



Réalisation d'un film à partir d'un story-board

- => Story-board et bande-annonce de «Die Goldene Stadt»
- => Story-board et dessin animé de «Les Papillons de nuit»
- => Story-board et film d'animation de «Une Petite Leçon d'animation»

Lors de cette quatrième étape de l'activité, l'enseignant indique tout d'abord que le mot anglais «story» signifie «histoire» et que «board» veut dire «planche» donc littéralement «planche à histoires» ou plus communément «planche à dessins» (pour le fun, «skate-board» signifie littéralement «planche à patin»). Forts de cette petite introduction, les enfants et l'enseignant peuvent lire le texte consacré au story-board et illustré par un story-board d'un film de SF. L'enseignant demande ensuite aux élèves s'ils ont une idée de ce qui va se passer avec leur story-board si ce dernier est sélectionné par le jury. Maintenant experts en cinéma d'animation, les enfants peuvent peut-être expliquer que les images seront scannées puis, sans doute, animées grâce à l'ordinateur. L'enseignant en profite alors pour entrer dans le détail de la réalisation des petits films à partir des story-boards. En guise d'exemples concrets, l'enseignant peut leur montrer les images du story-board et du film «Die Goldene Stadt» – qui fut réalisé par l'une des gagnantes d'un concours de bandes-annonces de La Lanterne Magique en 2007 –, les images du story-board et du dessin animé «Les Papillons de nuit», ainsi que les images du story-board et du film «Une Petite Leçon d'animation».



Story-board

Le story-board, appelé aussi «scénarimage» ou «conducteur visuel», est la transcription en dessins du scénario ou du découpage qui est faite avant le tournage. C'est un ensemble de croquis qui ressemble à une bande dessinée. Ce document prévoit les plans du film sous forme de vignettes illustrées. Il sert à préparer la réalisation.

Dessiner le découpage

Le story-board est réalisé après l'écriture du scénario et avant le tournage. Il sert à visualiser le film avant de le tourner. Le story-board présente le découpage du film sous forme de dessins, plan par plan. Il ressemble à une bande dessinée, car sa mise en page est faite de petites cases de dessins qui suivent le fil du récit. Dans le story-board, on visualise déjà les plans du film – le cadre, les personnages et les décors – ainsi que la position des éclairages et de la caméra. On y prévoit aussi les différents raccords entre les plans. Il existe différents styles et différents formats de story-boards, mais lorsqu'ils sont très précis, on y représente sur une page l'image de début et l'image de fin de chaque plan ainsi que les différents cadres. On y indique également au moyen d'une légende, de flèches ou de symboles, les mouvements de caméra, les dialogues ou les effets spéciaux. On y recense le type de décors, de paysage et les déplacements des personnages.

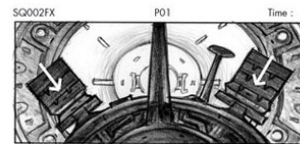
SG001	P01 A	Time :	Sc : PERSÉPHONE (OFF) Tout a commencé dans le feu...
			Fx :
SG001	P01 B	Time :	Sc : PERSÉPHONE (OFF) Le feu primordial... Le feu de l'enfer...
			Fx :
SG001	P01 C	Time :	Sc : PERSÉPHONE (OFF) Comme dans la gueule du dragon...
			Fx : 35 mm - 300 ou 500 i/s
SG001	P01 D	Time :	Sc : PERSÉPHONE (OFF) Comme dans un conte...
			Fx : 35 mm - 300 ou 500 i/s
SG001	P01 E	Time :	Sc : PERSÉPHONE (OFF) Et si les contes ont quelque chose à nous apprendre, ce n'est pas que les dragons existent... mais qu'ils peuvent être vaincus.
			Fx :
SG001	P01 F	Time :	Sc : PERSÉPHONE (OFF) Comme dans un conte, il me faudra donc commencer par " il était une fois..."
			Fx :
SG001	P01 G	Time :	Sc : PERSÉPHONE (OFF) Il était une fois... Une petite station perdue au fin fond de l'espace...
			Fx :
SG001	P01 H	Time :	Sc : PERSÉPHONE (OFF) Près d'un enfer appelé...
			Fx :
SG001	P01 I	Time :	Sc : PERSÉPHONE (OFF) DANTE... DANTE XXI...
			Fx :
SQ : 50	Cumul : 0,8	Film : 105	

Un outil indispensable

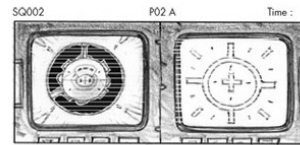
Selon les films, on dessine le story-board en entier ou seulement pour certaines scènes. Par exemple, pour «Star Wars: la menace fantôme», de très nombreuses séquences ont sans doute été entièrement «story-boardées», car elles ont été tournées en blue-box (les acteurs évoluent devant un écran bleu, procédé qui permet d'incruster par ordinateur les images des décors). Pour réaliser les films d'animation, le story-board se révèle souvent indispensable, car, sans lui, il n'est pas possible d'avoir une vue d'ensemble sur le film avant le tournage. Parfois en couleurs, parfois en noir et blanc, il doit être évocateur et précis. Le story-board est souvent un beau document qui relate la genèse d'un film, on peut en consulter dans les cinémathèques et apprendre à en faire dans les écoles de cinéma. C'est un artiste illustrateur qui est engagé pour le dessiner, on l'appelle le story-boarder.

Avant le tournage

Le story-board intervient lors de l'élaboration du plan de travail qui va servir à la réalisation du film. Ce document sert à prévoir les questions techniques, esthétiques et économiques qui se posent sur le plateau de tournage. Il permet de vérifier si le scénario est bien ficelé, de prévoir le bon point de vue pour la caméra et de recenser le matériel technique nécessaire à chaque plan. C'est la première étape visuelle vers la mise en scène. Au moyen du story-board, on évalue les difficultés de chaque scène. C'est un outil qui sert à planifier systématiquement le déroulement du tournage. Il se révèle particulièrement utile pour préparer la réalisation des effets spéciaux, des cascades, des scènes de foule où il y a beaucoup de figurants, des dessins animés en images de synthèse ou des films d'animation en volume (avec marionnettes), comme «Wallace et Gromit – Le Mystère du lapin-garou» (2005) ou «Max & Co» (2007).



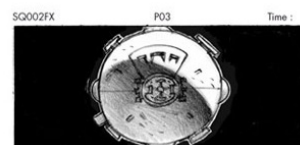
Sc : PERSÉPHONE (OFF)
Si un spécialiste daigne un jour se pencher sur notre histoire... Il dira probablement que l'aventure a débuté avec l'arrivée de la navette de liaison N° 2.
Fx : 3D



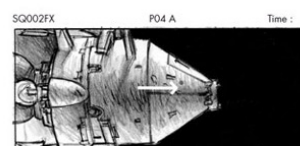
Sc :
Fx : INTÉGRATION SÉQUENCE 2FX



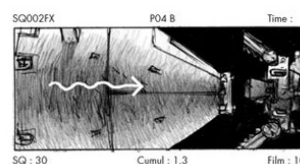
Sc : SOUTE BR
Fx : INTÉGRATION SÉQUENCE 2FX



Sc : PERSÉPHONE (OFF)
En réalité elle avait commencé depuis longtemps...
Fx :



Sc : PERSÉPHONE (OFF)
Depuis très très longtemps.
Fx :



Sc : PERSÉPHONE (OFF)
Depuis la nuit des temps sans doute...
Fx :

SQ : 30 Cumul : 1,3 Film : 105

Une habitude nouvelle

Ce n'est que depuis les années 1990 que le story-board s'est généralisé. Auparavant, son usage n'était pas systématique. Le story-board est surtout utilisé pour les grandes productions où il y a plusieurs équipes de tournage. C'est un bon outil de communication: il sert à transmettre toutes les informations entre les divers collaborateurs. Le story-board permet de gagner du temps et de respecter le budget en limitant les dépenses inutiles lors de la préparation du film.

Anticiper les détails

Le story-board est indispensable pour les films d'animation en volume qui font intervenir des marionnettes tels que Wallace et Gromit, dans lesquels la réalisation d'une séquence animée se filme image par image et demande de ce fait une organisation très précise. En animation, le story-board est souvent l'occasion de résoudre les problèmes d'ordres artistique ou technique, ainsi que de cerner l'esprit de chaque séquence et de chaque personnage. Il permet d'anticiper de nombreux détails, de prévoir les différentes situations des objets et marionnettes, de préparer le tournage avec un maximum de précision.



Réalisation d'un story-board gagnant

Les story-boards sélectionnés par le jury du concours «Imagine ta ville dans 1000 ans» seront réalisés sous la forme de films d'animation. Les six images des story-boards gagnants seront d'abord scannées et numérisées par ordinateur. Cependant, l'ordinateur a besoin d'un nombre d'images suffisantes pour calculer l'animation. C'est pourquoi, un chef animateur devra réaliser toutes les premières et dernières images de chaque scène, ainsi que certaines de cette même scène. Par exemple, si un personnage doit courir pour rattraper un lustre en train de tomber, le chef animateur fabrique l'image du moment où le personnage s'aperçoit de ce qui va arriver (le lustre qui tombe), celle où il démarre pour rattraper le lustre, celle où il le rattrape et celle où il s'effondre par terre, écrasé sous son poids! Cela fait donc quatre images.

Des images-clefs

Puis, ces six images-clefs seront aussi scannées et ainsi «entrées» dans l'ordinateur. Entre elles, l'ordinateur va calculer et concevoir toutes les autres images qui manquent: les «intervalles». Mais l'ordinateur aura peut-être besoin d'images supplémentaires pour que obtenir un animation fluide. C'est pourquoi, le chef animateur devra sans doute réaliser encore quelques intervalles lui-même.

A la main et avec l'aide de l'ordinateur

Un film d'animation d'une durée d'une heure et demie nécessite la création de plus de 100'000 images! Heureusement, les story-boards gagnants ne vont durer que quelques minutes. Mais il y aura quand même beaucoup de travail. En effet, il ne suffit pas de scanner six images et réaliser quelques images-clefs supplémentaires pour faire un film d'animation. Il faut aussi déterminer quelles sont les positions et les mouvements définitifs des personnages, les types de cadrages et les mouvements de caméra pour chaque scène, etc. Une fois achevée cette étape fondamentale, il faut faire les décors du film. Dans le même temps, les spécialistes des personnages («characters designers»), travaillent sur les caractéristiques physiques et psychologiques des personnages principaux. Ils placent les personnages dans plein de positions et sous plein d'angles différents.

Les gagnants seront les chefs animateurs

Dans le cas du concours «Imagine ta ville dans 1000 ans», les chefs animateurs seront ceux qui ont réalisé les story-boards gagnants, ils réaliseront donc les images-clefs. Même si on peut aujourd'hui compter sur l'aide de l'ordinateur, il faut quand même créer plein d'images et l'on ne peut pas faire tout ça tout seul. Faire un film d'animation, c'est un travail d'équipe!

Les sons, les musiques et les dialogues

Enfin, une fois que les images sont animées, il faut encore ajouter les sons, dialogues et musiques. En effet, dans les films d'animation, on ne peut pas enregistrer le son durant le tournage. Il faut donc le rajouter à la fin. Cela ne pose pas de problème pour les bruits et les musiques qui sont ajoutés aux bons endroits sur les images animées. Par contre, lorsque les personnages parlent, ce sont des acteurs qui parlent à leur place. Cela est possible grâce à une technique particulière que les spécialistes appellent la «post-synchronisation».

Postsynchronisation

L'animateur réalise d'abord les séquences sans enregistrer les sons et les paroles qui vont avec, en faisant bien attention que les mouvements des lèvres des personnages correspondent bien aux phrases écrites dans le scénario ou le story-board. Pendant la postsynchronisation, il fait projeter toutes ces séquences muettes sur un écran de cinéma devant des acteurs chargés de dire les mots et les phrases des personnages. En même temps que cette séquence est projetée, les acteurs disent leurs textes en regardant soigneusement l'image, de manière à parler exactement en même temps que les personnages. De cette manière, on peut enregistrer les dialogues dits par les personnages exactement en même temps que l'image. Il est donc logique que les spécialistes aient appelé «postsynchronisation» cette technique d'enregistrement des dialogues: il s'agit bien de «synchroniser» «après» («post» veut dire «après» en latin) coup le son avec les images!