FICHE STORY BOARD

Introduction

Si l'on devait donner une définition du storyboard en quelques mots, on pourrait dire qu'il s'agit d'une **série d'images racontant une histoire ou présentant un scénario.** On les appelle d'ailleurs en français les scénarimages et ils ont de faux airs de bande dessinée. Le storyboard permet de visualiser le découpage d'un film en dessins.
Il constitue une sorte de **guide visuel** donnant un aperçu de ce qui sera vu plus tard à l'écran.
Il s'agit souvent d'une étape incontournable dans les mondes du cinéma, de la publicité, de l'animation et même dans le développement d'applications.

La fonction d'un story board ?

- Traduire un scénario en images : **figer votre vision.**
  Dessiner chaque plan sur un petit rectangle blanc vous oblige à imaginer comment votre scénario se traduit visuellement. Vous **gagnez alors un temps** énorme lors du tournage.
- **Prévisualisation des plans, cadrages, mouvements.**
- **Outil de communication entre réalisateur, cadreur, producteur, etc.**
  Nous avons tous une manière différente d'interpréter visuellement un récit. À la lecture d'un scénario, chacun peut interpréter donc à sa manière les personnages, les décors et les actions.
  Pour éviter les erreurs et les cafouillages au sein de votre équipe, le storyboard permet de communiquer de manière visuelle votre scénario et vos désirs en matière de cadrage, mouvements de caméra, d'éclairage, etc.
- **Convaincre :** L'image a une force de persuasion incomparable. Pourquoi ? C'est tout simple : vous avez la possibilité d'immerger immédiatement votre interlocuteur dans votre histoire avec la force visuelle storyboard. « Une bonne image vaut mieux qu'un long discours ».
- **État d'esprit :** *lisible > beau*.
- **Assurer la cohérence** entre tous les plans avant la production et le tournage.
  Un bon storyboard donne vie au scénario.

Avant le story board

Le sinopsis

Un synopsis est un résumé du film. Il doit **donner l'idée générale de ce que nous verrons et comment nous le verrons.** Il doit raconter toute l'histoire du début à la fin sans entrer dans les détails mais en s'appuyant principalement sur les temps forts de l'histoire.
C'est l'intrigue présentée sous sa forme la plus basique. Il est de 1 à 2 pages pour un court métrage. Il contient les éléments essentiels du film notamment les personnages.

Le scénario

Le scénario est un document écrit par un ou plusieurs scénaristes qui **expose de manière détaillée les évènements et les situations** d'une œuvre audiovisuelle,
Un scénario repose sur 5 éléments essentiels : les personnages, l'intrigue, l'action, les dialogues et le décor.

2 EXT. JOUR - RUE CARDINET, CENTRE-VILLE 2

Description

VINCENT a le teint pâle et l'air sympathique malgré une impression globale de mollesse. Hélène est joviale, elle porte une robe et une veste large qui dissimule ses formes.

VINCENT
C'est fini, ce resto. A chaque fois qu'on y retourne, c'est pareil, on est déçus.

Le story board

Étant la représentation visuelle d'un script, le storyboard commence déjà à donner un aperçu de ce que va donner l'histoire une fois à l'écran. C'est une phase importante du processus de prévisualisation, qu'il s'agisse d'un dessin animé ou d'un tournage en prise de vues réelles.

Le scénario est découpé en plans numérotés. **Le story board illustre et raconte chaque scène** du film du début jusqu'à la fin de l'histoire par des dessins plus ou moins élaborés.
Dans les vignettes, on peut mettre une photo numérique, un dessin à partir d'une photo (récupéré sur une table lumineuse) ou un dessin.

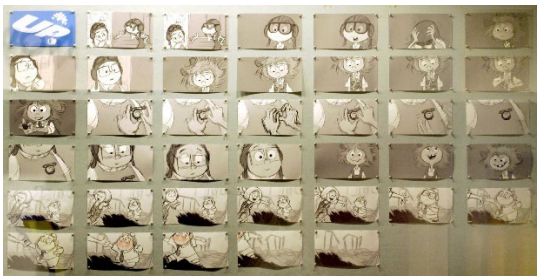
Avant de commencer : on se pose la question de : quel sujet filme-t-on et comment les filme-on ?

Sur les planches de vignettes, on voit :

- Le sens de la lecture ou l'ordre des dessins (indiquées par des flèches ou numéros)
- Le cadrage et la valeur de plan (ou échelle de plan) voulus
- Les mouvements des personnages ou des membres etc. (cela diminue le nombre de vignettes et facilite la lecture) => indiquées par des flèches
- Les mouvements de caméra => indiquées par des flèches

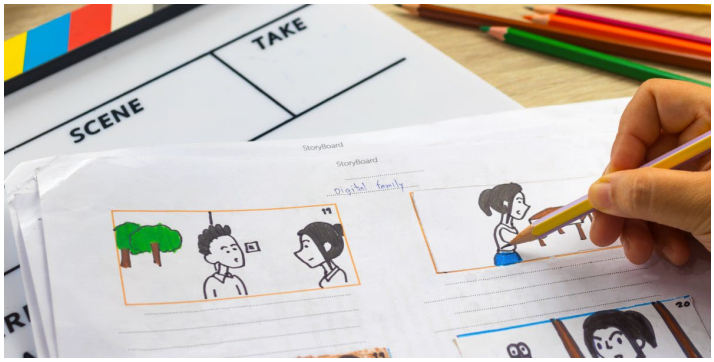
A côté, on peut avoir des annotations concernant :

- La durée de chaque plan : Cela permet de calculer facilement la durée globale.
- Le son associé (voix, bruitage ou musique)
- La transition : réfléchir à la manière dont vont s'enchainer les plans pour une cohérence de montage.
- L'angle de la caméra
- Une description écrite
- L'environnement : en plus du sujet, il faut faire apparaître l'arrière-plan et l'éventuel premier plan, on peut noter le moment de la journée, la lumière



Les différents types de storyboards.

Certains storyboards sont réalisés avec des dessins très détaillés, d'autres, avec seulement quelques bonhommes allumettes. Bien que les styles varient, l'objectif, lui, reste le même : **le storyboard doit donner les idées principales de chaque scène de manière claire,** afin que les équipes de production puissent comprendre et produire le film, le spot publicitaire, etc.



La manière dont est conçu le storyboard peut varier. Son style aussi. Le choix de l'un ou de l'autre dépendra bien souvent des besoins de l'équipe de production. On compte principalement :

- **Le storyboard traditionnel.** Généralement un croquis au crayon (simples ou détaillés), il contient aussi des notes écrites sur ce qui se déroule dans la scène. Les panneaux sont suffisamment détaillés pour que l'équipe de production et le client comprennent le récit, mais sont intentionnellement rudimentaires, donc si des modifications doivent être apportées, le concepteur peut les compléter rapidement et efficacement.

- **Le storyboard thumbnail.** Il est fait de petits croquis moins détaillés que les storyboards traditionnels (sans notes). Il est utilisé dans les équipes ayant déjà une bonne compréhension de la façon dont la scène ou l'idée doit être représentée.

- **Le storyboard digital.** Il est surtout utilisé dans le monde de l'animation et du développement d'applications. Ici, les visuels et graphismes sont bien souvent ceux que l'on verra dans le projet final.

Comment faire un storyboard étape par étape ?

Il ne faut pas forcément de grand talent d'artistes pour faire un storyboard. Ce qui compte, c'est déjà d'avoir lu au préalable l'ensemble du script (si vous n'êtes pas celui qui l'a rédigé). Cela permet d'avoir une idée de l'ambiance générale de l'histoire à raconter. N'oublions pas que vous devez indiquer quel type de plan utiliser pour transmettre une idée ou une émotion.

Un zoom ou gros plan sur un personnage peut aider à retranscrire une certaine tension, le cadrage de plusieurs personnages peut aider à souligner leurs relations, etc. Il s'agit de choix créatifs que vous devrez faire et garder tout du long pour assurer une cohérence. Et cela n'est possible qu'en ayant une bonne connaissance du scénario et du script dans sa totalité.

1. 1. Écrire avant de dessiner

Il faut avoir bien avancé dans le scénario avant de passer à l'étape concrète du dessin. **Il est important de mettre ses intentions par écrit**. La mise à l'écrit doit être **la plus précise possible**. Il faut y raconter une histoire avec un début, un milieu, une fin ; y décrire les différents lieux de l'action, ainsi que définir les personnages principaux et secondaires.
Le scénario évoluera sûrement tout au long du processus, mais il est important de se référer à votre première idée, elle sera la base de votre projet.

2. Découper le scénario en différentes scènes.

Cette étape est essentielle et doit se faire avant de commencer à dessiner. Il s'agit de diviser le scénario en différentes scènes et ensuite, pour chaque scène, de décrire la manière dont vous visualisez les différentes prises de vue (cadrage, action et type de plan). Vous pouvez faire cela sous forme de tableau.

3. Dessiner les vignettes

Définissez d'abord combien de vignettes seront présentes sur chaque planche du storyboard et veillez à laisser de l'espace entre chacune afin de pouvoir y apporter des annotations.
Ensuite, dans les vignettes, dessinez ce que verra le spectateur. Pensez aussi à indiquer les mouvements à l'aide de flèches.
Une même scène du scénario peut être imaginée de bien des façons dans le story board.
Par exemple, dans le scénario, s'il est écrit :
« Alexia doit passer un scalpel à Sara pendant l'intervention chirurgicale »
Que voit-on à l'image ?

- Alexia pose le scalpel sur un champ stérile et laisser Sara le saisir
- Alexia pose le scalpel directement dans la paume de Sara
- Alexia le pousse doucement dans la direction de Sara et la laisser gérer à son rythme

Dans l'espace dédié aux notes, décrivez par écrit tous les détails de la scène : les gestes, les sons, les zooms, etc. En somme, écrivez tout ce qui vous est compliqué d'illustrer, mais qu'il est important de comprendre !

4. Prendre du recul sur l'ensemble des séquences

Cette étape est essentielle pour tester la cohérence globale du récit et les transitions entre les différentes séquences. Afin de prendre du recul, étalez la première version du storyboard sur une grande surface : un tableau, le sol, une grande table… Vous pourrez ainsi avoir une vision globale des séquences.
C'est le moment d'y ajouter des modifications, d'intervertir des vignettes, de penser à d'autres transitions…
C'est une étape importante qui permet de tester différentes variations. Cette étape représente les prémices du montage final.

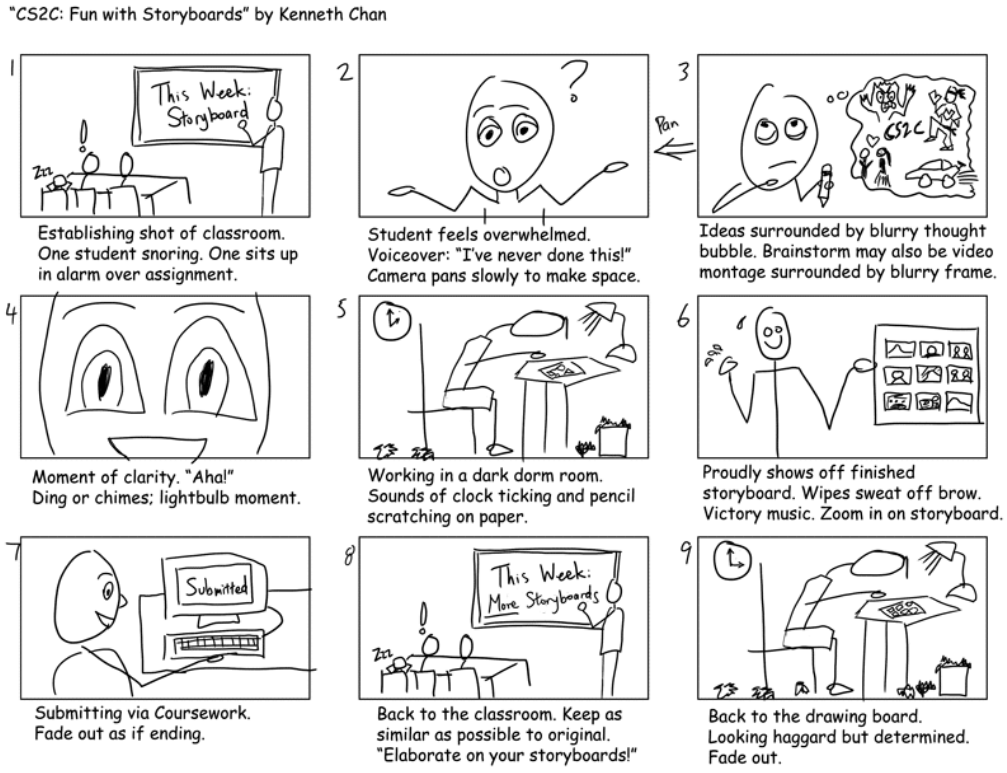
5. Dessiner l'ensemble de l'univers du storyboard

Une fois en possession d'une version satisfaisante du storyboard, c'est l'étape du développement de l'univers du film. Cette étape permettra de définir avec précision la direction artistique du projet. Peaufinez les dessins de vos vignettes, et dessinez en parallèle tout ce qui enrichira votre histoire :

- Faites une carte ou un plan physique des lieux de l'action
- Dessinez vos personnages en grand
- Détaillez les décors et les bâtiments
- Développez le « background » des protagonistes par écrit (vécu, traits de caractère, etc…)

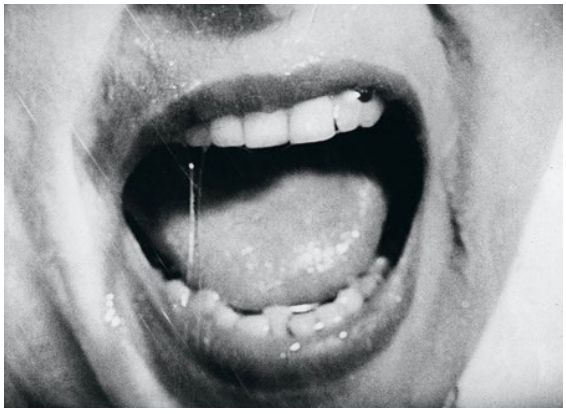
Les différentes valeurs de plans

Voici un exemple de story avec des bonhommes bâton, il alterne bien des valeurs de plans différentes.



a. LE TRES GROS PLAN

Le très gros plan permet de montrer un détail précis d'un personnage, par exemple un doigt, un œil ou une cicatrice, qui prendra toute la surface de l'écran. Dans le cadre d'un objet, cela pourra être le cadran d'une horloge ou encore un titre ou article de journal. En général de très courte durée, il permet de focaliser l'attention sur un détail significatif pour l'intrigue ou pour identifier un personnage.



Il permet également de montrer ce que l'œil ne peut pas forcément voir à échelle réelle. Le très gros plan peut ainsi donner une valeur symbolique à l'objet ou la partie du corps filmée ou alors créer une tension pour le spectateur, peu habitué à voir de cette manière ce que lui montre le plan.
Les utilisations du très gros plan sont nombreuses au cinéma. Il est généralement utilisé en introduction d'une séquence, pour créer une interrogation « Qui est-ce ? Ou est-ce ? ». Il est également fréquemment utilisé pour des raccords de transition entre deux autres plans

b. LE GROS PLAN



Le **gros plan** est celui des émotions. Il cadre de près les visages, et permet de dévoiler les sentiments du personnage au spectateur. La moindre expression (regard, rictus…) sera apparente et interprétée par le spectateur. Cela pourra avoir pour effet de favoriser l'identification ou au contraire le rejet vis-à-vis d'un personnage.

c. LE GROS RAPPROCHÉ

Il existe deux types de plans rapprochés. Le plan rapproché taille et le plan rapproché poitrine. Ils ont en commun de créer une certaine intimité avec le personnage, celui-ci parait accessible, voir même vulnérable. Ils mettent en avant ce que dit et fait un personnage sans trop se focaliser sur son jeu. L'objectif du plan rapproché est de comprendre, décrire, la psychologie et les émotions d'un personnage. L'attention du spectateur est porté sur le ou les regards, les expressions du visage.
Le plan rapproché taille cadre les personnages au niveau de la ceinture. L'accent est mis sur le personnage et ce qu'il dit ou fait sans pour autant oublier son corps. Certains éléments du décor apparaissent encore en arrière-plan pour situer le contexte.
Le plan rapproché poitrine sera perçu comme plus intime par le spectateur. Il cadre les personnages un peu en dessous les aisselles. L'accent n'est plus mis sur la partie haute du corps du personnage mais bien sur son visage. L'objectif est clairement de comprendre les intentions et la psychologie du personnage.
L'angle de vue privilégié est ordinaire et souvent subjectif (c'est-à-dire que l'on voit à travers les yeux d'un autre personnage).



Plan rapproché poitrine



Plan rapproché taille

d. LE PLAN AMÉRICAIN

Le **plan américain** cadre donc les personnages à hauteur de cuisses. La principale conséquence de cela est que le jeu du personnage est clairement mis en avant. Le réalisateur n'a pas obligation de combler l'espace avec le décor ou un objet. Deux personnages peuvent facilement être cadrés côte à côte dans un plan américain. Cela s'avère donc très utile lors de dialogues si le réalisateur ne souhaite pas modifier constamment la position de sa caméra ou tout simplement pour intensifier l'action, rendre les gestes des personnages plus visibles.



E. LE PLAN PIED ou PLUS MOYEN



Le **plan moyen** pose l'action et les personnages de façon plus significative que les plans larges. On y découvre un ou plusieurs personnages de la tête aux pieds ainsi que divers éléments du décor. Avec ce type de plan, le spectateur va vraiment se focaliser sur les personnages et leurs actions. Le décor ne donne plus que des informations secondaires. Le plan moyen permet réellement de distinguer un personnage de ce qui l'entoure, de se focaliser sur son aspect physique, son allure.

f. LE PLAN D'ENSEMBLE



Le **plan d'ensemble** est très proche du plan général. Deux différences assez fréquentes : Il va se focaliser sur un lieu comme une rue ou une place et surtout les personnages seront suffisamment visibles pour que l'on comprenne leurs actions. Le contexte est cette fois-ci décrit à échelle humaine.

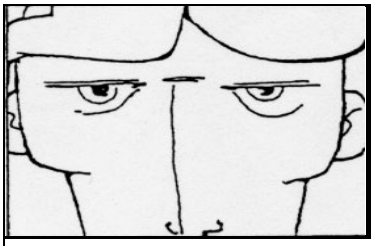
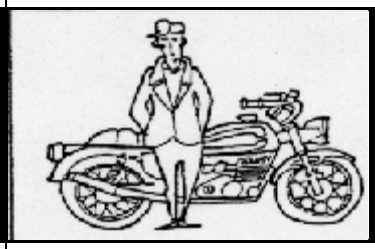
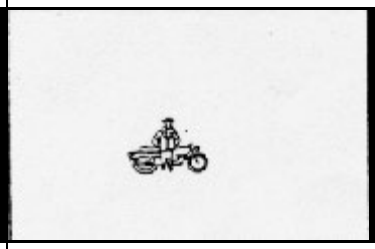
Il remplit donc une double fonction, décrire, bien sûr, mais aussi commencer à montrer l'action. En plus de découvrir le lieu, le décor, l'atmosphère… On en saura plus sur les personnages : ou vont-ils, que font-ils, qui sont-ils ?
Comme le plan général, le plan d'ensemble est fréquemment utilisé en début ou fin de séquence. Il peut être ponctuellement utilisé pour montrer des scènes d'action limitées à quelques personnages.
La visée préconisée pour un plan d'ensemble est ordinaire ou en plongée.

g. LE PLAN GENERAL

Le **plan général** a pour vocation principale de décrire un lieu, une ville, un paysage ou un champ de bataille. Il montre la totalité du décor afin de créer un contexte autour de l'action. Les personnages peuvent ponctuellement y être intégrés mais ils seront très petits, comme noyés.



Le plan général doit durer suffisamment longtemps pour fournir toutes les informations que le réalisateur a voulu donner au spectateur. Il permet de donner l'ambiance, l'atmosphère du film ou d'une séquence.

		
Très gros plan Il sert aussi à montrer de près un détail important.	Gros plan On ne voit qu'une partie du personnage (souvent le visage). Cela permet de mieux voir ses émotions.	Plan rapproché, poitrine C'est ce que l'on voit de quelqu'un qui est par exemple derrière son bureau, il sert pour le dialogue (quand les gens parlent)
		
Plan américain Il permet de voir plusieurs personnages qui parlent sans bouger la caméra	Plan moyen Nous voyons les acteurs en entier et éventuellement dans l'endroit où ils vivent.	Plan d'ensemble On prend la totalité du décor et les personnages qui s'y trouvent, il est souvent au début du film et dure longtemps pour que le spectateur ait le temps de tout voir.
		
	Plongée Nous voyons les décors ou les personnages par-dessus, nous avons l'impression de dominer.	Contre plongée Là c'est le personnage qui nous domine, il parait très fort.

Les mouvements de caméra

a. Zoom avant ou arrière



Definition :
Modification de la focale, sans bouger la caméra.

Effet recherché
Artificiel, rapproche ou éloigne optiquement

Exemple d'utilisation
Zoom avant pour révéler un détail

➔ Peut se faire au montage si on a tourné en 4K pour une résolution finale en HD

b. Travelling avant ou arrière



Définition :
La caméra avance ou recule sur le sujet

Effet recherché
Crée de la proximité, accentue l'intensité dramatique, créé une impression de profondeur

Exemple d'utilisation
Zoom émotionnel sur un visage

Arriere : https://www.youtube.com/watch?v=BRfbuQgJsjY (Hitchcock)

c. Travelling circulaire

https://www.youtube.com/watch?v=p9d-KX4fOB8

Ici le travelling sert à montrer le danger auquel fait face l'héroïne, puis d'adopter son point de vue.

d. Travelling compensé

Le **travelling compensé** est l'une des nombreuses trouvailles que l'on doit au cinéaste *Alfred Hitchcock*. Il s'agit d'effectuer en même temps un travelling avant avec un zoom arrière ou inversement lors d'un plan fixe. L'effet obtenu donne le sentiment de perdre l'équilibre ou d'être sous l'emprise de drogues.

Hitchcock :
https://www.youtube.com/watch?v=DD0SES2ViXs
Ici dans les dents de la mer,
https://www.youtube.com/watch?v=MbeXzJDYxS0

e. Travelling horizontal ou vertical



Dans un travelling, **la caméra se déplace horizontalement dans l'espace.** Dans sa dynamique, cette technique est comparable à une personne se déplaçant sur un plateau en mouvement – un fauteuil roulant, par exemple.

Pour vous en faire une idée, il vous suffit de tourner la tête vers ce qui vous intéresse tout en marchant droit devant vous : vous avez l'impression de voir glisser le monde. C'est ainsi qu'un travelling apparaît à l'écran.

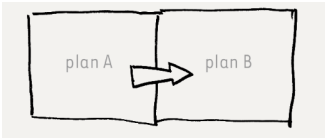
Les travellings peuvent, mais ce n'est pas toujours le cas, se faire au moyen d'un chariot. C'est, en général, un plateau posé sur des roues et que l'on déplace le long de rails. Les rails permettent d'éviter un mouvement de caméra irrégulier et tremblotant, en particulier sur les terrains accidentés.

Le Steadicam s'utilise aussi pour réaliser des travellings sans l'effet heurté qui, d'ordinaire, résulte des plans de la caméra portée.

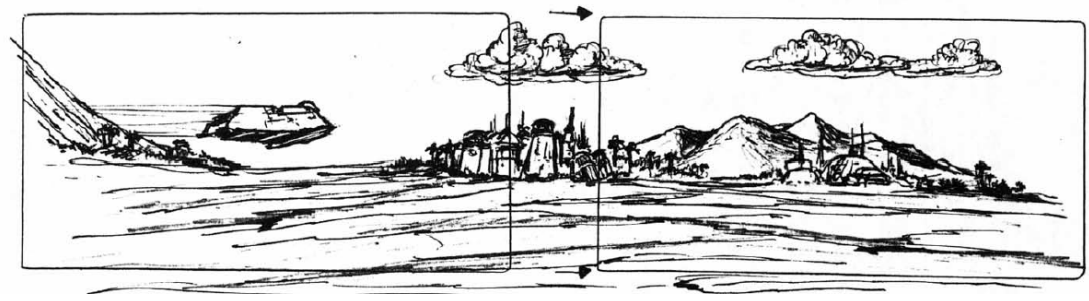
Simon and Garfunkel, célèbre panoramique horizontal sur tapis roulant pendant le générique :
https://www.youtube.com/watch?v=BDLgmBeqtz0

Travelling vertical (il était une fois dans l'ouest)
https://www.youtube.com/watch?v=k9VT6p3yMJY&t=16s

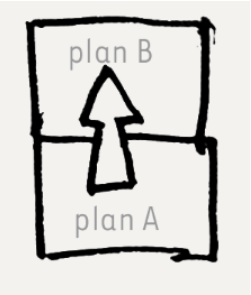
c. Panoramique horizontal ou vertical

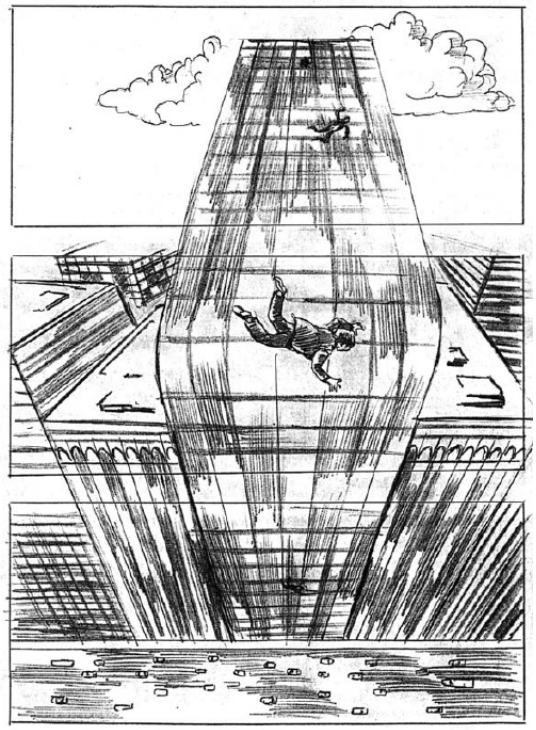


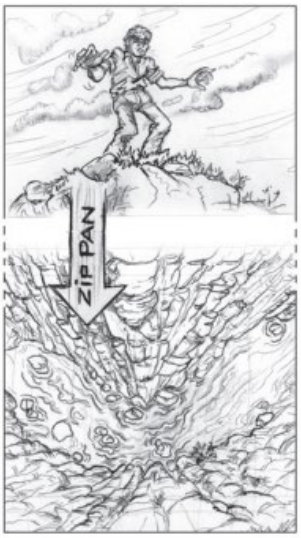
Panoramique horizontal en suivant le regard du personnage



Panoramique vertical (révèle la hauteur d'une falaise ou d'un immeuble)



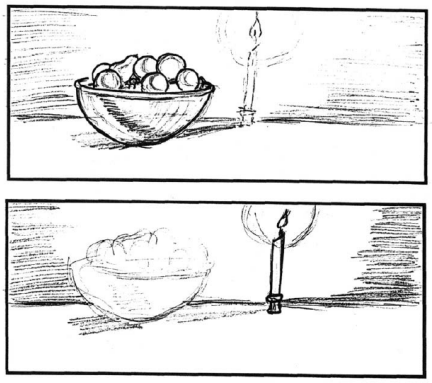




L'utilisation d'une grue permet des mouvements verticaux rapides

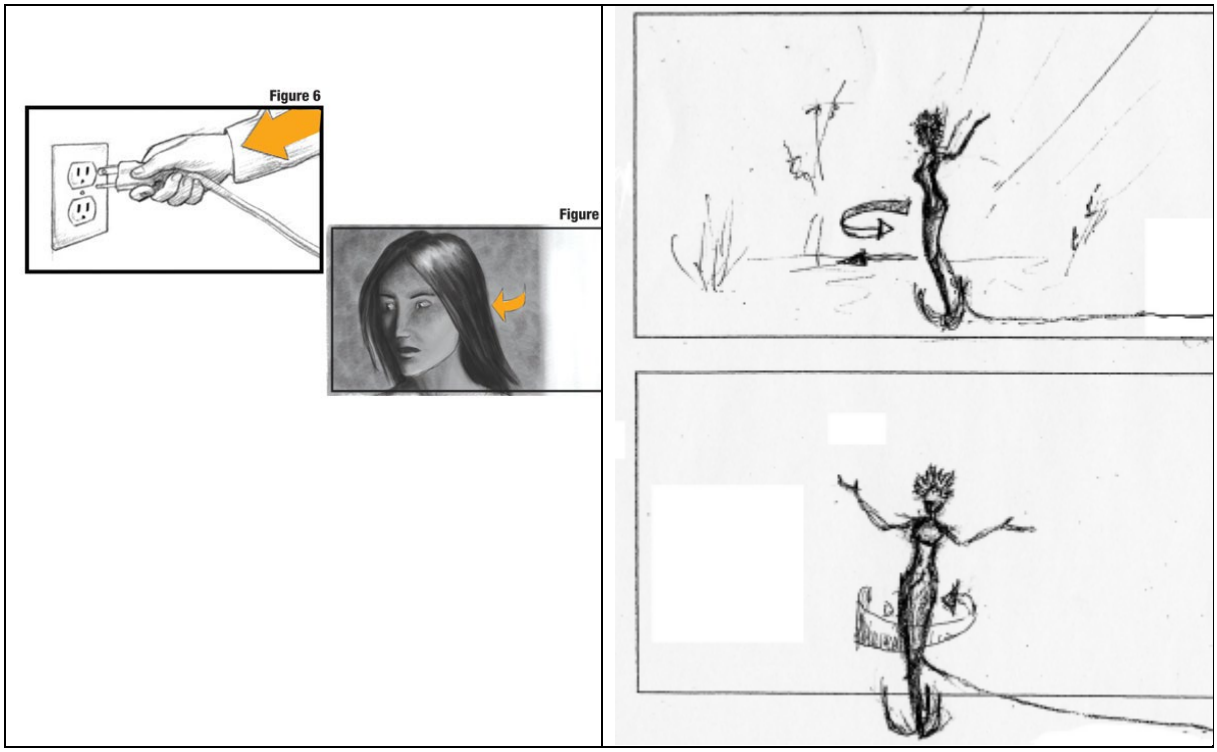
https://www.youtube.com/watch?v=NZ1nx1qPdAQ&t=68s (scorsese)

d. Mise au point



On peut considérer la mise au point comme une technique naturelle de prise de vue. En effet, nos yeux font le point chaque fois que nous regardons,
dans un champ de vision donné, des objets situés à des distances différentes.
Sans changer de plan, on peut amener à changer la mise au point pour accentuer sur un détail de la scène.

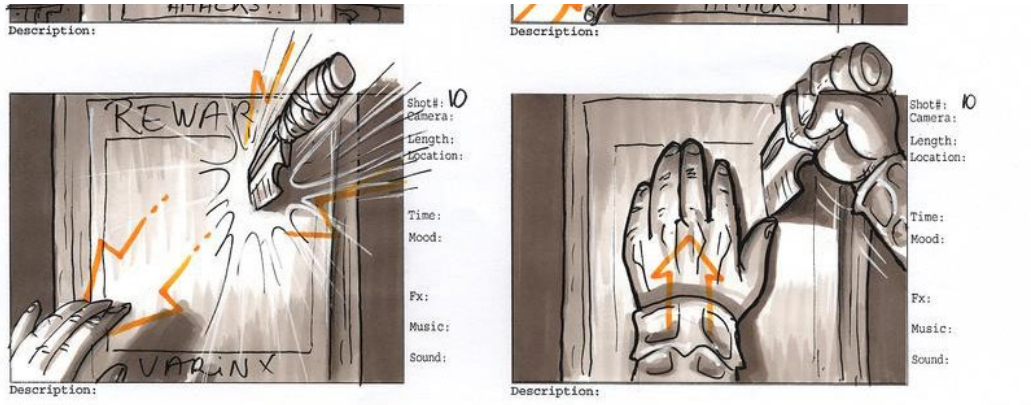
e. Mouvements des personnages dans la vignette



f. Ou décomposition du mouvement en plusieurs vignettes

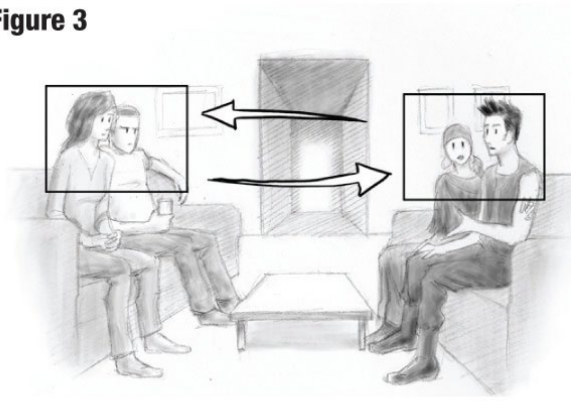


g. des lignes de mouvement donnant une impression de vitesse, comme dans les BD et permettent de ne pas faire plusieurs vignettes

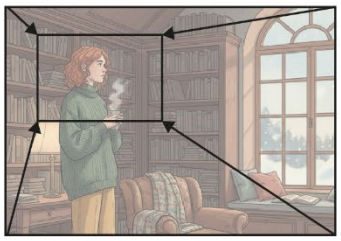


h. **Représentation de la scène entière avec 2 cadrages et flèches**

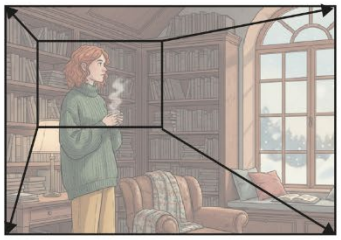
Figure 3



Mouvement de caméra	Définition	Effet recherché	Exemple d'utilisation
Panoramique	La caméra pivote sur son axe horizontal ou vertical	Suivre un personnage, dévoiler un décor, créer de la tension	Découverte progressive d'un lieu
Travelling	La caméra se déplace physiquement (sur rails, dolly, steadycam, gimbal…)	Plonger le spectateur dans l'action, accompagner un mouvement	Suivi d'un personnage qui marche
Travelling avant	La caméra avance vers le sujet	Crée de la proximité, accentue l'intensité dramatique	Zoom émotionnel sur un visage
Travelling arrière	La caméra recule par rapport au sujet	Éloigne, donne du recul, isole un personnage	Fin de film avec un personnage seul
Travelling latéral	Déplacement parallèle à l'action	Met en valeur un mouvement, crée du dynamisme	Course ou poursuite
Zoom	Modification de la focale, sans bouger la caméra	Effet artificiel, rapproche ou éloigne optiquement	Zoom avant pour révéler un détail
Zoom compensé (Vertigo shot)	Zoom + travelling inverse	Effet de vertige, distorsion de l'espace	Célèbre plan dans *Sueurs froides* (Hitchcock)
Grue (Crane shot)	Caméra montée sur grue, monte/descend	Vision spectaculaire, impression de grandeur	Ouverture/fin de film
Steadicam	Caméra portée avec stabilisateur	Fluidité, immersion, liberté de mouvement	*Shining* : poursuite dans l'hôtel
Handheld (caméra à l'épaule)	Caméra tenue à la main	Réalisme, tension, proximité documentaire	Films de guerre ou found footage
Travelling circulaire	Caméra tourne autour d'un sujet	Met en valeur une interaction ou un moment dramatique	Dialogue amoureux ou conflit
Plan fixe	Caméra immobile	Simplicité, contemplation, tension par immobilité	Cinéma d'auteur, scènes statiques



Zoom in



Zoom out



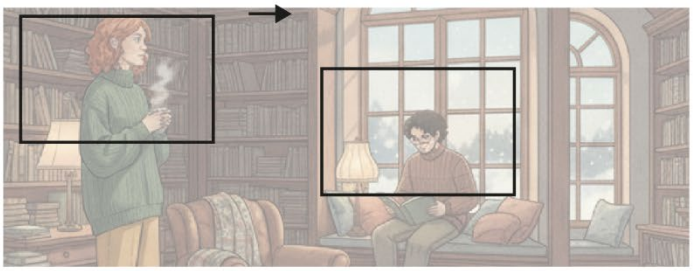
Travelling arrière



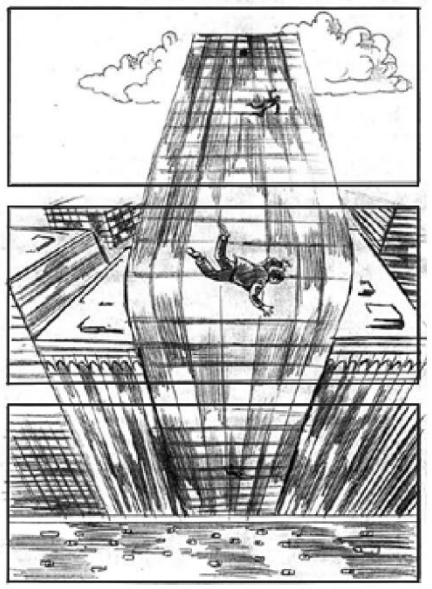
Travelling avant



Travelling horizontal



Panoramique horizontal (PAN)



Panoramique vertical (TILT)



Changement
de mise au point

Le plan séquence

Généralement, un film comprend plusieurs centaines de plans, voir des milliers pour certains films d'action hollywoodiens récents. Le **plan séquence**, très apprécié des grands cinéastes, va un peu à l'encontre de la tendance puisqu'il consiste en une scène filmée en un seul plan, sans coupure.
Un plan-séquence est donc une séquence composée d'un seul et unique plan, restitué tel qu'il a été filmé, sans aucun montage, plan de coupe, fondu ou champ-contrechamp. Alors que les mouvements restent possibles, cela n'est pas permis dans un plan fixe, ce qui en fait leur principale différence.

Le premier intérêt qui vient à l'esprit pour le plan-séquence est qu'il rend la scène plus réaliste que si elle était composée de nombreux plans. L'impact sur le spectateur est souvent bien supérieur lorsque l'on utilise la technique du plan séquence.
Les plans séquences les plus appréciés sont ceux qui durent plusieurs minutes, qui suivent les personnages ou l'action sur une distance significative en s'affranchissant des contraintes spatiales. L'immersion est totale durant ses séquences ou l'on ressent vraiment la difficulté que peut rencontrer le personnage lors de son déplacement.

Technique (a gauche la pièce vue de haut, à droite le rendu)
https://www.youtube.com/watch?v=Nb6dQ6CpdUA

1917
https://www.youtube.com/shorts/AmwO5As0NnQ

Les fils de l'homme
https://www.youtube.com/watch?v=tRwZD2kdW04

Les règles de cadrage

Le cadrage est un outil de narration, pas seulement un choix esthétique.

Avant tout, pour avoir une prise intéressante, il n'est pas utile d'être à hauteur d'homme, trouvez la bonne position et le bon angle (voir plus loin angles de caméra)

Avant le tournage, regardez les endroits où vous allez filmer et déterminez votre cadrage à l'avance => gagne du temps quand tu viendras filmer. C'est à ça que sert le story board.
Ou vas se trouver le soleil au moment du tournage ? (prenez en compte l'environnement pour savoir où seront les ombres)

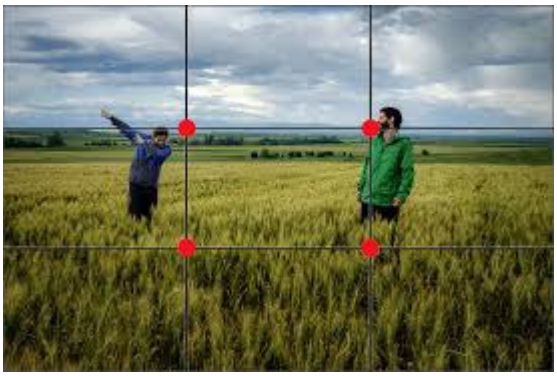
Regels des tiers

La règle la plus importante et à avoir toujours en tête est celle des trois tiers, qui dérive de la règle du **nombre d'or.**
Cette règle, connue depuis la nuit des temps en peinture et architecture, détermine les proportions idéales de toute création, et permet de rendre les images plus harmonieuses.
On trace des lignes qui partagent l'image en trois parties horizontales et trois parties verticales. Ce sont des **lignes de force** ou **ligne de tiers**, sur lesquelles on placera de préférence les sujets intéressants de l'image.

En effet, si le sujet est placé plein centre, cela crée souvent une symétrie trop marquée, monotone et peu intéressante. En plaçant le sujet de façon décentrée sur une de ces lignes, on crée un certain dynamisme dans l'image, ce qui la rend harmonieuse pour l'œil humain et renforce son esthétisme.









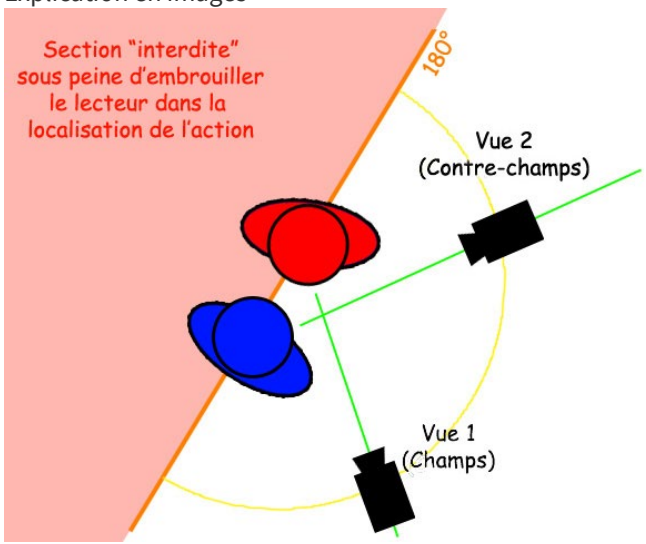
Pour avoir un bon équilibre, on place le sujet sur une ligne de force ou un point de force.

LA REGLE DES 180°

C'est la deuxième règle d'or pour la composition cinématographique. Lorsque deux ou plusieurs personnages dialoguent ou se font face, la caméra doit toujours rester du même côté que ces personnages, et ne jamais effectuer une rotation supérieure à 180°.

Si cela arrive, le spectateur est perdu car la disposition de la scène est totalement chamboulée : par exemple le personnage qui précédemment regardait à droite regarde maintenant à gauche. Tout en respectant cette règle, on peut ensuite appliquer le principe du champ/contre-champ pour les scènes dialoguées.

Explication en images



https://www.youtube.com/watch?v=TgP46TTgET0 (quand harry rencontre sally)



Cette scène bien filmée :

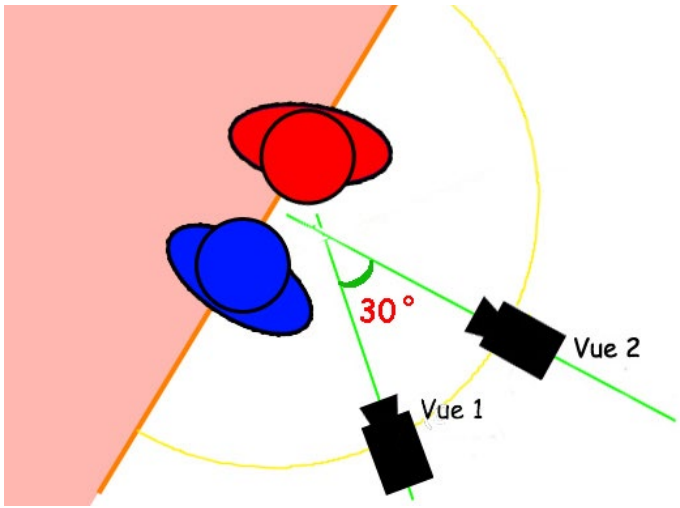


Ici, on perd nos repères :



Règles des 30°

Deux plans successifs ne doivent pas être tournés sans que la caméra ne se déplace d'au moins 30°. Sinon, les plans seront visuellement très proches, ils se ressembleront beaucoup, et l'œil humain interprétera ceci comme un seul plan dont des images ont sauté à cause d'un problème technique. C'est très désagréable, à éviter donc.



Symétrie/centrage

GrandBudapest Hotel = symétrie + cadrages dans cadrages

Par symétrique, on peut entendre plusieurs choses :

- **un seul sujet centré dans l'image pour insister sur sa symétrie** (une voiture exactement en plein milieu de la route, un piéton exactement en plein milieu d'un passage piéton, etc.)
- **deux sujets qui se complètent**, chacun étant dans une position de symétrie par rapport à l'autre si l'on devait couper la photo en deux.

Attention, la symétrie ne pardonne pas le moindre petit écart donc travaillez votre cadre au cordeau, quitte à redresser légèrement votre image en post-production par la suite.

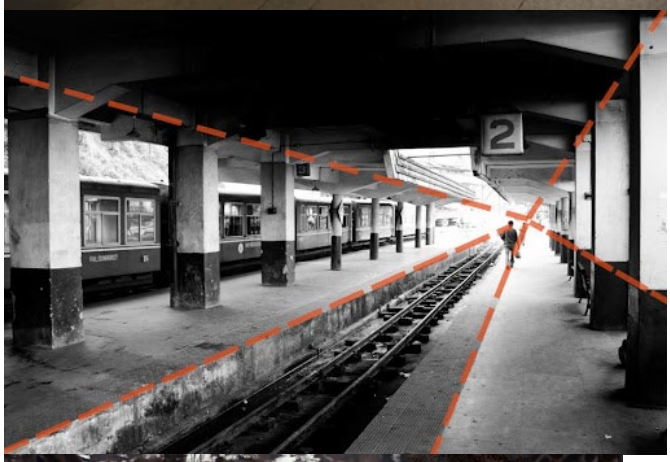
Lignes directrices

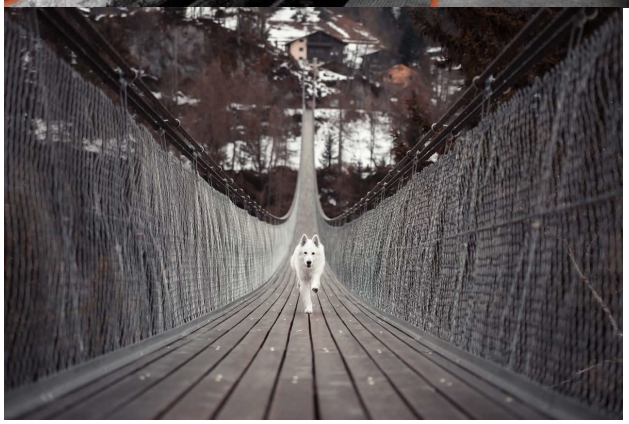
Elles amènent une dynamique dans l'image.
Utilisez-les pour **diriger l'oeil de votre lecteur vers l'intérieur de votre** image et notamment le sujet principal.
On amène le spectateur à regarder un point précis.
L'usage de diagonales va aussi donner du mouvement à votre image.

CONSEIL : Préférer un trépied avec une camera fixe. Et faites bouger le sujet à l'intérieur.
Si on utilise des lignes directrices dans une image, il n'est pas toujours nécessaire de bouger la camera.

https://www.youtube.com/watch?v=dWI4G9PB31c (Kill Bill)

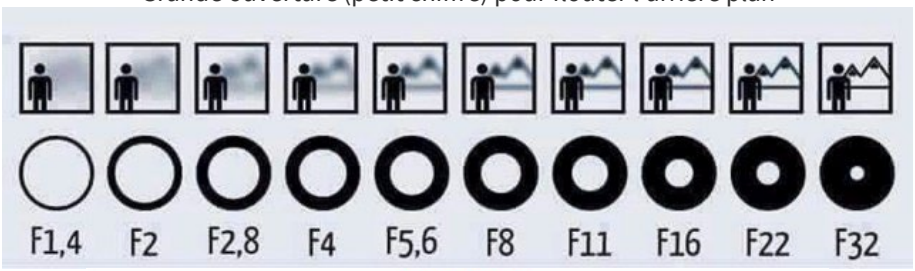






Profondeur (premier plan / arrière-plan)

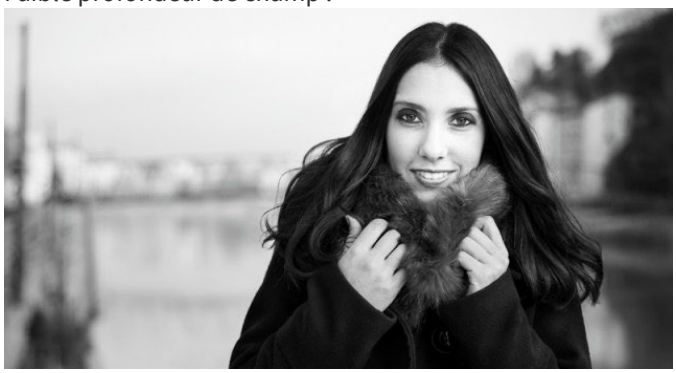
Grande ouverture (petit chiffre) pour flouter l'arrière plan





Conseil : Décoller le sujet de l'arrière-plan,
cela crée un flou sur l'arrière-plan et crée de la profondeur à la scène.

Faible profondeur de champ :



Grande profondeur de champ :



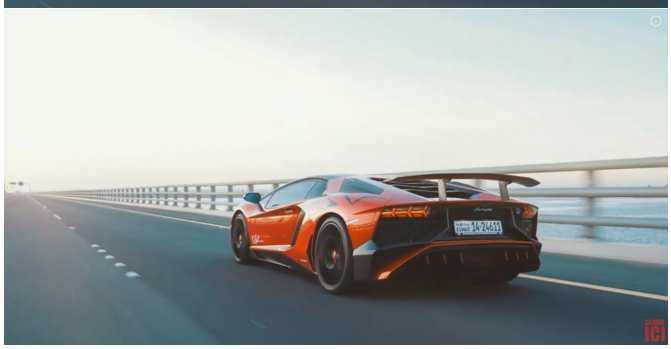
On peut ajouter une profondeur en ajoutant un premier plan, cela peut aussi aider à orienter le regard.



Espace devant le mouvement ou l'objet (lead room)

Lorsque vous filmez un sujet en mouvement, même si vous accompagnez ce mouvement grâce à un panoramique ou un travelling, il vaut mieux laisser de l'espace devant le sujet. Dans le cas contraire, on aura l'impression que le personnage bute continuellement sur le bord du cadre. Le fait de laisser plus d'espace devant le sujet que derrière lui permet ici encore de d'obtenir une composition plus dynamique, en anticipant le mouvement.





Espace devant le regard (look room)

Enfin, Il est toujours préférable de laisser de l'espace dans le sens du regard ou du mouvement, plutôt que derrière. L'image sera plus harmonieuse.
Cette règle vaut aussi pour la direction du regard d'un personnage fixe. Il vaut mieux aérer le regard en plaçant le personnage du côte opposé à celui de la direction du regard. D'une certaine façon, bien que ce qu'il voit n'est pas directement apparent, le regard meuble le cadre et équilibre la composition. Dans le cas contraire, non seulement le regard bute sur le bord du cadre, mais l'autre partie semble désespérément vide, créant un déséquilibre évident.





REGLES DE L'IMPAIR

Voici une règle de composition que peu de gens connaissent : **la règle de l'impair.** Cette règle suggère qu'il est plus plaisant de regarder une image avec un nombre impair d'objets qu'une image avec un nombre pair.



Les angles de caméra (le point de vue)

L'angle répond à la question **D'où regarde la caméra ?**
Les **angles de prise de vue** sont des outils puissants pour influencer la perception psychologique du spectateur sur les personnages ou les situations.

1. **Angle neutre (à hauteur d'œil)**



La caméra est placée à la hauteur des yeux du personnage, créant une sensation de neutralité et de réalisme.

- Caméra à hauteur du regard du personnage
- **Effet :** réalisme, neutralité
- **Usage :** scènes de dialogue, narration classique

2. **Plongée**



Le plan en plongée sur un personnage crée un effet d'écrasement qui permet de souligner sa vulnérabilité.



En plan général, la plongée permet d'accentuer l'immensité d'un lieux.

- Caméra placée au-dessus du sujet
- **Effet :** vulnérabilité, faiblesse, isolement, domination ou pression.
- Une légère plongée ≠ une plongée extrême

3. Contre-plongée



La caméra est placée en dessous de Batman crée ici une domination du personnage

- Caméra placée en dessous du sujet
- Effet : apporte de la force et de l'importance au sujet.

4. Plongée extrême / contre-plongée extrême



Il y a également la plongée totale, où la caméra est quasiment à la verticale, donc à 90° du sujet qu'elle filme. Cela va encore plus accentuer l'écrasement. C'est parfois surnommé « le point de vue des dieux ».

- Effet très marqué
- **Usage :** tension, malaise, perte de repères
- ⚠ À utiliser avec parcimonie

5. Angle subjectif



*Lorsque la caméra remplace la vue d'un personnage, on parle de **prise de vue subjective.***

- Caméra = regard du personnage
- **Effet** : immersion, identification, parfois inconfort
- Sur le storyboard : éléments du corps visibles (mains, ombres)

6. Angle oblique (caméra penchée / Dutch angle)



- Horizon incliné (Dutch angle ou plan cassé, ou déullé)
- Effet : déséquilibre, instabilité mentale, danger imminent

Prendre du recul et vérifier la cohérence globale.

Vous avez un premier jet de votre storyboard et avez dessiné toutes les scènes ? Bravo ! Maintenant, il va falloir prendre un peu de recul et vérifier que toutes ces scènes s'articulent bien entre elles et que l'histoire est retranscrite de manière cohérente. Pour cela, étalez l'ensemble des planches du storyboard devant vous et voyez si certaines vignettes doivent changer de position afin de fluidifier l'enchaînement entre chaque scène.
Maintenant que vous avez aussi votre nombre total de vignettes et de planches, pensez à écrire le numéro des plans et, éventuellement, une durée moyenne pour ceux-ci.

Erreurs fréquentes à éviter

❌ Multiplier les mouvements sans raison
❌ Confondre zoom et travelling
❌ Utiliser des angles extrêmes sans justification narrative
❌ Dessiner trop de détails au détriment de la lisibilité

A retenir

Le cadrage choisit quoi montrer.
L'angle dit comment le juger.
Le mouvement dit quand le comprendre.

Check list pour un bon story-board

✓ Lisible > beau
Les pros dessinent souvent moche, mais lisible.

✓ Une idée claire par vignette
Même simple. Même en bonhommes baton

✓ Indiquer les mouvements
Avec des flèches simples.

✓ Indiquer les mouvements de caméra
Avec des flèches simples.

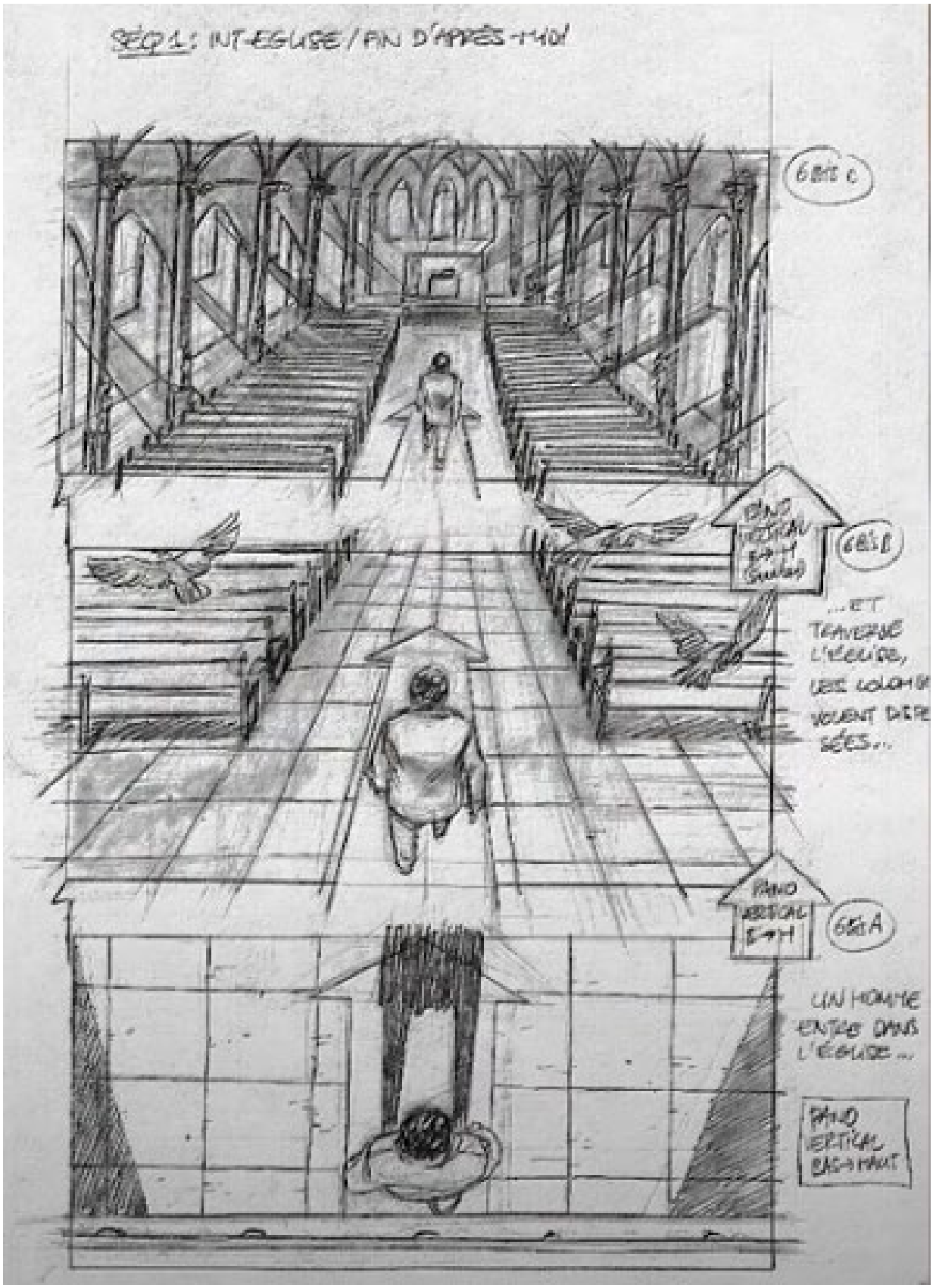
✓ Clarifier qui regarde quoi
Look room, direction du regard, silhouettes.

✓ Varier les plans
Plan large → plan serré → plan moyen...

✓ Attention particulière pour les cadrages
Règles à suivre…. Ou non !

✓ Raconter visuellement
Ne jamais tout montrer.
Jouer avec les ombres, portes, mains, objets.

✓ Penser au montage
Ce qui se passe ENTRE les images est aussi important.


SEQ 1 : INT-EGLISE / FIN D'APRÈS-MIDI
6BIS C
PANO VERTICAL B→H
6BIS B
...ET TRAVERSE L'ÉGLISE, LES LOUPS VOULENT DÉJÀ SE FÉES...
PANO VERTICAL B→H
6BIS A
UN HOMME ENTRE DANS L'ÉGLISE...
PANO VERTICAL BAS→HAUT

Vidéos conseil

https://www.youtube.com/watch?v=5PFuNz_Ld9Q

Conseils / astuces tournage :
https://www.youtube.com/@toutifr

ARTE BLOW UP : Acu de l'histoire du cinéma
https://www.youtube.com/@blowuplactualiteducinemaou121

BLOG CINEMA : https://oblikon.net/

ARTLIST : bibliotheque son (payant)
MOTION ARRAY : Bibliothèques d'effets, de sons, de rushs, de bruitages

ALEX JACKSON : Conseils tournages
https://www.youtube.com/@AlexJacksonVisuals
OLIVIER SHMITT Conseils materiel et tournage
https://www.youtube.com/@toutifr

PILE ET FACE : Conseils compo / cadrages
https://www.youtube.com/watch?v=ZGMmQWS4uhk

GRAIN VIDEO : tutos vidéos première + conseils tournages
https://www.youtube.com/@grain-video

Videos sur les 12 Cut/transitions les plus utilisées
https://www.youtube.com/watch?v=VVTZNg-IgGI

Explications transitions film 1917 :
https://www.youtube.com/watch?v=TGSe-NY4B6U

Créer un storyboard
https://www.youtube.com/watch?v=R30HIfCuHGY
https://www.youtube.com/watch?v=iaWN-PNtANc

Devenir realisateur
https://devenir-realisateur.com/

LIVRES

- Framed Ink : https://amzn.to/46hZOlW
- Composer ses images pour le cinéma : https://amzn.to/3XpKTlW
- Les plans au cinéma : https://amzn.to/3JoiLtw
- Techniques d'Animation : https://amzn.to/2OOMO1i
- Animation - Drawn To Life : https://amzn.to/2SlO6Tu
- Mise en scène/Storyboard : Framed Ink https://amzn.to/2SlwQhk
- Anatomie : Morpho https://amzn.to/2w6IBzk

PARCOURS pedagogique
https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques