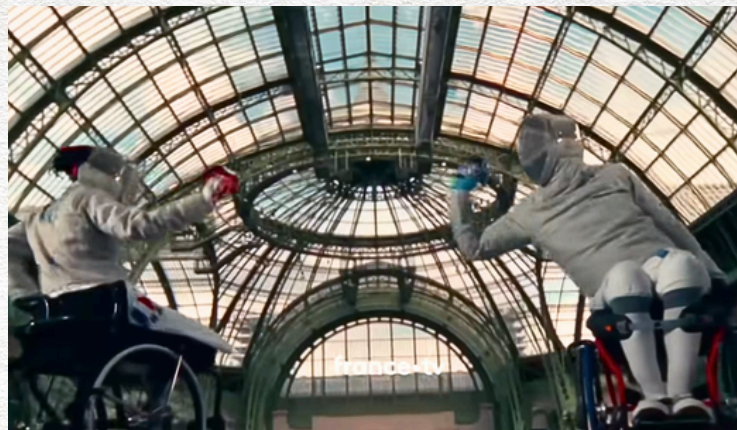
ANNEXE N°4

Teaser des JO olympiques et paralympiques , Paris 2024



Extrait vidéo, Jeux Olympique et paralympique 2024, France TV, youtube

Le Teaser des JO paralympiques 2024 réfléchit aussi ses choix de **cadrage**, il cherche à changer le regard sur la différence en équilibrant le nombre de plan entre sportifs valides et invalides. Le cadrage est pensé pour leur conférer puissance, fierté et légitimité, par exemple avec des plan en cintre plongé. Les athlètes sont toujours placés sur la règle des tiers, ce qui permet d’équilibrer l’image. Le montage joue ajoute d’avantage de rythme, il s’accélère au fur et à mesure pour faire monter la tension, l’arrivée tant attendu de ces jeux. La répétitions des transitions apportent une continuité au mouvement des sportifs, cela apporte une fluidité qui accordé avec la musique, renforce l’ambiance épique.



Extrait vidéo, Jeux Olympique et paralympique 2024, France TV, youtube



Les ralentis et les accélérations participent à la sublimation des corps des athlètes. Ils permettent de magnifier le mouvement, d’en révéler la complexité ainsi que la technicité et la difficulté propres à chaque discipline. Ces choix de rythme mettent en valeur les singularités des corps, qu’ils soient valides ou en situation de handicap, et invitent le spectateur à les percevoir comme une force plutôt que comme une faiblesse.

Les plans de caméra serrés permettent quant à eux de faire ressentir les émotions des sportifs, telles que la détermination, la fatigue ou la joie. Le teaser des Jeux Olympiques met ainsi pleinement en valeur les particularités physiques des athlètes, notamment à travers des plans en contre-plongée utilisés non pas pour suggérer le danger, mais pour affirmer leur puissance et légitimer leur place au sein de cet événement.

Ces productions montrent comment l’audiovisuel a évolué et a permis à travers le cadrage, la lumière et l’ambiance sonore, de voir le handicap et les traumatismes avec un regard neuf, qui comprend davantage les différences de chacun et ainsi rendre des sujets moins tabous.

ANNEXE N°5

Vidéo de lancement Esper Hand

La vidéo de lancement pour la prothèse **Esper Hand 2 (annexe 4)** est marquante car elle montre l’objet dans diverses situations quotidiennes (sport, travail, tâche ménagère). Ces **choix visuels** mettent en avant à la fois la prouesse **technologique** et l’aspect **esthétique** en valorisant avec des gros plans: son design, ses matériaux et sa mécanique.

Le design de l’objet est mis en valeur grâce à l’utilisation de contraste, avec une lumière brute ou douce qui dessine les courbes, le volumes . Ce qui permet au spectateur d’identifier la prothèse comme un objet de valeur, qui est précieux, qui n’a rien de tabou.

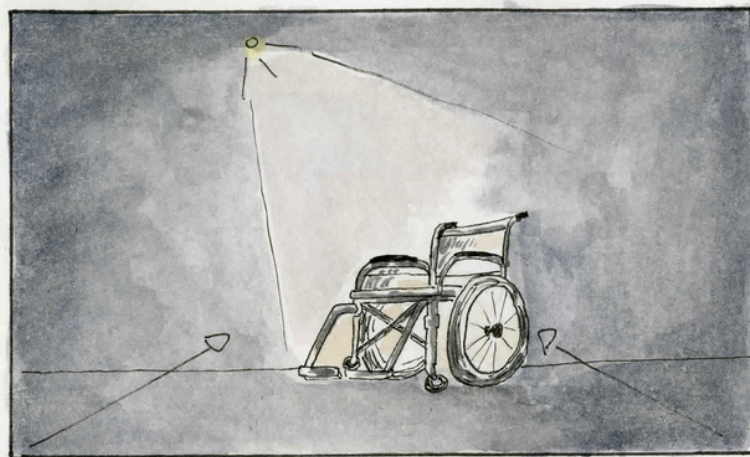


Extrait vidéo de lancement Esper Hand 2, youtube

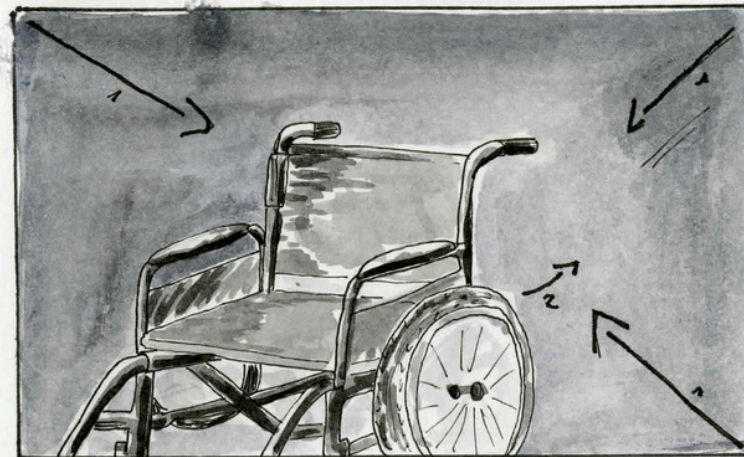


Extrait vidéo de lancement Esper Hand 2, youtube

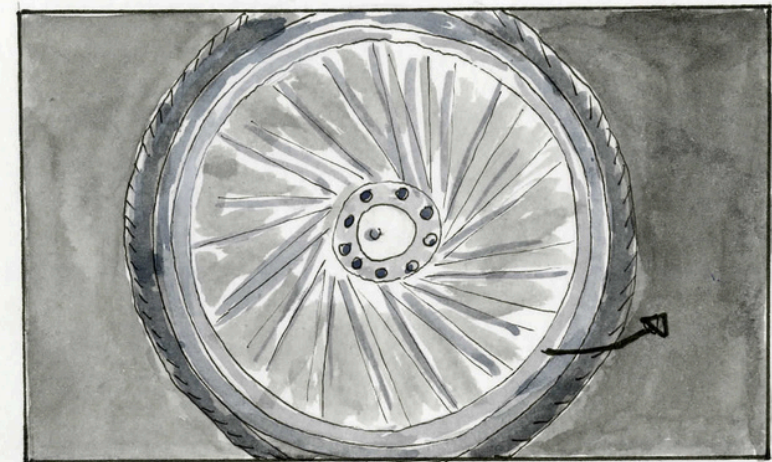
Influer sur la perception du spectateur Story board



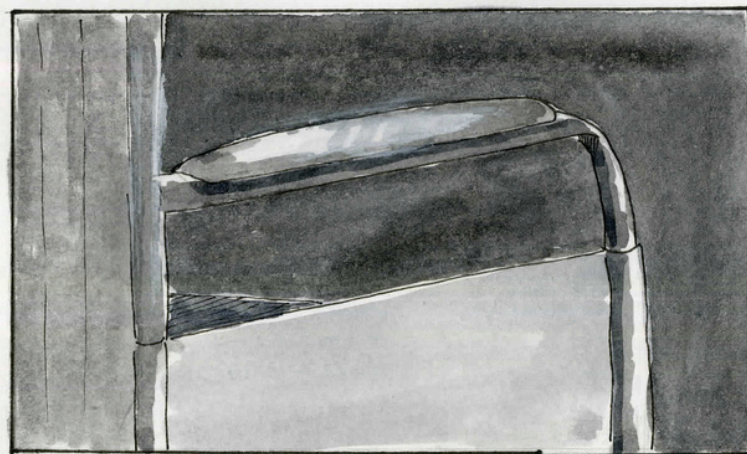
Séquence 1 - intérieur studio
Traveling avant sur le fauteuil roulant
Contre plongée + lumière modelisante



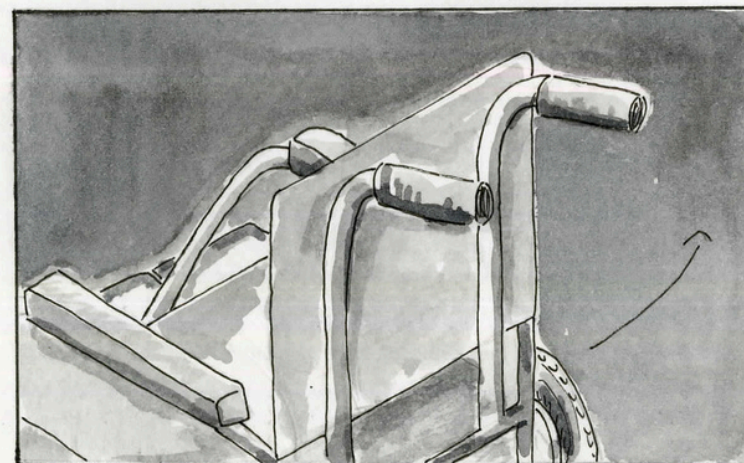
Zoom rapide sur le fauteuil
transition, léger travelling.



Gros plan sur la roue, reflets
léger travelling
cut



Gros plan sur l'accoudoir
Focus matière (cuir) et reflets.
Plan fixe



Plan moyen en plongée sur le
dos du fauteuil roulant.
léger travelling



Séquence 2 - intérieur studio
Plan large - contre plongée
travelling arrière
le sujet pivote face à la caméra
lumière modelisante.

2 EXPLIQUER LE TABOU



**LA NARRATION ET LA SCÉNARISATION COMME OUTIL DE
LÉGITIMATION ET DE COMPRÉHENSION**

A. LE STORYTELLING
DÉFINITION, FONCTIONNEMENT ET IMPACT ÉMOTIONNEL

Selon **Le Robert** ¹, le storytelling est une technique de communication qui est *“utilisée en politique, en marketing ou en management, qui consiste à raconter une histoire pour promouvoir une idée, un produit ou une marque. Son but est d'attirer l'attention, séduire et convaincre, en suscitant l'empathie.”*

À l'ère numérique, le storytelling permet autant d'informer que de sensibiliser. Sur YouTube par exemple, les récits et les témoignages jouent un rôle majeur dans la compréhension des enjeux de santé mentale. Selon **Zoé Nuel**, chercheuse en sociologie, *“70 % des jeunes déclarent mieux saisir les troubles psychologiques grâce à ces vidéos. Le récit contribue donc à réduire les tabous.”* ²

Sa force repose sur plusieurs leviers : créer des images mentales, susciter l'empathie, amplifier un message ou assumer une position tranchée pour capter l'attention.

Ces mécanismes, largement utilisés par les créateurs de contenu, servent aujourd'hui autant à divertir qu'à prévenir.

Le chirurgien gynécologique **Olivier Marpeau**, simplifie le jargon médical du corps en mêlant **pédagogie et empathie**. Dans une interview du média **LEGEND** il explique faire cela pour *“apporter une vraie information, accessible et solide”*.

Il permet à beaucoup de mieux se comprendre et de se sentir considéré en abordant des sujets évités tel que le suicide du au postpartum par exemple.

Le développement des podcasts prolonge cette dynamique : maintenir l'attention de l'auditeur exige une maîtrise du récit, preuve que raconter une histoire n'est jamais anodin et constitue un vecteur puissant de compréhension et de légitimation.

B. SENSIBILISER GRÂCE AU RÉCIT
HUMANISER ET LÉGITIMER LES SUJETS DIFFICILES

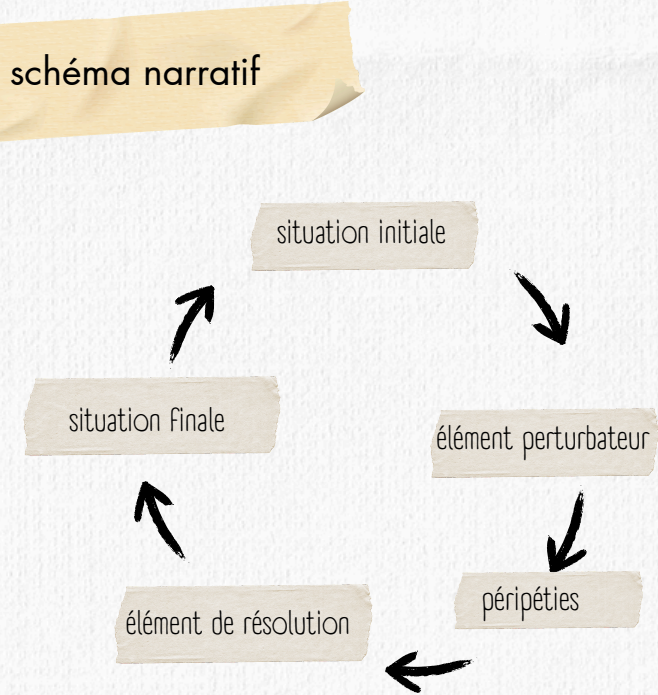
Le récit de **Liv**, dans son podcast sur l'affaire **Chiyo Aizawa** (**annexe 1**) et le témoignage de **Inès** sur la chaîne **Bound** *“Sa maladie de peau lui gâche la vie”* (**annexe 1**), s'ouvre sur un passage choc, un *Hook narratif*, qui plonge directement l'audience au cœur d'une scène marquante : *“Une femme entre dans un magasin les yeux mouillés, et déclare avoir étranglé son père”*.

Ce procédé capte immédiatement l'attention en suscitant la curiosité, c'est pourquoi il très répandu sur les plateformes.

Pour créer de l'**empathie** et **maintenir l'attention** de son audience, Liv adapte la **tonalité** et le **rythme** de sa voix au court du récit. Ses phrases deviennent de plus en plus courtes et son ton plus grave lorsqu'elle aborde un passage tendu. À l'inverse, Inès adopte un rythme plus **monotone**, ce qui peut parfois perdre l'auditeur.

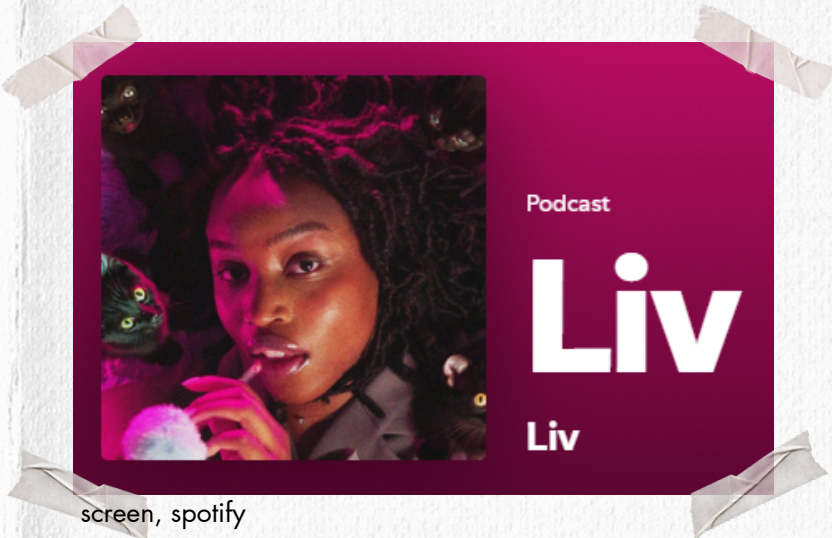
Cependant, le fait de témoigner ajoute une autre forme de valeur: son récit paraît plus **authentique** car il est **spontané**. C'est elle, en tant que patiente, qui prend la parole et s'affirme à travers son histoire.

L'**ambiance sonore** joue également un rôle important dans l'**immersion**. Liv incorpore de nombreux effets sonores pour **renforcer l'impact** émotionnel de l'histoire, notamment lors de l'annonce d'un élément perturbateur, d'une montée en **tension**, ou d'une **libération**. Là où le témoignage d'Inès n'ajoute aucun bruit: la voix **brute** est conservée pour préserver l'authenticité du message. Ces approches permettent de **valoriser** le vécu d'une victime, ou d'expliquer une maladie incurable sans détour. Cela créer un espace de parole qui sensibilise le public en suscitant l'empathie.



¹ Livre Le Robert, France, Editis, Web, 1951

² Zoé Nuel, Mémoire La participation des influenceurs digitaux aux processus de démocratisation de la santé mentale et de communication autour des soins thérapeutiques chez les jeunes Français: étude de cas des contenus francophones de la plateforme numérique YouTube, 2020 pp.35-52



³ Liv, créatrice de contenus audiovisuels



EXPÉRIMENTATIONS N°5

Script:

Les violences médicales

En tant que patiente, sache que tu as des droits.

Les violences sexuelles médicales existent, même si elles sont presque systématiquement passées sous silence.

Souvent à cause de la minimisation des faits, de l'ignorance de nos droits, et du rapport de supériorité que l'on s'impose mentalement entre nous, patient-es, et le corps médical.

Comme si faire huit ou dix années d'études suffisait à nous faire taire.

Or, il est important de rappeler

que chaque professionnel-le de santé signe ce que l'on appelle le Code de déontologie.

C'est une obligation.

Et ce code permet à l'Ordre des médecins d'infliger des sanctions en cas de transgression.

Pour te donner une idée de l'ampleur du phénomène, une enquête initiée par l'association *Le Mouvement* a révélé qu'en 2016,

3,4 % des plaintes déposées auprès des instances disciplinaires de l'Ordre des médecins

concernaient des agressions sexuelles ou des viols commis par des médecins.

Mais il faut le rappeler clairement :

Le consentement est primordial.

Tu as toujours le droit de dire non.

Même à un-e médecin.

Beaucoup de personnes ne se posent pas la question, et c'est compréhensible.

Quand on se rend dans un lieu où l'on est censé-e être en sécurité, on ne s'attend pas à devoir se protéger. (...)

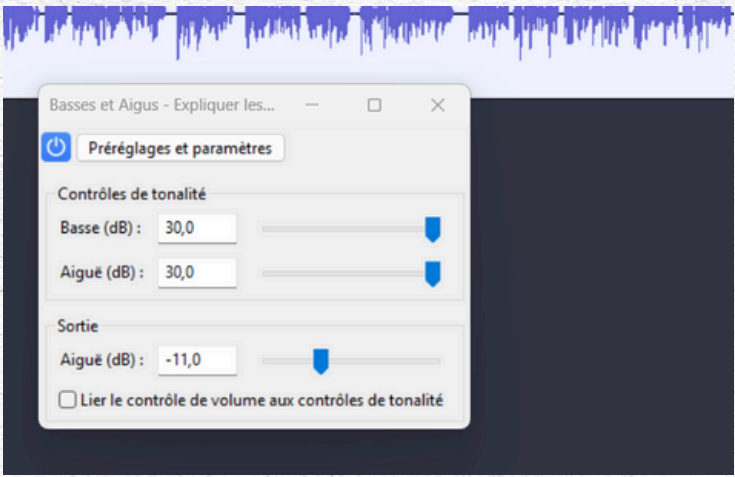


Cette expérimentation s'appuie sur les notions de rythme, de tension et d'intonation, précédemment analysées dans mes références.

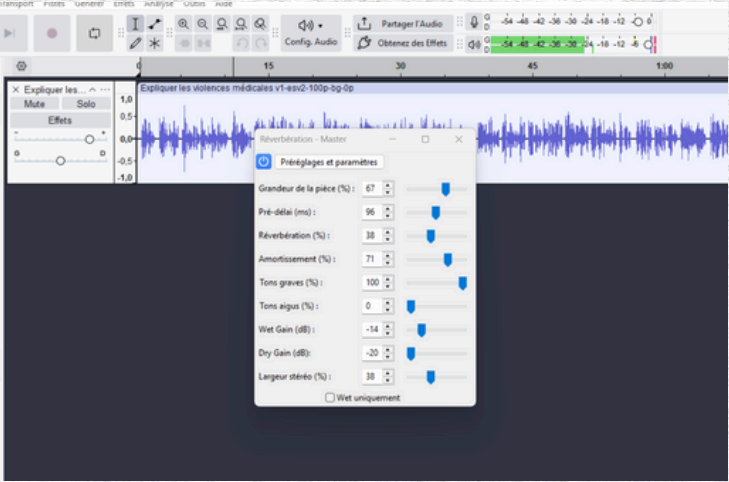
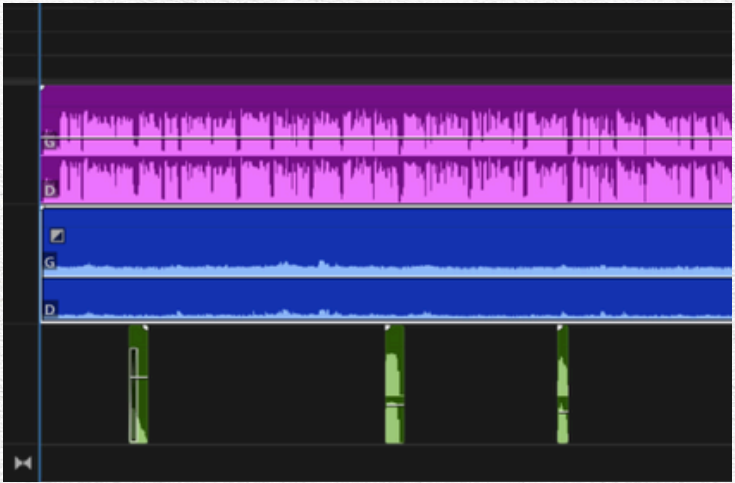
Dans un premier temps, j'ai étudié les violences médicales, notamment à partir des ressources du site du **Conseil national de l'Ordre des Médecins** ainsi que de celui de l'**Observatoire Féministe des Violences Médicales**. À partir de ces recherches, j'ai synthétisé les informations afin d'écrire un script clair.

J'ai ensuite enregistré plusieurs voix off à partir de ce même texte, en modifiant l'intonation de ma voix. Dans la première version j'adopte une **intonation** douce et calme, davantage orientée vers un objectif **pédagogique**. Dans la seconde je prends une intonation plus marquée et un rythme plus rapide.

Mon objectif était d'observer l'effet de ces **variations** sur l'audience. À mon sens, une intonation plus appuyée tend à interpeller directement l'auditeur, tandis qu'une version plus douce et factuelle lui laisse faire sa propre opinion.



Dans la continuité de cette expérimentation, j'ai tenté de modifier ma voix en ajoutant des fréquences grave ainsi qu'un effet de réverbération (écho) à l'aide du logiciel DaVinci Resolve dans l'objectif d'accentuer la gravité du propos.



[Lien audio 1 : cliquer ici](#)

[Lien audio 2 : cliquer ici](#)

[Lien audio 3 : cliquer ici](#)

Enfin, j'ai ajouté quelques bruitages afin de renforcer **l'immersion sonore** : un bruit de fond léger évoquant un hall d'hôpital, quelqu'un appelant au silence: " shhh ", ainsi que des notes **graves** et **aiguës** destinées à faire monter la tension lors de l'évocation de données particulièrement marquantes, notamment celles concernant les plaintes pour violences sexuelles commises par des médecins.

C. PROLONGER ET ENRICHIR LE RÉCIT
LE STORYTELLING VISUEL

Pour rendre un récit plus **immersif**, il est possible de documenter ou de créer un décor, à l’aide de visuels qui appuient les propos de manière cohérente. Cela permet d’amplifier la compréhension du spectateur puisque la vue est le sens qui traite le plus d’information soit **83 %** contre **11 %**⁴ pour l’ouïe.

Marie Lopez⁵ dans son podcast **Heures Miroir**, utilise des animations en **motion design** pour créer des **transitions** et guider son audience dans son récit. Ces visuels associés avec son décor permettent de construire un **univers cohérent** qui encourage **l’introspection**, notamment grâce à des **couleurs** bleu nuit et une **lumière** diffuse.

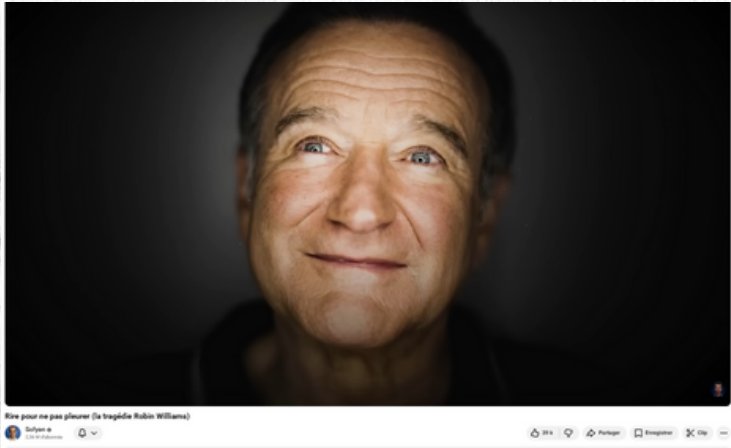


Extraits vidéo EnjoyPhoenix: J’étais accro à l’alcool (consommation excessive, anxiété, sociabilité...), youtube



⁴ données de l’article “Vos cinq sens en chiffre”, Stéphane Morneau, Urbania 2018

⁵ Marie Lopez - Enjoy Phoenix, créatrice de contenu audiovisuels



Extraits vidéo Sofyan, Rire pour ne pas pleurer (la tragédie Robin Williams), youtube



Les visuels permettent aussi et surtout de **crédibiliser** un discours, par exemple par l’usage d’images d’archive, comme dans les vidéos documentaires comme **Sofyan** ou bien les créateurs de contenu true crime comme **Mcskyz**, pour qui d’ailleurs l’esthétique plus sombre, avec des tonalité rougeâtre accentue l’ambiance mystérieuse et angoissante de ces vidéos.

Certains créateurs de contenus créent leurs propres visuels. Le youtubeur **Squeezie** fait appel à des créateurs 3D (**annexe 3**) pour illustrer les faits d’hivers qu’il conte.

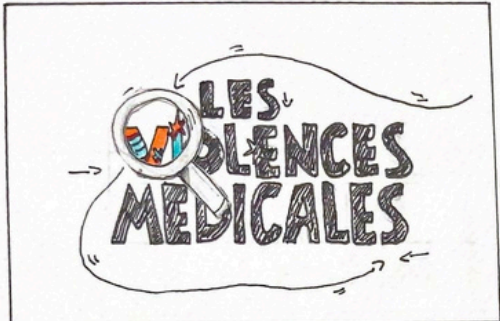


Extrait vidéo Squeezie : Tout le monde est tombé dans son piège...

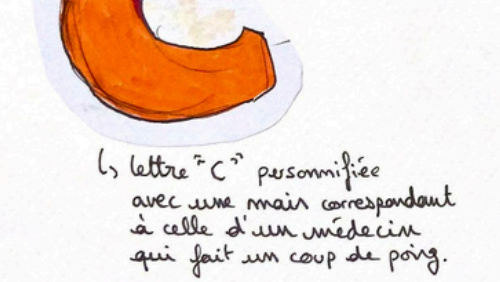
⁶ Sofyan, créateur de contenu

Schémas - Storytelling Visuel
↳ illustrer le récit / voix off sur les violences médicales

Titre - introduction V1

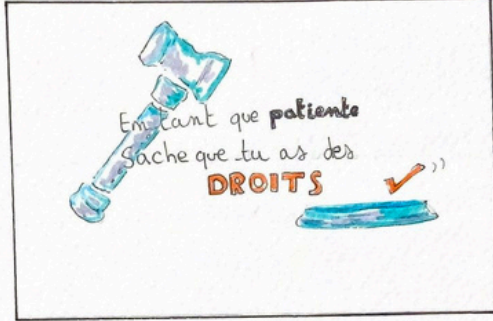


La loupe fait apparaître le texte illustré (blessé)
↳ bleu orange
↳ complémentarité
↳ + visible
↳ La loupe + masque
suscite la curiosité.



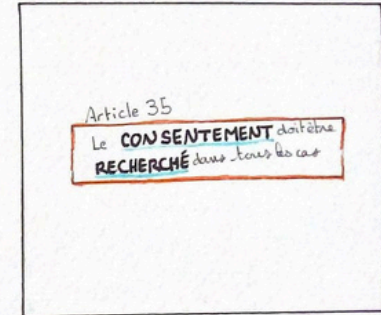
↳ lettre "C" personnalisée
avec une main correspondant
à celle d'un médecin
qui fait un coup de poing.

Résumé suite



imagier, illustrer le droit avec un marteau en
fond - contraste forte,
mots clés en gras + couleur = + impact.

Citation de données / sources



screen de l'article + logo
de l'institution ici -> Ordre des Médecins
mots clés en gras + surligné
↳ + d'impact visuel
+ légitimation

Titre - introduction V2



Contraste en
noir et jaune
+ impactant
+ visible



Lien vidéo: <https://youtu.be/mXh2IS93d0o>

Dans cette expérimentation, j'ai prolongé mon récit en l'accompagnant d'un **storytelling visuel**, en illustrant mes propos par le texte et en associant la **signification des couleurs**, analysés dans les précédentes productions audiovisuelles.

J'ai choisi d'utiliser la typographie **Futura** en gras, afin de maximiser la **lisibilité et l'impact** du message. Le mot **VIOLENCES** a été volontairement personnalisé pour attirer l'attention et susciter la **curiosité** du spectateur, notamment à travers l'apparition d'une loupe révélant différents pictogrammes: blessures, boursoufflures, bandages. Cela permet aussi d'aborder ce sujet de façon plus **douce** sans choquer.

J'ai utilisé des couleurs **complémentaires**: Le orange évoque l'**alerte et le danger**, et permet de mettre en évidence la notion de **violences**, tandis que le bleu fait référence au **corps médical** et aux **institutions**, apportant un cadre neutre et institutionnel.

L'animation de ces éléments visuels accompagne le récit sonore afin de capter l'**attention** du spectateur et de soutenir la **compréhension** du message

EXPÉRIMENTATION N°7



J'ai ensuite exploré une autre **combinaison** de couleurs complémentaires : le noir, le jaune et le blanc. Le jaune et le noir est le contraste **le plus visible**. Je l'ai utilisé pour **maximiser l'impact** et la **lisibilité** du message. Cette palette plus réduite permet une **lecture immédiate**, en orientant l'attention du spectateur principalement vers le contenu du message.

Ce visuel est plus **neutre** ce qui limite l'interprétation émotionnelle liée à la couleur, au profit d'une compréhension claire et **directe** de l'information. A mon sens cela favorise la **concentration**.

LES
VIOLENCES
MEDICALES

Lien Vidéo: <https://youtu.be/rihmBhQ8ngQ>

ANNEXE N°1

ANALYSE CROISÉE PODCAST LIV: L'AFFAIRE D'INCESRE LA PLUS CONTROVERSÉE DU JAPON ET LE TÉMOIGNAGE DE INÈS SUR LA CHAÎNE YOUTUBE BOUND

Le récit de Liv, dans son podcast vidéo sur l'Affaire Chyio Aizawa inceste" et Le témoignage de Inès sur la chaîne Bound "sa maladie de peau lui gache la vie" commencent par une ouverture choc, un hook narratif, qui décrit le cœur d'une scène dramatique ou non: "Une femme entre dans un magasin les yeux mouillés, et déclare avoir étranglé son père" cela permet de capter directement l'attention de l'audience, en suscitant la curiosité.

Elle utilise ensuite le flashback pour poser le contexte historique, une société encore très patriarcale en 1939 et familiale qui vit dans une situation précaire de la victime. Elle présente le personnage principal, Chiyo Aizawa. Ici le flashback permet aussi de créer du lien avec la protagoniste et de l'empathie. En installant le cadre culturel tel quel en insistant sur la force du patriarcat et en accentuant la tonalité mélancolique et grave de sa voix, elle crée un sentiment inéluctable qui prépare émotionnellement l'audience. Inès elle s'en sert pour expliquer sa maladie.

Il faut bien noter que la vidéo de Liv est structurée comme un documentaire, l'histoire est mise en scène et pensée pour capter l'attention tandis que le témoignage est plus brut et la structure plus personnelle.

Après avoir posé le contexte, Elles décrivent toutes deux un premier événement perturbateur, soit le début des abus sexuels du père de famille sur Chiyo, ou l'apparition des chéloïdes pour Inès. Elles décrivent des sensations, un point de vue interne pour faire ressentir la peur, le choc, la gêne. Elles révèlent progressivement comment la situation dégénère jusqu'à atteindre le point de non retour et explique ensuite comment la situation devient systémique, elle utilise la narration en spirale descendante pour faire ressentir le mal être.

Le moment du climax est aussi important dans un récit, il désigne le point culminant d'un récit. Liv fait monter la tension avec des phrases plus courtes et des actions, pour souligner l'urgence, le danger, le stress. Cela montre que le conflit central est à son point d'explosion. Pour projeter davantage l'audience dans l'histoire, elle utilise le vocabulaire du sens et des émotions pour rentrer davantage dans la tête de la jeune femme (bruit, lumière, mouvement, la peur, la colère, l'espoir, le doute). Inès suscite également l'empathie du public en annonçant de multiples tentatives pour consulter des médecins compétents.



ANNEXE N°2

ANALYSE ANIMATION 3D, VIDÉO FAITS D'HIVERS SQUEEZIE



Extraits vidéo: Tout le monde est tombé dans son piège..., youtube

Dans sa vidéo qui raconte le meurtre de Linda Brown, une jeune fille Américaine, **Squeezie** fait appel à des artistes 3D pour illustrer ses propos. Les images de synthèse permettent avant tout de **reconstituer** des événements. La 3D devient alors un outil narratif essentiel: elle donne corps à l'histoire.

Dans ce cas précis le choix visuel qui marque, c'est le fait que tous les visuels soient reconstitués dans un **camaïeux de gris** et cela pour plusieurs raisons. D'abord cela renforce l'atmosphère **dramatique** et **pesante** du récit. Cela évoque le deuil, la gravité et la froideur des faits. Le gris, situé entre le noir et le blanc, peut également être **interprété** comme une zone intermédiaire, qui traduit **l'ambiguïté morale, l'incertitude et la complexité** des affaires criminelles. Il **évite** ainsi toute esthétisation excessive de la violence.



Cela rend les visuels neutres ce qui participe à une meilleure **lisibilité**. En limitant les informations visuelles et les contrastes chromatiques, le spectateur n'est **pas surchargé cognitivement** et peut se concentrer sur l'essentiel : la narration, les émotions et la compréhension des faits.

Le **minimalisme** favorise également **l'immersion**, car il laisse une place à l'imaginaire du spectateur.

Enfin, ce choix visuel soulève un enjeu éthique important. En ne représentant pas les personnages avec des couleurs de peau réalistes ou des signes distinctifs trop précis, la 3D évite toute **interprétation biaisée, stéréotypée ou discriminante**. Les figures deviennent plus universelles, presque anonymes, ce qui **recentre** le propos sur les actes et leurs conséquences plutôt que sur l'identité des individus. La 3D permet donc de **raconter sans choquer**, tout en renforçant la crédibilité et la sobriété du récit (pas de parti pris).

Ainsi, à travers l'usage de la 3D et d'une palette chromatique volontairement limitée, Lucas Hauchard enrichit et prolonge son storytelling visuel. Ces choix esthétiques servent à la fois la **compréhension, l'immersion et la responsabilité narrative**, démontrant que l'image peut accompagner un récit sans le détourner ni le surcharger.

3 NORMALISER LE TABOU

LE MULTIMÉDIA COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE

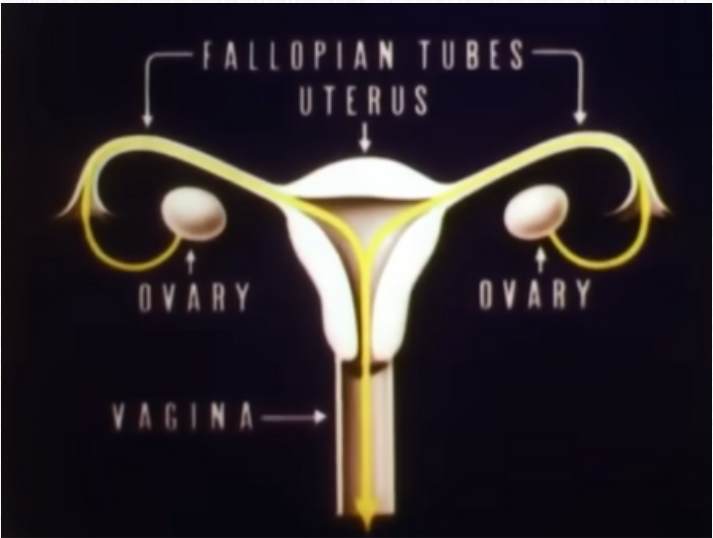


A. LE DÉVELOPPEMENT DES OUTILS NUMÉRIQUES PÉDAGOGIQUES
FACILITER ET SIMPLIFIER L'ACCÈS À L' INFORMATION

Si les outils numériques décuplent l'immersion, ils facilitent surtout la **compréhension** d'informations plus ou moins **complexes** et rendent **accessibles** des sujets **tabous** à tous les âges. Le multimédia combine **plusieurs techniques** pour communiquer, l'image et le Sound design (vidéo, stop motion, photographie, motion design, illustration, bruitages...). Cela permet une certaine créativité.

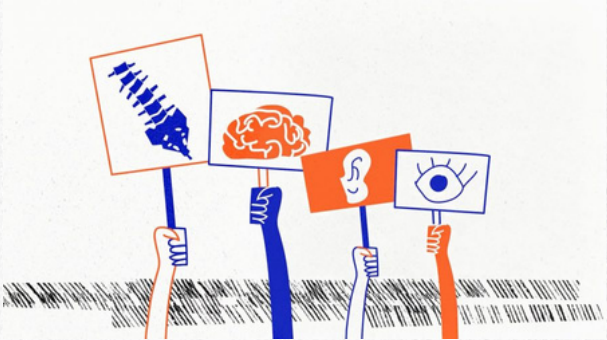
Le studio **Disney** avait d'ailleurs commencé à démocratiser cette pratique lorsqu'ils avaient collaboré avec le Ministère de la Santé pour expliquer les menstruations, encore tabou à l'époque, avec le court métrage animé **The Story of menstruation** (1946) (**annexe 1**).

Le motion design, en particulier, permet de **simplifier** les informations en animant des éléments variés (texte, illustration, formes, photos..) pour raconter ou transmettre des messages.



Extrait, The Story of Menstruation, 1946, Disney, youtube

EDF ¹ a d'ailleurs collaboré avec l'agence **Sleak** ² pour communiquer sur l'inclusion des personnes en situation de handicap au travail, en animant des éléments graphiques minimalistes de façon fluide et épurée (rebonds, transitions, transformations...) afin de clarifier leur message. (**annexe 2**)



Les milieux du sport et du divertissement s'en servent également pour **simplifier** la **compréhension** des résultats comme le **GP explorer** ³ (**annexe 3**), il s'agit de **coordonner** les éléments entre eux de façon **cohérente** pour faciliter la lisibilité des informations. Le graphisme et la typographie sont donc importants.

Ainsi, le multimédia constitue un **outil pédagogique** puissant, pour traiter de multiples sujets, **tabous ou non** et ainsi ouvrir le dialogue pour favoriser l'inclusion.

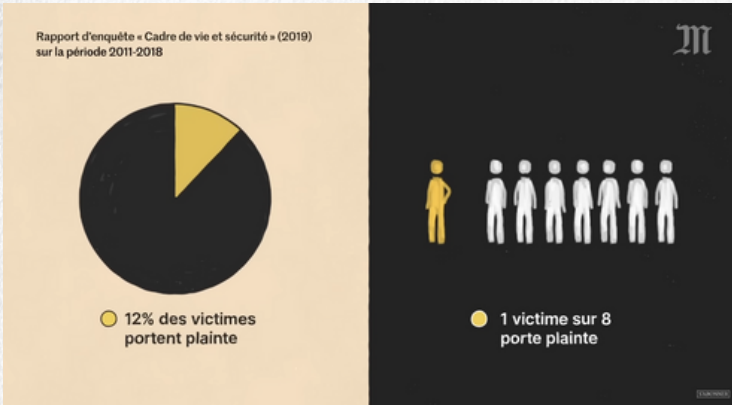


photo extraite de l'analyse du designer Remi Bocherens

B. VALORISATION ET CLARIFICATION DES INFORMATIONS
RENDRE DES INFORMATIONS COMPRÉHENSIBLES

Les vidéos: **"Viol : pourquoi le cerveau empêche certaines victimes de réagir ?"** du journal **Le Monde** (**annexe 4**) et le motion design de l'agence **Broadcast2World** ⁴ (**annexe 4**) montrent comment aborder et expliquer des sujets complexes grâce à différentes techniques multimédias.

Le Monde utilise des **illustration simples**, des couleurs neutres et un contraste marqué noire et blanc pour **faciliter la lecture**. Le rouge sert de **repère** pour illustrer la **paralysie**, ce qui évite d'avoir recours à des images crues.

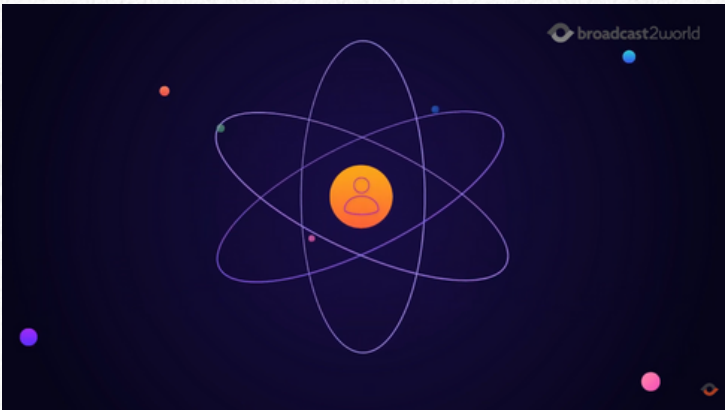


Extraits du documentaire Le Monde: Viol : pourquoi le cerveau empêche certaines victimes de réagir

De son côté, l'agence **Broadcast2World** s'appuie sur **l'animation** d'une balle orange qui sert de **fil conducteur** et **incarne symboliquement** la voix off, au fil du récit, elle se transforme pour introduire des schémas animés, des graphiques et d'autres visuels qui **clarifient** le propos.

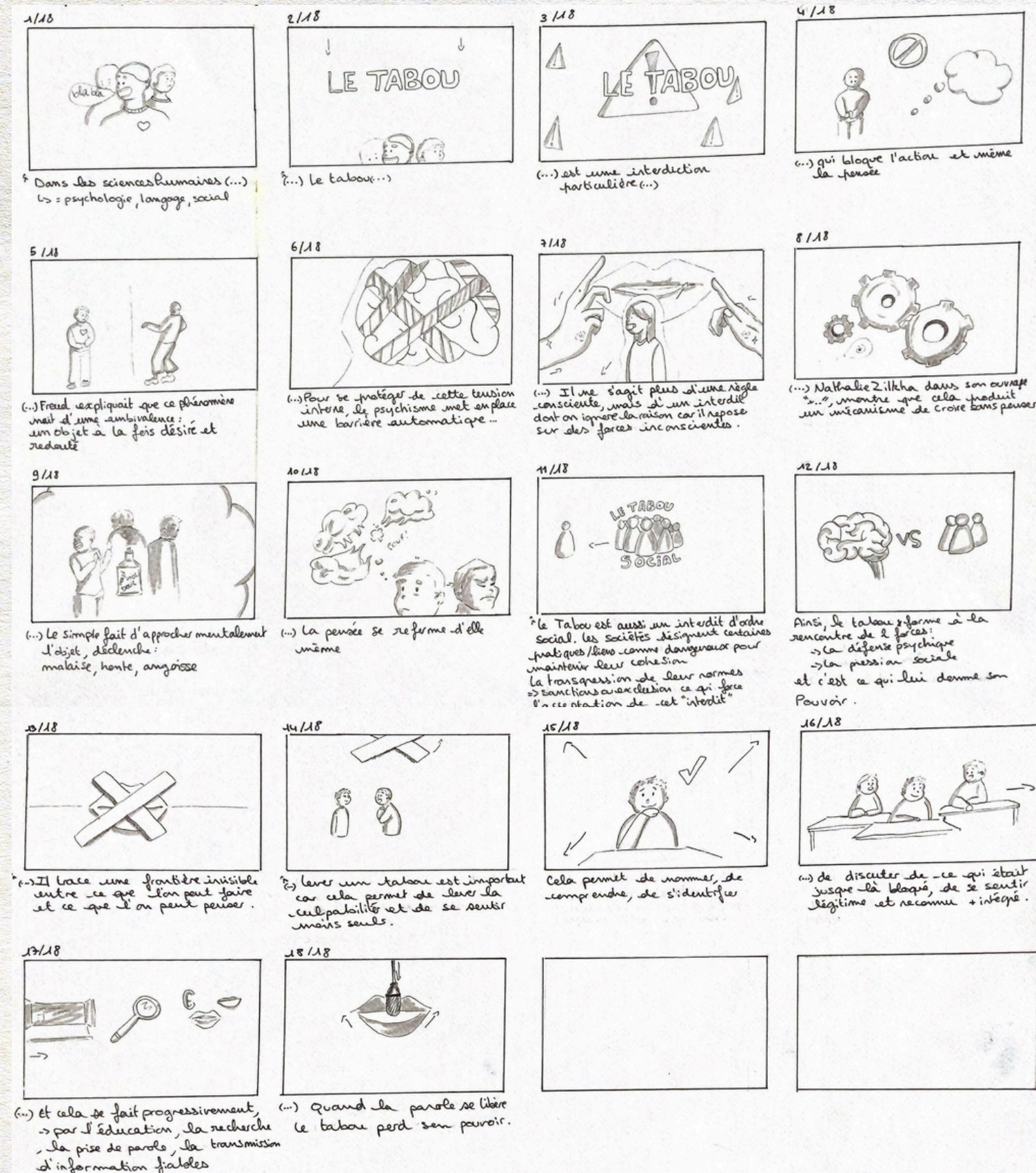
La principale différence repose sur l'usage d'images réelles : Le Monde filme des témoins et des psychologues pour renforcer l'humanité et la crédibilité du message, tandis que BUCK reste exclusivement dans l'animation pour créer une continuité et éviter toute surcharge visuelle. Mais les deux utilisent des couleurs **complémentaires**.

Même si les thèmes diffèrent, les deux productions montrent comment l'élaboration de visuels permettent de **simplifier**, de **sensibiliser** et de rendre accessible des sujets complexes.



Extraits du motion design de Broadcast2world pour MC Icodes Infinity

¹ Électricité De France
² Sleak, studio français de création audiovisuelle
³ GP Explorer 3: Course de F4 organisé par Squeeze, 2025
⁴ Broadcast2world, Société de production vidéo à Gurgaon, Inde



Pour expliquer la notion de **tabou**, je me suis d'abord documentée sur le sujet avant d'écrire un **script**, que j'ai ensuite enregistré en **voix off**. J'ai choisi de prolonger ce récit avec du **multimédia** (graphisme, vidéo et son).

J'ai ensuite fait un **storyboard** pour accompagner mon discours, mais surtout le **clarifier** et **valoriser** les informations. Le tabou constituant l'élément central de mon mémoire, il m'a semblé pertinent d'en expliquer le **fonctionnement** et les **mécanismes**.



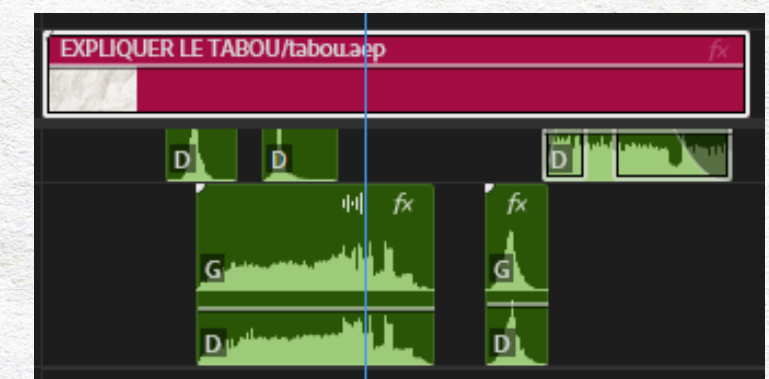
Lien Vidéo: https://youtu.be/Fglm3L_4sLk

Enfin j'ai prolongé mon expérimentation en **animant** le début de mon storyboard. Ce **motion design** reprend donc les notions de contraste, de **rythme** et de **hiérarchie** entre les éléments graphique, pour **clarifier** et **valoriser** au maximum le fonctionnement du tabou.

J'ai finalisé le rendu en incorporant des **bruitages** pour que chaque visuels soient impactant.

Le storyboard repose donc sur l'utilisation de **symboles** et de pictogrammes **simples** et **facilement identifiables** (cerveau, personnages, panneaux de danger), afin de rendre le propos **accessible** et **compréhensible** par le plus de monde possible.

J'ai volontairement adopté un style **épuré**, dans le but de faciliter la compréhension des informations et de renforcer leur **lisibilité**. J'ai cherché à re exploiter la **hiérarchie** entre éléments graphiques, notamment avec l'échelle, la couleur et la disposition, comme je l'avais analysé dans mes références.



C. VULGARISATION ET COMPOSITION
RENDRE LE TABOU ACCESSIBLE

La **vulgarisation** est aussi un moyen d'aborder des sujets sensibles. **MTV**⁵ a réalisé une courte vidéo pour décomplexer la sensibilité : "Les hommes ne pleurent pas" (**annexe 5**) , que le journaliste **Marc Santiago**⁶ décrit comme « *un sujet qui s'étend sur des siècles et des disciplines allant de la politique, l'histoire, la sociologie et la psychologie* ».

Ici, le multimédia est utilisé pour vulgariser des informations en mixant des éléments graphiques (textures, flat design, photographie...) ⁷.

Par exemple, animer et **superposer** des larmes bleues uni sur une photo en noir et blanc illustre parfaitement ce thème, peu abordé depuis des décennies. Le créateur joue également avec **l'échelle** : le sujet principal occupe davantage **d'espace** que les éléments secondaires, ce qui permet d'identifier rapidement l'enjeu du message.



Extrait Men don't cry, MTV, 2023

⁵ MTV: chaîne de télévision américaine

⁶ Marc Santiago, journaliste américain et designer pour l'agence audiovisuelle Broadcast2world



Le film d'animation **Le Loup**⁷ de **Mai Lan Chapiro**⁸ (**annexe 6**) , un projet de **prévention** sur les violences sexuelles destiné aux enfants, **vulgarise** aussi son propos : l'agresseur est **métamorphosé** en loup inspiré des contes, avec des traits **brutes, déformés** et une ombre géante pour **intensifier** l'image du prédateur. L'animation accompagne le récit et optimise l'impacte pédagogique et préventif. Les pierres précieuses illustrent la voix off qui explique que nos corps sont "précieux".



Le court-métrage **NON**⁹ sur la pédo-criminalité de **Camille Bardeau**¹⁰ (**annexe 7**), reprend également ces codes pour **expliquer** la **manipulation** et la détresse de l'agresseur sur la victime, notamment à travers des animations d'ombres qui se **métamorphosent** en ombre abstraites et monstrueuses.

La **couleur** est aussi utilisé pour accentuer les **émotions** violentes comme le rouge pour colère, dégoût, peur. Les contour noirs reflète l'état mental fragile de la victime, cela transmet une **sensation oppressante**. Le blanc quant à lui reflète la liberté, l'émancipation.



Extraits court métrage, NON, Camille Bardeau, 2024, youtube

⁷ Film d'animation, Le Loup, Mai Lan Chapiro, 2021

⁸ Mai Lan Chapiro, artiste et réalisatrice

⁹ Court métrage animé, NON, Camille Bardeau, école ECV, 2024

¹⁰ Camille Bardeau, ancienne étudiante en animation 2D à l'ECV

EXPÉRIMENTATION N°9

Ces deux expérimentations ont pour objectif de vulgariser un fait encore largement tabou : les violences médicales ainsi que la notion de consentement dans le milieu médical. Le but étant de sensibiliser le grand public.



Lien animation: https://youtu.be/_ABCdRNLEcA

Cette illustration animée vise à adapter et à représenter différentes formes de violences, notamment les discriminations sexistes, validistes et racistes. Ici j'ai choisi de représenter le médecin avec des traits **bruts** et **déformés**, volontairement **disproportionnés** par rapport aux victimes. Le but étant de créer de l'empathie et permettre à certains de s'identifier.

Cette mise en scène symbolise le sentiment d'**insignifiance** que l'on peut ressentir face au corps médical, mais aussi la **peur** et le fait que les victimes sont très souvent renvoyées au silence. L'avis médical y est représenté comme dominant, primant sur celui du patient lui-même.



Lien animation: <https://youtu.be/mVWzG4yioXE>

Cette illustration a pour but de rappeler que chaque professionnel de santé doit systématiquement demander le **consentement** du patient, avant, pendant et après une consultation. Les traits et les couleurs y sont plus doux, afin de créer un visuel plus **rassurant**.

Je me suis particulièrement concentrée sur la lisibilité et la visibilité des mots « Oui » et « Non », afin de maximiser l'impact visuel et de réaffirmer l'importance du choix et de la parole du patient.

EXPÉRIMENTATION N°10

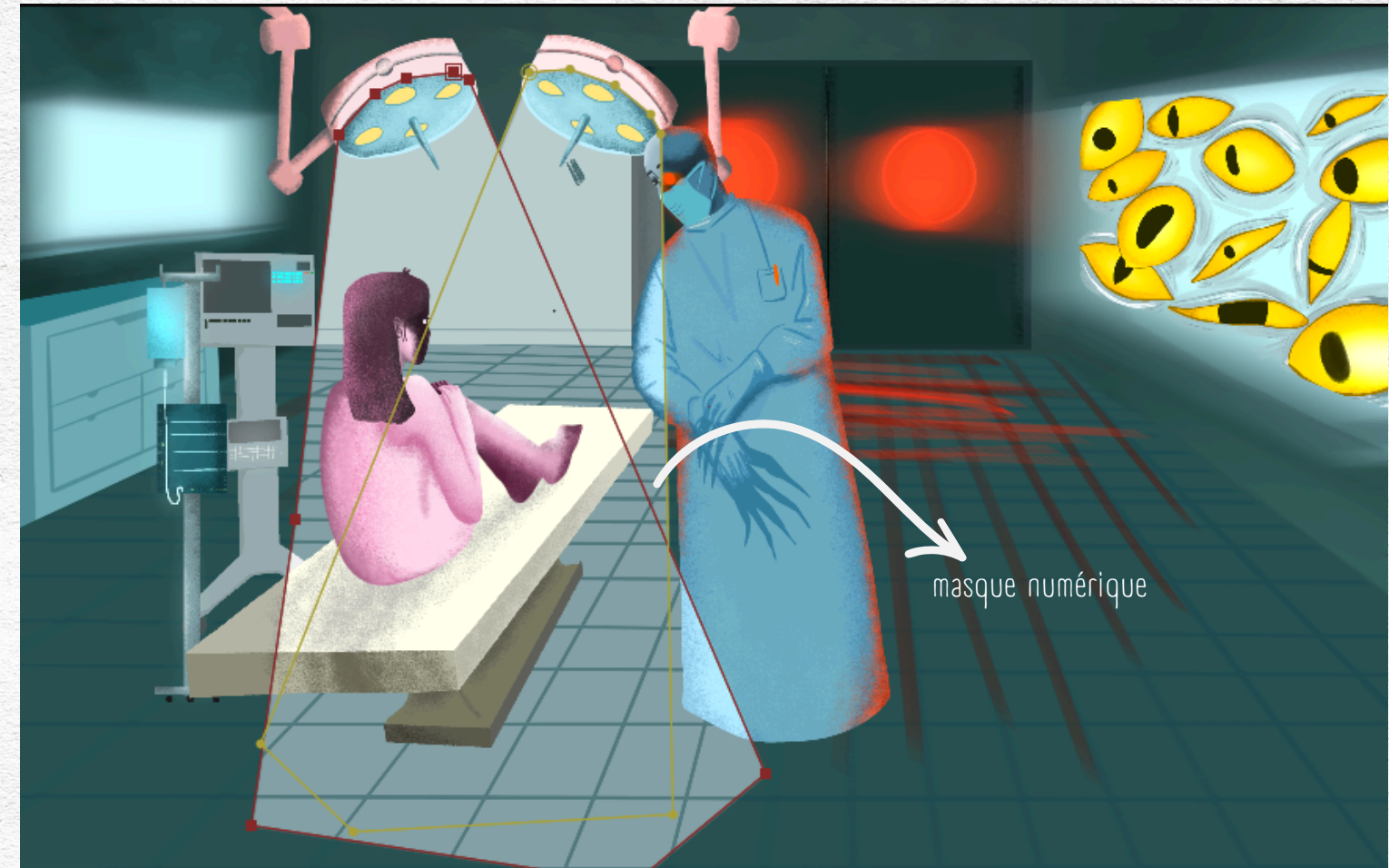
Cette expérimentation vise à exploiter le multimédia comme outil de **sensibilisation aux violences médicales**, et plus particulièrement aux **agressions sexuelles commises dans le cadre médical** pour interpeler les professionnels de santé ainsi que les patients sur ce sujet.

J'ai mobilisé les notions de **métamorphose**, de **composition** et de **vulgarisation** à travers la réalisation de deux illustrations qui se **superposent**. Cela représente l'agression, la face cachée de l'agresseur, mais également le **manque d'intimité** pouvant exister dans les hôpitaux. La présence de la fenêtre et des yeux jaunes, comparables à ceux d'**animaux**, accentuent la sensation de **déshumanisation** vécue par les victimes.

Le visage noir de la jeune fille traduit quant à lui un état de **malaise**, de **sidération** et de **paralysie**, fréquemment rapporté par les victimes lors de situations de violence sexuelle.

La couleur du décor joue également un **rôle narratif** important. La salle, initialement représentée dans des tons bleu clair, évoque le caractère rassurant et normé d'un espace de soin. Mais brusquement, ces couleurs basculent vers des tons gris et rougeâtres, pour renforcer l'**atmosphère angoissante et oppressante** de la scène.

La représentation de la victime en **rose** vise à signifier son **innocence et sa vulnérabilité**. Lorsque l'on superpose les deux illustrations, la jeune fille vire au **violet**, traduisant une sensation de **déconnexion** et de **dissociation**.



Lien vidéo: <https://youtu.be/KXxAcy3ncUQ>

Le **masque** laisse également apparaître des traces d'ADN de l'agresseur, qui prend alors des allures de monstre, voire de **prédateur**, pour renforcer la dimension menaçante de la figure médicale.

Enfin, le flou directionnel appliqué aux fenêtres retranscrit une sensation de lenteur et de **déconnexion psychique** par rapport au réel, correspondant à un mécanisme de défense du cerveau face au danger.

Pour finaliser le rendu, j'ai rajouté plusieurs bruitages pour rendre le visuel plus **impactant** et retranscrire la **sensation de mal être**.

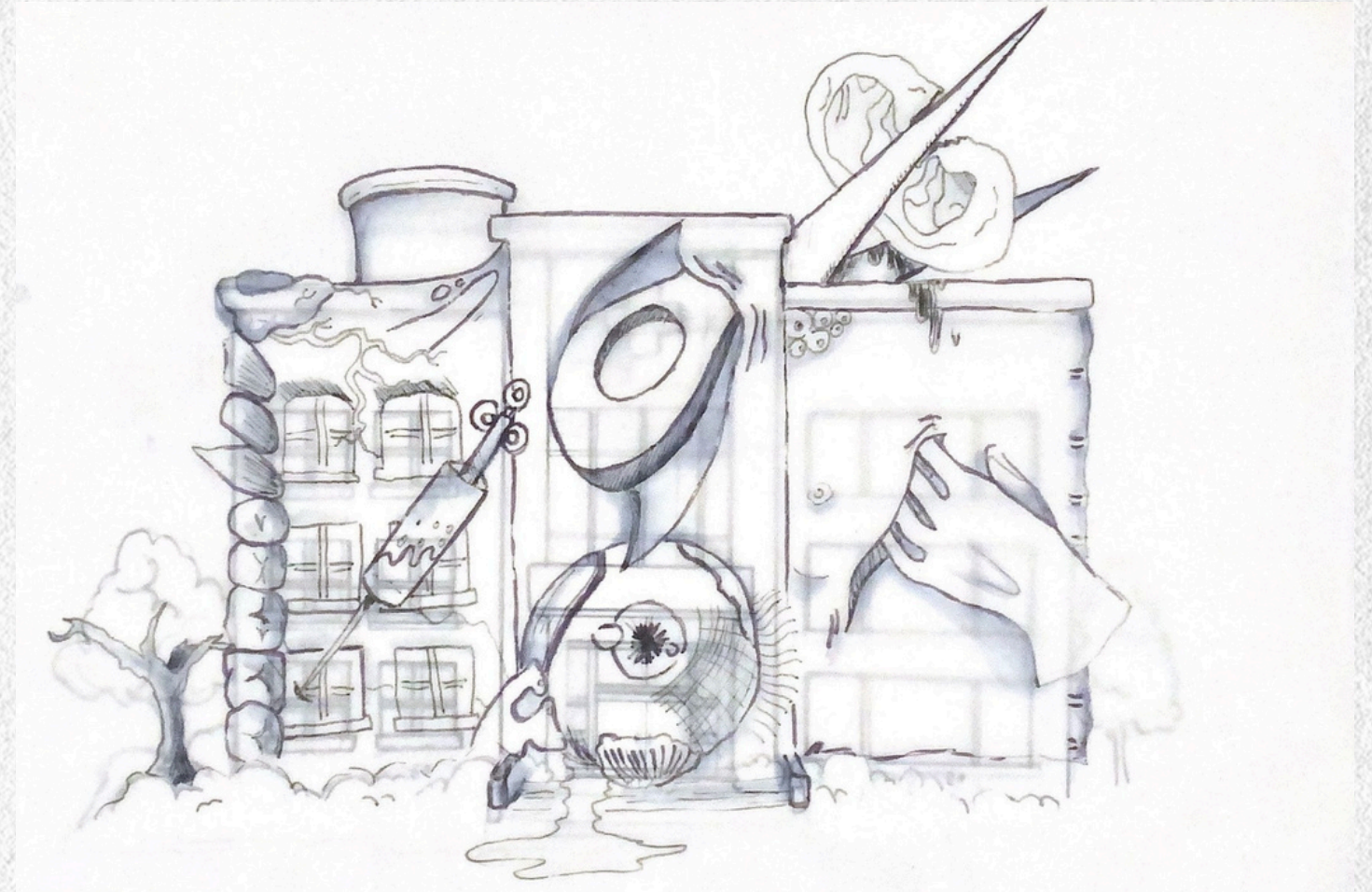


EXPÉRIMENTATION N°11



Dans cette dernière expérimentation j'ai **vulgarisé** la **peur de l'hôpital** pour **sensibiliser** le grand public. Je réexplore ici la notion de **métamorphose** en représentant un hôpital qui **mute** progressivement en un bâtiment vivant, presque **organique**. Cette transformation vise à matérialiser les angoisses que peuvent susciter les lieux de soins.

Plusieurs éléments anatomiques et objets médicaux viennent s'**intégrer** à l'architecture du bâtiment. Ils font référence à des peurs plus ou moins communes associées à l'hôpital, telles que les injections, le toucher imposé, le regard et le jugement, l'atteinte à l'intimité, ou encore le sentiment de ne pas être écouté ou pris en **considération**.



L'**hybridation** entre architecture et corps humain, transforme l'hôpital en une entité inquiétante, qui reflète les appréhensions projetées par les patients.

L'objectif final aurait été de le numériser et de l'animer.

ANNEXE 1

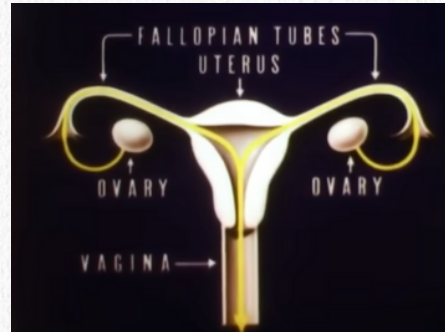
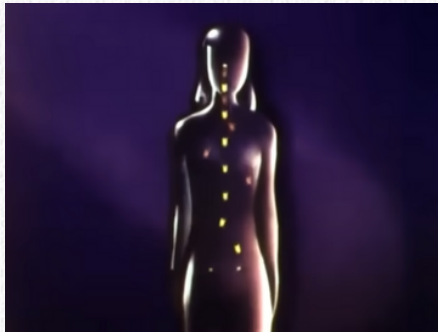
THE STORY OF MENSTRUATION, DISNEY 1946

"The Story of Menstruation" est assurément le sujet le plus délicat jamais traité par Disney au regard de sa réputation résolument policée, surtout dans la société des années 50. "Même les cartoons de propagande produits par le studio durant les années de guerre n'ont jamais abordé de questions aussi crues." Cite le critique **Franck Armand-Zuniga** sur le site de la chronique Disney.

Le thème du court métrage aborde le **fonctionnement du cycle menstruel**, de façon encore pudique pour l'époque des années 40. En effet l'analyse est menée d'un plan strictement **technique**, et évidemment jamais sexuel, la fonction de reproduction est d'ailleurs à peine abordée. Tout juste l'idée d'ovule fertilisé est-elle évoquée, habilement expédiée après le rôle des hormones ou le cycle menstruel. Pour se faire Walt Disney et l'animateur Harvey Toombs animent des schéma et des personnages féminins.

Le court métrage animé affiche ainsi une pudeur quasi clinique correspondant à la philosophie de l'époque. Il est d'ailleurs curieux que ce cartoon ait finalement vu le jour, compte tenu de l'étau moral emprisonnant alors de la société américaine, et plus encore même du caractère rigoriste de Walt Disney en personne.

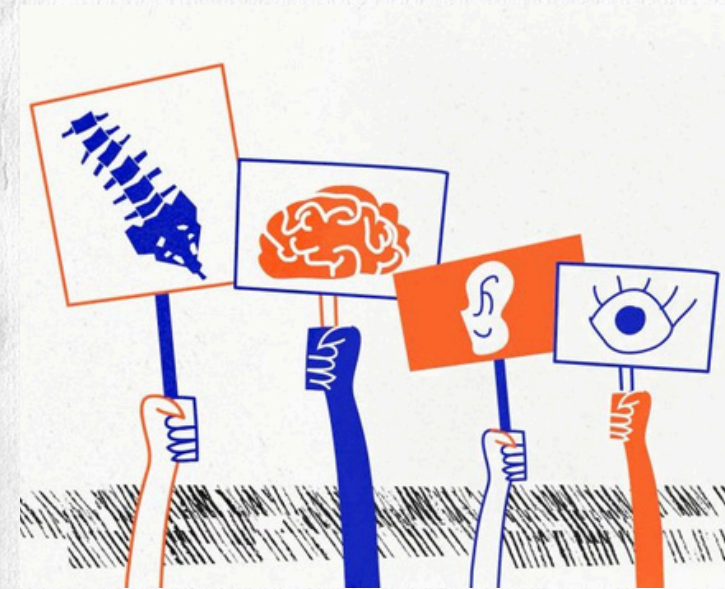
Pourtant, la commande faite par l'International Cello-Cotton Company à des fins publicitaires pour les produits Kotex, a fini par être diffusée dans de nombreux établissements scolaires, le cartoon a été vu par toute une génération de jeunes femmes curieuses de mieux connaître leur métabolisme. Même si la réalisation reste pudique, les informations sont claires et elle a permis de **commencer à aborder et déconstruire ce sujet**.



Extrait, The Story of Menstruation, 1946, Disney, youtube

ANNEXE 2

EDF & AGENCE SLEAK: MISSION HANDUCAP, MOTION DESIGN



ExtraitS, Mission Handicap, Agence Sleak et EDF, 2021

Ce motion design, commandité par **EDF**, vise à **sensibiliser à l'emploi inclusif** des personnes en situation de **handicap**. Il présente de manière **synthétique et ludique** la mission ainsi que ses enjeux.

Pour expliquer l'importance de faire connaître ses difficultés et de comprendre comment obtenir la reconnaissance de travailleur handicapé, les réalisateurs ont conçu une **direction artistique** fondée sur des **formes géométriques simples et abstraites**. Celle-ci repose principalement sur les codes couleurs du commanditaire: bleu, orange et blanc, directement **associés à l'identité visuelle d'EDF**.



Pour **fluidifier** la vidéo, les éléments graphiques **fusionnent** entre eux, créant des **transitions** qui **dynamisent** le récit. Les formes sont continuellement en **mouvement**, ce qui permet de maintenir l'attention du spectateur. Leur **simplicité** contribue également à **optimiser la compréhension du message**. La **typographie**, créée pour le projet, apparaît en lettres capitales afin **d'accentuer l'impact** de l'information. Le choix du bleu sur fond blanc renforce encore cette **lisibilité**.

Enfin, une bande sonore et une voix off douce **accompagnent** l'animation, ajoutant une dimension supplémentaire destinée à capter davantage l'attention. Les bruitages, tels que des sons évoquant le papier, **stimulent nos sens et notre imagination** ce qui rend l'ensemble vivant.

ANNEXE 3

LE GP EXPLORER, DESIGN THE LAST RACE 2025

Par rapport aux précédentes éditions, le GP Explorer 3 prend une nouvelle forme italique qui retranscrit davantage le dynamisme de l'événement. Le motion design appuie également cette sensation avec une animation d'échelle pour accentuer l'impression de la vitesse. Il sert aussi et surtout à rendre l'animation plus lisible sans la surcharger, grâce à des animations qui fluidifient les informations.



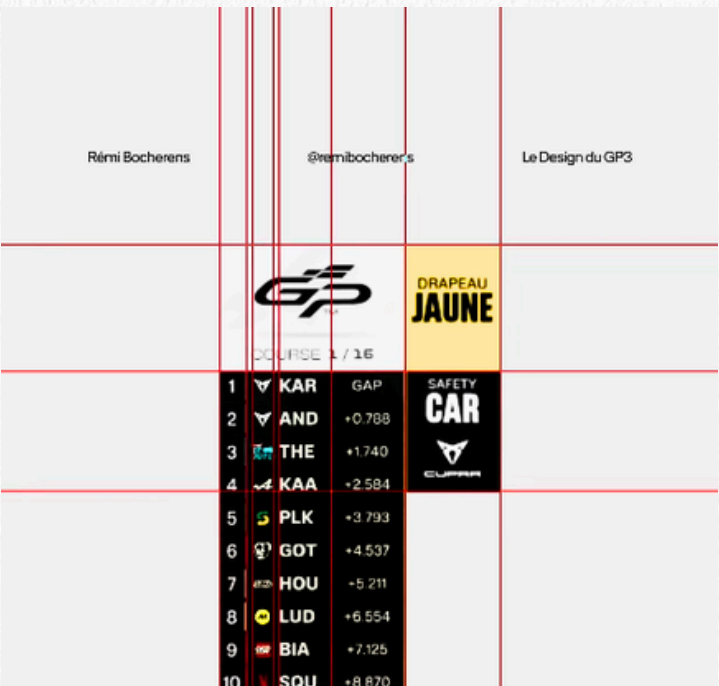
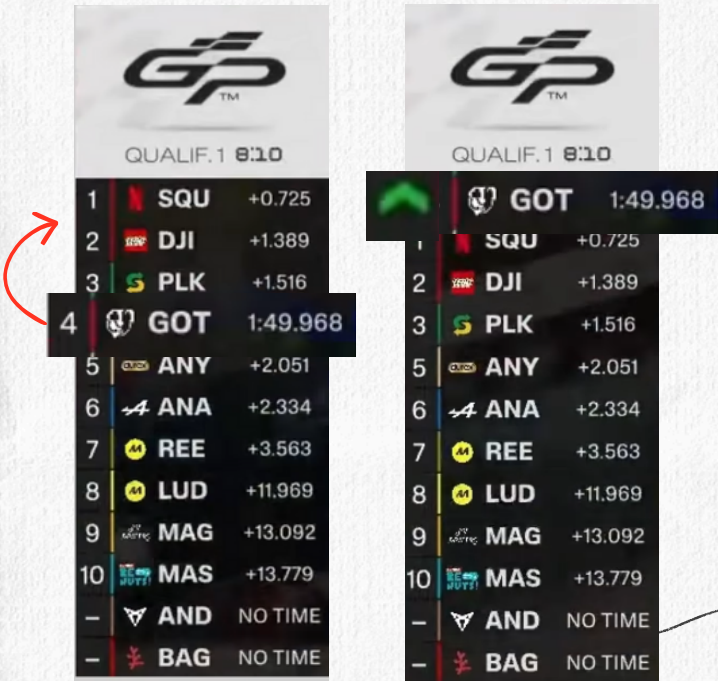
photo extraite de l'analyse du designer Remi Bocherens

Le choix typographique est important pour maximiser la lisibilité des résultats et autres annonces au cours de la course. Ici c'est la "latérale" en version compressée qui a été choisie. elle permet de maximiser l'impact visuel sur une seule ligne.

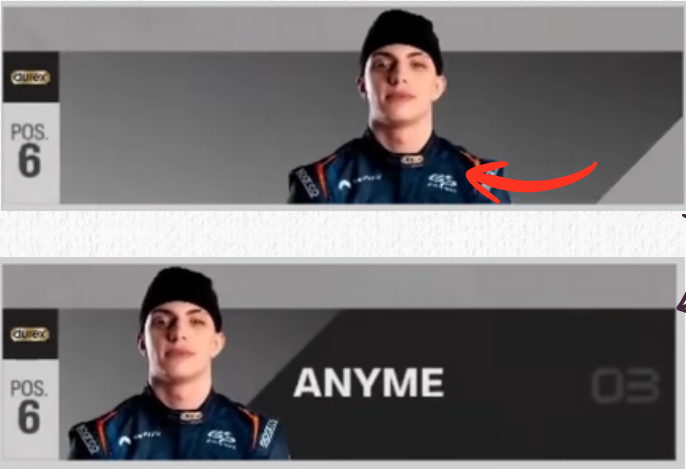
Elle est couplé à la typographie "Blutter" qui se rapproche des codes de la course avec des angles nets, qui rappelle aussi la mécanique et les coupures avec l'animation des éléments graphiques et le reste de la direction artistique.



L'habillage repose sur des grilles ou chaque élément est animé avec précision et clarté, facile à lire de loin. Les animations sont là pour renforcer la compréhension des résultats. Toute la direction artistique est centrée sur le rythme, du classement au transition. Charte pensée pour lisible, dynamique et immersive.



Les éléments sont classés dans plusieurs grilles, et sont animés dans celles qui leurs sont attribués ! Cela fluidifie l'abondance d'informations.



ANNEXES N°4

Alors qu’internet semble saturé de formats courts pour répondre à une consommation fragmentée de l’attention, de nombreux créateurs de contenus s'accordent sur **l’efficacité de la maîtrise du storytelling visuel** pour **maintenir l’attention et transmettre des informations complexes**. La vidéo documentaire du Monde: “Viol : pourquoi le cerveau empêche certaines victimes de réagir”, et le motion design réalisé par l’agence **Broadcast2World** pour **MC ICodes Infinity** utilisent dans leurs productions des procédés visuels similaires pour optimiser la compréhension et l’impact émotionnel, tout en évitant de choquer.

Les deux productions reposent sur une **direction artistique uniforme**, élément clé pour garder l’attention du spectateur. Dans le documentaire du **Monde**, les illustrations reposent sur **des formes simples, des lignes épurées et des couleurs neutres**. Le rouge représente la paralysie, cela créer un **code** immédiat d’identification au traumatisme. L’utilisation du **contraste** entre le noir et blanc, rend les informations plus **lisible**, et évite la surcharge visuelle.

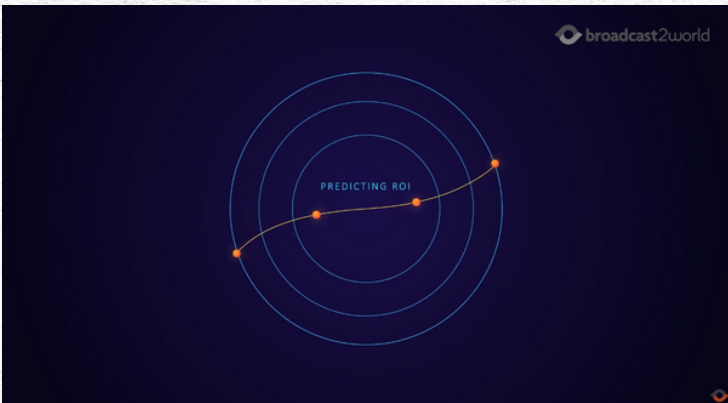
L’objectif est **d’expliquer** un phénomène **neuropsychologique douloureux** sans exposer le spectateur à des images choquantes, tout en rendant la parole des victimes **compréhensible et crédible**.



Extrait du documentaire Le Monde: Viol : pourquoi le cerveau empêche certaines victimes de réagir

Broadcast2World anime une balle orange pour **incarner la voix du narrateur** . Elle introduit diverses données et schémas. Animé sur un fond bleu cela crée **contraste harmonieux** qui **facilite la visualisation** des informations.

Le **mouvement** occupe une place centrale dans les deux productions. **Rotation, accélération, division, compression ou transformation des formes**. Ces procédés dynamisent la narration et facilitent la lecture du spectateur. Dans le motion design de Broadcast2World, la balle orange **interagit** en permanence avec d’autres éléments, en se déformant ou introduisant des données. Le jeu entre plein et vide permet de **hiérarchiser** clairement les informations compréhensibles et **intuitives**.



Extrait du motion design de Broadcast2world pour MC Icodes Infinity

Le Monde favorise aussi le **mouvement** pour dynamiser le récit en animant les éléments du décors et les transitions. Lors d’une comparaison illustrée sur le vécu de deux soldats, le monteur joue sur la **luminosité et la répartition de l’espace** : l’élément prioritaire occupe deux tiers de l’écran et s’éclaire, tandis que l’autre se réduit à un tiers dans une tonalité sombre.



Extrait du documentaire Le Monde: Viol : pourquoi le cerveau empêche certaines victimes de réagir

Les transitions dilatation, compression, ondulation créent un **flux continu**, cohérent avec la narration scientifique. Le mouvement n’est pas seulement **didactique**, il **permet de donner du rythme**.

Le son joue aussi un rôle, Broadcast2world **synchronise des effets sonores avec les visuels** : un impact accompagne l’apparition d’une donnée, un mouvement sonorise une transition. Cette synchronisation audio-visuelle **renforce la clarté et participe à la stimulation cognitive**. Le Monde opte pour une approche plus sobre : une musique douce améliore la **concentration** et crée un **cadre émotionnel apaisant**.

Dans les deux cas, **le son accompagne le récit et les visuels** pour permettre au spectateur de se concentrer, d’adhérer à l’histoire.

ANNEXES N°5

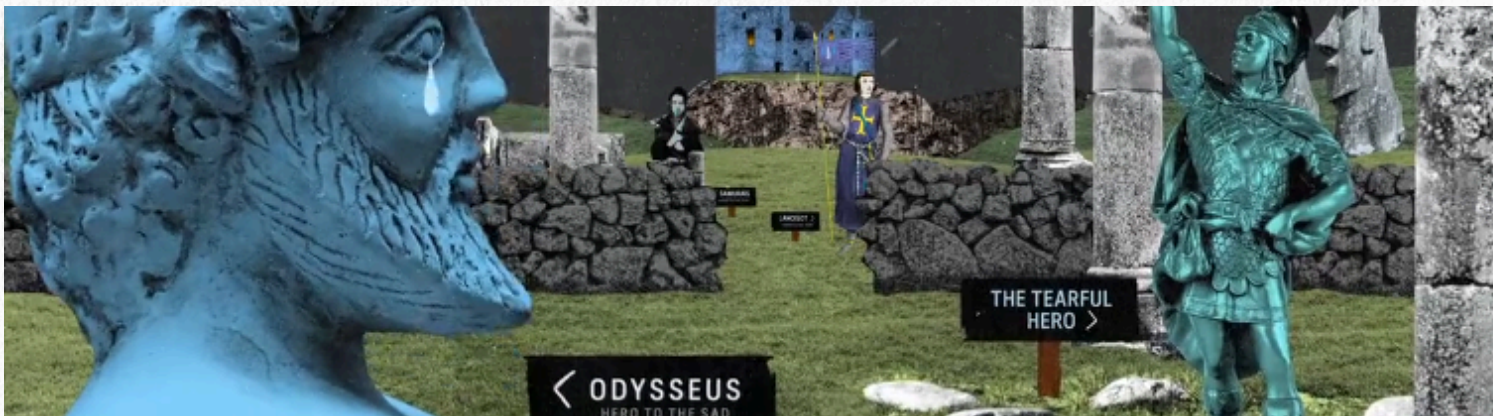
MTV MEN DON'T CRY

Le documentaire Men Don't Cry de MTV utilise le multimédia pour **simplifier** ses propos afin de les rendre plus compréhensible et impactant. Ici la vulgarisation visuelle permet d'aborder un sujet tabou fortement ancré dans la sphère masculine : l'interdiction sociale faite aux hommes de montrer leurs tristesse.

Comme le rappelle Marc Santiago, il s'agit d'un thème particulièrement dense, qui « *s'étend sur des siècles et des disciplines allant de la politique, l'histoire, la sociologie et la psychologie* ».

La vidéo de MTV relève ainsi un défi : résumer un sujet vaste et complexe en quelques secondes tout en conservant les points essentiels et en captant l'attention d'un public habitué à une consommation de contenus de plus en plus courts.

La production utilise donc le multimédia avec des techniques mixtes. La vidéo associe photographie en noir et blanc, aplats de couleur saturés, textures numériques et animations graphiques. Par exemple, un visage en noir et blanc est présenté en très gros plan, tandis que des larmes en bleu unies vives coulent de ses yeux, ce qui crée un contraste immédiat et symbolique. La variations d'échelle entre les éléments comme le visage qui occupe presque tout l'écran par rapport aux éléments secondaires comme la mer ou le kayak facilite l'identification du thème central et suscite dans une empathie visuelle instantanée, même lorsque l'humour est présent.



Extrait Men don't cry, MTV

Comme le souligne Santiago, « la puissance de l'animation, associée à un scénario astucieux et à une pointe d'humour » permet à MTV de condenser « des siècles d'histoire humaine et de géopolitique en seulement 47 secondes ». Les graphismes y jouent un rôle essentiel : ils sont caractéristiques du multimédia moderne, combinant texte, extraits de photos, images d'archives, et couleurs dynamiques pour maintenir l'attention du spectateur.

Cette **hybridation** n'est pas un simple effet visuel, mais un **levier narratif** permettant de **simplifier des analyses complexes** sans les appauvrir.

Les recherches confirment l'efficacité de cette approche. Une revue systématique publiée dans Heliyon (2020) montre que l'utilisation coordonnée de plusieurs types de médias **augmente l'engagement et améliore la compréhension des contenus**. De même, Boucheix et Rouet (2007) soulignent que les animations sont pédagogiquement efficaces lorsqu'elles s'appuient sur un **design intentionnel** plutôt que sur des effets décoratifs.

Dans **Men Don't Cry**, chaque changement visuel correspond à un élément du discours : lorsqu'il est question des origines historiques du tabou, les graphismes basculent vers des peintures anciennes et des imageries d'époque. En fin de séquence, le bleu se répand dans l'image, contrastant avec les tons neutres et grisâtres associés à la rigidité émotionnelle masculine, pour signifier visuellement la place légitime des émotions chez les hommes.

ANNEXES N°6

LE LOUP, MAI LAN CHAPIRON

Ce court métrage animé est un **outil pédagogique** qui **explique l'inceste aux enfants**. Cocréés par **Mai Lan Chapiron et Cédric Richer**, ils utilisent la **vulgarisation** pour rendre leurs propos pour les rendre plus **accessibles**.

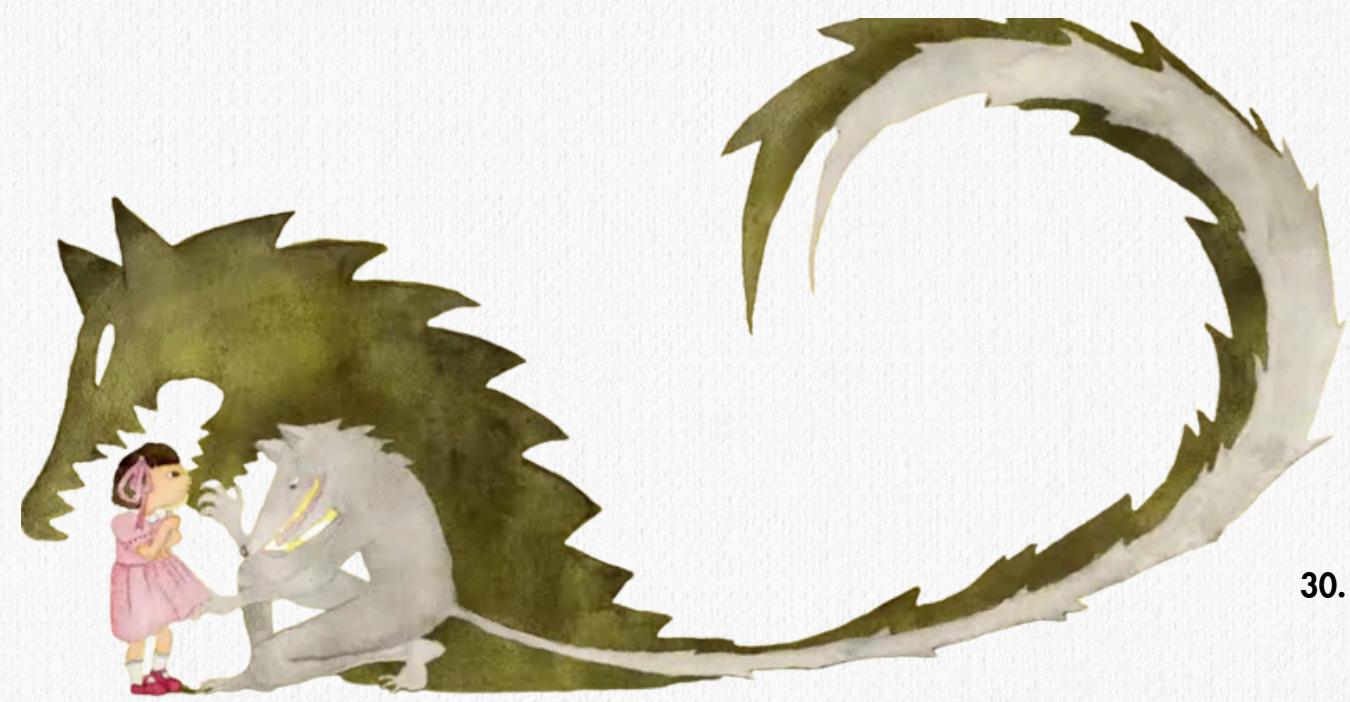
Par exemple, pour optimiser la compréhension du message lorsqu'il explique que le corps leur est **précieux**, ils illustrent des **pierres précieuses**. La **métaphore** est donc un moyen efficace de vulgariser des informations, surtout lorsqu'on s'adresse aux enfants.



Extrait du court métrage animé, Le Loup sur youtube

La **vulgarisation** c'est savoir expliquer un sujet tabou et complexe **sans choquer**, en s'adaptant à sa cible. Le contenu graphique est en effet **adapté**, en effet les traits simples des personnages, le fait que **l'espace ne soit pas surcharger** facilitent la transmission du message à la cible. De plus le **style graphique, crayonné et coloré** capte davantage leur attention. Le **rythme** de la vidéo est également adapté. Les personnages parlent clairement pour faciliter encore le message, et maintenir l'attention des spectateurs. Vulgariser permet aussi d'**identifier le mal**, ici l'agresseur est représenté par un grand loup, comme dans les **contes**. Pour accentuer ces traits une grande ombre déformée lui est ajoutée pour maximiser l'impact.

Concernant le retour des adultes, beaucoup ont **signalé l'importance du consentement chez le médecin également**.



ANNEXES N°7

NON, ÉCOLE ECV

Ce court métrage animé aborde également les violences infantiles pour un public plus aguerri.

La **vulgarisation visuelle** est mobilisée pour représenter **l’agresseur, les violences subies et les mécanismes de manipulation**. Les créateurs utilisent également **la métamorphose** : les adultes indifférents et les parents deviennent des silhouettes monstrueuses, difformes et disproportionnées. Cette stylisation permet de **matérialiser**, d’un point de vue symbolique, **l’impuissance de l’enfant** face à l’autorité et à la domination des adultes.

La métaphore visuelle du **serpent** rampant sous les vêtements de l’enfant **évoque le viol** sans l’illustrer explicitement, ce qui permet d’aborder ce sujet tabou sans basculer dans la représentation traumatisante.



photos extraites du court métrage "NON", youtube

L’**ambiance sonore** est composée de sons angoissants, de cris transformés et de distorsions sonores. Elle renforce la **sensation d’isolement** et **d’incompréhension** vécue par l’enfant. Couplée à l’animation: expressions du visage, variations d’échelle, travail des couleurs, **elle suffit à porter un message clair et percutant**.



photos extraites du court métrage "NON", youtube

La **couleur** joue également un **rôle narratif** essentiel. Le noir est associé à l’**agresseur** et à l’ignorance des passants, figurant l’omniprésence de la menace et l’aveuglement général. Le rouge évoque le sang, la violence physique et les **traumatismes visibles**. Le vert renvoie à l’atmosphère **toxique** dans laquelle évolue l’enfant, tandis que l’orange, utilisé notamment pour représenter des friandises, symbolise la manipulation, **le danger** de l’agresseur.



L’expression **“une image vaut mille mots”** prend tout son sens ici: le court métrage ne prononce qu’un seul mot “NON !” à la toute fin. Le film presque entièrement muet, rend la fin marquante, car il laisse toute la place à l’image pour transmettre le message de façon impactante.



4 CONCLUSION

Les outils audiovisuels jouent aujourd'hui un rôle essentiel dans la manière dont les sujets tabous sont perçus, compris et discutés. En effet la combinaison des images, du récit et du multimédia permet d'aborder des sujets complexes et tabous en les rendant visibles et compréhensible à un public varié. Par ailleurs, j'ai pu constater que la création d'empathie était un point clé pour capter l'attention de ce dernier.

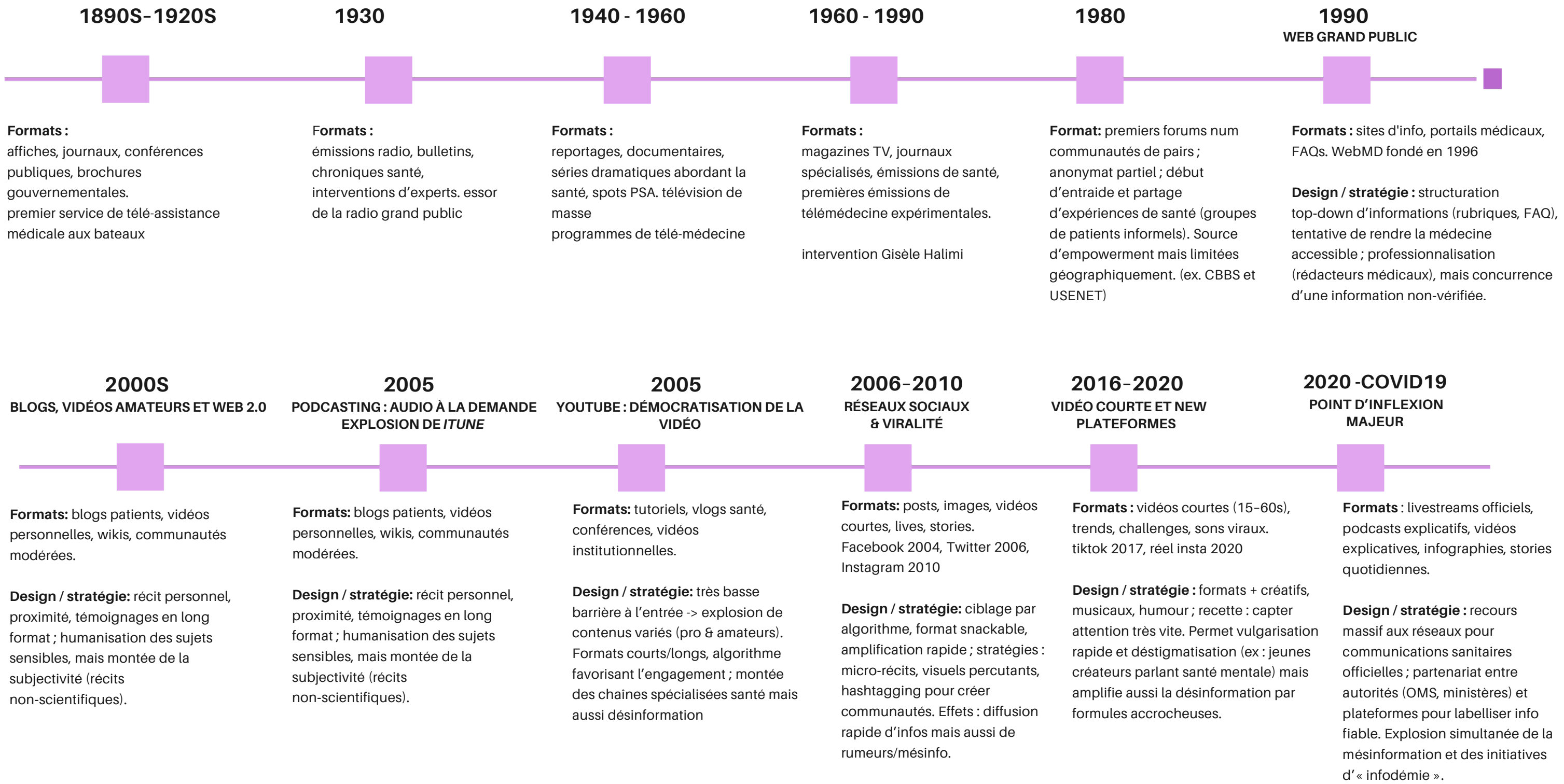
Qu'il s'agisse de représenter, d'expliquer ou de vulgariser, ces dispositifs permettent en effet de faire évoluer notre regard, d'ouvrir le dialogue et de contribuer à déconstruire les clichés. En rendant accessibles des thèmes longtemps invisibles, le multimédia devient un levier majeur pour faire avancer des sujets et phénomènes sociaux.

C'est pourquoi je souhaite réaliser un court métrage animé en motion design afin de traiter des sujets encore passés sous silence, en partenariat avec des institutions ou des associations.

5 ANNEXES

FRISE, BIBLIOGRAPHIE, LEXIQUE

TRAITEMENT DES SUJETS SENSIBLES (SANTÉ) DANS L'HISTOIRE DU NUMÉRIQUE



BIBLIOGRAPHIE

Le tabou dans l’histoire de l’art et littérature:

<https://echoslaiques.info/tabous-stupefaction-et-moralite/>

<https://journals.openedition.org/questes/2762>

<https://www.beauxarts.com/grand-format/les-menines-de-velasquez-mystere-a-lalcazar/>

<https://www.beauxarts.com/grand-format/nains-fous-ou-invalides-comment-des-chercheurs-revisibilisent-le-handicap-dans-lhistoire-de-lart/#:~:text=La%20mode%20culmine%20%C3%A0%20l,roi%20ou%20d'une%20princesse.>

<https://bm-lyon.fr/expositions-en-ligne/conditions-de-vie-et-mobilisations-feministes/exposition-virtuelle-en-corps-elles/nos-desirs-font-desordre/article/reappropriation-du-corps>

Article Elephant man:

<https://cafedesimages.fr/education-a-limage/lyceens-au-cinema/elephant-man-fiche-pedagogique/>

NON, film d’animation sur les violences sexuelle ECV

<https://www.ecv.fr/un-film-danimation-pour-denoncer-le-fleau-des-violences-sexuelles/>

Usbek & Rica: Retrait de Simone Biles : la fin d’un tabou autour de la santé mentale dans le sport ?

<https://usbeketrica.com/fr/article/retrait-de-simone-biles-la-fin-du-tabou-autour-de-la-sante-mentale-dans-le-sport>

Comprendre comment fonctionne l’attention:

<https://www.cortex-mag.net/cerveau-attentif-dynamique-lattention/>

Histoire et enjeux de l’éducation à l’image:

<https://www.lefildesimages.fr/histoire-et-enjeux-de-leducation-limage/>

Comment aborder des sujets tabous en vidéo ? :

<https://www.linkedin.com/pulse/comment-aborder-les-sujets-tabous-en-vid%C3%A9o-yottaparis-re7wf/>

Intouchable pourquoi ce succès planétaire ?

<https://www.lesechos.fr/2014/05/intouchables-les-six-raisons-dun-succes-planetaire-303878>

Le storytelling:

<https://www.pomelofactory.com/blog/storytelling-video>

Multimédia exemples percutants:

<https://www.b2w.tv/blog/best-mixed-media-animation-videos>

Changer son regard, le handicap:

<https://www.vie-publique.fr/eclairage/19409-chronologie-evolution-du-regard-sur-les-personnes-handicapees>

Production inclusive:

https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/cinema/production/soutien-a-la-realisation-de-fichiers-dauidescription-et-de-sous-titrage-pour-les-publics-atteints-de-handicaps-sensoriels_191627

Livre Pureté et danger Marie Douglas

<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315015811/purity-danger-professor-mary-douglas-mary-douglas>

design d'intérieur et tabou:

<https://www.galaxus.ch/fr/page/quand-le-design-bouscule-les-codes-11726>

Un fond éducatif réinventé: <https://shs.cairn.info/revue-societes-et-representations-2011-1-page-177?lang=fr>

Télémedecine les Débuts de l’histoire:

https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S2666479820301865?fr=RR-2&ref=pdf_download&rr=9a7c95201dfb9d48

Prévention cancer:

<https://musee.curie.fr/blog/les-premieres-affiches-de-prevention-du-cancer-1923-1965>

LEXIQUE

Santé & Société	Stratégie Pédagogique	émotions et valeurs	Narration et communication	Outils technique visuel & sonore
Santé Handicap Maladies Inclusion Inclusivité Égalité Normalisation Stigmatisation Tabou Décomplexer	Vulgarisation Pédagogie Expliquer Sensibiliser Éduquer Simplification Clarification Déconstruction	Empathie Vérité Valoriser Changer Perceptions Rétention Tonalité	Storytelling Récit Narration Mise en scène Représentation Projection	Audiovisuel Multimédia Motion Design Animation Illustration Image Lumière brute Lumière douce Colorimétrie Contrastes Cadrage Triptyque Règle des tiers Montage / effets Fragmentation Déformation Vitesse Son ambiance tonalité sound design bruitages