

Introduction

Introduction

Olivier Asselin Isabelle Raynauld

Sous la direction de/edited by
Olivier Asselin Isabelle Raynauld

Éditorialisation/content curation Traduction/translation
Tara Karmous Timothy Barnard

Référence bibliographique/bibliographic reference
Asselin, Olivier, et Isabelle Raynauld (dir.). *Techniques
et technologies de la prévisualisation transmédi* /
Transmedial Previsualization Techniques and Technologies.
Montréal: CinéMédias, 2024, collection « Encyclopédie
raisonnée des techniques du cinéma », sous la direction
d'André Gaudreault, Laurent Le Forestier et Gilles Mouëllic.
<https://doi.org/10.62212/1866/33945>

Dépôt légal/legal deposit
Bibliothèque et Archives nationales du Québec,
Bibliothèque et Archives Canada/Library and Archives Canada, 2024
ISBN 978-2-925376-15-6 (PDF)

Appui financier du CRSH/SSHRC support
Ce projet s'appuie sur des recherches financées par le
Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.
This project draws on research supported by the
Social Sciences and Humanities Research Council of Canada.

Mention de droits pour les textes/copyright for texts
© CinéMédias, 2024. Certains droits réservés/some rights reserved.
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



Image d'accroche/header image
Extrait du storyboard d'*Alteration* (Jérôme Blanquet, 2017).
[Voir la fiche](#).

Excerpt of the storyboard of *Alteration* (Jérôme Blanquet, 2017).
[See database entry](#).

Base de données TECHNÈS/TECHNÈS database
Une base de données documentaire recensant tous les contenus
de l'*Encyclopédie* est en [libre accès](#). Des renvois vers la base sont
également indiqués pour chaque image intégrée à ce livre.
A documentary database listing all the contents of the *Encyclopedia*
is in [open access](#). References to the database are also provided for
each image included in this book.

Version web/web version
Cet ouvrage a été initialement publié en 2022 sous la forme
d'un [parcours thématique](#) de l'*Encyclopédie raisonnée des
techniques du cinéma*.
This work was initially published in 2022 as a [thematic parcours](#)
of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*.

Introduction

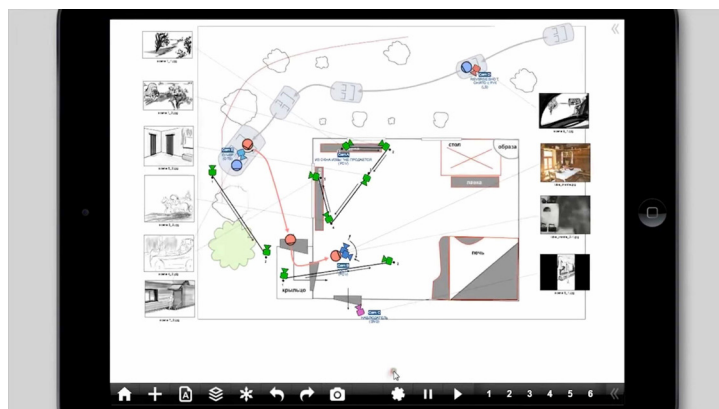
par Olivier Asselin et Isabelle Raynauld

Le récit langagier, oral ou écrit, a longtemps été la forme privilégiée de l'art de raconter, qui s'est incarnée dans la tragédie et l'épopée, le théâtre et le roman. Le récit visuel a néanmoins toujours occupé une place honorable, comme le montre l'histoire de la peinture et de la sculpture, qui ont très tôt été chargées non seulement de décrire le monde, mais aussi de raconter des histoires. Cet art de raconter par l'image a aussi eu ses techniques, transmises par le geste et la parole dans le contexte de l'atelier, puis des académies, ou par le texte, dans divers ouvrages, certains plus pratiques, comme le *Libro dell'Arte* (1437) de Cennino Cennini, d'autres plus théoriques, comme *De Pictura* (1435) de Leon Battista Alberti.

Mais avec les révolutions industrielle et postindustrielle (électrique, électronique, numérique, etc.), le développement de la culture de masse et l'apparition de ces « nouvelles » technologies que sont le cinéma et la télévision, puis le jeu vidéo, la réalité virtuelle et Internet, de même que les plateformes mobiles et l'intelligence artificielle, le récit s'est transformé : il est devenu audiovisuel, puis immersif, interactif et collaboratif, et enfin transmédiat (déployé sur plusieurs médias, plateformes et appareils), mixte (à la fois dans l'espace virtuel et dans l'espace physique), translocal et géolocalisé (dans un ou plusieurs lieux).

Dans ce mouvement, la scénarisation – entendue ici non plus au sens étroit, comme l'écriture d'un texte présentant l'histoire à raconter, mais au sens large, comme le processus de conception et de design, de prévisualisation et de préparation – a été, elle aussi, transformée. Au-delà du scénario écrit, d'autres documents moins textuels et plus visuels sont apparus, qui ont pris une grande importance dans le développement du récit audiovisuel : des images, fixes ou animées, bidimensionnelles ou tridimensionnelles, des plans et des cartes, des arborescences, etc. Ces documents visuels se présentent sous deux grandes formes, qui reproduisent l'opposition traditionnelle entre la *carte* et le *tableau*, entre la *vue aérienne* et la *vue en perspective* :

- la *prévisualisation cartographique*, qui épouse le point de vue objectif (divin) du concepteur, pour montrer l'ensemble d'une scène, du film ou du jeu, comme le diagramme de plateau (le plan au sol) au cinéma ou le logigramme (l'arborescence) dans le jeu vidéo et les œuvres interactives;
- la *prévisualisation expérientielle*, qui épouse le point de vue subjectif de l'utilisateur (à la première ou à la troisième personne), pour montrer le déroulement de l'expérience elle-même dans le temps, comme le *storyboard* et l'animation au cinéma, ou la « vue du jeu » (*game view*) et le « mode jeu » (*play mode*) dans les moteurs de jeu.



Capture d'écran d'une vidéo introductive à la prise en main du logiciel de prévisualisation de diagramme de plateau Shot Designer. [Voir la fiche.](#)

Alors que, dans un autre livre, nous avons abordé certaines formes et outils textuels de scénarisation^[1], nous insisterons ici sur les formes et les outils non textuels de la prévisualisation. Après une mise en contexte sur la question des rapports entre scénarisation, médialité et transmédiatité dans le champ élargi du récit audiovisuel, cet ouvrage examinera, dans un premier temps, les documents visuels traditionnels que sont le *storyboard* et l'animation; dans un deuxième temps, les nouvelles formes de prévisualisation que permettent les logiciels de modélisation 3D et les moteurs de jeu; et dans un troisième temps, quelques cas choisis dans le champ des expériences de réalité virtuelle et dans le champ du documentaire, qui nous permettront de mesurer la variété actuelle des pratiques et des documents de prévisualisation.

^[1] Voir cette autre publication liée à l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma*: [Techniques et technologies de la scénarisation](#), par Olivier Asselin et Isabelle Raynaud (dir.).

Introduction

by Olivier Asselin and Isabelle Raynauld

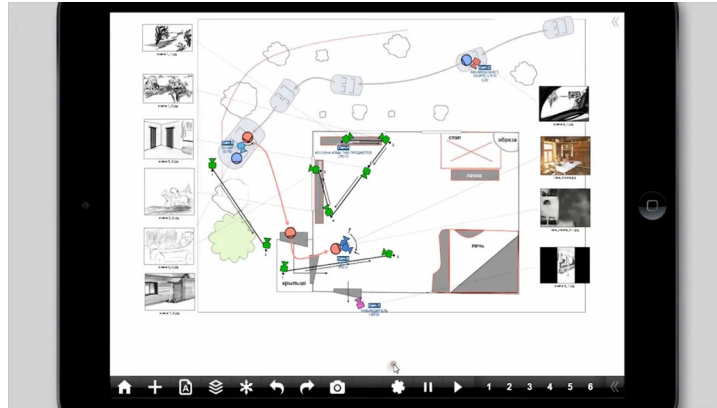
Translation: Timothy Barnard

Oral or written narrative language was for a long time the privileged form of the art of storytelling, becoming embodied in tragedy and the epic, theatre and the novel. Nevertheless, visual narrative has always played an honourable role, as seen in the history of painting and sculpture, which very early on were tasked not only with describing the world but also with telling stories. This art of telling stories with images also had its own techniques, transmitted through gestures and speech in artists' studios and later under the academies, or through text in a variety of works: some more practical, such as Cennino Cennini's *Libro dell'Arte* (1437); and others more theoretical, such as Leon Battista Alberti's *De Pictura* (1435).

Narrative was transformed, however, with the industrial revolution and the post-industrial revolution (electric, electronic, digital), the growth of mass culture and the appearance of "new" technologies: cinema and television, and then video games, virtual reality and the Internet, as well as mobile platforms and artificial intelligence. Narrative became audiovisual and then immersive, interactive and collaborative before finally becoming transmedial (deployed across several media, platforms and devices), mixed (in virtual and physical spaces at one and the same time), trans-local and geolocated (in one or several places).

In this shift, scripting – understood here no longer in a narrow sense, as the writing of a text containing the story to be told, but in a broad sense, as the process of conceiving and designing, previsualizing and preparing – was also transformed. Beyond the written script, other less textual and more visual documents appeared and took on great importance in the growth of the audiovisual story: fixed or animated two- or three-dimensional images; plans and maps; tree diagrams, etc. These visual documents have taken two major forms, and these reproduce the traditional opposition between the *map* and the *painting*, between the *aerial view* and the *perspective view*:

- *cartographic previsualization*, which adopts the objective (divine) point of view of the person conceiving it to show the entire scene of a film or a game, such as a diagram of the set in cinema (the floor plan) or a flow chart (the tree diagram) in video games and interactive works;
- *experiential previsualization*, which adopts the subjective point of view of the user (in the first or third person) to show the unfolding of the experience itself in time, such as the storyboard and the animatic in cinema and the game view and play mode in game engines.



Screenshot from an introductory video for using Shot Designer software to previsualize a diagram of the film set. [See database entry.](#)

In another book we have addressed certain forms and tools used in textual scriptwriting;^[1] here we will emphasize non-textual forms and tools of previsualization. After placing the relations between scripting, mediality and transmediality in context in the expanded field of audiovisual narrative, the present work will examine in turn traditional visual documents, the storyboard and the animatic; new forms of previsualization made possible by 3D modelling softwares and game engines; and a few case studies taken from the fields of virtual reality experiments and the documentary, which will enable us to assess the variety of previsualization practices and documents today.

.....
 [1] See this other publication part of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*: [Scriptwriting Techniques and Technologies](#), by Olivier Asselin and Isabelle Raynauld (eds.).