

# **Le storyboard, un enjeu artistique**

**Sous la direction de Madame Elisabeth MAGNE**

**RIOU Alexiane**

**Master 1 MEEF Arts Plastiques**

**Université Bordeaux Montaigne-Montesquieu à Pessac**

**Année de soutenance 2018**

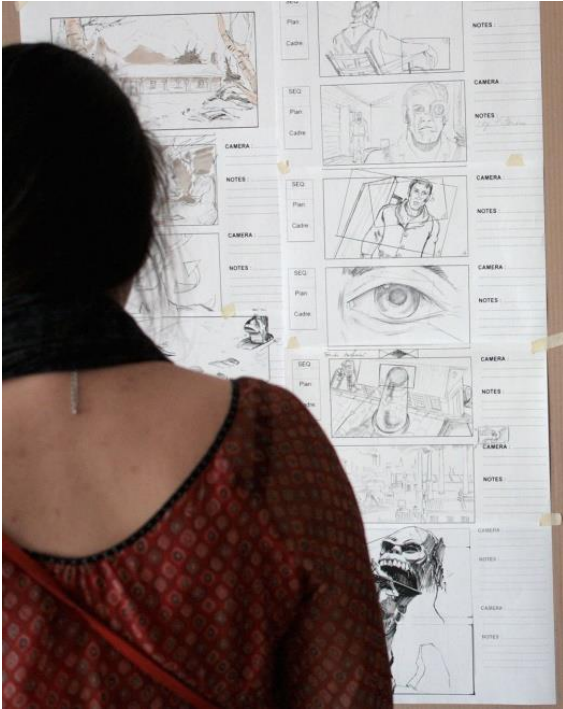
## SOMMAIRE

Introduction .....	3
<b>Première partie : Le storyboard : un enjeu artistique dans le domaine du cinéma</b> .....	<b>5</b>
I. Un storyboard peut-il avoir une nature artistique ?.....	5
I. 1. Le storyboard, traduction d'une vision artistique.....	5
I.2. Une image de storyboard est une narration visuelle.....	8
I.3. La sémiologie du storyboard.....	9
II. Le storyboard, comme choix de fabrication du film .....	9
II.1. Le storyboard, substitut à la préparation in situ des différentes possibilités de mise en scène. ....	9
II.2. Le storyboard, obstacle à une vision évasive du cinéma. ....	10
II.3. Le storyboard, comme manière de l'artiste de « voir la forme ». ....	11
II.4. Le storyboard permet l'illusion, un aspect fondamental de l'art cinématographique.....	11
II.5. La place du storyboard dans la « fabrique des films ».....	13
III. Le storyboard, en tant qu'œuvre publiée .....	14
III.1. La protection de la propriété intellectuelle .....	14
III.2. Le storyboard, comme œuvre en soi. ....	14
III.3. Le storyboard , un enjeu artistique propre.....	15
III.4. La publication, comme affirmation de l'enjeu artistique du storyboard.....	16
<b>Deuxième Partie : Le storyboard : Un art plastique particulier</b> .....	<b>17</b>
IV. Faut-il, à tout prix l'inédit, le jamais vu ?.....	17
IV.1 Le storyboard, un art qui s'inscrit dans la continuité plutôt que la rupture .....	17
V. Le storyboard, un choix utile et artistique, de fabrication de films.....	18
V.1. Le storyboard, comme alternative à la verbalisation .....	18
V.2. Le storyboard, comme fabrication d'une œuvre signifiante. ....	19
V.3. L'image formatée du storyboard.....	22
V.4 Le geste de l'artiste.....	23
V.5. Le storyboard intègre la performance de l'acteur.....	23
VI Quel avenir pour le storyboard ? .....	25
V.1 Le storyboard à l'ère d'Internet.....	25
VI.2. Le storyboard à l'ère du numérique .....	25
VI. 3 Le storyboard, œuvre humaine irréductible ;.....	25
VI.4. Le storyboard, instrument artistique mais aussi économique. ....	27
VI.6. Les logiciels informatiques pour le storyboard.....	28
Conclusion.....	30

## Introduction :

1. Le storyboard est une suite de planches composées de schémas analytiques, indications visuelles et textuelles afin d'indiquer à un groupe de personnes la démarche à suivre pour mener à bon terme un projet artistique.

Il correspond à la démarche du réalisateur d'un film publicitaire, institutionnel, cinématographique pour mener son œuvre.



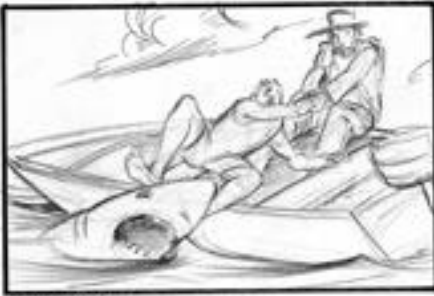
*Anonyme, exemple de storyboard sur papier, photographie.*

C'est un ensemble de vignettes statiques et discontinues qui vont permettre de réaliser une œuvre mouvante et continue.

Il est utilisé pour matérialiser, par des planches univers, des concepts design ou pour des recherches d'ambiance.

Un storyboard doit comprendre des plans dessinés, que nous verrons par la suite sur nos écrans, la durée prévue pour chaque plan, les mouvements de caméra choisis (plans et angles choisis) souvent représentés par des flèches directionnelles, la lumière pour chaque plan, les sons (musiques, dialogues, bruitages etc.) et le synopsis de la scène.

Il est effectué en préproduction, afin de guider les membres de l'équipe de tournage à visualiser ce qu'ils doivent faire et leur donner une idée du film à venir.



AS TEETH MISS  
VO: and a great white.



ALEX YELLING FROM BOAT  
ALEX: Everybody in the boat!



VO: 12 Days of Terror.  
Premiering Sunday some date some time.  
Only on the Discovery Channel.

Discovery Channel Movie "12 Days of Terror" - Storyboard by Clay Butler - www.staytome.com - clay@claybutler.com



CAP: Gosh. A big one.  
Close up of Captain's eyes, we see a shark dorsal fin reflected in the pupils.

Anonyme, exemple de storyboard sur papier, crayon à papier, A4.

2. Une esquisse ou un dessin, préparatoire à un tableau, peuvent devenir en eux-mêmes une œuvre d'art, il en va ainsi d'un grand nombre de dessins de E. Degas ou de Rodin, mais peut-il, en être de même pour un storyboard ?

Un storyboarder crée une production plastique mais fait-il une « toile » ? L'esthétique est, en principe, secondaire pour lui, il s'exprime au moyen du dessin sur une idée de film.

3. Je tenterai de démontrer que les artistes qui créent une image de storyboard, ne se privent pas, souvent, de faire une « œuvre d'art ».

Un storyboarder ne crée ni une bande dessinée ni une forme de film, il crée une séquence narrative à des fins stratégiques, indicatives visant la communication dans une équipe. Il ne fait pas dans l'esthétique, mais ne se l'interdit pas non plus. Il s'exprime au moyen du dessin bidimensionnel sur une idée filmique ou télévisuelle.

Pour effectuer un plan dessiné, le créateur exerce un travail d'«imagination», vocable qui recouvre les notions d'« image » et d'« imaginaire ». C'est la perception d'une idée. C'est donc un travail intellectuel et conceptuel, notamment par le jeu des métaphores, des allégories, des références culturelles en tout genre, de la combinaison de formes et de couleurs, d'un objectif filmique précis à atteindre de la meilleure façon. Au final c'est une vision du monde par l'artiste.

Ce qui nous amène à ma problématique : Comment le storyboard peut-il être au cœur d'enjeux artistiques ?

## Première partie : Le storyboard : un enjeu artistique dans le domaine du cinéma

### I. Un storyboard peut-il avoir une nature artistique ?

#### I. 1. Le storyboard, traduction d'une vision artistique

##### I. 1.1. Une image visionnaire

Pour Hitchcock, il était inconcevable de faire un bon film sans des calculs sur du papier auparavant, ce qui l'intéresse c'est la conception du film, imaginer à travers des images, une ambiance et un univers. Toutefois, la qualité de son travail préliminaire, sa valeur artistique était telle que le film n'avait plus pour lui presque de raison d'être.

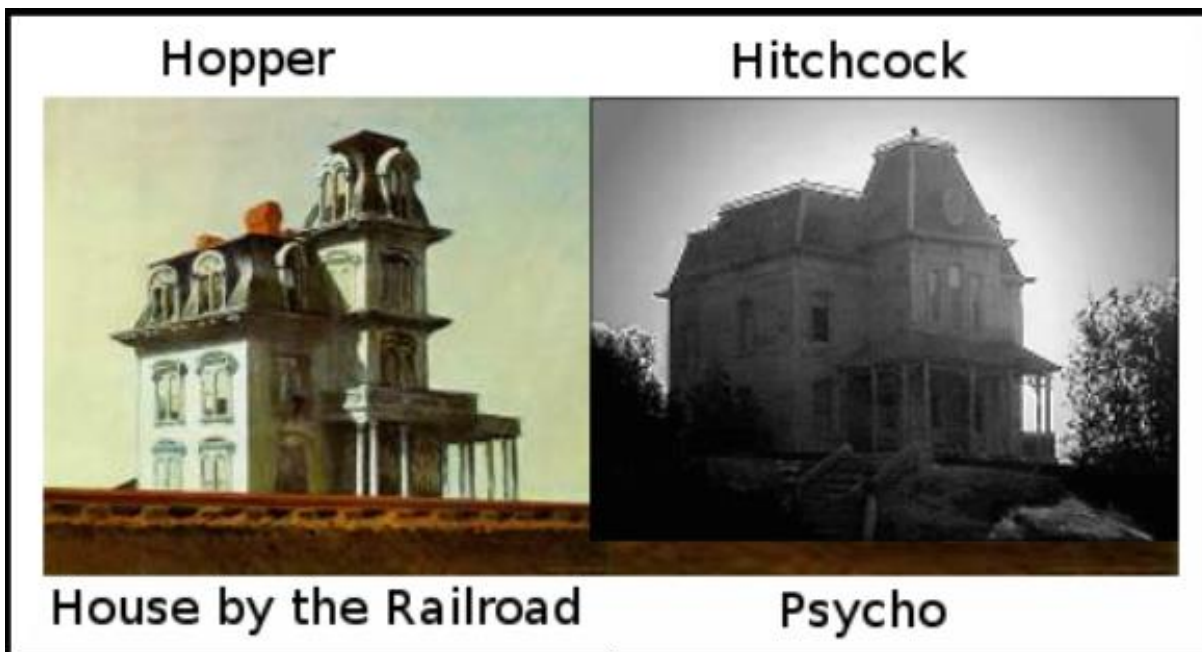


*Alfred Hitchcock, extrait du storyboard du film Psychose, 1960, storyboard sur papier.*

Il dira lui-même : « Je fais toujours les films sur papier et quand je commence à tourner le film, pour moi, il est fini. Si bien fini que je souhaiterais ne pas avoir à le tourner ».

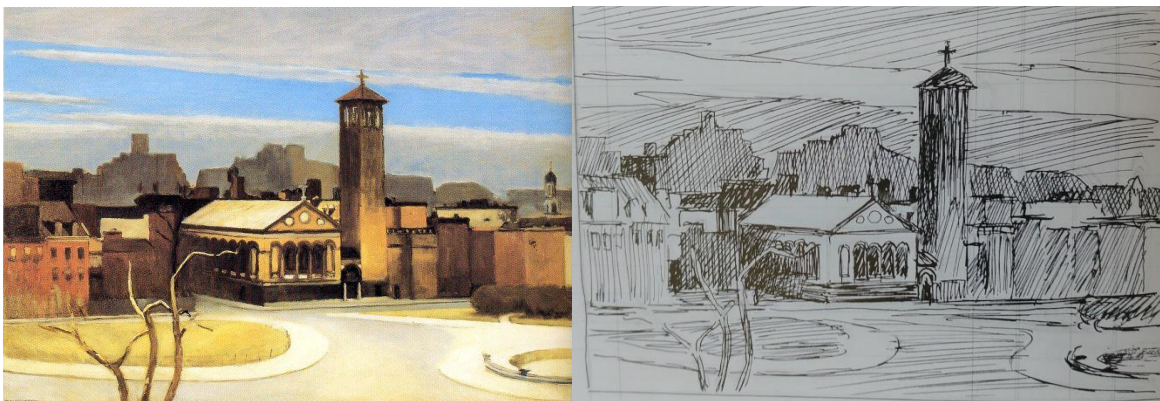
Heureusement, le storyboard reste une œuvre à part et notamment pour ce qui concerne Hitchcock, ses films sont des purs chefs-d'œuvre.

I.1.2. Pour son film *Psychose*, il a, en revanche, utilisé le tableau de E.Hopper *House by the Railroad*, non seulement pour le théâtre de son drame mais aussi pour lui donner son caractère mystérieux et inquiétant. Cela aurait pu être une planche de storyboard et cela aurait été un chef-d'œuvre lui-même.



Comparaison entre le tableau, à gauche, Edward Hopper, *House by the Railroad*, 1925, Peinture à l'huile, 61 x 73, 7 cm, MoMA. Et la maison, à droite d'Alfred Hitchcock, film *Psychose*, 1960, format variable.

Il en va de même de l'église de la mission espagnole, qui structure et guide –et inspire– son film *Vertigo* ou encore la résidence-forteresse dans *Rebecca*.



Comparaison entre le tableau, à gauche, de Edward Hopper *November, Washington Square*, vers 1932 ou 1934, Peint en atelier à New York, Peinture à l'huile, 86,7 x 127,6 cm. Santa Barbara Museum of Art, Californie. A droite, le croquis de cette œuvre par madame Joséphine Hopper vers 1932 ou 1934, crayon à papier, 34 x 50 cm...

...et, ci-dessous, l'image du film d'Hitchcock.



Alfred Hitchcock, *Vertigo*, 1958, extrait de film, dimension variable.

On voit bien, dès lors, que l'œuvre d'E.Hopper est à la fois une œuvre autonome mais peut tout aussi bien être considérée comme le storyboard des films de Hitchcock.

Ainsi peuvent, à la fois, être des chefs-d'œuvre, les films eux-mêmes et les tableaux ou planches peintes qui les ont inspirés.

Il en va de même de Peter Greenaway, qui imagine ses films en s'inspirant des tableaux de Turner, de Rembrandt etc...chefs-d'œuvre en eux-mêmes. Il travaillait aussi à partir de planches de dessins qui cherchaient à capter un moment dans un paysage pour donner le caractère dramatique à ses films. Toutefois, la qualité du storyboard lui donnait le sentiment d'épuiser son inspiration et dès lors qu'il avait une valeur artistique en lui-même lui faisant douter de la validité de le traduire en film.

I.1.3. Ce n'est pas forcément le tableau qui peut être le support d'une œuvre d'art mais l'affiche ou tout autre support ou medium.

Il en a été ainsi, par exemple, des affiches publicitaires des artistes de l'art nouveau, qui en ont fait de véritables œuvres d'art.



*Anonyme, exemple d'affiche art nouveau.*

Contrairement à un tableau qui n'a qu'une valeur artistique ou décorative, affiches comme storyboard ne sont que des supports à des fins particulières, c'est à dire pas seulement artistiques. L'affiche à des fins publicitaires et le storyboard à des fins cinématographiques. Mais lorsque l'artiste a une vraie vision artistique il peut utiliser le support qui lui convient le mieux.

## **I.2. Une image de storyboard est une narration visuelle.**

Ceci dit, œuvre d'art ou pas, le storyboard peut être conçu comme une image fixe, à l'instar, par exemple, du tableau de Géricault *Le radeau de la méduse*. Dans une seule image, il y a toute une histoire : une introduction, une conclusion et des obstacles internes et externes ; Il y a une foule de détails et tout cela on peut le retrouver dans un storyboard, qui n'est pas seulement une image fixe, mais une idée véhiculée.





*Théodore Géricault, Le Radeau de la Méduse, 1818 et 1819. Huile sur toile, 4,91 m x 7,16 m. Musée du Louvre à Paris.*

### I.3. La sémiologie du storyboard

En principe, l'image du storyboard est comme l'image filmique, inséparable de la notion de champ, elle fonctionne comme un fragment d'un univers diégétique – comme c'est, d'ailleurs, aussi le cas du *Radeau de la Méduse* - .

Contrairement à une verbalisation d'une scène qui trahit inévitablement la simultanéité des gestes et des paroles, la vignette du storyboard offre de nombreux détails, du décor, des couleurs, des gestes, mimiques, attitudes des personnages, la topographie des lieux, la nature des déplacements.

Le storyboard permet, par exemple, de souligner l'extrême mobilité des personnages, leur désarroi ou tout autre sentiment.

Les images du storyboard traduiront, enfin, un ou des partis pris.

## II. Le storyboard, comme choix de fabrication du film

### II.1. Le storyboard, substitut à la préparation in situ des différentes possibilités de mise en scène.

Au départ, des acteurs comme G. Méliès ou Buster Keaton, qui devaient préparer chaque show en amont afin que l'illusion soit au sommet de leur gloire et ne laisse rien paraître de leur technique difficile, n'avaient besoin d'aucun autre effet visuel.

Le storyboard était ainsi inutile, car comme dans les films de Charlie Chaplin, le comique était essentiellement basé sur l'apparente spontanéité de l'action.

Buster Keaton, enfant, faisait des numéros dans un cirque et ses premiers films se voulaient la réplique filmée de ses numéros de cirque totalement aboutis. Ces premiers films à sketches étaient très courts et spontanés. Dans ces films à sketches, la caméra ne sert qu'à filmer ce qui se joue sur le plateau.

## II.2. Le storyboard, obstacle à une vision évasive du cinéma.

II.2.1. Pour André Bazin, Tarkovski et Dreyer, le storyboard serait inutile au cinéma puisque l'important dans l'audiovisuel serait le jeu d'acteurs, la présence et le temps ; un storyboard ne peut reproduire de telles choses, seule la caméra pourrait le faire.

Le storyboard aurait un effet néfaste pour les films car cela débouche sur des films non spontanés, rigides, et au final ennuyeux.

Cela renvoie à l'assertion de Guillaume Apollinaire, selon lui, « L'art doit avoir pour fondement la sincérité de l'émotion et la spontanéité de l'expression : l'une et l'autre sont en relation directe avec la vie qu'elles s'efforcent de magnifier esthétiquement. »

Comme l'a indiqué Robert Bresson, un film cinématographique doit se révéler au tournage et non avant pour laisser place à la créativité et non pas au conditionnement. Il aime l'adrénaline du tournage et se faire surprendre par les aléas des conditions de tournage à l'improviste. C'est une conception du «cinéma d'auteur» qui aime «traquer l'aléa» et, selon les mots de Bresson «chercher son chemin à travers les êtres qui sont là ».

On pense ainsi à Bergson, qui rejetait la photographie, qui ne serait, selon lui, qu'une rétention illustrant le décalage qu'il peut y avoir entre la réalité mouvante et continue et sa traduction statique et discontinue. On peut raisonnablement penser qu'il en aurait dit de même du storyboard.

II.2.2. Le néo-réalisme vient chambouler toute forme de cinéma classique d'Hollywood c'est-à-dire : lumière naturelle, décor naturaliste, acteurs amateurs, caméras plus légères, improvisation du jeu d'acteur etc. Godard s'est radicalisé lors du film *A bout de souffle*, où il explique qu'il avait tout préparé mais après une pression psychologique des producteurs, il n'avait plus l'argent nécessaire ni le temps suffisant pour tourner et réaliser le film, il a alors décidé de prendre la caméra à la main, tourné une dizaine de plans par jour puis rassemblé ses rushes bout à bout sans continuité chronologique, en improvisant avec le peu de rushes qu'il avait sous les yeux.

Godard semble ainsi, mais probablement davantage par convergence plutôt que par adhésion, rejoindre une conception bergsonienne.

L'intelligence, selon Bergson, dont on connaît l'influence sur la perception que l'on a de l'art, aurait une fonction pratique plutôt que théorique, elle quantifierait et spatialiserait les phénomènes, face à elle l'intuition qui est plus à même d'épouser la durée dans ce qu'elle aurait de qualitatif, de continue et d'inexprimable. Le dessin serait alors assez proche de l'intelligence dans ce qu'il a de plus « contre-artistique ». Le dessin fixe dans le temps un mouvement, un état psychologique. Aussi éloignerait-il l'intuition et supprimerait-il la notion de durée qui pour Bergson justifie seule la démarche philosophique et artistique.

II.2.3. Toutefois, les deux conceptions, l'une de l'art comme expression d'un sentiment spontané ou d'une idée jaillissante, et l'autre comme un travail réfléchi, préparé - ainsi Degas, qui multipliait les dessins préparatoires - ne sont pas irréconciliables comme a pu le démontrer Mike Nichols, dans le Lauréat, film qui lui a valu le prix du meilleur réalisateur en 1967. Dans ses mises en scène, il ne se contente pas toujours

de faire bouger ses plans d'une manière nouvelle comme dans la nouvelle vague (caméra épaupe, travelling vifs) puisque certaines séquences sont étudiées, et remplies et complétées comme un tableau.

### II.3. Le storyboard, comme manière de l'artiste de « voir la forme ».

II.3.1. Certes, lorsque les décors sont en extérieur, il est extrêmement difficile de prévoir la lumière, le décor, les couleurs et tous les autres imprévus, ce qui peut ainsi conduire à éliminer le storyboard.

II.3.2 Mais le storyboard, peut être un élément puissant pour permettre au réalisateur de dominer sa vision. Le storyboard ne manquerait ainsi ni d'élan, ni de hauteur de vue.

Friedrich Wilhelm Murnau était très soucieux des effets visuels, il demandait à des storyboarders de refaire tous ses propres croquis détaillés pour l'ensemble du film, par exemple pour le film « Tartuffe », Murnau voulait un effet de relief, il a choisi, pour la scène du vestibule, une paroi fine en plastique, qui en a donné l'illusion. C'est l'artifice qui l'emporte sur le naturel.

Il utilisait le storyboard comme image à réaliser et comme rendu proprement graphique, qui donne aussi l'ambiance du film. Les images de Murnau devaient ressembler à ses dessins, rien ne devait être laissé au hasard, comme si les images étaient des dessins. Murnau faisait de ses œuvres des véritables tableaux vivants, tout était dessiné comme si un coup de crayon faisait l'image de l'écran.

### II.4. Le storyboard permet l'illusion, un aspect fondamental de l'art cinématographique

Le premier cinéaste à avoir lancé l'idée du storyboard est Georges Méliès car il était lui-même, auparavant dessinateur. Plus tard, des cinéastes comme Fellini, Eisenstein, Lang, Hitchcock, et bien d'autres étaient dessinateurs avant d'être cinéastes. Il leur a donc paru tout naturel de faire passer leurs idées par le dessin avant le tournage.

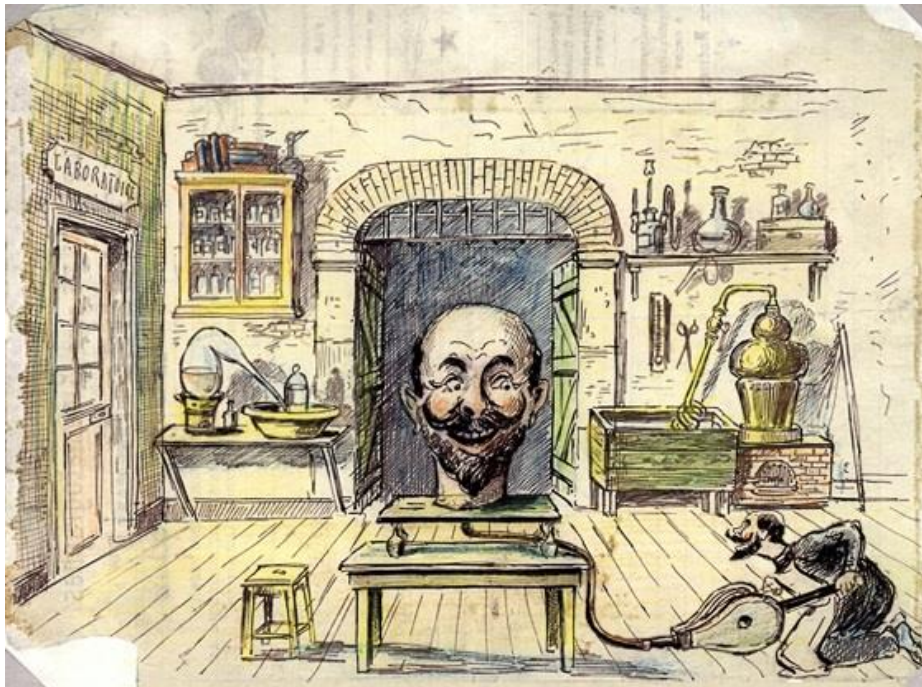
En 1897, G.Méliès fit construire le premier studio de l'histoire du cinéma à Montreuil. Il était donc impossible de laisser place au hasard pour des tournages en milieu naturel.

Méliès, après avoir travaillé son scénario, était obligé de faire des représentations graphiques de son idée, sinon, l'illusion n'allait pas prendre, la crédibilité ne serait pas au rendez-vous, car la combinaison de ses tours de magie était calculée à la seconde près et rien ne devait laisser place à l'imprévu. Il devait tout combiner à lui tout seul, les rôles d'acteur, metteur en scène, auteur, dessinateur ; par conséquent, il devait imaginer les moindres détails de la mise scène sans lesquels il n'aurait sinon aucune chance d'éblouir le spectateur.



*Georges Méliès, L'atelier de storyboard, vers 1897. Photographie, dimension variable. Montreuil.*

Tout élément de la mise en scène était croqué pour être ensuite respecté à la lettre. G. Méliès était un homme qui voulait une mise en scène féerique et peu réaliste, il était donc indispensable pour lui d'avoir un décor théâtral à la hauteur de son imagination, immense ; les éléments comme les chaises, tables, tapis, intérieur, extérieur etc... étaient faits en atelier de menuiserie et toile. Beaucoup de ses films furent comme des dessins animés, car sa maîtrise parfaite du storyboard le conduisit à découvrir à chaque fois de nouvelles formes comme les scènes oniriques (*Rêve de Noël*), des univers imaginaires (*Le voyage sur la lune*) des effets spéciaux (*L'homme à la tête caoutchouc*).



*Georges Méliès, dessin pour son film L'homme à la tête caoutchouc, vers 1901, crayons de couleur sur papier.*

L'espace du dessin est devenu l'espace du film.

Hitchcock rencontra Georges Fitz-Maurice, qui lui expliqua qu'il fallait dessiner plan par plan ses films pour avoir une totale maîtrise de ses films.

Désormais, la culture du storyboard fait partie du cinéma américain où il s'avère utile pour les productions importantes (employant plusieurs équipes, utilisant des effets spéciaux complexes, où les hésitations du tournage sont financièrement préjudiciables. Il s'accorde très bien avec la conception du « cinéma spectacle », ainsi qu'avec des films à effets spéciaux comme *La Guerre des Etoiles* ou *Indiana Jones : les Aventuriers de l'Arche perdue*. Ce qui ouvre une porte aux téléfilms.

Pour la série télévisée *Game of Thrones*, l'acteur américain Peter Dinklage, qui joue le personnage de Tyrion Lannister, a déclaré au journal *The New York Times* que les dragons n'apparaissent qu'au montage comme purs produits créés par ordinateur. Pour lui les dragons n'étaient qu'une pure « projection », en pratique « It used to be just storyboards » (c'était juste des storyboards).

## II.5. La place du storyboard dans la « fabrique des films »<sup>1</sup>

Il peut aussi se trouver, comme l'a dit P. Greenaway, qu'il y ait "des hasards heureux qui peuvent rendre la séquence plus intéressante".

Dans les dessins des storyboardeurs, il convient de montrer les axes de caméra et montrer les mouvements de caméra mais il n'est pas dit que tous les storyboardeurs le fassent pour autant, car dans certains cas très spécifiques, il faut ensuite animer une partie du storyboard avant le lancement du tournage. On doit donc pouvoir comprendre sans les indications avec une lecture lisible.

Dans le cinéma, le réalisateur impose sa marque prépondérante. Le storyboardeur Fabien Lacaf se souvient que, lorsqu'il travaillait avec Rappeneau, il voulait faire trop bien: la planche de la première séquence était sous forme de bande dessinée et Rappeneau lui avait dit « C'est bien, mais je voudrais te rappeler que c'est mon film, laisse-moi imaginer les choses ».



*Fabien Lacaf, présentation de son storyboard fait pour le film de Rappeneau, photographie.*

<sup>1</sup> Titre emprunté à, *La fabrique des films*, Espagne, éditions Poli Editions, 2012

### III. Le storyboard, en tant qu'œuvre publiée

#### III.1. La protection de la propriété intellectuelle

Les idées appartiennent à tout le monde. Elles ne sont susceptibles d'aucune appropriation directe. Mais le droit d'auteur protège toute création intellectuelle et originale de l'homme. On parle d'œuvre de l'esprit. Dès l'instant qu'une création de l'esprit naît et qu'elle est considérée comme originale, qu'elle qu'en soit sa forme, son mérite, sa destination et son genre, elle se trouve protégée par un droit de propriété incorporelle.

Il est en effet possible de protéger la matérialisation d'une idée ou d'un concept (synopsis, dialogues, dessins, brevets, storyboard). Toutefois, il faut qu'il s'agisse d'une "création" au sens concret de ce mot. Mais la nature et surtout l'étendue réelle de la protection du storyboard par le droit d'auteur ne sont pas faciles à cerner juridiquement.

Ce qui est important ce n'est pas que le storyboard soit bien ou mal en matière de droits d'auteur mais qu'il soit original et une création nouvelle de l'esprit.

#### III.2. Le storyboard, comme œuvre en soi.

Lorsqu'on lui a posé la question de savoir si "un storyboard pouvait avoir une valeur intrinsèque et par exemple qu'il puisse être intéressant de le faire publier" Iotar Iosseliani a répondu catégoriquement : « En soi certainement pas ».

En revanche, Carlos Saura a fait éditer certains des scénarios de ses films et leur storyboard. Pour lui, un storyboard publié ne devenait pas une bande dessinée, mais une œuvre en soi, nécessitant une modification et une adaptation du scénario du film. Ce storyboard devenait alors par lui-même quelque chose de particulier, agréable à feuilleter et à suivre et évitait même, en se le rappelant, de revoir le film si on n'en ressentait pas l'envie.



*Anonyme, Storyboard publié sur papier pour l'un des films de Carlos Saura, aquarelle.*

En fait si le storyboard est une simple feuille de route et pas une œuvre de l'esprit on ne le publie pas. En revanche, s'il présente quelque mérite sur le plan artistique, s'il s'agit, comme un roman ou une bande dessinée, d'une véritable œuvre en lui-même, on peut et, sans doute on devrait, le publier.

### III.3. Le storyboard , un enjeu artistique propre

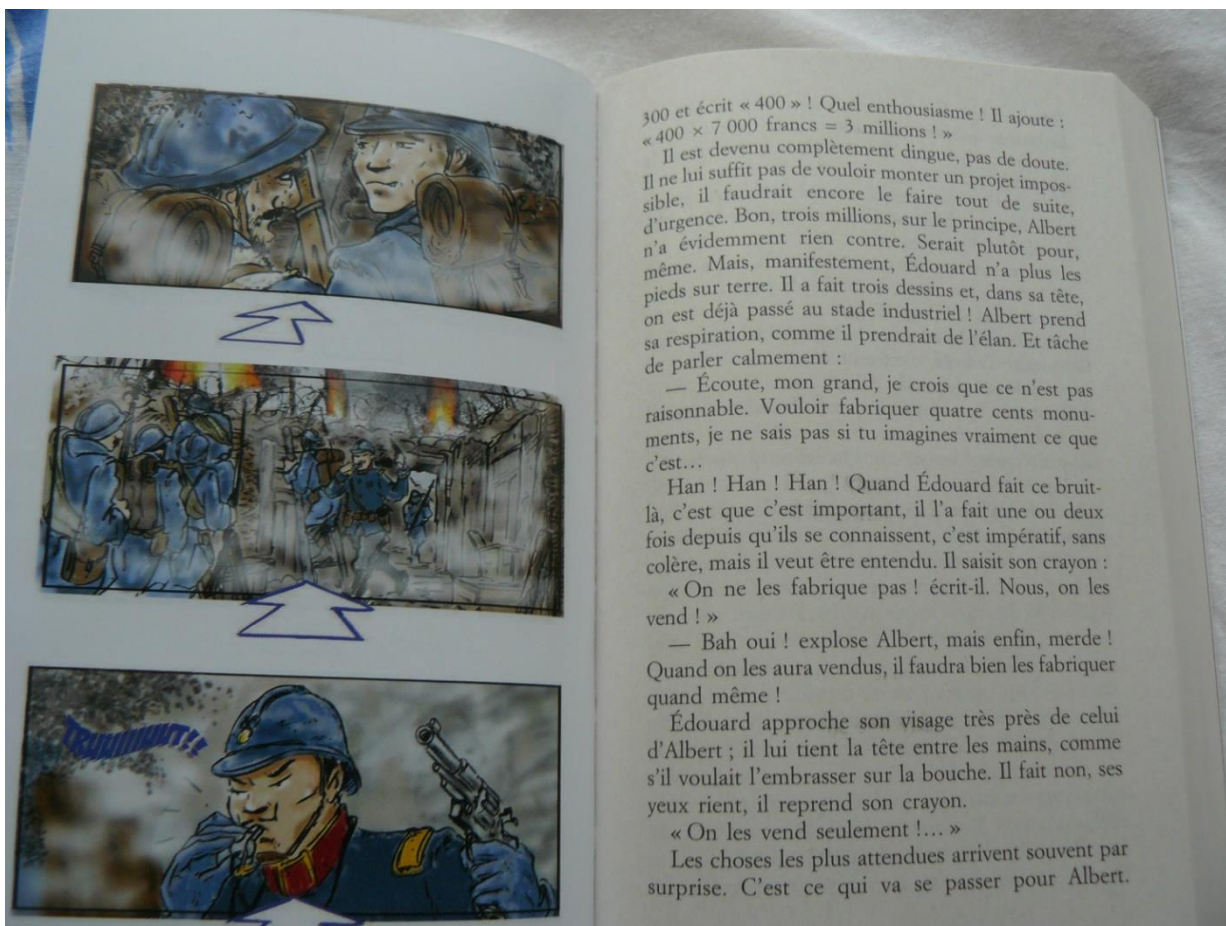
On pourrait voir dans le storyboard une forme singulière d'art.

A l'occasion de la sortie du film d'Albert Dupontel *Au revoir là-haut*, les éditions *Le livre de Poche* ont réédité, sous le numéro 33655, le roman éponyme, dont il est tiré, et qui a valu à son auteur, Pierre Lemaitre, le prix Goncourt 2013.

Il y est inséré, entre les pages 312 et 313, des images du film et des planches du storyboard. L'éditeur a donc décidé de publier, à côté des images du film comme c'est habituel (parfois, même, la couverture du livre est illustrée par une image du film, qui en a été tiré, mais cela sans aucune ambition autre que publicitaire pour la double promotion du livre et du film), sept pages de storyboard, ce qui donc important tant sur le principe, qu'en volume d'images).

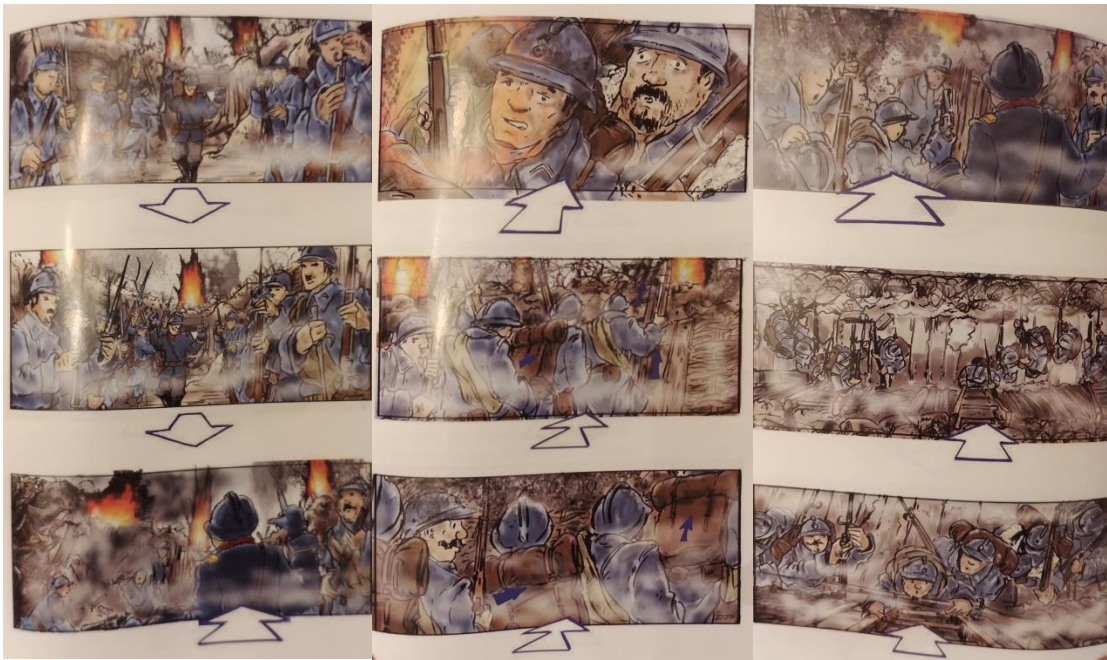
Si l'on compare les images du film et les planches de storyboard, on observe qu'il s'agit bien de deux choses différentes.

Les images tirées du film paraissent comme une rétention du temps alors que les planches de storyboard expriment une force de sentiment, la peur, l'effroi, la solidarité, la dureté du lieutenant et le côté effrayant de la guerre.



Philippe Burel, *Storyboards*, extrait du livre de Pierre Lemaitre, *Au revoir là-haut*, édition Albin Michel, 2013, Paris.

Certaines planches ont une grande beauté en elles-mêmes, et une grandeur artistique résulte aussi de l'ensemble des planches.



*Philippe Burel, Storyboards, extrait du livre de Pierre Lemaitre, Au revoir là-haut, édition Albin Michel, 2013, Paris.*

#### III.4. La publication, comme affirmation de l'enjeu artistique du storyboard

Jusqu'à présent les dessinateurs de storyboard ont hésité à publier leurs œuvres ou les éditeurs y ont été réticents ne considérant pas cela comme ayant une valeur artistique en soi.

Cette publication est donc un moment majeur, important pour l'avenir du storyboard et son enjeu artistique.

Il est à cet égard important de bien distinguer le storyboard et la bande dessinée, dès lors que jusqu'à présent des bandes dessinées étaient publiées et des réalisateurs s'en emparaient pour tourner un film qui leur était parfois très proche.

Le storyboard ne doit pas être assimilé à une bande dessinée qui n'a pas vocation à être le fondement d'un film mais à raconter, elle-même l'intégralité d'une histoire.

Le storyboard ne représente pas un modèle, comme, par exemple, dans l'art figuratif, mais d'un scénario.

Le storyboard cherche à créer un climat, un esprit, une idée, une volonté, une vision du monde qui le démarque clairement de la bande dessinée. Et à ce titre, il participe à la vision de l'artiste.





*Anonyme, exemple de storyboard sur papier, crayon à papier, A4.*

## **Deuxième Partie : Le storyboard : Un art plastique particulier**

### **IV. Faut-il, à tout prix l'inédit, le jamais vu ?**

#### **IV.1 Le storyboard, un art qui s'inscrit dans la continuité plutôt que la rupture**

Il faut avoir une culture générale, une connaissance de ce qui a déjà été fait, bien se renseigner, mais, pas toujours rechercher le coup de génie, l'inédit, le jamais vu.

Comme l'a écrit Olivier CENA, « Le milieu de l'art, comme celui de la mode et de la publicité, étant avide de nouveautés, la difficulté pour un artiste contemporain consiste à se renouveler. Aussi – il en va de sa crédibilité et de sa survie – recherche-t-il de l'inédit, de la singularité, un geste marquant, quelque chose de spectaculaire ».

Pour moi, et le storyboard s'y prête bien, l'œuvre d'art c'est aussi puiser dans ce qui a déjà été fait dans les domaines intellectuel, artistique ou culturel et les ré-inventer, et leur donner une vision personnelle.

On y trouve naturellement, ce qu'en littérature on appelle intertextualité, qui, selon Roland Barthes, indique que « tout texte est un intertexte ; d'autres textes sont présents en lui à des niveaux variables, sous des formes plus ou moins reconnaissables : les textes de la culture antérieure et ceux de la culture environnante ; tout texte est un tissu nouveau de citations révolues. ».

Dans un storyboard, tout n'est pas toujours entièrement nouveau. On trouve non du plagiat, référence littérale mais non explicite puisqu'elle n'est pas déclarée, mais des allusions, référence non littérale et non explicite, qui exige la compétence du spectateur pour être identifiée, mais qui en tout état de cause, lui est parlant inconsciemment (un storyboard peut faire référence à un tableau figuratif ou abstrait, ou une mise en abyme d'autres films, comme cela est fréquent).

Le storyboarder a la possibilité de se renseigner sur ce qui a déjà été fait et s'en inspirer, car le plagieur et l'emprunteur sont deux choses différentes, pourtant, qu'on ne différencie pas forcément, l'emprunteur étant celui qui revisite l'histoire, le décor ou le casting alors que le plagieur copie seulement ; toute la différence est là, entre le génie et le tricheur.

Autrement dit, et par Anatole France, « le plagiaire est l'homme qui pille sans goût et sans discernement les demeures idéales. Un tel grimaud est indigne d'écrire et de vivre. Mais quand à celui qui ne prend chez les autres que ce qui lui est convenable et profitable, et qui sait choisir, c'est un honnête homme ».<sup>2</sup>

## V. Le storyboard, un choix utile et artistique, de fabrication de films.

### V.1. Le storyboard, comme alternative à la verbalisation.

Le storyboard s'oppose à la description verbale qui suppose une hypothèse de lecture. Le storyboard n'est pas une histoire c'est avant tout une atmosphère et l'idée de la conception d'un film.

Philippe Fernandez explique que l'écriture d'un film, hors de l'écriture même du scénario, comporte une « phase de création première et littéraire, faite de phrase, de paragraphes et de chapitres qui décrivent des situations, des scènes, des dialogues et dispensent également un ton, voire des rythmes. Plus métaphoriquement, et après coup, au moment où on peut le voir, l'écriture d'un film, qui peut être analysée et commentée, nomme plutôt la façon par laquelle les informations parviennent au spectateur, comment elles sont distribuées et selon quelles modalités. Cela dépasse le scénario et intègre des éléments purement audiovisuels ou de mise en scène. Plus métaphoriquement, et après coup, au moment où on peut le voir, l'écriture d'un film, qui peut être analysée et commentée, nomme plutôt la façon par laquelle les informations parviennent au spectateur, comment elles sont distribuées et selon quelles modalités. Cela dépasse le scénario et intègre des éléments purement audiovisuels ou de mise en scène. »<sup>3</sup>

Mais cet exercice exige des instruments de description, relativement formalisés, tels que tableaux, graphiques, schémas (Voir l'exemple ci-dessous tiré de l'ouvrage de Jacques Aumont et Michel Marie, *L'analyse des films*, Armand Colin Cinéma page 52 et 53).

---

<sup>2</sup> Anatole France, *La vie littéraire « tome II »*, Suisse, Edito-Service S.A, Cercle du bibliophile, 1970, page 490

<sup>3</sup> AVENEL Judith, BAUDIN Lucile, BAUMANN Pierre, BERNEX Anne, BEZIAT Julien, BONICHOT Nicolas, BUSSY Amélie, DURET-PUJOL Marie, FERNANDEZ Philippe, KATUSZEWSKI Pierre, LIMARE Sophie, MAGNE Elisabeth, SAUVANET Pierre, TROTIN Ghislain *Les Cahiers d'Artes « Ecriture et création »* Université Bordeaux Montaigne Pessac, Publication de l'équipe ARTES, SODIS, AFPUD, 2016, pages 9 et 10

52

p	Sur-S	S	Lieux	Sous-S	Personnages	Plans	Syntaxme	Musiques	Actions
0	0		Générique sur des gravures multiples			x plans		Champagne Gigi	
A	1	1	Le bois		a Honoré	1-15	séquence	thème bois	Honoré présente le bois de Boulogne et se présente: rentier célibataire et amateur de femmes.
					b Honoré Gigi	16-21		Little Girls thème puis par Honoré	Il fait l'éloge des petites filles et présente Gigi, qui joue avec ses camarades. Elle passe devant lui et s'en va à travers bois.
II	2		Chez Gigi (ext. int.)		Gigi Mamita	22-24	séquence	vocalises /mère off/	Gigi arrive chez sa grand-mère Mamita qui lui rappelle que c'est jour de visite chez sa tante Alicia.
III	3		Dans Paris Chez Gaston (ext.)		/Honoré/	25	plan autonome	Little Girls variation	Un cabriolet traverse une place et s'arrête devant un luxueux immeuble.
	4		Chez Gaston (int.)		Gaston fournisseur valet	26	Plan autonome		On annonce à Gaston Lachaille la visite de son oncle. Il finit de régler quelques affaires et sort.
	5		Chez Gaston (ext.)		Honoré Gaston	27-28	séquence		La rencontre de l'oncle et du neveu qui partent en cabriolet à travers Paris.
	6		Dans Paris		Honoré Gaston	29-40	scène	It's a bore thème puis par Honoré/Gaston	Honoré vante les charmes de la vie (Paris, le vin, les femmes, le grand monde). Gaston lui réplique que tout l'ennuie, et fait arrêter le cabriolet.
IV	7		Chez Gigi (ext. int.)		Gaston Mamita	41-48	scène		Gaston arrive chez Mamita. Ils parlent de Gigi. Gaston s'étonne des "leçons" que lui donne Alicia.
V	8		Chez Alicia (ext. int.)		Alicia Gigi	49-64	séquence		Gigi arrive en courant chez Alicia. Leçon d'éducation (comment manger les ortolans). Conversation sur le mariage.

Travail de l'assistant réalisateur, tableau de découpage, du film, *Gigi* de Vincente Minnelli publié par Raymond Bellour en annexe de son article *Segmenter, analyser. Papier, dimension variable.*

Comme le dit Philippe Fernandez, c'est une « bonne raison de faire des images prises sur Internet plutôt qu'écrire, ce qui est bien plus plaisant et procure des satisfactions immédiates autant esthétiques que techniques ». Il ajoute « Construire un film à partir d'images, c'est aussi y laisser agir le langage des images, c'est-à-dire travailler avec leur rhétorique propre. »<sup>4</sup>

Il en va de même du storyboard qui permet de faire l'économie de la verbalisation et, parfois, de sa schématisation, au profit de propositions plus riches et plus gratifiantes.

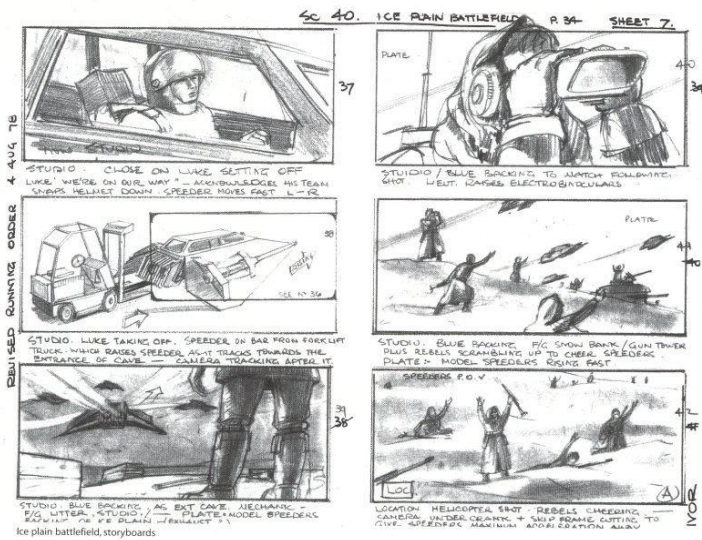
Au final, on peut avancer l'idée que le storyboard serait aussi un langage.

## V.2. Le storyboard, comme fabrication d'une œuvre signifiante.

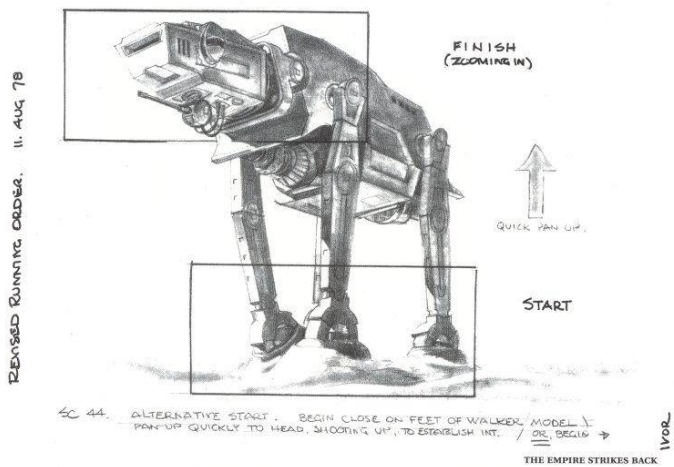
On pourrait croire que le storyboard n'est que du dessin, en réalité des images sont faites et, à côté de celles-ci, nous avons des annotations sur les plans, la taille des plans, l'angle de caméra, la description de l'action, les sons (musiques, dialogues, bruitages...).

Le storyboarder travaille ainsi sur un support particulier. Dans un dessin storyboardé, l'esthétique de l'image reste en arrière-plan, pour laisser place à l'idée du film grâce à la lumière, l'ambiance, le graphisme etc.

<sup>4</sup> AVENEL Judith, BAUDIN Lucile, BAUMANN Pierre, BERNEX Anne, BEZIAT Julien, BONICHOT Nicolas, BUSSY Amélie, DURET-PUJOL Marie, FERNANDEZ Philippe, KATUSZEWSKI Pierre, LIMARE Sophie, MAGNE Elisabeth, SAUVANET Pierre, TROTIN Ghislain Les Cahiers d'Artes « Ecriture et création » Université Bordeaux Montaigne Pessac, Publication de l'équipe ARTES, SODIS, AFPUD, 2016, page 11

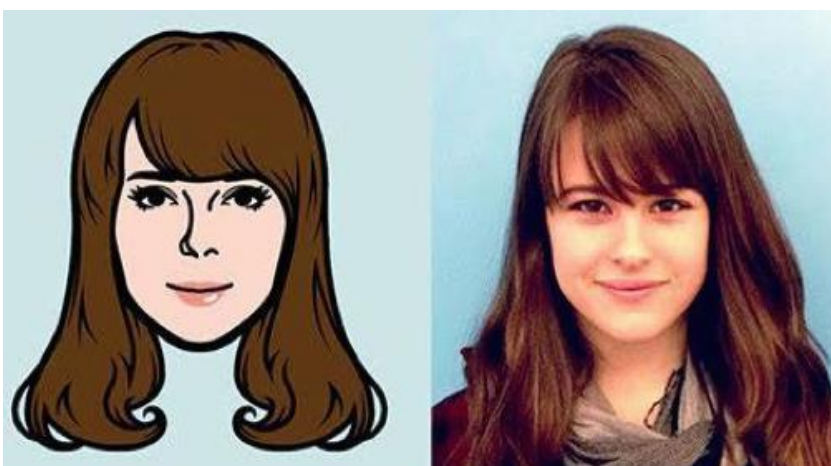


SC 44. 1KT IMPERIAL WALKER. P 35-36. SHEET 1.



Anonyme, exemple de storyboard sur papier, crayon à papier, A4.

Nous avons, sur des feuilles séparées, l'esquisse des personnages du film, la ou les pièces, vues de dessus avec le déplacement, du ou des êtres vivants avec l'angle de caméra.



Anonyme, caricature d'une jeune femme dans un exemple de storyboard, numérique.

L'existence de voix est prise en compte par le storyboarder, car elles ont un impact considérable.

Un storyboard doit être clair dans ses intentions, aller à l'essentiel de l'idée pour traduire le projet du film et être compris de tous.

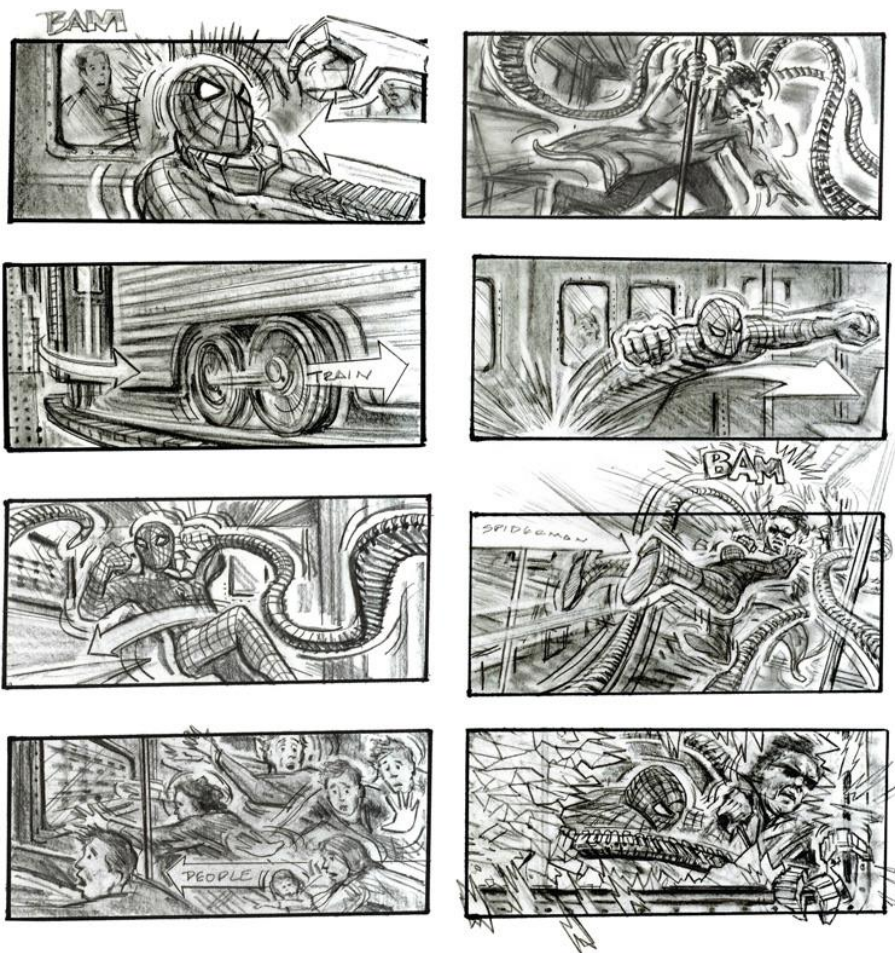
Il est important de respecter le scénario, être au plus proche du découpage, car sinon le storyboard est faux, il y a un cahier des charges et un découpage qui doivent être appliqués pour établir le document de travail; le storyboard doit être fiable; pour cela il est supervisé par le producteur régulièrement.

Le storyboard doit pouvoir être utilisé sur le plateau de tournage et si le réalisateur n'a pas d'univers propre, il doit pouvoir suivre à la lettre sans incohérence le storyboard et respecter le découpage préalablement fait.

Le storyboard est important sur le plateau de tournage, car il permet à l'équipe de tournage de ne rien oublier d'important et avoir une continuité dans la narration. Pour cela, le storyboarder doit se poser les bonnes questions dès le départ du projet, c'est-à-dire : quoi dessiner ? Comment et pourquoi ? A quoi et à qui servent mes dessins ? Après avoir répondu à ces questions, le storyboarder enfin prendre son crayon et une feuille blanche et commencer à croquer des esquisses de plan.

Mais il est nécessaire qu'il y ait du "ressenti". Comme l'a écrit Marguerite Duras, "Il faut que la sensation, le ressenti passent vite, aient une forme d'impact immédiat, portés par des mots usuels. Il en est de même dans mes romans où des images claires, banales, immédiatement évocatrices doivent faire passer des sensations indéfinissables ».

Dans un storyboard, savoir dessiner n'est pas le plus important contrairement aux autres arts qui font appel au dessin, ce qui rend unique le storyboard aussi bien dans l'audiovisuel que dans le dessin.



Anonyme, extrait d'un storyboard mettant en avant les indications de plans, crayon à papier, A4.

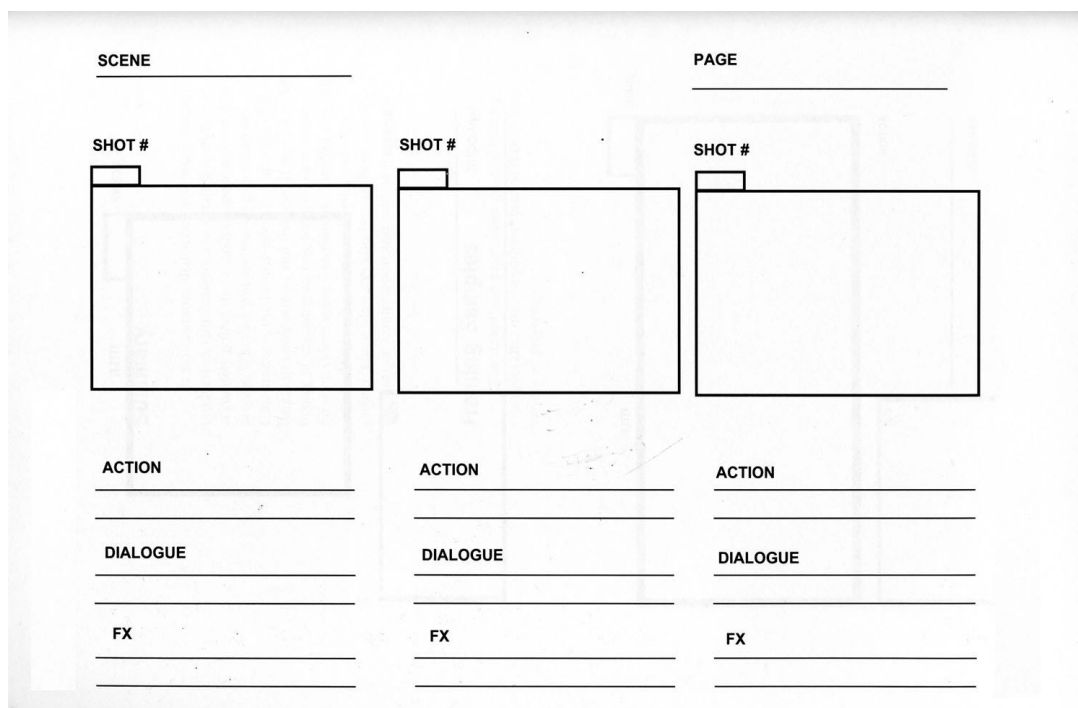
### V.3. L'image formatée du storyboard

Pour la réalisation de son film *Cosmodrama*, Philippe Fernandez, indique avoir tiré sur papier des images au format du film, qui lui ont permis d'arrêter son choix du 16/9<sup>ème</sup>.<sup>5</sup>

Julien Béziat explique que « L'impression d'un grand nombre de livres dans un contexte éditorial oblige aussi à penser à des contraintes matérielles qui jouent sur la forme finale »<sup>6</sup>

Ce qu'il faut savoir, c'est qu'une vignette est toujours plus large que haute, car il faut qu'elle soit à l'échelle du format final du film ce qui va permettre de mieux le visualiser. Les vignettes ont leur format en fonction du workflow. A l'époque, le choix de la taille des vignettes importait peu mais pour uniformiser les vignettes du storyboard nous choisissons le rectangle d'or à respecter, ce qui a facilité grandement les choses.

Le storyboard doit respecter un certain format qui est le format standard : 1,85. A partir de là, pour savoir la taille que fera la vignette du storyboard, nous ferons le rapport entre la hauteur et la largeur; pour obtenir le format de l'image nous diviserons la largeur par la hauteur ce qui donnera par exemple : pour un format standard de :  $1.85 \times 3 = 5.55$  cette mesure est en pouce.



*Anonyme, exemple de vignettes de storyboard, numérique.*

Mais, en storyboard rien n'est acquis et défini à l'avance; c'est pour cela que certaines personnes préfèrent faire une vignette par page A4 ou encore d'autres font 15 vignettes par page A4;

Il est donc difficile de définir une norme qui plaira à tous, mais une norme de vignette de plan est de rigueur dans le domaine du storyboard.

<sup>5</sup> AVENEL Judith, BAUDIN Lucile, BAUMANN Pierre, BERNEX Anne, BEZIAT Julien, BONICHOT Nicolas, BUSSY Amélie, DURET-PUJOL Marie, FERNANDEZ Philippe, KATUSZEWSKI Pierre, LIMARE Sophie, MAGNE Elisabeth, SAUVANET Pierre, TROTIN Ghislain *Les Cahiers d'Artes « Ecriture et création »* Université Bordeaux Montaigne Pessac, Publication de l'équipe ARTES, SODIS, AFPUD, 2016, page 16

<sup>6</sup> Julien Béziat, *La fabrique de l'album*, in *Les Cahiers d'Artes « Ecriture et création »*, Université Bordeaux Montaigne Pessac, Publication de l'équipe ARTES, SODIS, AFPUD, 2016, page 31.

Maintenant, il est davantage question de savoir comment prendre notre feuille A4. Il n'y a pas de règle à ce niveau-là, prenez la, verticalement ou horizontalement, rien ne vous en empêche; cela dit le producteur apprécie que la feuille A4 soit prise verticalement, car pour lui ça sera plus facile du fait que le scénario est écrit dans le sens vertical de la feuille.

#### V.4 Le geste de l'artiste.

La particularité du storyboard réside dans l'efficacité du plan, c'est à dire être rapide, dynamique et aller à l'essentiel. C'est à partir de ce moment là où l'on saura si le plan est beau ou non car ce sera objectif ; un storyboard où l'on comprend en trois coups de crayon le plan (action des personnages, lieu, angle de caméra, ambiance...), c'est un bon storyboard.

Le mouvement dans un storyboard contribue au rythme du film et à l'idée finale de celle-ci, la sensation contribue à l'univers du film et à l'atmosphère de celle-ci, le spectateur va être inconsciemment attentif à cela.

Le storyboarder doit penser à l'atmosphère du film en jeu et à la plongée du spectateur dans l'univers en un temps très restreint, ce qui demande une précision exacte dans le placement des éléments du décor et le lieu du film, ainsi qu'être rigoureux sur le casting.



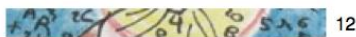
la mer envahie son âme



11

Plan large en mouvement. Le bruit de la mer et du tympan de Flaminio se fait ressentir.

Flaminio parcourt les étoiles tellement il est heureux d'avoir un nouvelle enfant.



12

Plan en mouvement de face.

*Alexiane Riou, Storyboard conforme, 2016, crayons de couleur sur papier, format A4. Paris.*

#### V.5. Le storyboard intègre la performance de l'acteur.

Les costumes sont essentiels pour l'univers du film, ils reflètent l'idée du film; ils doivent être aussi bien élaborés que les décors, même pour les figurants qui ont un rôle en réalité majeur dans les films mais qu'on ne voit souvent pas comme beaucoup d'éléments, on ne voit que ce que nous voulons voir.

Ensuite, nous pouvons créer les êtres humains qui sont très importants car ils sont souvent au cœur de nos histoires, car l'homme aime reconnaître son image à travers les écrans et les sons qu'il entend. Une voix d'un être humain va tout de suite attirer notre attention, consciemment ou inconsciemment.

N. Iborra indique que pour *Le Nom de la Rose*, le choix de l'acteur principal n'étant pas encore arrêté lorsqu'il avait produit ses trois cents premiers dessins ; aussi, "quand il a été décidé que ce serait Sean Connery qui aurait ce rôle [il a] alors retouché toutes ses images".

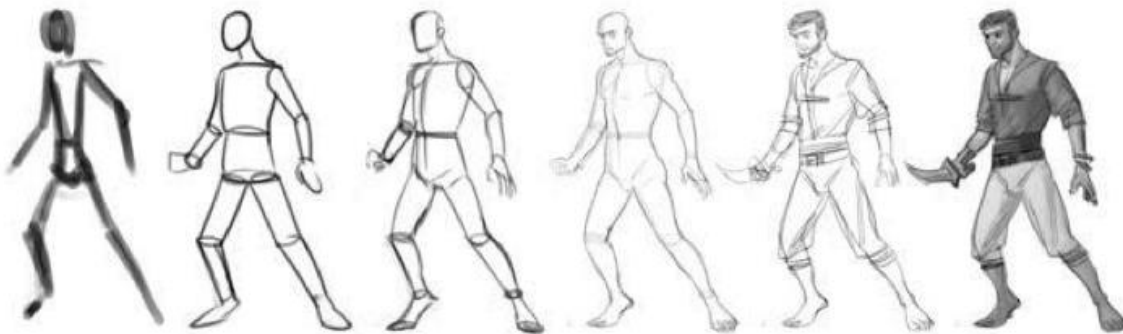
Philippe Fernandez indique « Retour sur Internet pour chercher des photographies d'acteurs auxquels je pensais, pour les tester dans cet univers visuel, et les uns par rapport aux autres (...). Pour deux d'entre eux, n'ayant pas d'images correspondant assez à l'aspect qu'ils pourraient avoir dans le film, nous les avons faites tout simplement (...) »<sup>7</sup>

Le storyboard ne crée pas une image d'acteurs, car de véritables acteurs incarneront les personnages du film mais il intègre cette image.

A la question "comment avez-vous résolu le problème de la représentation graphique des personnages?", F. Schuitten répondit : "Je les ai volontairement moins typés que ceux de la bande dessinée. Et je n'ai pas cherché à ce que les expressions des visages ou des gestes correspondent vraiment à ce que peut-être le jeu d'un acteur".

Aussi, malgré l'importance des personnages, incarnés par des acteurs ayant eux-mêmes leur propre personnalité, le storyboard s'engage assez peu dans le dessin des personnages.

L'être humain peut être composé en 6 parties et sa tête ressemble à un œuf à l'envers, la tête est faite par deux ronds, un gros et un plus petit, puis est découpée de façon à ce que les yeux soient au milieu du visage, le nez au milieu de la surface qui reste sous les yeux et la bouche au milieu de la surface restante sous le nez.



*Anonyme, explications pour faire un dessin d'un personnage, crayon à papier.*

Le storyboard est aussi un rouage de communication essentiel dans l'équipe du réalisateur. Le dessin parfois rebranche le fil qui s'était défait entre équipes. Pendant un moment, raconte un storyboarder, sur *Vatel*, c'était «un bazar monstre». Jean Rabasse, le décorateur, l'appelle à la rescousse. Il est arrivé avec une mallette sur laquelle était dessinée une croix rouge avec les mots « french dessinator ».

Le storyboard donne évidemment beaucoup d'éléments précis et essentiels, l'intention, le rythme, la direction à suivre etc... Cependant un storyboard n'est jamais définitif jusqu'au tournage, il y a toujours des imprévus, des problèmes de dernière minute à gérer et puis le réalisateur doit aussi prendre possession du film, il y a toujours quelques changements à effectuer de ce fait.

Le jeu des acteurs, qui apportent une dimension charnelle au film.

<sup>7</sup> AVENEL Judith, BAUDIN Lucile, BAUMANN Pierre, BERNEX Anne, BEZIAT Julien, BONICHOT Nicolas, BUSSY Amélie, DURET-PUJOL Marie, FERNANDEZ Philippe, KATUSZEWSKI Pierre, LIMARE Sophie, MAGNE Elisabeth, SAUVANET Pierre, TROTIN Ghislain Les Cahiers d'Artes « Ecriture et création » Université Bordeaux Montaigne Pessac, Publication de l'équipe ARTES, SODIS, AFPUD, 2016, page 13



## VI Quel avenir pour le storyboard ?

### V.1 Le storyboard à l'ère d'Internet

Pour son film Cosmodrama, Philippe Fernandez s'est rendu sur Internet et y prit « quelques images de vaisseaux spatiaux et d'OVNI de fiction », mais cela ne fut tout d'abord « pas convaincant ». Il avait « envisagé des couloirs sinueux pour les intérieurs, il avait extérieurement la forme d'un cerveau ».

Philippe Fernandez n'a pas fait le choix du storyboard, alors même qu'il avait une idée très précise et créative. Il a pris des photos sur Internet et s'est servi de Photoshop en utilisant « des pinceaux très larges et des superpositions de teintes très légèrement différentes en valeur et saturation (...) ».

### VI.2. Le storyboard à l'ère du numérique

Dans un film, il y a plusieurs étapes : la conception, la production et la diffusion et il en va de même pour le storyboard.

Le storyboard semble maintenant être en concurrence avec les technologies d'aujourd'hui et plus encore de demain, des logiciels informatiques de plus en plus performants sont créés et diffusés, à première vue, ces logiciels peuvent se substituer aux storyboardeurs professionnels mais, reste, toute fois, deux questions à résoudre :

La première : Comment dans la profusion de logiciel et d'option, comment s'arbitrer, juger, faire le bon choix, c'est-à-dire celui d'adapter à l'œuvre nouvelle ?

La deuxième : L'outil qui conforte le côté rationnel, peut-il remplacer la créativité et la liberté de l'imaginaire ?

Il me semble que, s'il est important que le storyboardeur reste en phase avec les nouvelles technologies, qu'il doit pleinement utiliser les nouveaux matériaux mis à sa disposition, c'est sa force de création, qui doit, au final, l'emporter.

Ensuite, comme pour tout, les métiers artistiques et notamment de l'audiovisuel, la technologie prend une place de plus en plus importante, mais, elle est là pour aider, notamment dans le storyboard, et non pas, pour remplacer le métier de storyboardeur.

## VI.3 Le storyboard, œuvre humaine irréductible ;

VI.3.1. Il y a d'abord, certes, les caractéristiques techniques, reproductibles. Ainsi, nous arrivons aux codes universels à mettre dans le storyboard pour être compris de tous. Il faut insérer des flèches sur les dessins pour indiquer les mouvements de caméra et les déplacements d'éléments ou d'êtres vivants à l'intérieur du cadre. Pour ce qui est de l'indication du jeu d'acteur, il n'est pas nécessaire de le mettre, car cette tâche, reste l'une des fonctions principales du réalisateur et ce qui va caractériser sa signature.

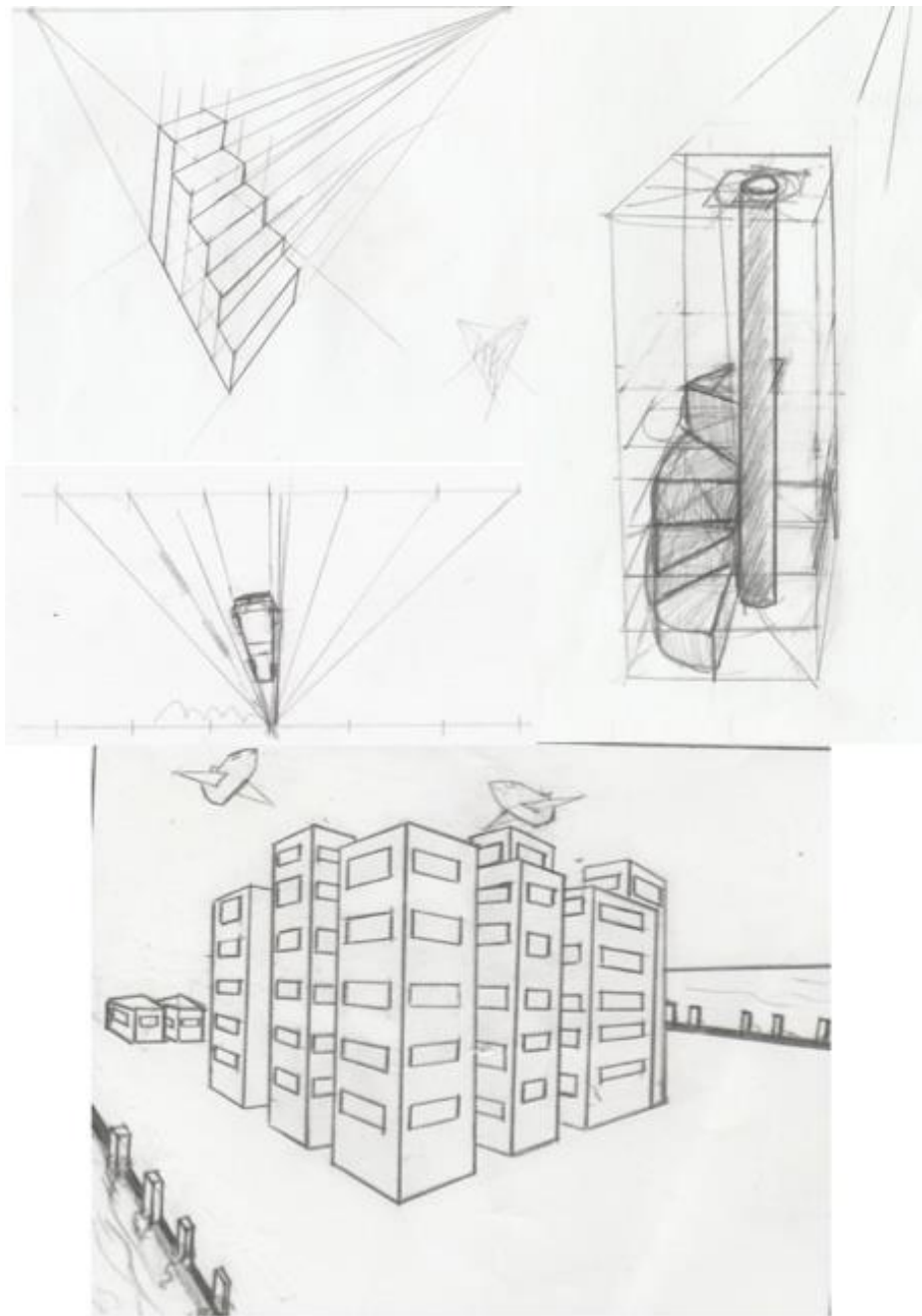
Il y a aussi une composition de plan et des techniques d'une image composée avec le nombre d'or, car c'est le point clé de toute réalisation. Il y a aussi d'autres points clés, afin de renforcer l'impact du film sur le spectateur, sans que celui-ci s'en rende compte.

Il n'est jamais bon, aussi, de faire un dessin plat, sans relief ni profondeur, c'est à cela que sert la perceptive : cela n'est pas très compliqué, en quelques coups de crayon on fait aisément un simple carré (en plongée, contre-plongée et de face) ; en perspective, vous créez ainsi tout votre décor.

VI.3.2. Mais il y a des éléments qui ne peuvent être ramenés à des logiciels informatiques.

C'est pour cela que le storyboardeur a toujours son matériel de base avec lui, ce qui lui permet, à tout moment, d'avoir le strict minimum pour travailler. Il a donc toujours sur lui : du papier layout, c'est un papier qui permet de voir à travers sans pour autant être une feuille de calque, cette feuille permet d'utiliser des feutres spéciaux appelés « tria » qui donnent un effet réaliste aux choses tout en étant épurées ; toute la gamme de feutres de couleur et plusieurs tonalités de gris afin de renforcer le dessin si besoin, tout en ajoutant de la couleur ; crayon bleu de type col-erase ; crayon à papier pour faire la base du dessin ; différents stylos noirs afin de faire des traits uniformes et très graphiques.

Le storyboardeur a, inconsciemment, des lignes directrices dans la tête qui l'aident à s'orienter dans son dessin, sans pour autant réfléchir à quelque chose en particulier, on arrive souvent au nombre d'or, qui est la référence pour pratiquement tous les éléments qui nous entourent, et celui qui y déroge, trouve l'élément vraiment étrange, presque dérangent.



*Alexiane Riou, Storyboards, 2016, crayon à papier sur feuille de canson blanche, format A4. Paris.*

Enfin, il y a les erreurs à éviter. Ainsi F. Schuitten disait qu'il « avait tendance à occuper les bords, comme dans la bande dessinée, ce que la bande dessinée permet évidemment et que le cinéma cherche plutôt à éviter »", ne serait-ce que s'il faut changer de format dans un recadrage filmique.

Le storyboardeur prépare les effets spéciaux et voit avec ceux qui s'en occupent s'ils sont faisables ou pas. Puis, il lui est parfois demandé de peaufiner le travail en faisant quelques storyboards plus techniques. Une scène storyboardée devient ainsi plus claire pour ceux qui vont la réaliser.

Pour les cascades, il en va de même. Ainsi, Alexandre Ardady sur *K* voulait que les acteurs descendent un escalier en voiture. C'est en dessinant qu'ils se sont rendu compte de l'intérêt de faire descendre la voiture sur le toit.

Il en alla ainsi, aussi, dans *Le Hussard sur le toit* de Rappeneau, où les chutes du toit avaient été précisément storyboardés pour tirer le meilleur effet des cascades.

#### **VI.4. Le storyboard, instrument artistique mais aussi économique.**

Les films coûtent extrêmement chers. Le storyboard vise non seulement un gain de temps mais aussi d'argent. Il joue un rôle au côté du « script », « ce texte que l'on remet au producteur qui lui-même le fait lire aux financeurs opportuns », comme le rappelle opportunément Philippe Fernandez.<sup>8</sup> Cela vaut aussi si l'on demande une subvention auprès du Centre National de la Cinématographie (CNC).

Le storyboardeur imagine les idées et les conçoit sur papier, ce qui permet de visualiser le film à partir d'une idée en très peu de jours et en dépensant peu d'argent; surtout qu'il peut recommencer les dessins en un temps restreint, ce qui permet de concevoir une idée et d'y apporter des retouches.

De plus, le storyboard contient les images essentielles du film, ce qui permet une grande lisibilité du storyboard, et, de ce fait, de n'oublier aucune image clé et d'aider l'équipe de tournage à visualiser leur travail sur le plateau.

Une fois le storyboard effectué, nous avons une vue d'ensemble de ce que sera le film, nous pouvons ainsi détecter les éventuels problèmes de raccord, d'histoire ou autre, et cela, bien avant d'entamer la réalisation du film, ce qui fait que l'équipe de tournage sera moins coûteuse, car elle mettra moins de temps à placer son travail sur le plateau, toutes les indications étant sur le storyboard.

De plus le storyboard d'un film permet de minimiser les plans à couper ou les plans inutiles, ce qui est un gain de temps à la postproduction et bien évidemment un gain d'argent. On optimise davantage notre temps dans les salles de postproduction, ce qui a pour effet, lorsque nous faisons appel à des prestataires, une réduction de temps, et par conséquent d'argent.

Même un storyboardeur reconnu dans la profession, donc mieux rémunéré, sera toujours plus économique pour l'entreprise que de devoir payer plus longtemps un réalisateur avec son équipe ainsi qu'une équipe de postproduction au complet.

Il est impossible de prévoir l'avenir et de savoir si le storyboard va perdurer dans un monde plein de technologies qui voient sans cesse le jour.

---

<sup>8</sup> AVENEL Judith, BAUDIN Lucile, BAUMANN Pierre, BERNEX Anne, BEZIAT Julien, BONICHOT Nicolas, BUSSY Amélie, DURET-PUJOL Marie, FERNANDEZ Philippe, KATUSZEWSKI Pierre, LIMARE Sophie, MAGNE Elisabeth, SAUVANET Pierre, TROTIN Ghislain Les Cahiers d'Artes « Ecriture et création » Université Bordeaux Montaigne Pessac, Publication de l'équipe ARTES, SODIS, AFPUD, 2016, page 10.

Mais, la particularité du storyboard c'est le dessin et il est peu probable, dans les prochaines années du moins, qu'une machine puisse avoir une intelligence à la hauteur d'un humain, c'est-à-dire inventer réellement des images et des formes.

Bien sûr, on trouvera des techniques pour nous faciliter le travail et aller plus rapidement dans les tâches à effectuer, comme dans les films d'animation, mais la créativité est subjective et n'est absolument pas rationnelle, alors que les machines fonctionnent avec les théories rationnelles des scientifiques.

Il est possible d'allier le rationnel et la créativité, mais cela reste difficile pour le moment.

Évidemment, les médias et les techniques d'aujourd'hui vont avoir un aspect différent dans quelques années, mais rien ne change radicalement, tout évolue, d'où le peu de chance qu'un jour la technologie remplace les storyboarders. Il est évident qu'une machine même ultra performante ne puisse pas remplacer la rapidité, l'efficacité et la simplicité du storyboard.

Kant distingue « la simple imagination empirique et reproductrice », comme faculté de se représenter un objet même en son absence et reposant sur les seules lois empiriques de l'association, de « l'imagination véritable » qui est de s'assurer une médiation entre la sensibilité et la raison. Ainsi " l'imagination dans sa liberté et la raison dans son objectivité s'animent réciproquement ». Selon lui, les procédures de l'imagination restent « un art caché dans les profondeurs de l'âme humaine ».

L'imagination présente donc un caractère ontologique dont les outils informatiques ne paraissent pas capables.

## VI.6. Les logiciels informatiques pour le storyboard

Mais, bien sûr, les nouveaux outils informatiques transforment dans ses fondements mêmes le storyboard et façonnent son devenir.

Dans certains cas, et quand la production d'un film a beaucoup d'argent, il est possible qu'il demande à animer une partie du storyboard pour voir ce que va donner dans ses grands traits du film, dans ce cas-là, on va utiliser des logiciels d'animation comme : TVPaint animation ou dragonFrame.



*A gauche, Société TVPaint animation, Logo du logiciel TVPaint animation, numérique, dimension variable.  
A droite, Société DragonFrame, Logo du logiciel DragonFrame, numérique, dimension variable.*

Nous avons Celtx pour associer le storyboard au scénario dans une page A4, ce qui permet une mise en page claire ; de plus cela va permettre d'appuyer notre demande de subvention auprès du CNC.



*Entreprise Celtx, Logo du logiciel Celtx, numérique, dimension variable.*

Pour créer des espaces où la caméra aurait une capacité à se déplacer dans un décor ou un plateau en 3D, ce qui aide à construire ses plans et organiser ses idées : Sketchup et Bryce 7.



A gauche, Société Sketchup, Logo du logiciel Sketchup, numérique, dimension variable. A droite, Logo du logiciel Bryce 7, numérique, dimension variable.

Photoshop permet d'améliorer les dessins une fois terminés.



Société Adobe, Logo du logiciel Adobe Photoshop, numérique, dimension variable.

Pour nous aider dans la création de notre dessin et à formuler notre imagination, le logiciel Poster, est une masse en binaire de création d'éléments qui a la capacité de changer l'angle de notre dessin.

Pour aller au plus vite dans notre travail, il est possible de trouver des logiciels comme storyboard artist et storyboard quick, qui vont révolutionner le temps de travail en enlevant le dessin sur table qui prend beaucoup de temps et qui va le remplacer par un dessin fait sur ces logiciels d'ordinateur, tout en gardant la beauté de l'image en 2D. Ces logiciels permettent une bonne adéquation entre le dessin sur papier et le dessin totalement numérique.



A gauche, Logo du logiciel Storyboard Artist, numérique, dimension variable. A droite, Logo du logiciel Storyboard quick, numérique, dimension variable.

Microsoft Word en complément du logiciel Sriptwerx est un logiciel qui formate les images ce qui permet, une fois l'écriture du scénario terminé, de disposer correctement les vignettes du storyboard au préalable effectué à côté du découpage technique.

Les logiciels de montage comme Adobe premiere pro sont très utiles si nous devons monter les vignettes une à une pour visionner l'histoire et l'atmosphère du film avant de le tourner, car cela représente beaucoup d'argent. La grande précision du logiciel adobe première pro, qui permet de minuter les transitions et les bandes sonores grâce au time code, constitue une aide au développement du film et permet d'éviter certaines erreurs que le storyboardateur n'aurait peut-être pas vues du fait d'être pris dans son travail.



Société Adobe, Logo du logiciel Adobe Première Pro, numérique, dimension variable.

Shotmaster est le logiciel qui permet avec un storyboard ou des plans dessinés de faire un découpage technique à partir des images puis d'imprimer des vignettes à l'échelle souhaitée.



Logo du logiciel Shotmaster, numérique, dimension variable.

Nous sommes sans doute là à l'aube d'une nouvelle ère où le storyboard n'aura plus rien à voir avec ce qu'il était à son origine.

## Conclusion

Si le storyboardeur se borne à reproduire des images existantes ou à rester dans l'apparence des choses, il vide son métier de son intérêt. Un logiciel informatique peut le remplacer.

L'image, notamment du storyboard, traduit d'abord une perception d'une idée (parfois réaliste parfois visant l'ineffable, l'évanescent, la sensation, l'intuition), mais elle n'est néanmoins pas là pour faire l'économie de la raison ou de l'intelligence (la précision mathématique, le travail sur la matière inerte ou l'expérience, la connaissance; ni de la philosophie dans la recherche de ce que sont, par exemple, l'être, la nécessité, la volonté etc...).

Le storyboard n'est pas qu'un jeu d'images, c'est aussi le résultat de la puissance imaginaire du storyboardeur, qui est une force productrice créatrice.

Si le travail de storyboardeur exige la mise en œuvre de techniques éprouvées, celui-ci doit surtout être capable de réaliser une « œuvre » ouverte, évasive, faisant l'expérience de la nouveauté, de l'inédit, de l'improbable parfois de l'audace.

Il y a une vision de l'artiste, qui doit exprimer l'incommensurable, le sensible, des émotions qu'aucun logiciel ne saurait faire à sa place, même pour des sentiments aussi simples que la joie, le bonheur, la tristesse, la tendresse ou l'amour, l'angoisse ou la peur de l'avenir, les relations aux autres ou à soi, comme, l'amour propre, le courage etc...

Aussi, le storyboard peut-il être, dans son domaine, la manifestation de la liberté et de la créativité humaine.

C'est sa vision propre qui sera de nature à conférer une valeur artistique à son travail.

C'est donc dans ce contexte que le storyboardeur doit jouer, au sein d'une équipe, sa partition singulière et donner un enjeu artistique à son storyboard.

## BIBLIOGRAPHIE :

### Cours :

- IBORRA Norbert, Le storyboard, Paris, le 24/10/15 et 01/11/15.

### Enregistrement radiophonique :

- RICOT Jacques « Faut-il avoir peur de l'imagination ? », 2016.

### Livres :

- ALION Yves et CAMY Gérard, *Le cinéma par ceux qui le font*, nouveau monde éditions, pages 113 à 125.
- AUMONT Jacques et MARIE Michel, *L'analyse des films*, Dupli-Print à Domont (95), Armand Colin Editeur, Armand Colin Cinéma, 2012.
- AVENEL Judith, BAUDIN Lucile, BAUMANN Pierre, BERNEX Anne, BEZIAT Julien, BONICHOT Nicolas, BUSSY Amélie, DURET-PUJOL Marie, FERNANDEZ Philippe, KATUSZEWSKI Pierre, LIMARE Sophie, MAGNE Elisabeth, SAUVANET Pierre, TROTIN Ghislain, *Les cahiers d'Artes Ecriture et création*, Pessac, Publication de l'équipe ARTES, SODIS, AFPUD, 2016. P. 10, 11, 13, 16.
- 
- BAUER Thomas, Breschand Jean, BULLOT Erik, DECLERCQ Alain, DIEUTRE Vincent, FERNANDEZ Philippe, JOUVE Valérie, KHALILI Bouchra, LECCIA Ange, LHEUREUX Christelle, LOUSTAU Julien, MARTIROSYAN Nora, MERLHIOT Christian, MREJEN Valérie, SCHEFER Bertrand, PASQUIER Arnold, PUJOL Noëlle, TERRIER-HERMANN Philippe, *La fabrique des films*, Espagne, Poli Editions, 2012.
- BONFILS Catherine, GUINARD Julien, SAINT-VINCENT Raphaël, RUSSELL Diane, *Les clés pour créer un storyboard*, Co-éditeurs : éditions dixit, triumvir, synopsis. Edition original : Michael Wise Productions. Distributeur : Dilisco le 2 novembre 2004. Page : 186 à 188, 196 à 198, 218, 219, 220, 221, 222, et pages 96, 97, 98, 99, 100, 101, 103, 104 et page 26.
- COFFINEAU Aurélie, COFFINEAU Virginie, SAINT-VINCENT Olivier et SAINT-VINCENT Raphaël, *Masterclass storyboard 25 interviews de storyboardeurs et de réalisateurs*, groupe Eyrolles - paru en novembre 2012 - avant-propos de la page 7 à la page 11 ainsi que les interviews de DELERUE Jonathan, de CHATIBIEZ Pierre Emmanuel et de RAKOWIEZ Mateusz : pages 19 et de 54 à 61.
- FRANCE Anatole, *La vie littéraire « tome II »*, Suisse, Edito-Service S.A, Cercle du bibliophile, 1970, page 490
- HOPPER Edward, *Edward HOPPER De l'œuvre au croquis*, New York, Editions PRISMA, octobre 2012, p. 44 et p.45.
- JULLIER Laurent, *L'analyse de séquences*, Belgique, Armand Colin Editeur, Cinéma/Arts visuels, 2011.

- PEETERS Benoît, FATON Jacques et De PIERPONT Philippe, *Story-board – Le cinéma dessiné*, éditions Yellow now, 1992.
- PINEL Vincent, *Vocabulaire technique du cinéma*, Paris, Armand Colin Editeur, Armand Colin Cinéma, juillet 2012, pages 380, 381.