

Le storyboard, l'animatique et autres outils de prévisualisation expérientielle

The Storyboard, the Animatic and Other Experiential Previsualization Tools

Benoît Melançon

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.

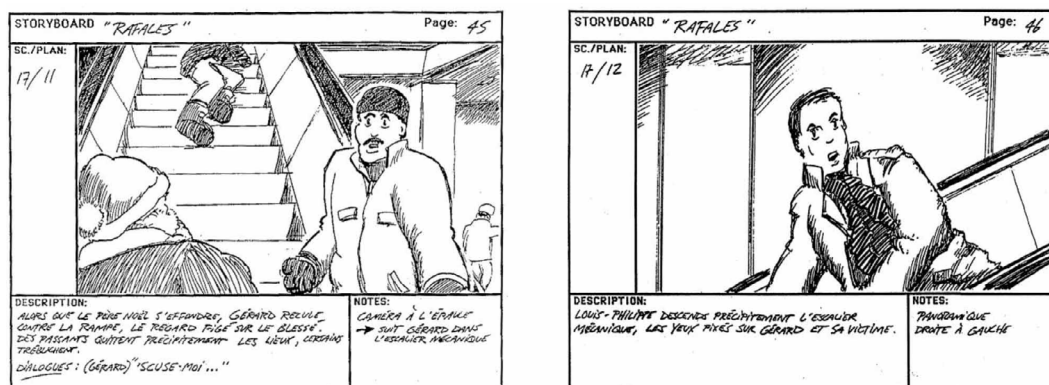
Version web/web version
Cet ouvrage a été initialement publié en 2022 sous la forme
d'un [parcours thématique](#) de l'*Encyclopédie raisonnée des
techniques du cinéma*.
This work was initially published in 2022 as a [thematic parcours](#)
of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*.

Le storyboard, l'animation et autres outils de prévisualisation expérientielle

par Benoît Melançon

Traditionnellement, la première mise en images du film est réalisée par le biais du *storyboard*, ou scénarimage, c'est-à-dire une série de cadres dessinés représentant les différents moments d'une séquence filmée telle qu'elle sera vue par le spectateur. Le scénarimage cherche ainsi à décrire la mise en scène, mais également le découpage technique et le comportement de la caméra au moment du tournage. Sans en partager l'ensemble des codes, son apparence rappelle celle de la bande dessinée. En usage depuis les débuts du cinéma, le scénarimage est aujourd'hui connu autant des cinéastes que des cinéphiles, et fait fréquemment l'objet d'une mise en marché comme produit dérivé apprécié du grand public.

Malgré l'avènement de logiciels et de dispositifs numériques adaptés à la prévisualisation, le scénarimage demeure très utilisé en raison de son caractère simple, rapide et accessible à tous. Certains réalisateurs dessinent leurs propres scénarimages (Martin Scorsese, Ridley Scott, Terry Gilliam, etc.), alors que d'autres collaborent avec un dessinateur spécialiste de ce domaine, et à qui les différentes longueurs focales, les formats de pellicule et les valeurs de plans employés au cinéma sont familiers.



Pages 45 et 46 d'un scénarimage du film *Rafales* (André Melançon, 1990) réalisé après la sortie du film.

[Voir la fiche.](#)

Parce que le processus de création du *storyboard* est itératif, il est coutumier pour un metteur en scène de soumettre des corrections successives au dessinateur jusqu'à tant que chaque cadre soit considéré comme satisfaisant. Un scénarimage maintes fois révisé n'est pas nécessairement plus esthétique ou d'un trait plus achevé qu'un simple croquis, car l'aspect réducteur d'un dessin face à l'image filmée qu'il cherche à représenter peut s'avérer une bonne chose : il est ainsi possible d'inciter les différents artisans du film à faire appel à leur créativité pour combler les imprécisions inhérentes au scénarimage, et ainsi bonifier le résultat final grâce à l'apport de

tous. Lors du tournage du long métrage *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), le cinéaste Michael Chapman valorise le caractère simpliste des *storyboards* du réalisateur en les assimilant non pas à des représentations précises du résultat recherché, mais plutôt à des panneaux routiers indiquant de manière sommaire la direction à suivre^[1].

Dans cette optique, la prévisualisation devient une « pièce de conversation » entre les intervenants de la production, et encourage la créativité et la collaboration à partir d'une préparation visuelle commune. Des metteurs en scène comme Steven Spielberg^[2] et Oliver Stone^[3] expliquent comment cette planification en préproduction leur permet de mieux improviser au moment du tournage, et ce, en dépit des nombreuses contraintes généralement associées à la phase de la prise de vues.

Puisque le scénarimage ne représente que d'une manière approximative le rythme narratif et le mouvement visible à l'écran, on lui préfère parfois l'animatique, c'est-à-dire une séquence animée qui simule le déroulement de la mise en scène dans le temps. Cette séquence peut être réalisée à partir des dessins du scénarimage (comme c'est souvent le cas pour les films d'animation), dessins auxquels on ajoute une piste sonore temporaire (*scratch track*) incluant au besoin une première version des dialogues. Aujourd'hui, les animatiques tendent à être fabriquées avec des logiciels d'infographie 3D, ce qui ajoute à leur apparence photoréaliste tout en encourageant une réutilisation des données numériques qui les composent.



Outre le scénarimage et l'animatique, un metteur en scène peut choisir de prévisualiser le film au moyen de photographies (*photobords*) ou de répétitions enregistrées par vidéo qui feront l'objet d'un montage simulant celui de l'œuvre envisagée. Le réalisateur peut également faire appel à des maquettes ou à des modèles réduits reproduisant les décors du tournage, et effectuer l'exploration des permutations possibles du découpage technique au moyen d'une caméra miniature. Il est à noter que ces diverses formes de prévisualisation peuvent coexister au sein d'un même projet de grande ampleur, comme les longs-métrages inspirés de la trilogie de Tolkien *Le seigneur des anneaux* (Peter Jackson, 2001-2003)^[4].

Même si un monteur utilise parfois des *photobords* créés à partir des prises choisies pour peaufiner ses assemblages des scènes d'un film^[5], la prévisualisation a longtemps été presque exclusivement associée à la phase de préproduction. Aujourd'hui, elle tend à s'étendre à l'ensemble de la chaîne de fabrication audiovisuelle, particulièrement dans le cas des superproductions hollywoodiennes, qui emploient de nombreux intervenants dont les activités s'effectuent souvent à des moments et en des lieux différents.

-
- [1] Laurent Bouzereau, *Making Taxi Driver*, supplément de 71 minutes au long-métrage *Taxi Driver*, réalisé par Martin Scorsese (1976).
 - [2] Mitch Tuchman, «Close Encounter with Steven Spielberg», dans *Steven Spielberg: Interviews*, dir. Lester D. Friedman et Brent Nothbom (Jackson: University Press of Mississippi, 2000 [1978]), 37-54.
 - [3] Rick Gentry, «Oliver Stone», dans *Film Voices: Interview from Post Script*, dir. Gerald Duchovnay (New York: State University of New York Press, 2004), 91-106.
 - [4] Michael Pellerin, *Storyboards and Pre-viz: Making Words Into Images* (2002), supplément de 13 minutes au long-métrage *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, réalisé par Peter Jackson (2001).
 - [5] Voir à ce sujet le témoignage du monteur oscarisé Walter Murch dans Walter Murch, *In the Blink of an Eye*, 2e éd. (Beverly Hills: Silman-James Press, 2001), 40-41.

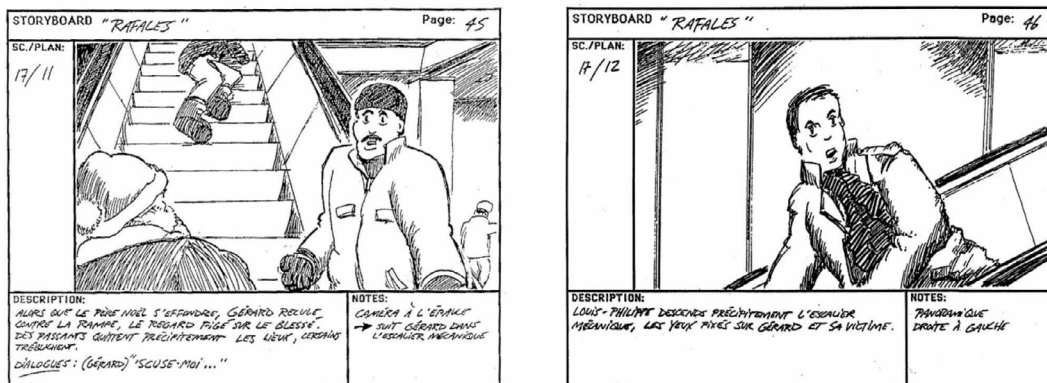
The Storyboard, the Animatic and Other Experiential Previsualization Tools

by Benoît Melançon

Translation: Timothy Barnard

Traditionally, the first putting-into-images of a film is carried out by means of a storyboard, meaning a series of drawn frames depicting the various moments of a filmed sequence as it will be seen by the viewer. The storyboard thus seeks to describe the mise en scène, but also the shooting script and the handling of the camera at the time of shooting. Its appearance is similar, without sharing all its codes, to that of the comic book. In use since cinema's beginnings, today the storyboard is familiar to both filmmakers and cinephiles and is frequently sold as a spin-off product valued by the general public.

Despite the advent of software and digital equipment adapted to previsualization, the storyboard remains in regular use because it is simple and quick to use and accessible to all. Some filmmakers (Martin Scorsese, Ridley Scott, Terry Gilliam and others) draw their own storyboards, while others collaborate with a draughtsperson who specializes in this work and who is familiar with the various focal lengths, film stock formats and shot scales used in cinema.



Pages 45 and 46 of a storyboard for *Blizzard* (*Rafales*, André Melançon, 1990), made after the film's release.

[See database entry.](#)

Because the process of creating a storyboard is iterative, it is customary for a film director to submit successive corrections to the draughtsperson until each frame is considered satisfactory. A storyboard which has been revised repeatedly is not necessarily more aesthetic or more finished than a mere sketch, because the reductive aspect of a drawing compared to the filmed image it seeks to depict could prove to be a good thing: in this way one can encourage the various artisans working on the film to draw on their creativity to fill in the imprecise elements inherent in a storyboard and thus improve the final result through the contributions of everyone involved. During the shooting of the feature film *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), the filmmaker Michael Chapman vaunted the simplistic nature of Scorsese's storyboards by describing them not as

precise depictions of the result sought but rather as road signs indicating in summary fashion the direction to follow.^[1]

From this perspective, the previsualization element becomes a “conversation piece” among those involved in the work’s production and encourages creativity and collaboration on the basis of shared visual preparation. Film directors such as Steven Spielberg^[2] and Oliver Stone^[3] explain how this planning and pre-production enables them to better improvise while shooting despite the many constraints usually associated with this stage of the filmmaking.

Because the storyboard represents narrative rhythm and the visible movement on screen in only an approximate manner, sometimes the animatic is preferred to it. The animatic is an animated sequence which simulates the unfolding of the mise en scène in time. This sequence can be made out of drawings taken from the storyboard (this is often the case with animated films), to which is added a temporary sound track, called the scratch track, which includes if necessary an initial version of the dialogue. Today, animatics tend to be made with 3D graphic design software, adding to their photo-realist appearance by re-using the digital data of which they are made.



Screenshot from of an animatic using a sound track (music and sound effects) to accompany the drawn images. [See database entry.](#)

Apart from the storyboard and the animatic, a filmmaker can choose to previsualize the film by means of photoboards or rehearsals recorded on video which are edited in a manner simulating the conception of the final work. The filmmaker can also employ mock-ups or scale models reproducing the film set, or explore possible permutations of the shooting script using a miniature camera. It should be noted that these varied forms of previsualization can co-exist on the same large-scale project, such as the feature films inspired by the Tolkien trilogy *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001-2003).^[4]

Although film editors sometimes use photoboards made out of images chosen to refine the assembly of a film’s scenes,^[5] previsualization has long been associated almost exclusively with the pre-production stage. Today it tends to extend throughout the series of stages of audiovisual

production, especially in the case of Hollywood super-productions, which employ many people whose work is often carried out at different times and in different places.

-
- [1] Laurent Bouzereau, *Making Taxi Driver*, 71-minute bonus to the feature film *Taxi Driver*, directed by Martin Scorsese in 1976.
 - [2] Mitch Tuchman, "Close Encounter with Steven Spielberg," in *Steven Spielberg: Interviews*, eds. Lester D. Friedman and Brent Nothbom (Jackson: University Press of Mississippi, 2000 [1978]), 37-54.
 - [3] Rick Gentry, "Oliver Stone," in *Film Voices: Interviews from Post Script*, ed. Gerald Duchovnay (New York: State University of New York Press, 2004), 91-106.
 - [4] Michael Pellerin, *Storyboards and Pre-viz: Making Words Into Images* (2002), 13-minute bonus to Peter Jackson's feature film *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001).
 - [5] On this topic see the comments by the Academy Award-winning film editor Walter Murch in Walter Murch, *In the Blink of an Eye*, 2nd ed. (Beverly Hills: Silman-James Press, 2001), 40-41.