

L'Équilibre de la Composition : Le Poids Visuel

Créez des dessins harmonieux et percutant



Introduction - La Quête de l'Harmonie

L'Harmonie Visuelle : Le Saint Graal de la Composition

- Placer les éléments (Règle des Tiers), Guider le regard (Lignes Directrices), Identifier le "Héro" (Point Focal).
- Comment tous ces éléments interagissent pour créer une sensation d'équilibre et de stabilité dans votre dessin.
- Le concept central
 - le Poids Visuel.

Qu'est-ce que l'Équilibre de la Composition ?

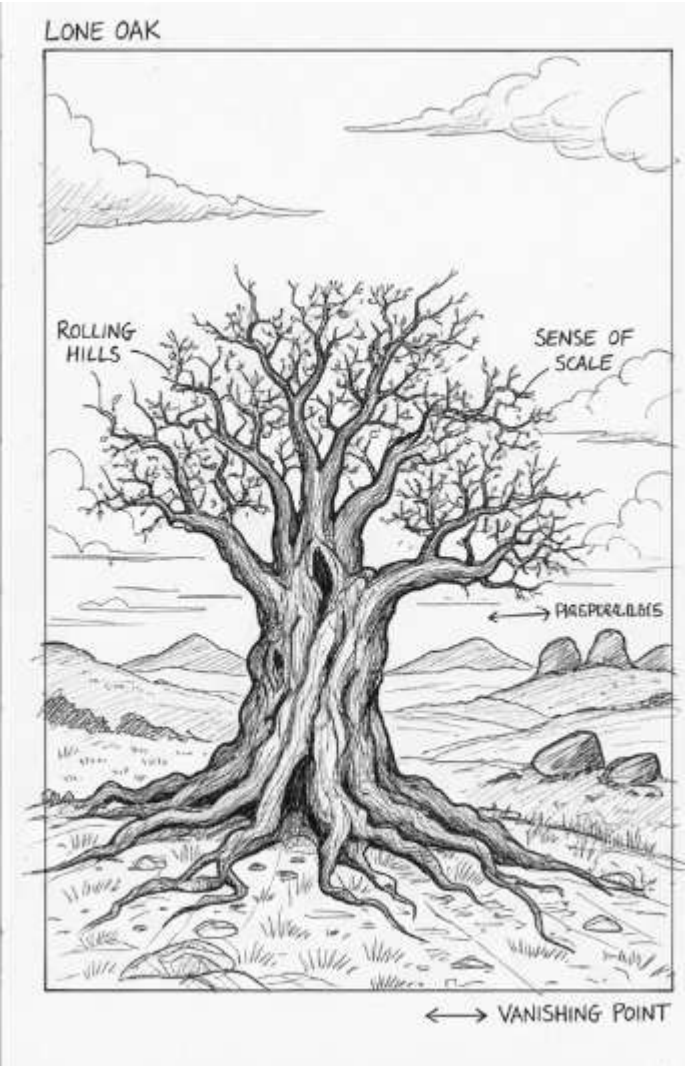
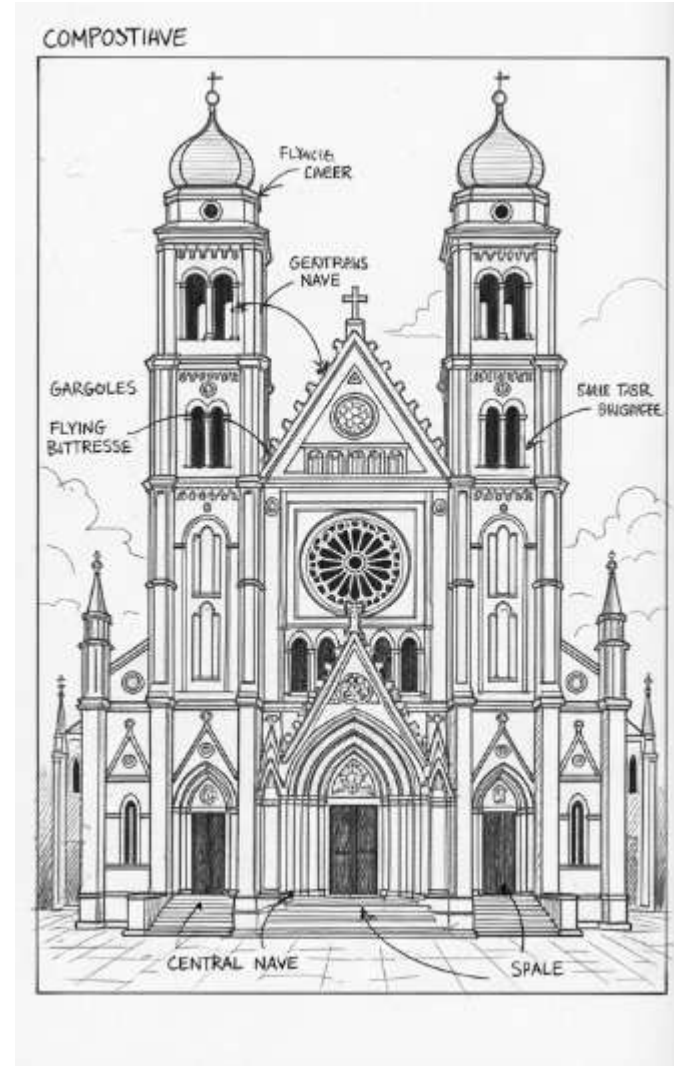
L'Équilibre : La Balance de Votre Dessin

■ Définition

- La répartition des éléments visuels pour créer une sensation de stabilité
- Imaginez la feuille comme une balance : elle ne doit pas "pencher".

■ Deux types

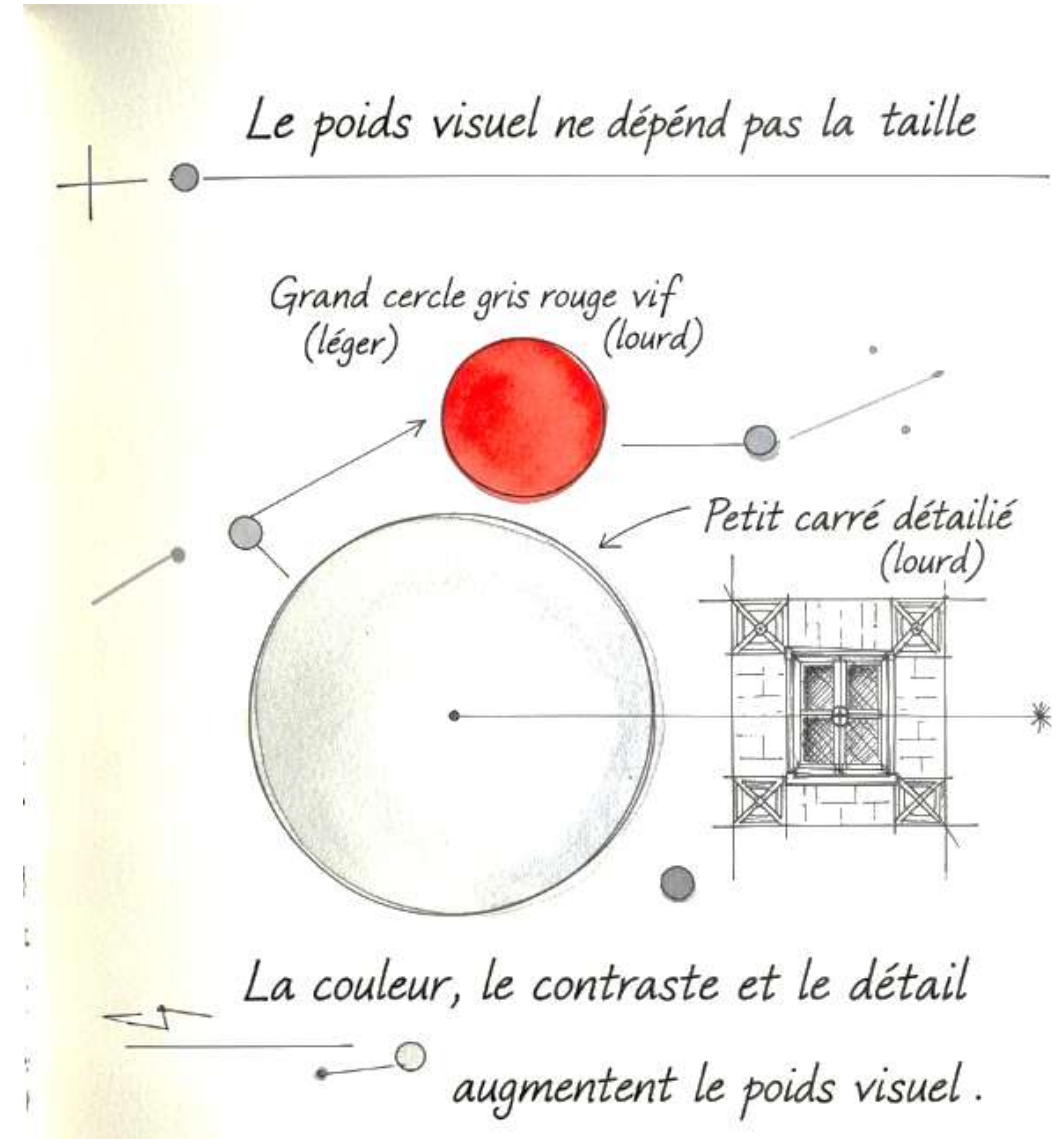
- Symétrique : Égal de chaque côté (formel, stable)
- Asymétrique : Éléments différents, mais poids équilibré (dynamique, intéressant).



Qu'est-ce que le Poids Visuel ?

Le Poids Visuel : L'Impact de Chaque Élément

- Définition
 - La capacité d'un élément à attirer et retenir le regard. Ce n'est pas juste la taille !
- C'est la clé pour créer l'équilibre asymétrique



Facteurs du Poids Visuel (Partie 1)

Ce qui Attire l'Œil : Les Facteurs de Poids Visuel

■ Facteur 1 Taille

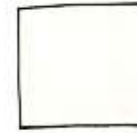
- Les éléments plus grands ont généralement plus de poids.

■ Facteur 2 : Couleur

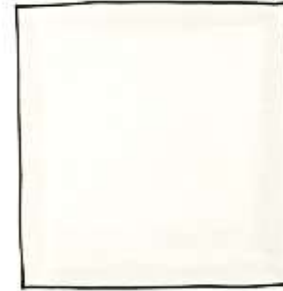
- Couleurs vives/saturées > Couleurs pâles/désaturées
- Couleurs chaudes > Couleurs froides.

■ Facteur 3 : Contraste

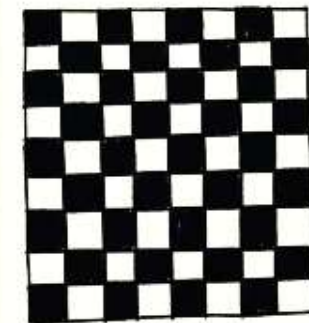
- Forte différence de luminosité, couleur ou texture avec l'arrière-plan.



SMALL SIZE =
LESS VISUAL WEIGHT



DARKER COLOR =
MORE VISUAL WEIGHT

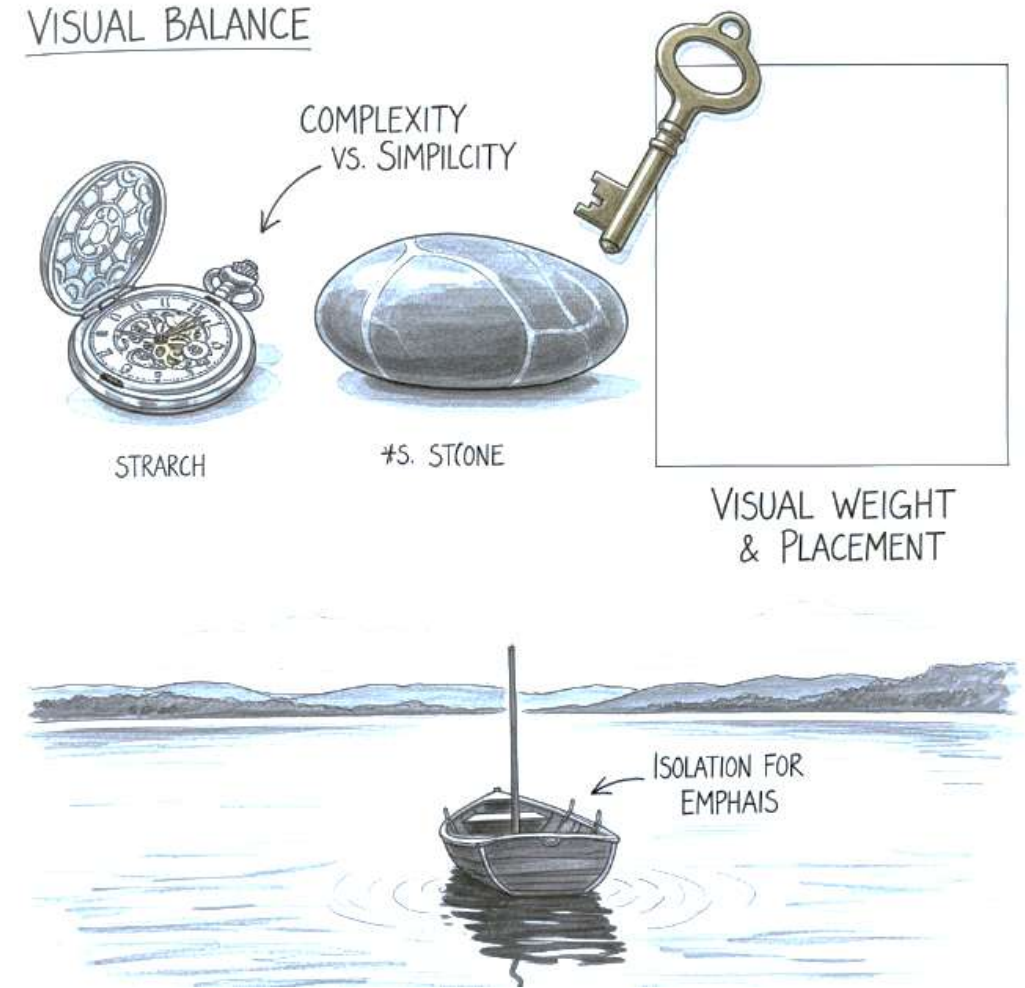


HIGH CONTRAST =
MORE VISUAL WEIGHT

Facteurs du Poids Visuel (Partie 2)

D'Autres Éléments qui Donnent du Poids

- **Facteur 4 : Détail & Complexité**
 - Plus détaillé = plus de poids.
- **Facteur 5 : Position**
 - Haut de la composition (plus "lourd")
 - Bords/coins (peuvent "attirer" le regard hors du centre)
 - Sur les points forts des tiers
- **Facteur 6 : Isolement / Espace Négatif**
 - Un élément seul dans un espace vide.



Créer l'Équilibre Asymétrique

L'Art d'Équilibrer l'Asymétrie•

■ Le principe

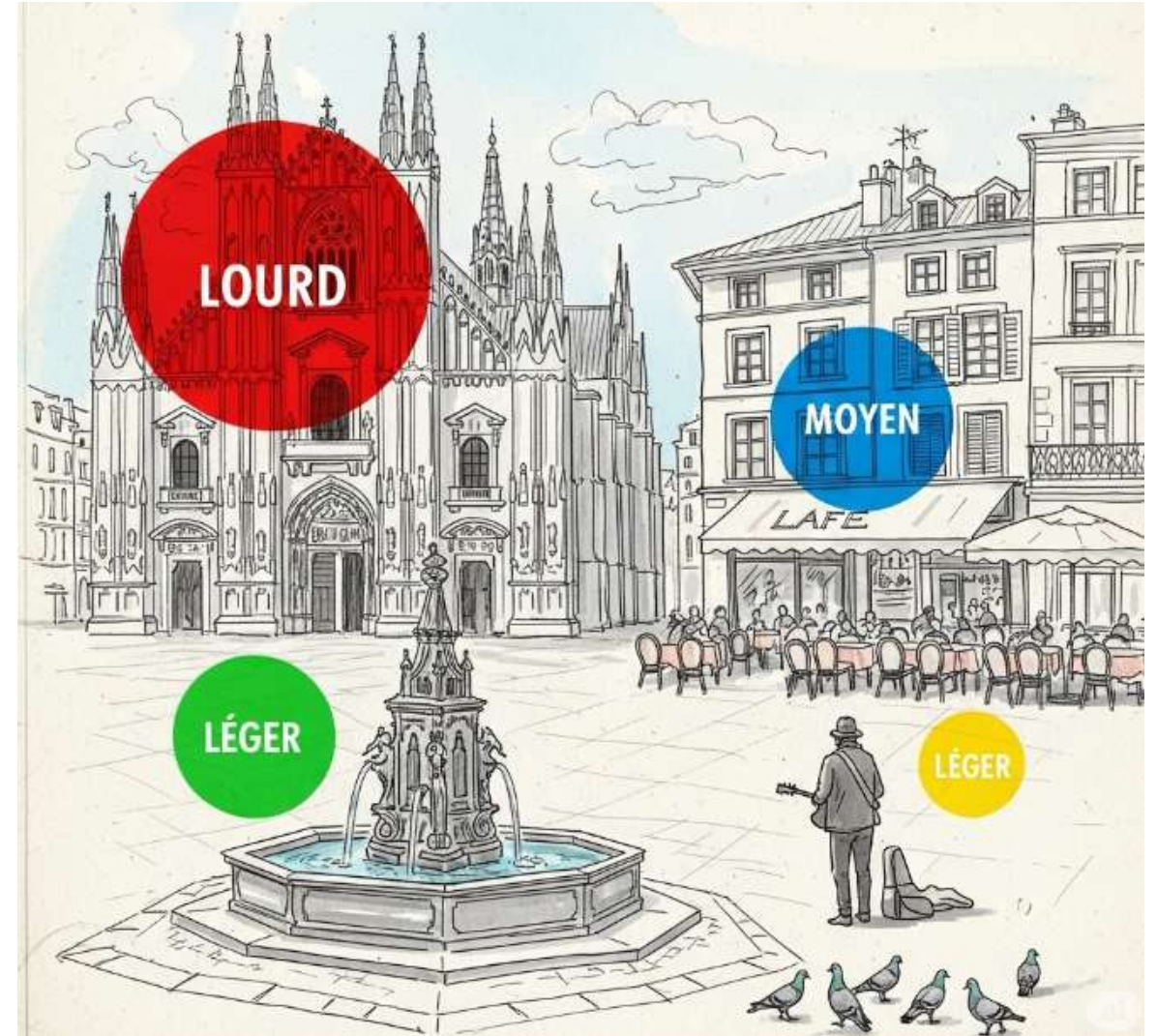
- Compenser un grand poids par plusieurs petits poids, ou par un petit poids très fort (couleur, contraste).

■ Exemple concret

- Un grand bâtiment sombre (gros poids) à gauche peut être équilibré par une petite foule très colorée et animée (plusieurs petits poids concentrés) à droite.

■ Les Lignes Directrices

- Elles peuvent aider à créer du poids là où elles mènent



L'Équilibre en Carnet de Voyage

Des Carnets Équilibrés, des Histoires Plus Fortes

- **Simplifier sans déséquilibrer**
 - Choisir les éléments clés pour maintenir l'harmonie, même en dessinant rapidement.
- **Dynamisme naturel**
 - L'équilibre asymétrique est parfait pour la spontanéité du carnet.
- **Éviter la surcharge**
 - Un bon équilibre évite que le dessin ne paraisse "bancal" ou chaotique.
- **Hiérarchie**
 - Le point focal est le poids principal, soutenu par les autres éléments.



Conseils Clés

■ Libérez-vous de la perfection

- Le storyboard est un outil de planification, pas une œuvre d'art. Des gribouillis sont bienvenus !

■ Variez les "plans«

- Pensez comme un réalisateur. Alternier les plans larges, les plans moyens, et les gros plans rendra votre narration plus riche.

■ Pensez au temps qui passe

- Le storyboard permet de visualiser la progression, la succession des instants.

■ N'oubliez pas les mots

- Les annotations sont essentielles pour se rappeler le contexte, l'ambiance, ou le texte que vous ajouterez plus tard.

■ • Pratiquez régulièrement

- Plus vous storyboardez, plus votre œil et votre esprit s'habitueront à penser de manière narrative.

Exercice 1 : "La Séquence d'un Geste Quotidien"

■ Objectif

- Décomposer une action simple en étapes visuelles.

■ Temps : 15 minutes.

■ Consignes

- 1. Choisissez une action simple que vous faites ou observez souvent : faire du café, lire un livre, manger un fruit, passer une commande au marché, un musicien accordant son instrument
- 2. Sur une double page (ou une feuille), divisez-la en 6 à 8 vignettes de taille égale
- 3 « Storyboadez » cette action en croquant très rapidement les étapes clés. Pensez aux changements de plan
 - Vignette 1 : Vue d'ensemble du contexte
 - Vignette 2 : Gros plan sur un objet clé
 - Vignette 3 : Main en action
 - Vignette 4 : Visage ou expression
 - Vignette 5 : Vue finale de l'objet/de l'action terminée.
- 4. Ajoutez une note par vignette (ex : "Faire bouillir l'eau", "Verser le café").

Exercice 1 : "La Séquence d'un Geste Quotidien"

- **Vignette 1 :**

- Vue d'ensemble du contexte Dessin : Une cuisine ensoleillée avec une machine à café sur le comptoir, des tasses empilées et un journal ouvert sur la table. Note : "Le matin, un nouveau jour se lève."

- **Vignette 2**

- Gros plan sur un objet clé Dessin : Un gros plan sur un grain de café fraîchement moulu tombant dans le filtre de la machine. Note : "L'arôme prometteur du café."

- **Vignette 3**

- Main en action Dessin : Une main versant doucement l'eau chaude dans la cafetière, la vapeur s'élevant. Note : "Le rituel apaisant."

- **Vignette 4**

- Visage ou expression Dessin : Un visage souriant, les yeux pétillants, dégustant la première gorgée de café chaud. Note : "Le premier délice."

Exercice 1 : "La Séquence d'un Geste Quotidien"

OBJECTIF : DÉCOMPOSER UNE ACTION SIMPLE



1 – Le matin, un nouveau jour se lève



2 – L'arôme prometteur du café



3 – Le rituel apaisant



4 – Premier délice

Exercice 1 : "La Séquence d'un Geste Quotidien"

- **Vignette 1 - Vue d'ensemble du contexte Dessin**
 - Un salon douillet avec un fauteuil confortable près d'une fenêtre, baigné de lumière naturelle. Un livre ouvert est posé sur une petite table d'appoint à côté d'une tasse de thé fumante. Note : "Un coin tranquille pour s'évader."
- **Vignette 2 - Gros plan sur un objet clé Dessin :**
 - Un gros plan sur la couverture d'un livre ancien, avec des pages légèrement jaunies et une police de caractères élégante. Note : "L'invitation d'une nouvelle histoire.«
- **Vignette 3 - Main en action Dessin**
 - Une main tournant délicatement une page du livre, le doigt suivant la ligne de texte. Note : "Plonger dans les mots
- **Vignette 4 - Visage ou expression Dessin**
 - Un visage serein, les yeux concentrés sur le livre, une légère courbure des lèvres, perdu dans la lecture. Note : "Le monde s'efface autour."

Exercice 1 : "La Séquence d'un Geste Quotidien"

OBJECTIF : DÉCOMPOSER UNE ACTION SIMPLE



1 – Un coin tranquille pour s'évader



2 – L'invitation d'une nouvelle histoire



3 – Plonger dans les mots



4 – Le monde s'efface

Exercice 2 : "Le Récit d'un Lieu : La Découverte"

■ Objectif

- Raconter la découverte progressive d'un lieu.

■ Temps : 20 minutes.

■ Consignes

- 1. Choisissez un lieu que vous connaissez bien (votre cuisine, votre rue, un parc, une pièce)
- 2. Imaginez que quelqu'un le découvre pour la première fois. Comment pourriez-vous raconter cette découverte en 6 à 9 vignettes ?
- 3. Variations de plans et d'angles
 - Vignette 1 : Arrivée, vue générale (plan large)
 - Vignette 2 : Un élément architectural ou naturel marquant
 - Vignette 3 : Un détail inattendu ou curieux
 - Vignette 4 : L'ambiance sonore ou olfactive (symbolisée par un dessin ou des mots)
 - Vignette 5 : Un personnage interagissant avec le lieu
 - Vignette 6 : Une vue depuis un autre angle, ou un plan rapproché.
- 4. Ajoutez des mots-clés pour les sensations, les couleurs, les sons.

Exercice 2 : "Le Récit d'un Lieu : La Découverte"

- **Vignette 1 - Arrivée, vue générale (plan large)**

- Dessin : Une ruelle pavée typiquement provençale, avec des maisons en pierre aux volets colorés. Au loin, on aperçoit des étals de marché avec des parasols. Mots-clés : Ruelles étroites, pierre chaude, couleurs vives, excitation.

- **Vignette 2 - Un élément architectural ou naturel marquant**

- Dessin : Gros plan sur une vieille fontaine moussue au centre de la place du marché, l'eau s'écoulant doucement. Mots-clés : Pierre ancienne, fraîcheur, murmure de l'eau, patine du temps.

- **Vignette 3 - Un détail inattendu ou curieux**

- Dessin : Une petite broche artisanale représentant une cigale en céramique, posée sur un étal de lavande séchée. Mots-clés : Détail délicat, surprise, odeur de lavande, artisanat.

Exercice 2 : "Le Récit d'un Lieu : La Découverte"

- **Vignette 4 : L'ambiance sonore ou olfactive (symbolisée par un dessin ou des mots)**
 - Dessin : Des bulles de texte montrant des mots comme "Cris des marchands", "Rires", "Parfum d'épices", "Musique d'accordéon" au-dessus d'une foule animée. Mots-clés : Brouhaha joyeux, effluves méditerranéens, chaleur humaine.
- **Vignette 5 : Un personnage interagissant avec le lieu**
 - Dessin : Une femme âgée, un panier en osier au bras, souriant en discutant avec un producteur de fruits et légumes frais. Mots-clés : Échanges authentiques, convivialité, produits locaux, vitalité.
- **Vignette 6 : Une vue depuis un autre angle, ou un plan rapproché.**
 - Dessin : Vue plongeante sur un étal coloré débordant de tomates juteuses, de poivrons brillants et d'olives noires. Mots-clés : Abondance, explosion de couleurs, saveurs intenses, générosité de la terre.

Exercice 2 : "Le Récit d'un Lieu : La Découverte"

OBJECTIF : DÉCOUVRIR UN LIEU



1 – Arrivée, ruelles étroites, excitation



2 – Fontaine, pierre ancienne, murmure



3 – Détail, lavande, artisanat



4 – Ambiance, brouhaha, effluves



5 – Rencontre, convivialité, vitalité



6 – Abondance, couleurs, saveurs

Exercice 2 : "Le Récit d'un Lieu : La Découverte"

■ Vignette 1 - Arrivée, vue générale (plan large)

- Dessin : Une entrée de forêt avec un chemin sinueux bordé d'arbres majestueux aux feuilles rougeoyantes et dorées. Un soleil bas filtre à travers les branches. Mots-clés : Lumière douce, couleurs chaudes, chemin invitant, anticipation.

■ Vignette 2 : Un élément architectural ou naturel marquant

- Dessin : Gros plan sur un vieux chêne noueux et imposant, dont les branches s'étendent comme des bras puissants, certaines couvertes de mousse. Mots-clés : Force tranquille, ancienneté, texture rugueuse, majesté.

■ Vignette 3 : Un détail inattendu ou curieux

- Dessin : Une petite famille de champignons aux couleurs vives (rouges et blancs) poussant au pied d'un arbre, partiellement cachée par des feuilles mortes. Mots-clés : Cachette, surprise, fragilité, palette de couleurs.

Exercice 2 : "Le Récit d'un Lieu : La Découverte"

- **Vignette 4 : L'ambiance sonore ou olfactive (symbolisée par un dessin ou des mots)**
 - Dessin : Des onomatopées comme "Froufrou" (pour les feuilles), "Chuchotements" (du vent) et des mots comme "Terre humide", "Bois mouillé" flottant dans l'air. Mots-clés : Silence apaisant, odeurs de sous-bois, crépitement, murmures.
- **Vignette 5 : Un personnage interagissant avec le lieu**
 - Dessin : Un randonneur, de dos, marchant sur le chemin couvert de feuilles, s'arrêtant pour contempler la scène, un appareil photo à la main. Mots-clés : Contemplation, exploration, sérénité, immersion.
- **Vignette 6 : Une vue depuis un autre angle, ou un plan rapproché.**
 - Dessin : Gros plan sur une flaque d'eau sur le chemin, reflétant le ciel bleu et les arbres aux couleurs flamboyantes. Mots-clés : Reflet, perspective inversée, beauté éphémère, poésie.

Exercice 2 : "Le Récit d'un Lieu : La Découverte"

OBJECTIF : DÉCOUVRIR UN LIEU



1 – Arrivée, couleurs chaudes, chemin invitant



2 – Chêne, force tranquille, ancienneté



3 – Curiosité, fragilité



4 – Ambiance, sous bois, murmures inversée, poésie



5 – Contemplation, sérénité, immersion



6 – Reflet, perspective

Exercice 3 : "La Bande Dessinée Minute de Voyage"

■ Objectif

- Créer une mini-bande dessinée pour une anecdote de voyage.

■ Temps : 25 minutes.

■ Consignes

- 1. Pensez à une petite anecdote amusante, surprenante ou marquante de l'un de vos voyages (réel ou imaginaire). Par exemple : une mésaventure avec un chat, une rencontre inattendue, un plat bizarre goûté
- 2 Divisez une double page en 8 à 10 vignettes
- 3 Storyboadez cette anecdote en plusieurs étapes clés. Pensez aux dialogues (même juste des bulles vides avec des expressions faciales), aux émotions, aux rebondissements
- 4 Utilisez des symboles (étoiles pour surprise, bulles de dialogue, lignes de mouvement)
- 5 N'oubliez pas un début, un milieu et une fin pour votre mini-histoire.