

*Story-board

exposition à la Scam

du 29 janvier au 30 juin 2003

Story-board

du 29 janvier au 30 juin 2003

Contact Presse :

Solvit communication : 6, rue Chabanais 75002 Paris.
Tél. 01 42 61 24 63. Email : solvitco@infonie.fr

et, à la Scam : Service de la communication et de
l'action culturelle. Tél. 01 56 69 58 80. courriel :
communication@scam.fr

Photographies de presse disponibles sur demande auprès de
communication@scam.fr

Entrée libre du lundi au vendredi de 9 h à 18 h, du 30 janvier
au 30 juin 2003. Scam, 5, avenue Vélasquez, 75008 Paris.
Tél. 01 56 69 58 58. Métro : Villiers ou Monceau

www.scam.fr

L'apparition de nouvelles techniques de création a bouleversé les méthodes de travail, notamment l'usage et la forme du story-board. Tour à tour esquisse fantasmagorique des souhaits de l'auteur, objet de communication, outil de vente, matière à penser, **le story-board se donne à voir sous les formes les plus inattendues : carnets, collages, toiles, suites de chiffres, listes d'informations...**

Cinéastes, infographistes, inventeurs d'effets spéciaux ou de programmes interactifs, artistes du multimédia et performeurs proposent des pistes pour découvrir comment se construit une œuvre lorsque la caméra n'est plus l'outil unique d'implantation des décors et personnages. Comment naît l'œuvre lorsque le créateur travaille seul avec ordinateur et logiciels. Comment se conçoit une œuvre interactive...

Cécile Babiole, Marc Caro, Alain Escalle, Michel Jaffrennou, Lionel Kouro, Catherine Nyeki, Victoria Poynder, Guilhem Pratz, Eve Ramboz, François Schuiten et Lolo Zazar, ont accepté de mettre en vis-à-vis travaux préparatoires et œuvres finies, dévoilant ainsi un peu de leurs jardins secrets.

Proposée par Michel Jaffrennou et la commission des œuvres électroniques et informatiques de la Scam, cette exposition est coordonnée par Stéphane Trois Carrés et Sophie Nagiscarde. Elle présente des œuvres originales, un programme interactif et des interviews exclusives des onze auteurs. Le parti pris de ce projet, qui met sur le même plan, sans hiérarchie, travaux préparatoires et œuvres terminées, est d'affirmer la position centrale de ces travaux préliminaires dans le processus créatif des nouvelles images.

Cécile Babiole

Après s'être consacrée à la réalisation vidéo et à l'animation en images de synthèse, Cécile Babiole s'est orientée vers la création d'environnements dynamiques privilégiant les manipulations en temps réel de l'image et du son et leurs interactions. L'installation *Circulez y'a rien à voir*, dispositif interactif sonore et visuel, propose au spectateur de générer des images et des sons par de simples déplacements devant l'espace de projection. Les mouvements des spectateurs, captés par une caméra et analysés en temps réel, sont convertis en motifs graphiques et en modulations sonores.

Cécile Babiole prépare ses installations sur un logiciel nommé Max SP qui programme des interfaces Midi, c'est-à-dire n'importe quel instrument électronique de son et d'image. C'est une programmation nommée « programmation objet » qui procède avant tout de l'intuition, en associant des propriétés dans une arborescence. On peut comparer ce système à un meccano dont chaque élément serait dynamique.

Cécile Babiole travaille donc directement sur son ordinateur sans documents papier préparatoires : le « tableau » ainsi composé, dont chaque élément contient une propriété du programme, est ce que Cécile Babiole considère comme l'équivalent d'un story-board. Le projet se confond ainsi à sa réalisation. L'écriture préalable disparaît avec l'effacement de la distance entre le projet et la réalisation. Les outils numériques recouvrent une immédiateté semblable à celle du dessin et de l'écriture.

[Cécile Babiole réalise dès 1986 des vidéo-créations : *Tournis* en 1986 présentée à l'American Center de Paris et *Ménagerie* pour Canal +. En 1992 elle crée *Virtus* et *Réalités virtuelles* (un clip et un documentaire pour Canal +), une série en images de synthèse *Les Xons : crac-crac et baston* et *Le pépin géant* dans la série *l'Art en jeu* pour le Centre Pompidou. Les années suivantes elle réalise des clips pour des groupes musicaux et DJ. En 1998 elle présente sa première performance image-musique *Spectrum live* avec Fred Bigot qui connaît un succès immédiat et sera présentée sur de nombreuses scènes à travers le monde. Suivront en 1999, *Bagnolette*, *Les Spectres* et *Qui est la feedback*, installations qui utilisent l'image et le son allant même jusqu'à détourner un système de vidéo surveillance, et *Réalité dub* une installation-performance dans un bus équipé de micros et de caméras qui sera présentée dans divers festivals vidéo et nouveaux médias. Elle réalise ensuite plusieurs travaux sur la performance en collaboration avec des danseurs ou spectateurs explorant l'interactivité entre l'œuvre et son audience et entre le son et l'image : *Glimpses of outta space*, *Circuit*, *Circulez y'a rien à voir*, *mode oscillation over drive*, *The way you walk*.]

Marc Caro

Marc Caro ne montre pas ses story-boards, leur place est dans ses poches. *Delicatessen* tient ainsi sous la forme d'un livre, écorné, épais, comme la Bible...

Chaque page est couverte de petites cases griffonnées avec un soin maniaque. Les images ne sont pourtant pas figuratives : les personnages esquissés au trait forment un théâtre d'ombres suggestif de symboles. La scène est représentée de manière non figurative, en valeurs de gris et de trames, de ratures ; de légers errata trahissent le geste et la pensée de l'artiste Marc Caro. Le story-board de poche de Marc Caro est un livre de référence, chaque scène filmée est couverte d'un trait jaune fluorescent, les scènes supprimées barrées d'un trait rose.

Le rapport du story-board à l'intimité du créateur explose chez Marc Caro. Rare sont ceux qui verront ces deux précieux ouvrages.

[Marc Caro est depuis toujours un auteur de bandes dessinées. Passionné de littérature de science fiction et comics américains, il dessine dans les années 70 pour *Métal Hurlant*, *Fluide glacial* ou *L'Echo des savanes* des BD à l'atmosphère fuligineuse. C'est à cette époque qu'il rencontre un jeune étudiant en techniques d'animations, Jean-Pierre Jeunet. Après quelques publications communes (monographies sur Tex Avery, Jacques Rouxel, les frères Fleischer), leur collaboration cinématographique démarre avec *Evasion* (1978) et *Manège* (1979) deux courts métrages d'animation, puis en 1981 *Le Bunker de la dernière rafale*, et, en 1983, *Billy Braco*, adaptation d'une bande dessinée de Caro. Dans ces mêmes années, Marc Caro réalise génériques d'émissions TV et films de danse avec Régine Chopinot. En 1991, Marc Caro retrouve Jean-Pierre Jeunet pour co-réaliser *Delicatessen* et en 1995, *La Cité des enfants perdus*. Marc Caro fait ensuite un détour par l'infographie avec *Le Topologue*, *Le Cirque conférence*, *Maître cube*, et réalise un court métrage X avec Coralie Trinh Thi, *Exercice of steel* (1998).]

Alain Escalle

Alain Escalle présente *Le Conte du monde flottant* (2001, Mistral Films, Teva) comme un conte onirique, une vision apocalyptique occidentale de l'histoire du Japon et de la bombe d'Hiroshima. Ce film, rythmé d'allusions visuelles à la culture japonaise traditionnelle et contemporaine, transporte le spectateur d'émotions en émotions par ses images riches et sophistiquées : pour le spectateur, cette œuvre semble être le fruit du travail d'une nombreuse équipe. Pourtant, Alain Escalle a travaillé seul sur cette production, si l'on exclut les moments de tournage des personnages.

Comment a-t-il préparé et réalisé le film ? En feuilletant le carnet de notes du voyage au Japon au cours duquel l'idée du film lui est venue (un ensemble de notes écrites et visuelles, images glanées dans les journaux, prises de vues d'ambiances, dessins) on sent le film s'esquisser : images de bord de mer, danseurs de Butho, oiseaux, enfants, bateau échoué... Suivront quelques planches d'intentions scéniques, quelques cartouches de story-board. Aucun story-board entier et définitif, et pourtant le film est déjà là.

Alain Escalle crée seul avec la machine et cette solitude lui permet toutes les libertés. Les images composées sont pour lui de l'ordre de l'expérimental, les ciels sont des taches d'aquarelle, les reflets des vagues les prises de vue superposées d'une perruque de cheveux et de néons filmés de nuit à Tokyo, et les contours filmés de glaçons deviennent des cheveux éparpillés...

[Issu d'une double formation en arts appliqués et en audiovisuel, créateur en images numériques et réalisateur, Alain Escalle imagine installations vidéo, films publicitaires, habillages TV et développe surtout ses œuvres personnelles. Cette recherche picturale entre cinéma traditionnel et cinéma d'animation l'a conduit à collaborer avec divers réalisateurs, notamment Kenya Tauchi, Christian Boustani ou Maurice Benayoun. Ses installations (*Le Radeau de la méduse* au Palais de Tokyo en 1993, *Fontevreau l'âme et la pierre*, Abbaye de Fontevreau 2001) et ses courts métrages (*Icaru's drawing* 1997, et *Le Conte du monde flottant*, 2001, Mistral films, Teva, Grand Prix Imagina, Grand Prix Scam) témoignent de sa passion pour l'image animée, produite avec des machines très technologiques mais dans l'esprit de l'animation traditionnelle, piochant dans des dessins, des images vidéo, des films d'animation, des éléments qui, détournés, ressembleront à autre chose que ce qu'ils sont en réalité parce qu'ils sont intégrés à une narration.]

Michel Jaffrennou

« *Après tout*

Ce qui me plaît dans ce brouillon d'images électroniques, dans le brouillard de communication produit par les nouvelles technologies, c'est que rien n'est dit, rien n'est fait et surtout rien n'est joué. Tout y est sauvage, à l'essai précaire, sans histoire lourde à porter, sans circuits déjà figés, sans cadre directeur sinon les raisons habituelles qui font que l'artiste est là pour produire de l'inédit ».

Michel Jaffrennou présente ici le story-board qu'il associe à l'une de ses dernières créations multimédia *Le Dragon aux dix mille icônes*, programme interactif évolutif dans lequel on retrouve le fameux Diguiden, marionnette du troisième millénaire, un personnage facétieux et soupe au lait avec lequel Michel Jaffrennou dialoguait dans son spectacle interactif *Ma vie, mon œuvre, mon nez...*

Associer story-board et œuvre numérique? **Mais où est le story-board ?** Est-ce cette toile colorée de 4 x 2.50 m qui ne raconte aucune histoire mais en raconte (dix) mille ? L'œuvre sur écran trouvera naturellement sa place en son sein. En mettant sur le même p(l)an (de mur) l'œuvre et le travail préparatoire qui est censé la précéder, Michel Jaffrennou affirme le lien entre expression traditionnelle et numérique, et surtout son identité multiple de scénographe - homme orchestre - créateur numérique - performeur. Pas de cases qui racontent une histoire, mais des images peintes, collées les unes sur les autres, qui mettent en place l'univers visuel et conceptuel d'un créateur multimédia dans le vrai sens du terme.

[Formé à l'école des Beaux-Arts, Michel Jaffrennou expose en tant que peintre, sculpteur, crée des scénographies dans les galeries et musées en France et à l'étranger. Auteur-réalisateur de spectacles vidéo, de programmes de création télévisuels, de cédéroms et sites Internet et de spectacles interactifs, Michel Jaffrennou se consacre à la vidéo depuis 1978. Il développe avec les nouvelles technologies une nouvelle forme de spectacle électronique, où acteurs réels et électroniques jouent ensemble sur une même scène (*Electronique vidéo circus* au Centre Georges Pompidou, 1984, *Vidéoperette* à la Grande Halle de la Villette, 1989, *Ma vie, mon œuvre, mon nez...* 2001), des installations vidéo et des programmes de télévision (Les *Vidéoflashes*, 1982, *Jim Tracking*, 1986, *Pierre et le loup*, 1995, Sept d'or du meilleur film d'animation, coproduits avec Canal +, *Matisse Passionnément*, 2001...) diffusés par de nombreuses télévisions étrangères. Michel Jaffrennou est lauréat du Prix Möbius International 2000.]

Lyonel Kouro

Artiste contemporain, auteur et réalisateur, Lyonel Kouro mène parallèlement à une recherche sur la matière, sculptures et films d'animation avec la pâte à modeler, un travail dans une direction virtuelle, utilisant des logiciels d'image de synthèse. Il explore ainsi le concept des *Formes aléatoires en légère lévitation*, les « F.A.E.L.L » dans une série créée pour Canal + en 1999.

Dans les F.A.E.L.L, la technique de l'image de synthèse donne à Lyonel Kouro l'occasion de mettre en place avec humour un univers déambulatoire pour des formes aléatoires : Nénère, Bébère, Leuleu, Bektor, Clex et Glu, forts de leurs caractères, mouvements et couleurs propres, s'aventurent entre zone d'aurore boréale, zone tiède, zone de galets à l'infini, bloc d'eau géant et autres planètes à Leuleu...

Univers et personnages sont mis en place au préalable à partir des dessins de Lyonel Kouro, puis chaque épisode fait l'objet d'un story-board. Tracés au trait, simples et efficaces, les story-boards donnent les indications rythmiques et scéniques minimales pour la petite équipe d'infographistes formée autour du projet. C'est cette équipe qui, sous la coordination de l'auteur, donnera sa forme définitive à la série en travaillant directement sur les machines.

[La carrière d'artiste plasticien de Lyonel Kouro se décline depuis la fin des années 70 à travers expositions de peintures, sculptures et photographies. Ses recherches picturales l'amènent à réaliser des clips vidéo (*Trop de blabla* de Princesse Erika en 1988, *Adélita* pour Sergent Garcia en 2001, deux animations patamod) et à travailler pour la télévision en particulier avec Canal + depuis 1985. Il réalise des génériques (*Mégamix*, 1991, *Mikro-Ciné*, 1999), jingles (Star Clip sur M6, 1991, *La langue et la pomme*, Nova productions 1999), et des séries pour Canal + : *Les people*, 1986, *Kama Sutra* 1990, *Le Rendez-vous*, 1986, *Situation patamod* en 1997, *Imagina 99* et enfin à partir de 1999 la série des F.A.E.L.L.]

Catherine Nyeki

Artiste multimédia, Catherine Nyeki conçoit et réalise des cédéroms et sites web. Son travail de recherche basé sur le concept de scénographie picturale interactive propose une expérience de chorégraphie onirique à laquelle elle associe un chant mélodique (sa voix retravaillée dans des logiciels de son).

Après son premier CD *Micro Univers*, Catherine Nyeki travaille à *MU Herbier*, dans lequel elle propose la découverte intuitive d'un « microscope sensoriel » constitué d'habitants virtuels organiques mobiles et sonores : « les arbres à lucioles, les horloges végétales, les plantes animales ». Fondés sur des lois physiques imaginaires, les habitants constitués de corps-nodes et de bras-branches, peuvent tout simplement être regardés ou bien transformés par le promeneur grâce à un alphabet de formes modulaires. Cette œuvre propose au spectateur de vivre une expérience créative à part entière où il est invité à devenir, s'il le souhaite, acteur de son propre *théâtre de la main*.

Catherine Nyeki définit sur le papier de nombreux alphabets de formes, tables de propriétés, micro-croquis signes, sculptures réseau. De nombreuses éventualités combinatoires sont étudiées jusqu'au bout, avant que Catherine Nyeki ne mette un premier choix en place sur l'écran. Par des allers et venues entre ce story-board numérique sur écran et papier, Catherine Nyeki développe une réflexion plus poussée sur les possibilités de développement du cédérom.

[Catherine Nyeki participe dès 1991 à Art 3000, première rencontre d'art infographique organisée au Centre Georges Pompidou et en 1992 à l'exposition Universelle de Séville avec la création des images de synthèse pour la sculpture animée *Livre Monde* de Jack Vanarski. Régulièrement sollicitée à montrer ses travaux dans les rencontres et festivals dédiés aux arts électroniques (Faust, Milia, Isea 2000, @rt Outsiders, Ars Electronica à Linz...), Catherine Nyeki expose dans des galeries (Donguy) et institutions (Le Cube à Issy-les-Moulineaux, Espace Landowsky, CICV Pierre Schaeffer, Centre d'Art et de Culture de Talence...). Elle est lauréate de plusieurs prix : 1998 Faust d'or Catégorie art et culture, Prix Möbius France, et son cédérom *Micro Univers* est diffusé dans les principales librairies culturelles françaises.]

Victoria Poynder

Réalisatrice, directrice artistique et conceptrice d'œuvres audiovisuelles, Victoria Poynder est avant tout plasticienne. Cette pratique de la peinture, du collage, du dessin et de la photographie est au centre de son travail, et l'a conduite à s'intéresser à l'infographie, quand l'envie lui vint de **mettre en mouvement les œuvres qu'elle concevait sur la toile**. Cette démarche particulière sous-tend tous les projets de Victoria Poynder et installe son « style », marqué de la présence de la matière, de signes ou de pictogrammes empruntés à son travail plastique.

Nous avons choisi de présenter un travail préparatoire caractéristique de la démarche et de la méthode de Victoria Poynder : étude pour un film court, consacrée à une automobile, réalisée pour être montrée sur sept écrans de très grand format lors d'un salon.

A partir de quelques croquis embryonnaires, fragments de story-boards, déroulement linéaire des mouvements de chaque élément graphique qui anime le film, Victoria Poynder vend son projet. Ensuite, utilisant la « palette » numérique, elle recompose sur écran une toile animée, qui répond à sa volonté de départ de mettre en mouvement sa peinture, tout en intégrant les éléments voulus par le client.

[Victoria Poynder étudie les beaux-arts à Londres, en particulier à la St. Martins School of Art. A son arrivée en France, elle découvre la création d'effets spéciaux sur ordinateur avec Eve Ramboz. Par la suite, elle conçoit une série de films d'animation pour *La Cinquième* sur l'histoire des drapeaux européens *Un Drapeau pour quoi faire ?*, des génériques d'émissions télévisées (*Culture basquet* et *La Une du jour* pour la Cinquième, *Plan rapproché* pour Cinétoile, *Les Enquêtes d'Eloïse Rome* pour France 2) et des films promotionnels. Victoria Poynder travaille sur la direction artistique de nombreux projets : Site *Volcania*, documentaire pour le Parlement européen, soirée Théma sur l'Alchimie réalisée par Axel Clévenot et l'opéra *Rossignol* pour Arte et récemment, toujours pour Arte, sur un documentaire consacré à Pinocchio.]

Guilhem Pratz

Guilhem Pratz envisage le story-board comme un outil de dialogue entre l'auteur et le commanditaire. Support de médiation par excellence, le story-board est avant tout l'ambassadeur d'un projet. Réalisé selon les conventions établies, le story-board est aujourd'hui mis en ligne sur internet, et devient ainsi un objet évolutif. Les modifications sont effectuées au gré des besoins du projet, au fur et à mesure de sa maturation. Pourtant Guilhem Pratz aime présenter ses projets autour d'une table à ses clients ou partenaires. Pour lui rien, et surtout pas l'informatique ou l'internet, ne remplace la chaleur d'une réunion traditionnelle.

Il travaille néanmoins de plus en plus en ligne, présentant des story-boards qui sont souvent l'objet d'échanges très rapides par le biais du net pour leur mise au point. La méthode présente un avantage pratique évident ; pourtant elle induit moins de souplesse dans la présentation des idées, le client ayant tendance à prendre ces story-boards pour des travaux quasiment aboutis, alors que, pour Guilhem Pratz, ils sont sujets à discussion et modifications.

Guilhem montre que l'emploi de l'outil numérique permet de jouer avec la distance entre la proposition et la réalisation dans un projet complexe. Le story-board n'est plus seulement une écriture préalable à la réalisation d'un projet, mais la mémoire évolutive d'un projet en cours de réalisation.

[Formé à l'Art Visual School de New York puis à l'Ecole Nationale des arts décoratifs de Paris, Guilhem Pratz commence sa carrière comme directeur artistique et réalisateur publicitaire pour diverses agences de communication. En 1988, il travaille sur la communication visuelle d'un groupe d'architectes et designers. Lauréat de l'Académie Carat Espace en 1990, il réalise alors *Mosaïcum*, le premier panorama européen du design TV qu'il présentera en Europe et aux Etats-unis. Il commence alors à travailler sur habillages et création de génériques pour des chaînes de télévision (France Télévision, CFI, TV, 2M au Maroc, Euronews, Arte...). Il crée en 1991 l'agence de design TV *Zo Design* et en 1993 la société *Gaia* qu'il anime avec Yovan Goualc'h. Agence de communication par le design entièrement dédiée aux expressions de l'image en mouvement, sous toutes ses formes, *Gaia* réalise des identités visuelles, habillage de chaînes et de programmes de télévision, décors et scénographies, installations interactives, et conceptions de programmes TV.]

Eve Ramboz

Avant de nous montrer ses travaux préparatoires, Eve Ramboz nous a longuement parlé de la façon dont travaillent les autres, de la façon dont elle travaille pour eux, des différentes manières de préparer un projet, de gens formidables au renom international, des personnalités discrètes qui les accompagnent dans leurs projets. Tout cela laisse entrevoir à quel point Eve Ramboz s'investit dans ces films avec un regard sensible qui sait envisager un projet dans sa globalité tout en se souciant du détail.

Au fil de ces conversations, s'imposait l'idée que l'élaboration d'un film est une aventure complexe avant tout humaine, Eve Ramboz insistant sur la nécessité de travailler avec d'autres dans le domaine de la création numérique où rien n'est formalisé : le story-board est alors un lieu de rassemblement et de confrontation d'idées, où la réflexion n'intervient pas en termes de narration mais de rendu, de possibilités et d'options techniques, un lieu ouvert aux suggestions de tous les membres de l'équipe et non plus du seul réalisateur. Car l'image numérique, même lorsqu'elle s'applique à des productions de grande envergure, est encore une image expérimentale.

C'est ce témoignage de l'expérimental que nous voulions d'elle : finalement nous vîmes poindre sur la table trois feuilles couvertes de diagrammes carrés dans lesquels les couleurs jouent le rôle de notations rythmiques... Voilà le travail préparatoire, le cœur, l'essence des exercices : trois feuilles traces de l'esprit en marche, objet mental, objet visuel. Ces travaux sont suivis d'autres exercices préparatoires cachés au cœur d'un Flame : dans la pénombre d'un atelier numérique, Eve Ramboz nous montra, comme si cela ne comptait pas, le phénomène dynamique d'un flot de particules évoquant deux êtres amoureux.

[Après des études aux Beaux-Arts de Bergen, en Norvège puis à l'Insas, en Belgique, Eve Ramboz travaille dans le monde entier (Japon, USA, Europe). Elle se consacre aujourd'hui à la réalisation et la supervision d'effets visuels numériques pour le cinéma et la télévision. Elle intervient sur les clips vidéo de réalisateurs : Mike Lipscombe (Tori Amos, Jamiroquai «Deep undergroundD»), Stéphane Sednaoui (Tina Turner, Alain Souchon, Mirwais), Dominique Issermann ou Philippe Gauthier. Au cinéma, elle apporte sa précieuse collaboration à Peter Greenaway pour *Prospero's book*, *Les Morts de la Seine* et *M for man*, à Fina Torres pour *Mécaniques célestes* ou *Woman on the top*, Roland Joffe sur *Good Bye lover* et *Vatel*, Brian De Palma sur *Mission Impossible*, Steve Baron (Pinocchio). Plus récemment elle réalise les effets spéciaux sur *Intervention Divine* de Elie Souleiman, *Riders* de Gérard Pires ou *Demon Lover* d'Olivier Assayas. Auteur et réalisatrice depuis 1989, elle crée des films d'animation *L'excision de la pierre de la folie*, *l'Escamoteur*, des installations, *E.I*, *Lumière* et en 1994, *Métamorphose*, film d'art sur les grands travaux du Louvre. Elle fait partie des membres fondateurs de « La Maison », lieu dédié aux effets visuels.]

François Schuiten

François Schuiten met en place son propre univers à la fois cohérent et utopique en droite ligne des architectes et illustrateurs du début du siècle. Il déclare ne pas avoir d'attitude préconçue concernant la pratique qu'il a pu avoir du story-board. Ce qui ressort de ses différentes expériences est son besoin de mettre en place ses idées par le dessin, son expression favorite. D'une précision incroyable les dessins préparatoires sont toujours magnifiques et porteurs d'un imaginaire puissant.

Dans la série des *Quarxs*, il dessine chaque objet ou décor dans tous ses détails. Pour *Taxandria*, Raoul Servais a sollicité la création d'un univers : François Schuiten dessine des centaines de planches de grand format, suggérant actions, plans, entre le story-board et le décor de film (les dessins seront directement réintroduits dans l'image définitive). Le travail qui s'apparente le plus à la pratique classique du story-board est celui sur *La Cité des ombres*, où, à partir d'un scénario et de repérages photographiques faits avec Benoît Peeters, il dessine l'action entière du film. Réalisée à l'aquarelle et non plus au crayon, chaque case est pensée en fonction du cadrage cinématographique. François Schuiten ne résiste néanmoins pas, malgré le caractère moins fouillé des dessins, à une description précise de l'image.

Peu importe que le projet suscitant le story-board vienne au jour, l'exercice devient un laboratoire d'idées et d'écriture. On assiste à un retournement de l'usage du story-board.

[François Schuiten fait partie de la première génération de dessinateurs formée par Claude Renard au sein de l'atelier de bande dessinée de l'Institut Saint-Luc de Bruxelles. Collaborateur dès 1977 de plusieurs revues comme *Métal Hurlant* et *A Suivre*, il s'associe en 1980 avec Benoît Peeters, un ancien camarade de classe devenu écrivain, pour créer le cycle des *Cités obscures*, une des réussites majeures du fantastique contemporain en bande dessinée. Son parcours artistique le conduit à concevoir de nombreuses scénographies d'expositions (*La Ville imaginaire* à Montréal, *L'Evasion* à Grenoble, *Le Musée des ombres* à Angoulême, *Le pavillon du Luxembourg* à Séville, *Planet of visions*, Exposition Universelle de Hanovre...) et à collaborer à la conception graphique et scénique de deux films : *Gwendoline* de Just Jaeckin et *Taxandria* de Raoul Servais. François Schuiten est co-auteur avec Maurice Benayoun et Benoît Peeters d'une des premières séries en images de synthèse réalisée pour la télévision, *Les Quarxs*, diffusée sur Canal + et France 3.]

Lolo Zazar

En 1981, Lolo Zazar et deux de ses amis découvrent, avec le film *Vicious cycle* de Len Janson, la technique de la pixillation- technique qui consiste à filmer image par image des personnages ou des objets dont les déplacements sont entièrement sous le contrôle du cinéaste -. Peu de temps après, ils réalisent, après quelques tâtonnements techniques, *Dernière édition*, qui obtiendra trois prix au Festival de Chamrousse en 1983. Lolo Zazar et Franck Maigne tourneront cinq courts métrages en pixillation entre 1983 et 1985.

Lolo Zazar reviendra à la pixillation en 1998 avec *Dernière invention* et *A Donf!* en 2000, dont nous présentons le travail préparatoire.

Cette technique de tournage contraint Lolo Zazar à une préparation rigoureuse, nécessité accentuée par son choix de ne procéder à aucun montage a posteriori. Après avoir écrit son scénario, il fait une recherche de sons, à partir de disques de bruitages puis en studio monte la bande son du film. Ce sera la bande son définitive. Au découpage son, il ajoute la description écrite de l'action scène par scène ou dessine directement le story-board des séquences. Le story-board n'est donc plus seulement une suite de dessins. Il fait partie d'un ensemble de références notées sur des listes de sons, de minutages, d'actions, relayés par quelques intentions de mise en scène.

Le film, aussi enlevé et drôle qu'un dessin animé de Tex Avery, réalisé quasiment sans le moindre trucage, tout à la prise de vue réelle, ne laisse rien soupçonner de la complexité et de la précision indispensable à sa réalisation.

[Comédien, auteur, réalisateur. Il réalise ou co-réalise 19 courts métrages et quelques séries de shorts pour Canal + : *Zazar Folies*, *Guignol le retour*, une série pour France 2 dans *Taratata* en 1995-96, ainsi que quelques clips vidéo : *Laissez nous respirer* Florent Pagny 1988, *La Gosse de Blues* Trottoir en 1991 et *Vivre sans elle* de Allan Théo en 1998. Il travaille actuellement à l'écriture d'un long métrage en pixillation.]

Communiqué

2003 : la Scam numérique

Parce que le « numérique » offre aux créateurs la possibilité d'écritures inédites, la possibilité d'instaurer de nouveaux rapports entre leurs œuvres et le public, parce que ce champ d'expériences est de plus en plus florissant, Michel Jaffrennou avec la commission des œuvres électroniques et informatiques de la Scam, propose un ensemble d'évènements de janvier à juin 2003:

Du 29 janvier au 30 juin, exposition « Story-board » à la Scam

Onze auteurs racontent en dessins et interviews, la genèse de leur œuvre exposée sur un écran parmi leurs recherches. On y découvre qu'avec les nouvelles technologies le story-board se métamorphose.

Le 22 avril au Forum des Images un show exceptionnel « Il était trois fois la vidéo », en partenariat avec les éditions Larousse, Heure exquise ! et Mirage illimité.

Les nouvelles images ont une histoire ; Alain Burosse, Jean-Marie Duhard et Jean-Paul Fargier la raconte dans un « show » de présentations d'œuvres surprenantes afin de faire connaître l'histoire de cet art né dans les années 60. Présentation de livre de Florence de Mérédiu, *Art et nouvelles technologies* aux éditions Larousse.

Le 6 mai à la Scam Les universités d'été des e-magiciens

Une vingtaine d'écoles européennes se retrouvent à la Scam pour concevoir l'édition 2003 du *Festival de la jeune création numérique européenne*.

Le nouveau site de la Scam sera mis en ligne en mai : www.scam.fr

Contact : service communication de la Scam

Tel. 01 56 69 58 80 – Fax. 01 56 69 58 89 – communication@scam.fr