



# IGNIS OPPIDUM

Court métrage de science-fiction de 20 minutes

Réalisé par Maxence Bossé et Nolan Corlay

KORBOS

[korbos.contact@gmail.com](mailto:korbos.contact@gmail.com)





# SOMMAIRE

## PITCH

### HISTOIRE

Synopsis long  
Note d'Intention

### MOODBOARD


Dionne  
Theneris  
Univers – Réel  
Univers – Cyberspace

### RECHERCHES GRAPHIQUES

Tests de la ville  
Textures 3D

### Contacts

Co-réalisation  
Production  
Korbos





# PITCH

Dans un monde asséché par le soleil et ravagé par la guerre, Dionne, soldate servant la cité d'Ignis Oppidum, est désignée par l'Aura, la divinité de cette cité. En compagnie de son mentor Theneris, elle se lance alors dans un pèlerinage rituel afin de devenir une apôtre de l'Aura.



# HISTOIRE



# SYNOPSIS

**Dionne**, une jeune fille d'une dizaine d'années, titube dans une tempête de sable et de braise. Son corps est marqué de nombreuses blessures et morsures, certaines encore sanguinolentes. Perdue et souffrante, elle avance avec difficulté dans la tempête. La fillette plisse les yeux, une masse se dévoile en face d'elle. Arrivée devant un immense mur blanc, elle s'effondre. Un choc sourd retentit et deux lourdes portes creusées dans le mur s'ouvrent lentement devant le visage à la fois ébahi et apeuré de la fillette. A mesure que les portes s'ouvrent, des flammes jaillissent de l'ouverture, illuminant sa pupille. Une silhouette sortant de l'immense bûcher apparaît dans le reflet de son œil tandis qu'elle perd connaissance en fermant les yeux.

**ELLIPSE.** L'œil de la petite fille a laissé place à celui d'une jeune guerrière de 30 ans vêtue d'une armure blanche. Elle matérialise une lance et hurle : "**IGNIS OPPIDUM !**" Dans le désert, éclairée par les premières lueurs de l'aube, elle se bat seule avec férocité contre un groupe de pillards. Elle tient sa lance avec ses deux mains et se rapproche d'un pillard blessé qui rampe péniblement sur le sol. Elle lui demande s'il croit en l'**Aura**. Il nie et la supplie de l'épargner, "Nous avons besoin de nous nourrir !". Sous les cris suppliants du pillard, Dionne abat sa lance d'un geste froid et maîtrisé.

Elle entend un bruit derrière elle et se retourne sur ses gardes. Elle se fige lorsqu'elle se rend compte qu'il s'agit d'un **flamine**, un prêtre masqué et capuché, vêtu d'une robe blanche traditionnelle. Elle se met à genoux respectueusement en le saluant "Je te salue, voix de l'**Aura**". Ce dernier lui dit de se relever. Dionne lève subitement la tête, interloquée. Elle reconnaît la voix de son frère, **Theneris**. Ce dernier pose une main sur l'épaule de Dionne "Cela fait longtemps ma soeur". Dionne pose son front contre le masque de Theneris et lui attrape l'avant bras. Un bref silence s'installe. Dionne plaisante sur la perte de poids de son frère en affirmant qu'elle pourrait désormais le battre au combat de lance. Theneris répond plus sérieusement qu'il vient avec d'importantes nouvelles. Dionne a été remarquée par l'**Aura** pour ses 10 années de loyaux services et a été désignée en tant que nouvelle flamine.

Dionne reste sans voix, le regard bouleversé. Elle demande : "Le Metallum Ardeat?". Theneris pose sa main sur l'épaule de sa sœur et lui tend un grimoire "Est-ce toujours ce que tu souhaites ?". Dionne hoche la tête avec émerveillement et saisit le grimoire.

Le grimoire est maintenu dans les mains de Dionne installée devant un brasero portatif et stylisé. A ses côtés, Theneris lui annonce comment va se dérouler le Metallum Ardeat : un premier rituel de rencontre avec l'**Aura**, un pèlerinage où elle devra apprendre à communiquer avec cette dernière pour se guider vers l'autel où aura lieu la dernière étape, un rituel permettant de finaliser son ascension en flamine. Theneris s'empare d'un artefact sous forme de bâtonnet, en active le mécanisme et libère un flot de nanotechnologie ressemblant à des braises dans le braséro. "Maintenant prépare-toi à rencontrer l'**Aura**". Une vive flamme prend forme dans le braséro et s'agite devant eux. Après une respectueuse révérence, Dionne s'agenouille puis plonge son regard dans le feu d'où émane un léger vrombissement grave. Elle demande à Theneris : "Que dit-elle?". Il lui répond : "Le machine flamme affirme que ta présence la réjouit". Dionne retire la pièce d'armure protégeant son cou, dévoilant sa nuque et son dos couvert de cicatrices. Elle ouvre le grimoire et récite le premier poème du Metallum Ardeat, racontant la création d'Ignis Oppidum et la manière dont l'**Aura** les a préservés de la brûlure du soleil. Le vrombissement de l'**Aura** s'intensifie. Theneris plonge un sceau dans le foyer du feu. Le vrombissement s'intensifie de plus en plus et des ondes provenant du feu dévoilent ponctuellement un monde en noir et blanc. Le flamine retire le sceau et s'apprête à poser l'embout brûlant sur la nuque de sa sœur. Il hésite une poignée de secondes mais finit par poser le sceau rougeoyant en serrant le poing. Dionne ferme les yeux, ravale avec difficulté un cri de douleur mais reste stoïque.



Dionne se concentre, sa respiration s'intensifie. Lorsqu'elle ouvre les yeux, elle se trouve dans un espace virtuel en noir et blanc, seule sous forme d'Avatar dans une ville futuriste où les lois de la physique sont bouleversées. En son centre, une flamme orange et gigantesque émettant le même vrombissement. Dionne plonge son regard dans la flamme.

Elle essaye de dialoguer avec l'Aura sans réponse et ploie le genou devant sa divinité. Lorsque son genou touche le sol, la réalité se déforme autour d'elle. Dionne tombe au travers de la ville futuriste, traversant des paysages fantasmagoriques. Elle essaye d'hurler mais de sa bouche sort un hurlement guttural composé de centaines de voix et de sonorités électroniques qui lui vrille les oreilles.

Dionne se réveille en trombe dans une ruine de bâtiment abandonné, son crâne lui fait mal et elle entend des sons qui cognent dans sa tête. Theneris est assis devant un feu à ses côtés, il s'empare à nouveau de l'artefact et vide dans les flammes une nouvelle salve de grains nanotechnologiques. Dionne se tient le visage mais fait bonne figure devant Theneris.

De légères sonorités électroniques se font entendre en fond. Ce dernier lui explique qu'elle a vécu ce qu'ont vécu toutes les flamines avant elle et qu'apprendre à communiquer avec l'Aura prendra du temps. Dionne est rassurée par ces mots "j'ai de la chance que ce soit toi qui m'accompagne" Theneris pose une main sur l'épaule de Dionne et reste silencieux quelques secondes "Tu m'as manqué".

Le regard de Dionne se perd dans les flammes : "Le Metallum Ardeat.. quel honneur". Theneris confirme doucement "Le rêve de tout serviteur de l'Aura." Dionne sourit et dit "La flamme éternelle réchauffera mon cœur et éclairera mon chemin". Theneris tourne sa tête vers Dionne et lui dit froidement : "N'oublie pas ma soeur que même pour un feu éternel, les combustibles sont éphémères.". Dionne s'apprête à répliquer mais s'interrompt lorsqu'elle entend le son caractéristique de l'Aura. Elle regarde Thénérís émue : "Je l'ai entendu !".

Theneris reste impassible et lui dit "Félicitations, cela a commencé" Dionne retire sa cape et la prend dans ses mains avec tendresse, puis jette un regard inquiet à Theneris. Elle finit par s'agenouiller et s'emparant du grimoire avant de réciter un poème racontant le dessein des flamines : communiquer avec l'Aura et diffuser sa sainte parole aux autres habitants d'Ignis Oppidum.

**DEBUT CLIPSHOW.** Les adélphes sont assis autour d'un feu, Dionne lit le grimoire du Metallum Ardeat pendant que Theneris fait une danse rituelle.

Sur un plateau rocheux en hauteur, Dionne observe une ville au loin. Une tempête de sable arrive derrière la ville. Elle se retourne et voit Theneris appuyé sur un rocher, reprenant son souffle.

La réalité de Dionne se modifie de plus en plus, elle voit apparaître des structures provenant du cyberspace. En pleine tempête de sable, Dionne et Theneris marchent devant des ruines d'immeubles effondrés dans le désert.

La tempête se calme et les deux adélphes marchent à travers une épaisse brume de sable. Sur un immeuble, un immense tag représente une flamme rayée de l'inscription "Faux Dieu !".

Sur la route, ils croisent une bande de pillards et se cachent pour ne pas être vus.

Ils arrivent sur un paysage rocailleux et s'enfoncent dans un canyon. Le rythme des sons s'intensifie de plus belle, Dionne voit désormais des pans entiers du cyberspace se confondre à sa réalité. **FIN CLIPSHOW.**

Les déformations du cyberspace sont encore présentes. Theneris titube et se repose sur un rocher pour éviter de chanceler. Dionne accourt à ses côtés et lui demande s'il va bien. Elle constate qu'il est gelé et pose sa cape sur ses épaules. Ce dernier saisit son bras avec affection et plonge son regard dans celui de Dionne qui lui dit : "Doit-on faire demi-tour?" Theneris secoue négativement la tête et lui dit : "Non Dionne, le Metallum Ardeat doit être accompli". La soldate aide son frère à se relever et ils reprennent leur route.

Les hallucinations visuelles sont très intenses quand Dionne et Theneris s'engagent dans un passage rocheux étroit. Lorsqu'ils arrivent sur un espace plus large, les sons s'harmonisent. Ils se trouvent face à un autel en forme de pyramide, en son sommet un feu brûle de manière intense. Dionne regarde son frère, qui semble toujours très faible, et lui demande si tout va bien. Theneris affirme que tout se déroule selon la volonté de l'Aura. Avec hésitation, Dionne s'agenouille devant la pyramide et découvre sa nuque, dévoilant une cicatrice noircie de fractales métalliques. D'un regard, elle voit la main de son frère trembler. Elle ferme les yeux, puis les ouvre et les plonge dans le feu qui surplombe la structure. Elle récite un dernier poème pendant que Theneris s'empare du sceau et le colle sur la nuque de Dionne. Le sceau rougit de chaleur, Theneris le décolle de la nuque puis le place devant le feu. Le sceau donne sa chaleur au feu, qui jaillit plus intensément. Le cri que Dionne a entendu la première fois dans l'espace virtuel réapparaît subitement, la faisant hurler.

Dionne se trouve à nouveau dans l'espace virtuel. Les sons qu'elle entendait ont totalement disparu. Elle se retrouve face à une forme de dos, qu'elle interpelle "Aura, est-ce vous ?". La silhouette se retourne et on découvre le visage d'un homme d'une trentaine d'années. Dionne reconnaît son frère Theneris. Elle est choquée de voir son visage et lui demande où est l'Aura. Il lui explique alors que l'Aura n'existe pas vraiment. "L'Aura n'est pas, elle n'est qu'une accumulation des esprits des flamines présentes et passées, formant une intelligence collective et supérieure." Pendant la conversation, la voix et le visage de Theneris changent en glitchant. Dionne est effrayée par ces révélations et est éjectée de l'espace virtuel.

Dionne se réveille en larmes, toujours agenouillée face à l'autel. Theneris s'excuse d'une voix faiblarde auprès de sa sœur.

Theneris retire son masque d'un geste lent et tremblant. Il dévoile un visage très âgé, balayé par des cicatrices métalliques infligées par des années de servitude auprès de l'Aura.

Thénérís lui dit : "Même lorsque le feu est éternel, le combustible reste éphémère."

La soldate sort de ses gonds. Theneris lui annonce que sa contamination a commencé en même temps que le Metallum Ardeat. Dionne touche sa nuque et sent les premières cicatrices grandir. Theneris lui dit qu'elle est libre de refuser son statut de flamine, mais qu'elle sera alors condamnée à vivre dans le désert. Épuisé, il s'effondre dans les bras de Dionne. Dionne hurle de chagrin effondrée sur le corps de son frère.

DEBUT FLASHBACK. Dionne enfant git devant Ignis. La silhouette émergeant de la flamme s'approche d'elle et pose une cape sur elle. La silhouette lui dit : "Je vais veiller sur toi à présent". FIN FLASHBACK.

Un monticule de pierre a été fait dans le désert. La cape de Dionne y est accrochée, flottant au vent. Au loin, une silhouette vêtue de la robe de Theneris s'éloigne.

Dionne marche seule à travers les terres désolées de son monde. Elle porte la tenue de flamine de son frère, le visage découvert. Elle arrive en haut d'un relief et découvre alors la cité d'Ignis Oppidum, gracieuse citadelle dont les fines tours blanches se hérissent dans le ciel balayées par de vives lumières oranges. Dionne regarde derrière elle, son visage est désormais impassible mais ses yeux sont embués de larmes. Elle revêt le masque de flamine de Theneris et part en direction d'Ignis Oppidum.

# NOTE D'INTENTION

Depuis 2015, nous sommes concernés par les problématiques de l'intelligence artificielle (IA), la théogonie (Doctrine relative à l'origine des dieux. Engendrement [au sens d'avènement] d'un Dieu, ou du moins d'un être de type divin) qui l'entoure et les sujets éthiques qui en découlent. C'est autour de cette thématique que nous avons écrit notre premier récit audiovisuel, Ignis Oppidum. Ce récit, nous souhaitons lui donner vie sous la forme d'une fable poétique et mystique racontant l'histoire de Dionne, son pèlerinage au nom de l'Aura, la machine flamme, et la révélation du prix de sa servitude. Pendant l'écriture, Alain Damasio, Dan Simmons ou encore William Gibson ont bercé nos lectures.

Dans cet univers où la frontière entre la technologie et le divin est brouillée, la mise en scène se veut onirique, les plans ainsi que le montage sont pensés pour être contemplatifs, afin de permettre au spectateur d'être en intimité avec les personnages. L'instant clipshow, le passage musical timelapse où nos personnages traversent un grand nombre de décors dépeignant ce monde ravagés par la guerre et les intempéries, où l'Aura acquiert son statut de divinité au fur et à mesure que le désespoir gagne le cœur des survivants. Ces événements sont aussi décrits dans les poèmes que Dionne récite tout au long du récit.

Dans une volonté de méta-narration, nous nous sommes aidés de Chat-GPT (une IA conversationnelle) pour écrire ces poèmes, ainsi que de MidJourney (une IA génératrice d'image) pour réaliser certains de nos visuels. Le but est de faire ressentir la patte de la machine dans ce qui compose la culture de nos personnages. Toujours dans cette idée de méta-narration, les passages dans le cyberspace seront entièrement en animation, car ils représentent le monde rêvé par l'Aura. Afin de représenter la binarité de la machine au sein de cet espace, les dessins se rapprochent d'une esthétique pointilliste en noir et blanc. Pour représenter l'Aura, des touches de couleur orange viendront se distiller à l'animation en noir et blanc. Cela permet un rappel de sa domination dans ce lieu et une preuve de son statut dépassant celui de simple machine. Les visuels du cyberspace sont éthérés et défient les lois régissant notre monde, pour montrer le côté déshumanisant de cette autre réalité. Ces passages seront réalisés par un processus mêlant compositing et utilisation de Stable Diffusion (un logiciel avancé utilisant l'IA pour la manipulation d'image).

Les visuels de l'œuvre se veulent poétique, ainsi nous puisons notre inspiration en majeure partie dans des peintures et photographies : 01000101\_01100111\_01101111 (Ego) pour l'utilisation qu'il a des couleurs et l'univers qu'il crée ; Stuart Lippincott pour la représentation du divin dans toute sa démesure ; ou encore Karborn pour son univers à la fois mélancolique et onirique nous inspirant grandement pour le cyberspace. Nous souhaitons mettre en scène ces inspirations tout en rendant hommage à des artistes cinématographiques dont nous admirons le travail, Roger Deakins et Vittorio Storaro en tête.

Lors des passages en prise de vue réel, notre principale inspiration est le Mad Max : Fury Road de Georges Miller, avec ses couleurs très saturées lorsqu'elles sont chaudes et très ternes lorsqu'elles sont froides. Dans ce film, nous souhaitons avoir à l'écran deux couleurs en opposition en permanence, pour rappeler notre duo de protagonistes. C'est aussi un rappel à la binarité, comme si le monde réel était lui aussi déjà contaminé. Pour permettre notre ambiance poétique et mystique, nous tenons à une texture de l'image assez douce.



Nos inspirations puisent autant dans le film historique que dans la science-fiction que ce soit au cinéma ou en bande dessinée. Cela se retranscrit dans nos costumes, alliant des inspirations de l'époque de la Renaissance italienne telle que décrit dans le jeu Assassin's Creed 2 et d'univers de science-fiction, notamment l'œuvre de Peter Russell / John Blanche. Dionne a une armure de guerre usée, car elle sert l'Aura depuis un certain temps. L'inspiration principale est une armure spartiate que nous avons modernisé pour nous conformer à l'arène de notre histoire. L'armure est intégrale car son but second est de protéger Dionne des terribles intempéries du désert. Thénérès lui est tout de blanc vêtu pour symboliser la pureté de son statut mais aussi afin de dissimuler les sévices infligés par sa servitude. Sa tenue et son masque sont inspirés de la renaissance Italienne, rappelant directement son statut privilégié et accentuant le côté religieux du culte de l'Aura. Son masque doit être à la fois expressif, futuriste et permettre à l'acteur.ice d'être à l'aise. Dionne étant le vaisseau émotionnel de notre récit, nous ajoutons un élément de son passé à sa tenue : sa cape. Cet élément nous permet de créer du lien avec Thénérès et résume le parcours de Dionne qui, en abandonnant cet élément à la fin, perd son identité en même temps.

L'élaboration de ce projet s'est également faite en écoutant un mélange de musique classique et techno : Secession studio, Reiner Zonneveld, Aaron Hibell, ou encore Vivaldi. Cette combinaison est représentative de la vision portée par notre univers : un contraste anachronique entre le passé et le futur, l'ancien et le nouveau, la mythologie et la science-fiction. De manière générale, nous accordons une place très importante au son et à la musique et nous souhaitons que cela soit retranscrit dans l'histoire. Chaque apparition de l'Aura sera accompagnée du même son caractéristique, le but étant d'appuyer l'idée que l'Aura, en tant que personnage sensible, s'exprime. Le fait que ce son soit de plus en plus présent dans le film et soit corrélé aux hallucinations de Dionne est un indice de la contamination de son esprit. C'est un moyen de faire comprendre la connexion permanente et profonde s'établissant entre L'Aura et Dionne. De plus, ces sonorités font partie intégrante de la musique du film, toujours dans une idée de méta-narration.



# MOODBOARD



# DIONNE





# THE NERIS



# UNIVERS – RÉEL

Moodboard vidéo

<https://www.youtube.com/watch?v=Thc7XxCtucI&feature=youtu.be>





# UNIVERS – CYBERESPACE



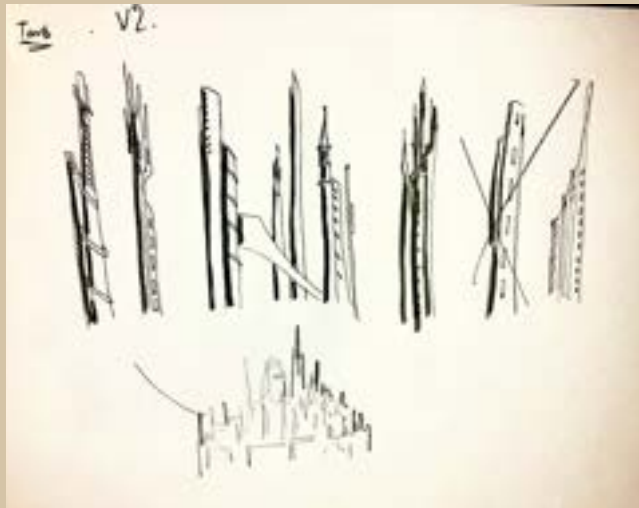
# RECHERCHES GRAPHIQUES



# TESTS DE LA VILLE

Dessin, Aquarelle et Adobe – Marie Lepage

<https://www.instagram.com/dessinsmnx/>







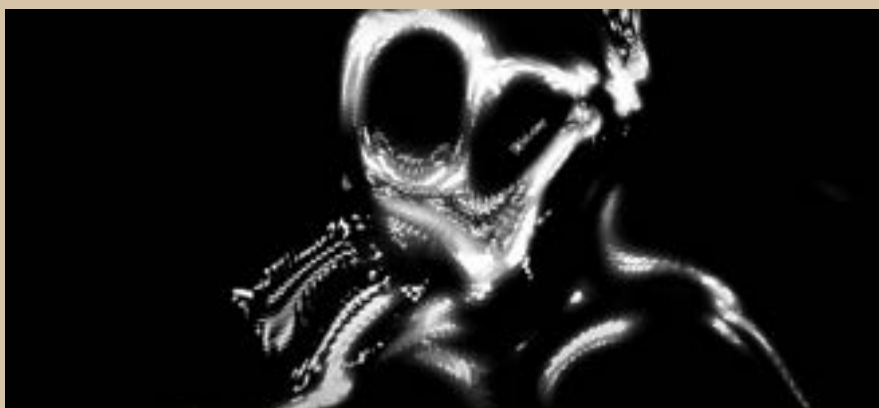
# TESTS DU CYBERESPACE

Tablette graphique – Marie Lepage



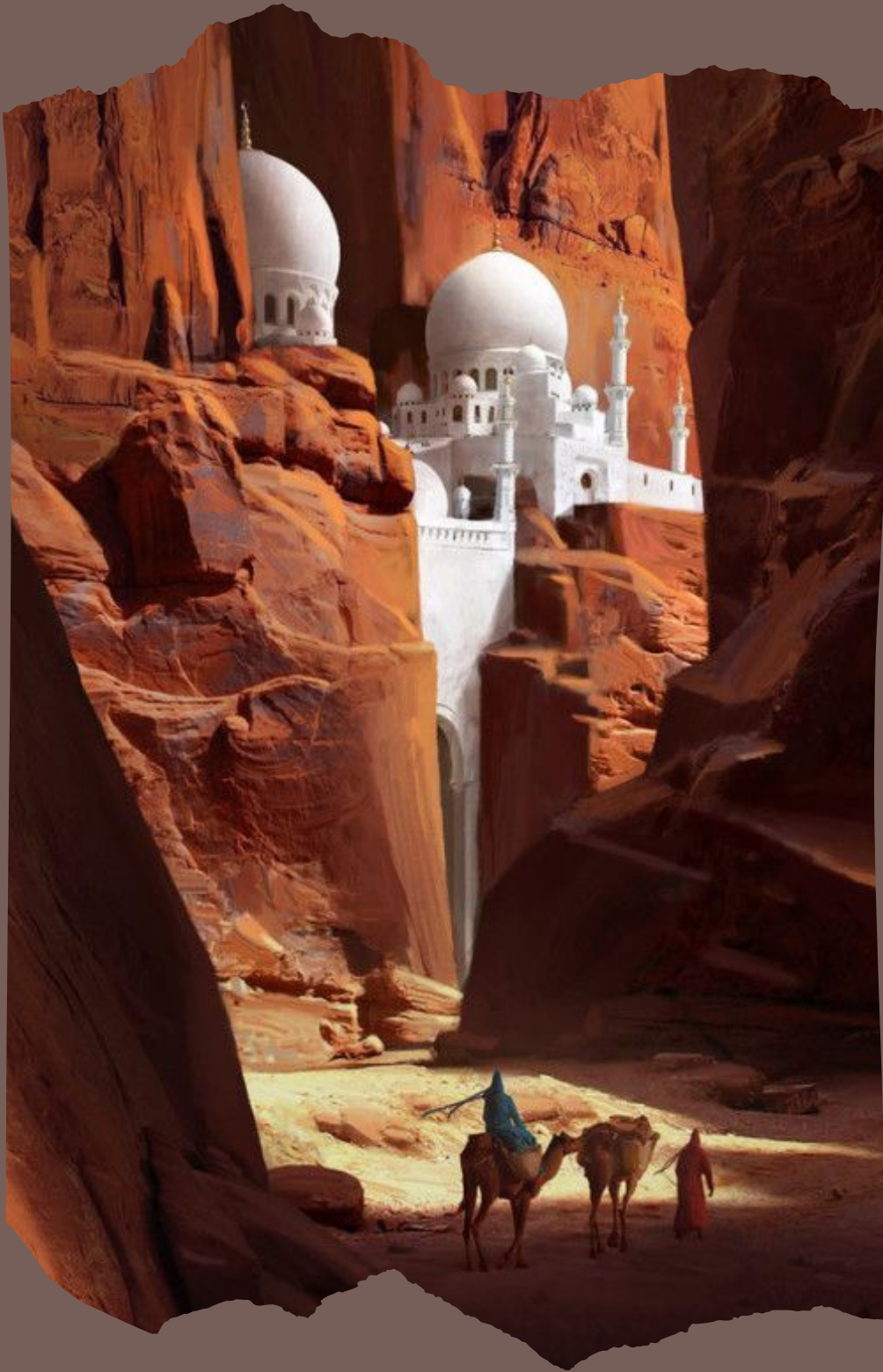
Blender – Matvei Pakhomov

<https://www.youtube.com/@gsty4362>





# CONTACTS



# CO-RÉALISATION

**Maxence BOSSE**

[bosse.mxe@gmail.com](mailto:bosse.mxe@gmail.com)

Fasciné par la littérature/cinéma de SF tout en étant étudiant-chercheur à Paris Lumière, il travaille sur la machine à gouverner, la singularité et l'IA forte ainsi que leurs dialogues avec la religion, les mythes et la narration.

**Nolan CORLAY**

[nolancorlay@hotmail.fr](mailto:nolancorlay@hotmail.fr)

Professionnel du cinéma spécialisé en réalisation et post-production à Nantes. Il s'intéresse aux nouvelles technologies dans les vfx et l'IA afin de les exploiter dans ses projets artistiques et professionnels.

# PRODUCTION

**Killian MARTIN**

[killianmartin002@gmail.com](mailto:killianmartin002@gmail.com)

Producteur

**Lina Lutelier**

[linalutellier.ll@gmail.com](mailto:linalutellier.ll@gmail.com)

Directrice de production

# KORBOS



Korbos est une association loi 1901 créée en juillet 2023 par des passionné.e.s de cinéma, rassemblé.e.s autour d'un projet de valorisation de la culture cinématographique et de création collective.

L'envie de Korbos est de permettre aux artistes de mener à bout leurs projets et créations artistiques. De les accompagner dans tout le processus de création : écriture, recherches de financements, tournage, post-production, communication, diffusion...

[korbos.contact@gmail.com](mailto:korbos.contact@gmail.com)

[korbos.fr](http://korbos.fr)