Le plan de travail

C'est la feuille qui décide si le film existera. Sans elle, un groupe passe les trois quarts du temps sur le storyboard, commence à animer le dernier jour, et rentre chez lui avec quinze secondes et le sentiment de n'avoir rien fini.

ON COMMENCE PAR LA FIN

Avant tout, écrivez **la date de la projection** et comptez les séances qui restent. Tout se remplit à l'envers, depuis cette date. Un film qui n'a pas de date de fin n'en a pas.

Écrivez aussi **la durée visée**, et tenez-la. Une minute à 12 images par seconde, c'est 720 images : en atelier, c'est déjà beaucoup.

LES PROPORTIONS

La bande au-dessus du tableau donne la part de temps que chaque étape devrait prendre. **Animer et tourner, c'est la moitié du temps.** Si votre plan ne ressemble pas à ça, il est faux, et vous le découvrirez trop tard.

CE QUI DÉBORDE TOUJOURS

- **Le storyboard**, parce que c'est agréable et qu'on peut le refaire indéfiniment. Fixez-lui une date et arrêtez-le, même imparfait.
- **Les décors**, parce qu'on les soigne. Or on les voit moins longtemps que les personnages.
- **Le son**, qu'on repousse à la fin alors que les voix doivent être enregistrées **avant** d'animer.

Une règle simple pour un stage : à la moitié du temps écoulé, vous devez être en train d'animer. Sinon, coupez dans le film, pas dans l'animation.

COUPER, C'EST NORMAL

Quand le retard arrive, on n'accélère pas : on **enlève des plans**. Un film court et fini vaut mille fois mieux qu'un film long et inachevé, et les élèves en retiennent l'inverse de ce qu'on croit.

DEUX EXEMPLES

Jour 1	Idée, storyboard, voix enregistrées
Jour 2	Personnages et décors fabriqués
Jour 3	Animation et tournage
Jour 4	Animation et tournage
Jour 5	Montage, son, projection

UN STAGE DE CINQ JOURS

Sur une **année de trente séances**, les mêmes proportions : trois séances pour l'idée et le storyboard, six pour la fabrication, quinze pour animer et tourner, trois pour finir, et trois de marge. La marge n'est pas du luxe, elle est toujours consommée.

Cochez une case quand l'étape avance, noircissez-la quand elle est finie. On doit voir d'un coup d'œil où en est le film.

L'ATELIER
EN
MOUVEMENT

FILM

QUI LE FAIT

DURÉE VISÉE

PROJECTION LE

LA PART DE TEMPS QUE CHAQUE ÉTAPE DEVRAIT PRENDRE

Trouver et écrire	Storyboard et animatique	Fabriquer	Animer et tourner	Monter, finir, montrer

LES ÉTAPES DU FILM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Trouver l'histoire												
Écrire, découper en plans												
Storyboard												
Enregistrer les voix												
Animatique												
Fabriquer les personnages												
Fabriquer les décors												
Animer												
Tourner												
Monter, son, projection												

CE QU'ON COUPE SI ON EST EN RETARD

Des plans, jamais du temps d'animation.

CE QUI BLOQUE