

Storyboard

# Storyboard

N°9 Du dessin au film

Bimestriel - Juillet-Août 2004

Hommage  
à RENÉ LALOUX

HELLBOY  
Des comics  
à l'écran

AUTANT  
EN EMPORTE  
LE VENT  
Les dessins

## SPIDER-MAN 2

Une toile de maître

Nouveautés  
BD  
ANIMATION  
DVD

OH 10FS - BEL 7 € CAN 8.95 CS

M 04780 - 9 - F: 6,00 € - RD



# P U B

# PEUGEOT 407

## RENCONTRE AVEC ERIC HOLDEN, DIRECTEUR ARTISTIQUE ET STORYBOARDEUR

### Pourquoi y a-t-il eu trois storyboards pour cette publicité ?

**Eric Holden :** J'ai réalisé une première ébauche en noir et blanc pour aider Olivier Lefèvre, l'auteur du storyboard en couleurs. Malgré sa grande maestria, il aime que les plans soient prédécoupés avant de dessiner. Il a d'ailleurs suivi tous les cadrages que j'avais utilisés. L'essentiel ici était de visualiser chaque plan montrant la voiture. L'idéal aurait été de croquer une première image et de la retravailler pour donner une vision plus claire des scènes.

### Pourquoi le réalisateur, Philippe André, a-t-il dessiné un troisième storyboard ?

**E.H :** Pour se raconter l'histoire et son cheminement. Les premiers boards sont des kaléidoscopes des scènes importantes, sans mouvements de caméra ni angles de prise de vue. Le sien détaille les enchaînements. Les flèches créent des volets qui permettent de passer d'un plan à l'autre en définissant le mouvement des objets. C'est un premier acte de réalisation.

L'autre objectif était commercial. Pour ce projet, nous avons accès à des réalisateurs comme David Fincher. Comme Philippe est moins connu, son storyboard donnait rapidement la preuve de son talent et de son professionnalisme.

### Vous avez situé le film dans une banlieue américaine.

**E.H :** Au départ, je voulais que le film se déroule dans un univers rangé et graphique à la Tim Burton. Mais dès qu'on collait les jouets dans un décor trop clean, on ne les voyait plus. Une ville réelle, sale, animée accentue le contraste. Dans la scène avec le taxi jaune, on ne sait pas tout de suite qu'il s'agit d'un jouet. Mais dans un univers si réel, la voiture se révèle peu à peu simpliste. Le monde des jouets entre alors en conflit avec le monde réel.

### Le travail de post-production a-t-il été long ?

**E.H :** Il a duré à peu près un mois. Nous avons tourné à Sydney où l'on roule à gauche. Il a fallu « inverser » informatiquement certaines images, pour que le conducteur soit du bon côté. Pour les autres voitures du décor, nous avons utilisé des « voitures tampons » grises qui ont été mappées et sur lesquelles nous avons collé d'autres modèles.

Pour les gros plans, nous avons construit 18 ou 19 voitures à l'échelle 1. Les scènes sur le pont et les plans larges ont été réalisés en 3D. David Fincher aurait tout créé en CGI (Computer Graphic Image). Mais, malgré son efficacité, la 3D ne retranscrit pas les détails, comme les reflets d'une voiture sur le décor ou les ombres de la ville sur les objets. Et le tournage avec de vraies voitures était beaucoup plus amusant.

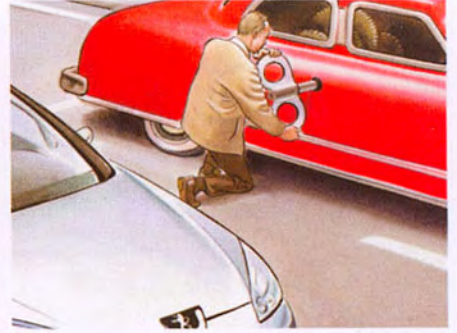
### Une publicité pour le break va bientôt sortir. Y a-t-il aussi eu trois storyboards ?

**E.H :** Non, car les plans sont quasiment les mêmes pour les deux pubs. Seule la voiture change. Olivier Lefèvre a fait des « petites rustines », les a recollées, et ensuite, tout a été nettoyé par informatique. ■

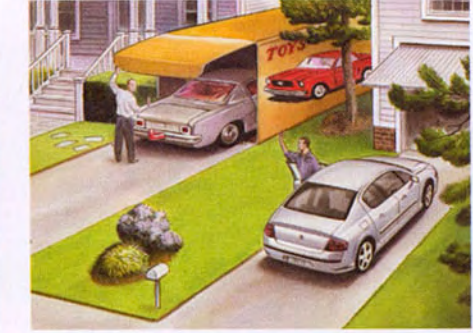
Propos recueillis par Marilyne Letertre



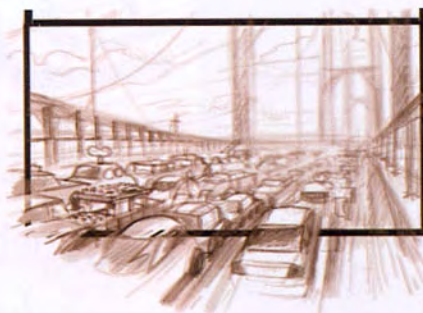
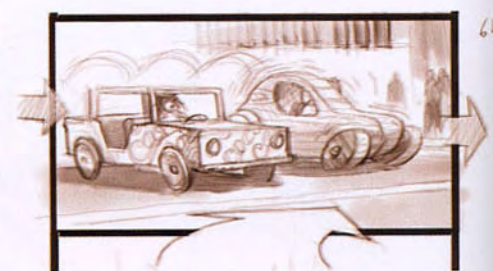
Peugeot 407. Car is back.



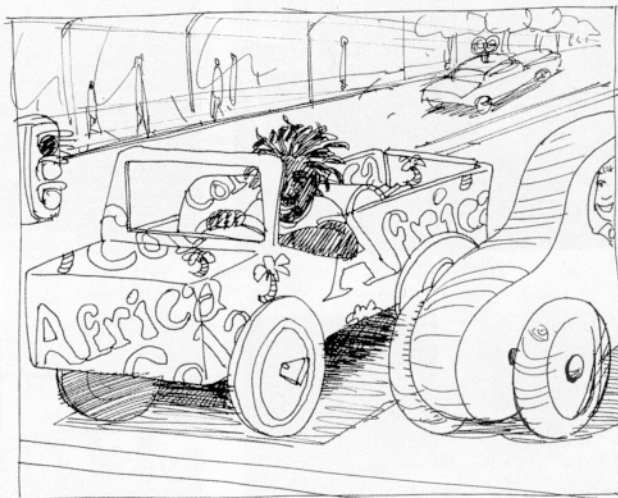
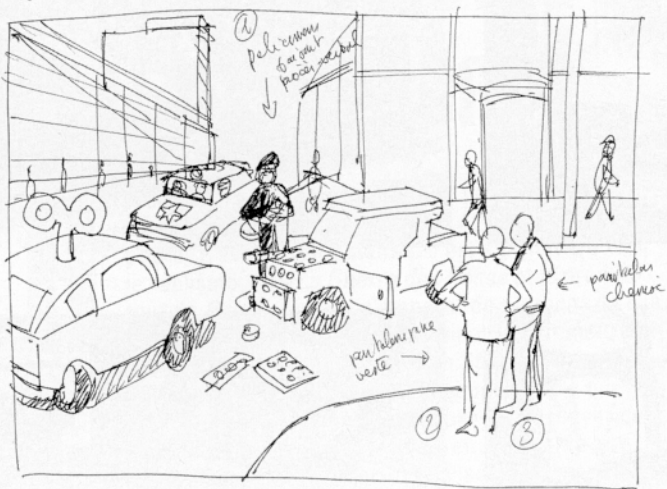
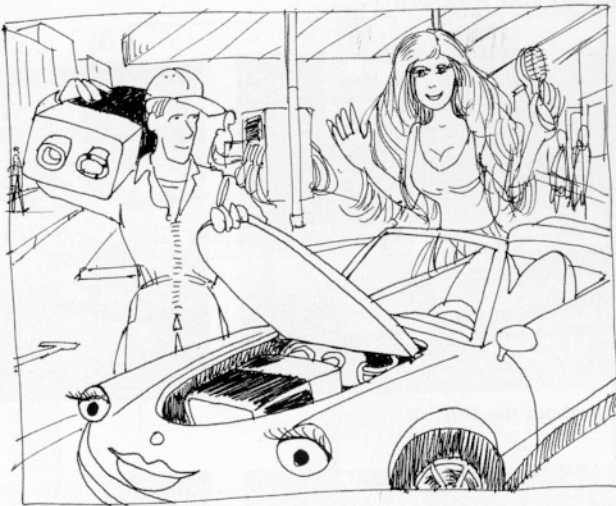
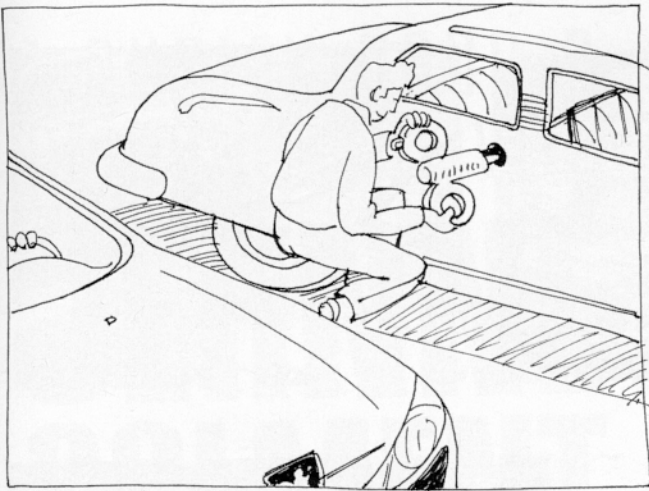
Music throughout the film



© Olivier Lefèvre



Shooting Board dessiné pour le réalisateur Philippe André



(12) Banque américaine typique voir photo NetB  
 + de maison et arbres.  
 dessin de la voiture sur la boîte en carton.  
 garage  
 35/40 dus  
 pulley sans  
 Vitres vertes  
 Voiture rouge  
 Crochet d'attelage grossier en plastique beige  
 407  
 Crochet

Storyboard dessiné par Eric Holden