



Auteurs Groupés de l'Animation Française

Travelling avant vers le story-board : Compte-rendu de la soirée du 15 novembre 2018

L'AGrAF a organisé une soirée-rencontre dédiée au story-board le 15 novembre 2018 de 19H30 à 22H30 à la Maison des Auteurs de la SACD. Elle a été préparée et animée par Jean-Luc François, réalisateur et administrateur de l'AGrAF.

Intervenants

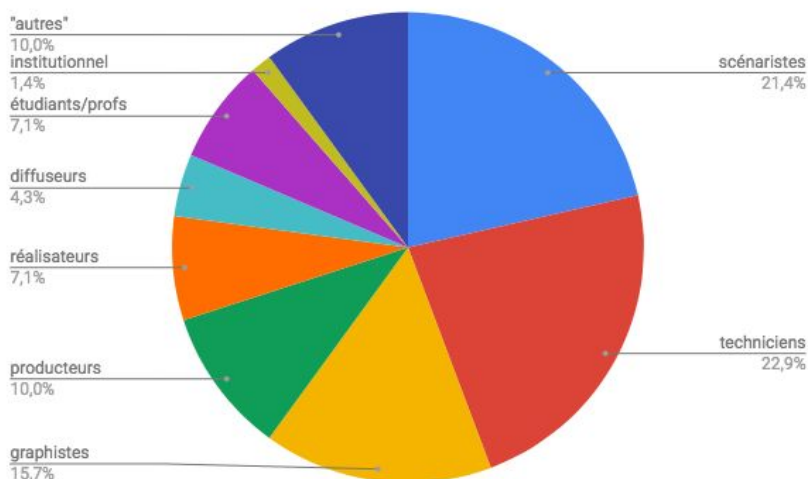
Aude Massot : Story-boardeuse, réalisatrice, auteure de BD

Aymeric Gendre : Story-boardeur sur des séries et long-métrage notamment sur le film de Mattotti : "La fameuse Invasion des ours en Sicile"

Christian Desmares : Story-boardeur, Animateur, designer, réalisateur (Avril et le monde truqué)

Pascal Valdes : Story-boardeur (série et longs) réalisateur, auteur graphique

70 personnes ont participé à cet événement dont 15 scénaristes, 16 techniciens, 11 auteurs graphiques, 7 producteurs, 5 réalisateurs, 3 diffuseurs, 5 étudiants/professeurs, 1 institutionnel, 7 "autres".





Auteurs Groupés de l'Animation Française

Introduction par Jean-Luc François Réalisateur et administrateur de l'AGRAF

Le story-board est une suite d'un ou de plusieurs dessins correspondant à un plan (ou scène) permettant de visualiser le découpage d'un film (long-métrage, séquence, épisode de série ou court- métrage).

La création du story-board est attribuée à Georges Méliès. Il dessinait chaque scène avec le décor et les personnages ainsi que son cadre qui correspondait à une sorte de scène de théâtre. La forme la plus largement connue a ensuite été développée par Webb Smith qui était scénariste et animateur dans les studios de Walt Disney au début des années 1930.

Attention à ne pas confondre les story-boards pour les long-métrages ou les séries *live* et ceux fait pour l'animation ! En *live* certaines séquences qui demandent par exemple des effets spéciaux sont story-boardées mais pas forcément tout le film alors qu'en animation si !

Le travail de story-boardeur est divisé en deux parties :

- Partie technique : le story-board permet de planifier les besoins de l'ensemble des plans qui constitueront le film (cadrages, mouvements de caméra, effets spéciaux, dialogues, actions, décors, ambiance (jour, nuit, pluie, etc...), indication de raccord mouvement, de raccord de plan). Le story-board constitue un outil de référence pendant toute la production.

- Partie artistique : elle est aussi voire plus importante car elle touche au processus de narration qui doit être attrayant, fluide, dynamique. Elle aborde la mise en scène, le découpage, le rythme, la narration, la direction des comédiens (des personnages), la structure de l'histoire. Ce travail doit révéler de la personnalité, de l'expression, de l'émotion et de l'atmosphère.

L'ordre proposé des plans dans un story-board est généralement celui du montage final (même si parfois cela peut bouger).

Le story-boardeur doit s'entendre et comprendre à la fois le scénariste et le réalisateur... Le marteau et l'enclume !



Auteurs Groupés de l'Animation Française

Pascal Valdes

Story-boardeur (série et long) réalisateur, auteur graphique

Le story-board est la première forme visuelle donnée à l'histoire. Il déclenche toutes les autres étapes de fabrication.

Compétences :

- raconter une histoire
- composer une image
- manier la caméra
- maîtriser le rythme
- monter
- éclairer une scène
- jouer tous les rôles (acting / posing / pose clé d'animation)
- maîtriser les contraintes techniques
- maîtriser les contraintes budgétaires
- dessiner vite et clair

Le problème de la "zone floue" :

Le scénariste et le story-boardeur ne se rencontrent qu'au pot de fin de production. Or quand le scénariste termine son script et que le story-boardeur lit le script, ils font la même chose : ils tentent de VOIR l'histoire avec chacun leurs compétences, sensibilité, subjectivité. Cette étape, c'est la "zone floue" entre le script et le board. Or c'est à ce moment que le scénariste et le boarder devraient se rencontrer, se mettre au service de la vision du réalisateur.

Malheureusement, l'organisation des productions empêche de tirer profit de cette zone / empêche le passage de relais créatifs entre le scénariste et le story-boardeur.



Auteurs Groupés de l'Animation Française

Voir l'histoire peut amener des changements

Exemple avec un extrait de la série "LES SISTERS".

Pitch : La grande soeur de Marine et son petit ami Maxence regardent un film d'horreur (et se bécotent). Marine voudrait bien le regarder aussi et cherche donc à les rejoindre dans le salon sans se faire voir.

Premier travail du story-boarder : "Recevoir" le scénario

Avant de commencer à dessiner, le boarder doit :

- comprendre le script dans tous ses aspects
- le confronter aux contraintes techniques, artistiques et budgétaires de la production

Script doctoring

En série comme en long-métrage, il faut analyser puis identifier les problèmes comme le ferait un script doctor.

A la lecture du script, il est précieux de noter les 1ères impressions et questions, incompréhensions, etc.

Puis à la relecture, isoler les éléments clés : quel est le pitch dramatique ? Quel est le pitch thématique ? Identifier le fameux trio : protagoniste – objectif – obstacle-, exposition, incident déclencheur, progression dramatique, climax, résolution, épilogue

→ faire ça à l'échelle de l'histoire et à l'échelle de la séquence

Repérer les points problématiques :

Faire attention à nommer les personnages en début d'épisode, compréhension, manques, incohérences, problèmes géographiques, ellipses, hiérarchisation des personnages, scènes trop chères ou trop compliquées à fabriquer,...

Noter suggestions d'idées et solutions :

Remaniement de scènes, inversions, changement de dialogues, effet de surprise, rendre plus clair, plus visuel et/ou moins bavard, plus elliptique (+ de punch +



Auteurs Groupés de l'Animation Française

économie), plus identifiant, plus drôle, etc.

Ecriture

Au-delà du script-doctoring, il faut faire sienne l'intention pour la servir au mieux dans le prolongement du script.

Le terme "version dialoguée" pour désigner un script induit en erreur. On devrait parler de "version développée". Ce n'est pas seulement écrire les dialogues mais il faut aussi décrire ce que l'on voit. Si en écrivant on visualise la scène, il ne faut pas se gêner pour donner son impulsion, sa vision de la mise en scène. Pourquoi à la lecture de certains scripts, il faut relire plusieurs fois pour arriver à visualiser une scène, alors qu'avec d'autres scripts, dès la première lecture, tout le découpage, les cadrages dégringolent tout seuls dans la tête ?

Référence d'ouvrage : "*la dramaturgie*" - Yves Lavandier

Aude Massot

Story-boardeuse, réalisatrice, auteure de BD

Aude Massot s'est appuyée sur un extrait de scénario, l'animation et la VDef avec la musique d'un épisode des *Lapins crétiens* pour aborder l'importance :

- d'un travail d'équipe entre scénaristes et réalisateurs.

"Sur la saison 4 des lapins crétiens, on faisait une réunion tous les lundis en présence des réalisateurs, du directeur d'écriture et des scénaristes pour discuter à chaque étape des scripts et échanger des idées."

- des émotions en cartoon muet

Pour écrire du cartoon muet, ce sont les émotions qui priment. Elles peuvent être détaillées à l'écriture, l'acting en lui-même est poussé par le story-boardeur.



Auteurs Groupés de l'Animation Française

- de la musique et du sound design

Dans la narration, on peut mettre des indications à l'écriture mais la mise en scène est peaufinée à chaque étape par le story-boardeur, les animateurs et les musiciens.

Aymeric Gendre

Story-boardeur sur des séries et long métrage notamment sur le film de Mattotti: "La fameuse Invasion des ours en Sicile"

SCRIPT / STORYTELLING

L'identité visuelle du projet est discutée avec le réalisateur, qu'elle soit issue d'une idée originale, d'une licence, d'une adaptation littéraire ou BD.

Des choix de mise en scène sont évoqués, l'importance ou non de tel passage, l'émotion à faire passer, les jeux d'acteurs, leur gestuelle personnelle, les séquences clefs, parfois les design.

Le respect d'une cohérence générale dans la progression du découpage et l'évolution des personnages(caractérisation des protagonistes) tout au long du format (long, court, série, web série...) surtout si cette dernière est *feuilletonnante*.

Des discussions d'ordre technique en fonction des outils utilisés (2D, 3D, MIX...).

Le format (et le budget) influent sur la mise en scène. On aura tendance à jouer plus avec le son et le hors-champs en série. Les scènes de foules sont traitées différemment, idem pour les mouvements de caméra, etc.

PREDEC / THUMBNAILS /CONCEPTION

AGRAF. – c/o Maison des Auteurs Sacd – 7, rue Ballu – 75009 Paris -
www.agrafanim.com - www.facebook.com/agrafanim - contact@agrafanim.com



Auteurs Groupés de l'Animation Française

On passe des mots à l'image

Recherche de documents (vidéos /graphismes /peintures /BD /photos, etc.) pouvant aider le boarder à s'imprégner de l'univers du projet

Objectifs :

- Coucher les premières idées (souvent clichés...) pour trouver la bonne !
- *Dégrossir le script* en déroulant un découpage soit dans le sens chronologique, soit par séquence clefs. Le but étant d'avoir une première ébauche du film, de son rythme, de son identité visuelle et sonore (CAM à hauteur d'enfant, proche des acteurs, contemplative etc / ...) qui doivent répondre à la demande du réalisateur.
- Pouvoir échanger rapidement avec le réalisateur avant d'aller plus loin dans la fabrication.

Outils utilisés :

- La mise en scène ou staging (rendre l'action claire et lisible, hiérarchiser les actions, répartition des establishing, jeux des ambiances...)
- Les caractéristiques propres aux personnages et aux décors conférant une identité « unique » à la mise en scène.
- Le jeu des acteurs traduit en poses /acting / expressions en s'appuyant sur les dialogues. Beaucoup plus précis si on a les voix *def au départ*, mais moins souple si on veut retravailler les dialogues.
- Le cadrage, (wide /medium /close) et son impact sur le spectateur (implication de près ou de loin dans l'action,...)
- La composition, la dynamique des lignes de forces amenant directement l'œil du spectateur sur le sujet présenté (règle des tiers, symétrie, composition en triangle avec 3 protagonistes, règles des 180, etc.)
- L'angle de vue et ses différentes significations (up shot / down shot,...)
- Les mouvements de caméra /cut (motivating the camera) /plan séquence etc.
- La profondeur de champ
- Les rapports de masse (superposition masses colorées)



Auteurs Groupés de l'Animation Française

CLEAN /story-board

- La fabrication du board à partir du prédécoupage
- Les plans sont construits en respectant la bible graphique et l'ajout de poses et d'éléments de décors aident à la compréhension de l'animation en vue de préparer l'étape de layout.
- Les ambiances sont aussi posées de manière précise.
- Les indications de toutes les annotations techniques aidant à la fabrication : action note, flèches, réutilisation de décors (plus fréquentes en série),...

Christian Desmares

Story-boarder, Animateur, designer, réalisateur (*Avril et le monde truqué*)

Christian Desmares s'est appuyé sur le film "*Avril et le monde truqué*" (dessins de Jacques Tardi) pour expliquer que le travail de story-boarder impliquait en l'espèce de s'imprégner du style très personnel de l'auteur graphique et de sa manière de présenter les personnages. Pour cela, il a fallu s'inspirer de son univers (films noirs des années 40).

Il a également fallu faire un vrai travail sur le cadrage (caméra pas trop présente, utilisation de la profondeur de champ graphique et non optique) et la lumière.

Christian Demares a illustré ses propos avec beaucoup de dessins et des extraits d'animation avec des voix témoins.