

MARTIN KOSCIELNIAK
DESSINS AMAURY BRUMAUD



LA

TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR



CONCEPTION

SUR LA PRÉPRODUCTION



D'UN **FILM**

D'UN FILM D'ANIMATION



D'ANIMATION

ARMAND COLIN

Direction et conception graphiques de la couverture et de la maquette : Nicolas Wiel
Mise en pages : Nord Compo

© Dunod, 2025
11 rue Paul Bert, 92240 Malakoff
www.dunod.com
ISBN 978-2-200-64249-5

« Ce modeste essai ne prétend pas donner d'une façon définitive les lois fondamentales constituant les canons du Cinématographe.

Il ne vise qu'à dégager quelques principes élémentaires,
quelques règles pratiques... »

André Berthomieu

Essai de grammaire cinématographique,
La Nouvelle Édition, Paris, 1946

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	12
INTRODUCTION	15
Chapitre 1 ÉCHELLES DE TEMPS DU FILM	16
1.1 Image	17
1.1.1 Règles de composition	18
1.1.2 Axe dynamique et axe dramatique	26
1.1.3 Zones de l'image	28
1.1.4 Valeurs et contrastes	32
1.1.5 Lignes de force	34
1.1.6 Centre d'intérêt	36
1.2 Plan	42
1.2.1 Grosseurs de plans	44
1.2.2 Types de plans	54
1.2.3 Point de vue	66
1.2.4 Mouvements de caméra	80
1.2.5 Effets visuels et transitions	96
1.2.6 Cadres et surcadres	104
1.2.7 Split screen	108
1.3 Scène	112
1.4 Séquence	113
1.5 Film	114

Chapitre 2 ÉCRITURE	116
2.1 Règles d'écriture	116
2.2 Outils d'écriture	117
2.2.1 Règle des 5W	117
2.2.2 Diagramme narratif	120
2.2.3 Séquencier	126
2.2.4 Emotion line	127
2.3 Étapes d'écriture	128
2.3.1 Idées – Sujet – Thème et Message	128
2.3.2 Intrigue	133
2.3.3 Pitch et synopsis	135
2.3.4 Scénario	137
2.3.5 Scène à scène	140
2.3.6 Traitement	141
2.3.7 Continuité dialoguée	141
2.3.8 Personnage – Typologie	142
2.3.9 Note d'intention	146
2.4 Étapes graphiques	148
2.4.1 Color-script	148
2.4.2 Light-script	150
2.4.3 Line-script	152
2.4.3 Character design	153
2.4.5 Recherches décors	157

Chapitre 3	GRAMMAIRE CINÉMATOGRAPHIQUE	160
3.1	Règles de grammaire cinématographique	162
3.1.1	Règle des 180°	162
3.1.2	Zones de l'écran	164
3.1.3	Principe du triangle	166
3.1.4	Contraste des nombres	171
3.1.5	Variation des obliques	173
3.1.6	Règle des 30°	175
3.2	Syntaxe	176
3.2.1	Raccord dans l'axe	178
3.2.2	Raccord sur l'axe	180
3.2.3	Raccord à 90°	182
3.2.4	Raccord grosseur	183
3.2.5	Raccord directionnel caméras	184
3.2.6	Raccord directionnel personnage	187
3.2.7	Raccord mouvement caméras	189
3.2.8	Raccord mouvement personnage	191
3.2.9	Justification des mouvements de caméras	192
3.2.10	Raccord de masses	197
3.2.11	Ligne commune d'un plan à l'autre	198
3.2.12	Ellipse	199
Chapitre 4	MISE EN SCÈNE ET DÉCOUPAGE	204
4.1	Découpage technique	204
4.2	Mise en scène/disposer les caméras	209
4.2.1	Plan de mise en scène	209
4.2.2	Champs-contrechamps : externes ou internes	212
4.2.3	Gérer la règle des 180°	224

Chapitre 5	STORY-BOARD ET ANIMATIQUE	247
5.1	États, fonctions et usages du story-board	247
5.2	Ratio – Notations – Mise en page	249
5.2.1	Ratio	249
5.2.2	Notation	251
5.2.3	Mise en page	276
5.3	Les trois états du story-board	282
5.3.1	Story-rough	282
5.3.2	Story-clean	285
5.3.3	Story-couleur	287
5.4	Animatique	288
5.5	Prévis (prévisualisation)	289
Chapitre 6	LAYOUT	290
6.1	Layout décor	292
6.2	Layout posing (animation)	293
6.3	Layout global	294
6.4	Décompositing	295
Chapitre 7	DÉPOUILLEMENT – PLANNING	298
Chapitre 8	CONSTITUER UN DOSSIER DE PRÉPRODUCTION	300
CONCLUSION		307
BIBLIOGRAPHIE		308
INDEX		311

REMERCIEMENTS

Mes premiers remerciements vont naturellement à Pierre Le Pivain dit LE PIXX, sans qui je ne me serais sans doute pas lancé dans la rédaction de cet ouvrage.

Car, par un beau jour de 2020, tu m'as dit : « Puisque ce livre n'existe pas, tu vas l'écrire. »

Et voici que je l'ai fait.

Reçois, cher ami, ma plus profonde gratitude.

J'aimerais ensuite remercier Abi Feijó qui, en me confiant mon premier stage de formation au Studio Filmógrafo à Porto en 1990, a révélé mon goût pour la formation, l'enseignement et le partage de connaissances.

Un grand merci aussi aux premiers stagiaires qui m'ont fait confiance : José Miguel Ribeiro, Regina Pessoa, Pedro Serrazina, José Pedro Cavalheiro et Abi Feijó lui-même.

Merci aux autres directeurs de studios et aux directeurs et directrices pédagogiques de nombreuses écoles qui, depuis toutes ces années, me permettent de continuer à partager ma passion de l'enseignement.

Merci à tous les collègues qui m'accompagnent de manière si bienveillante et m'ont déjà tant appris.

Merci aussi à toutes les étudiantes et à tous les étudiants qui ne cessent de me pousser à chercher à en connaître toujours plus sur le cinéma.

Merci également à toutes les personnes qui m'ont guidé et encouragé dans la préparation et la rédaction de cet ouvrage.

Dans le désordre et non par ordre d'importance :

Thierry Steff, Daniela Bak, Michel Lauricella, Magali Cazot, Louis Houzelot, Lauriane Raynaud, Delphine Zombo, Marie Anne Fontenier, Isabelle Raynauld.

Un grand merci à Clara Servant-Exbrayat qui a consacré du temps aux premières réflexions graphiques.

Mes remerciements les plus sincères à Guillaume Charron et Aurélie Cauvin des éditions Armand Colin, qui m'ont fait confiance pour faire en sorte d'éditer cet ouvrage.

Merci à Nicolas Wiel pour la direction artistique et à Anthony Volle pour son patient travail de relecture.

Enfin, merci Amaury d'avoir accepté de t'associer à cet ouvrage, pour nous livrer tes dessins magnifiques.

Une pensée toute particulière pour mon ami Alain Schwartz qui, le premier, m'a initié au langage cinématographique.

Et toute mon affection et mon amour à mes deux chéries Kei et Lila, qui ont supporté de ne voir que mon dos pendant des jours et des semaines, alors que j'étais face à l'ordinateur pour vous rédiger ces quelques conseils.

Sans elles, non plus, je n'y serais pas arrivé.

Martin Koscielniak

INTRODUCTION

Nombre d'ouvrages traitent du scénario, des techniques du récit ou de celles du découpage et de la mise en scène.

Pour la première fois dans un livre, sont réunis les différents aspects de la conception et de la préparation d'un film d'animation.

Les nombreuses étapes de la préproduction y sont expliquées pas-à-pas et en détail.

Cet ouvrage n'a pas la prétention d'apporter des solutions aux multiples problématiques liées à la réalisation cinématographique, en particulier celle des films d'animation.

Il propose néanmoins certains outils et quelques réflexions pour tenter de lier les aspects du scénario aux contraintes de la mise en scène.

L'analyse filmique et la grammaire cinématographique ne sont pas des sciences exactes, les conseils qui suivent ne sont en aucun cas à prendre à la lettre et ne doivent donc pas être considérés comme des vérités.

Le langage cinématographique, comme tout autre, est en constante évolution. Et ses règles ne sont jamais figées.

Il convient toutefois d'accepter que pour être triturées, déformées, contournées et maltraitées, ces règles doivent être connues et un minimum assimilées.

C'est précisément l'intention de ce livre : vous aider à comprendre comment écrire une histoire sous forme de scénario et à utiliser les règles de composition d'image et de grammaire cinématographique. Pour porter vos récits sur les écrans le plus clairement et le plus efficacement possible.

Les nombreuses illustrations présentent des exemples de composition, de storyboard et de découpages de scènes.

Ce ne sont là que quelques conseils, que nous pouvons vous apporter.

Vous seuls posséderez la solution pour, conscients des contraintes, porter votre émotion et vos histoires vers des spectateurs plus attentifs et sensibles.

Ces pages devraient vous guider au mieux pour exprimer pleinement votre créativité à travers les films d'animation.

Martin Koscielniak

CHAPITRE 1 ÉCHELLES DE TEMPS DU FILM

Image – Plan – Scène – Séquence – Film

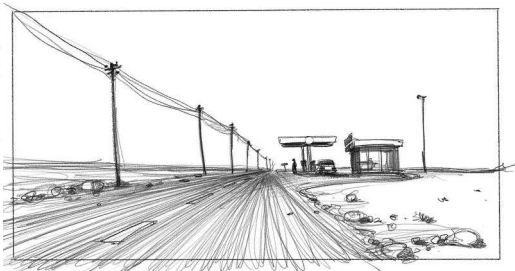
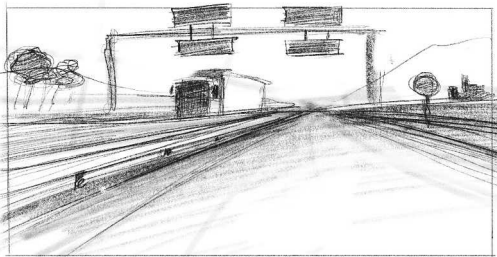
Pour entamer cette étude, commençons par rappeler les différentes échelles de temps du récit cinématographique.

Elles constituent les grandes étapes de la structure d'un film.

Même si toutes s'associent pour servir le film, chacune a un usage particulier et est soumise à des règles spécifiques.

C'est ce que nous tenterons d'éclairer dans les pages qui suivent.

D'autres aspects de la structuration de la narration apparaîtront plus clairement encore dans 2.3.4 – Scénario.



1.1 IMAGE

C'est la plus petite unité du film.

Elle représente un 24^e de seconde.

Car la vitesse de défilement d'un film (sur pellicule) est de 24 images par seconde.

Il en va de même pour les vidéos destinées à la projection en salle.

Pour d'autres usages et dans d'autres régions du monde, la cadence (le frame rate) peut varier : 25, 30, 60 et parfois même 100 fps (frame per second).

L'image utilise les règles de composition issues de la peinture et plus récemment de la photographie.

Le cinéma s'est approprié ces règles qui conditionnent la fabrication du story-board et du layout, à terme, le cadre du film.

Car l'image présuppose le futur plan du film.

À travers les dessins des cases du story-board et du layout, on met en place les éléments de la composition.

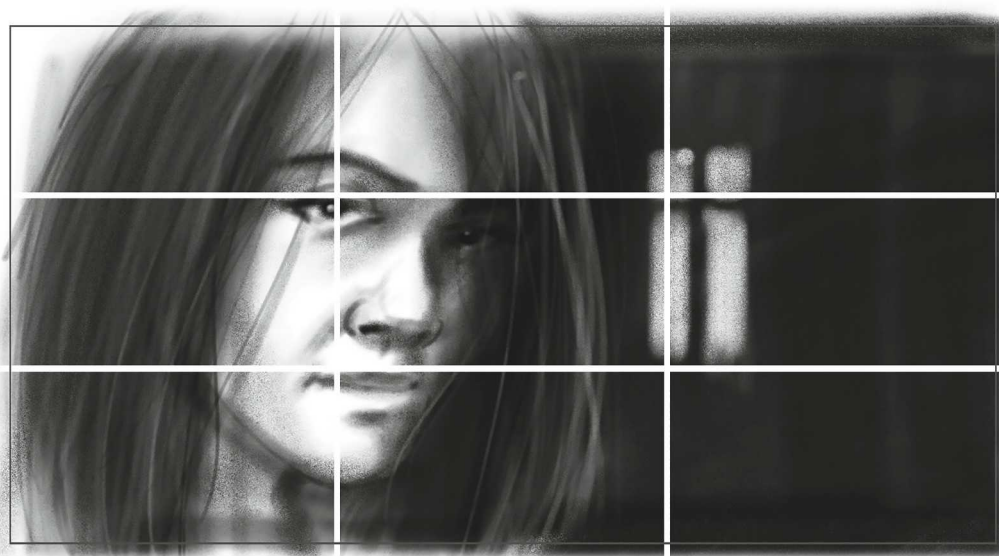


1.1.1 RÈGLES DE COMPOSITION

Règle des tiers – Règle des quarts – Principe du triangle – Axe dynamique et dramatique – Zones de l'image – Valeurs et contrastes – Lignes de force – Centre d'intérêt

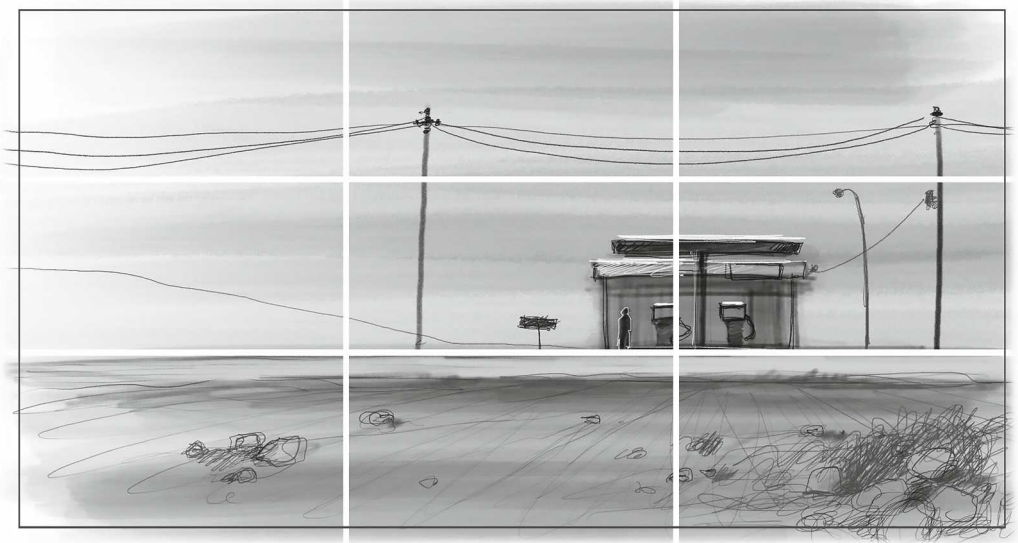
RÈGLE DES TIERS

Elle consiste à diviser le cadre comme dans les exemples qui suivent.



En plaçant les éléments importants de l'image sur ces tiers, on construit une composition d'image équilibrée et agréable à l'œil.

En effet, le regard se porte naturellement vers les points de force de la grille (aux croisements des lignes).



Il faut toutefois noter que la division en tiers égaux telle qu'elle est le plus souvent proposée partage l'image de manière parfois trop mécanique, voire systématique.

Ce qui peut donner à la composition un côté statique, un peu figé.

En augmentant légèrement la portion centrale de l'image, non seulement on en dégage le centre, mais surtout, on offre une image plus dynamique.

Cette réflexion sera repensée au moment de la fabrication du layout (6 – Layout).

À ce stade, on pourra encore légèrement décadrer une composition qui serait tellement équilibrée qu'elle risquerait de manquer de vie.