

# Les règles du Storyboard

# Initiation à la BD

Fiches pratiques sur l'apprentissage et la formation de nos  
activités artistiques

Pour nous contacter :  
entractes74200@gmail.com



La création de storyboards est un excellent moyen de cartographier votre BD et de créer une vision claire pour chaque scène. Ce guide explique tout ce que vous devez savoir pour dessiner vos propres storyboards. Consultez les étapes ci-dessous pour savoir comment créer un modèle de storyboard, proposer des plans intéressants et remplir vos storyboards avec des dessins, des dialogues et toutes les notes importantes que vous avez.

## Scénariser une scène

### Complétez votre script avant de vous lancer dans les storyboards.

Le storyboard vous permet de visualiser comment les personnages, les accessoires, les arrière-plans et les angles de vue s'intégreront dans une scène ou une séquence de plans particulière. C'est une cartographie visuelle de la BD.

Cela dit, l'une des tâches d'un storyboarder est de prendre le script et de l'améliorer en ajoutant des visuels sous forme de dessins. Vous devez connaître la totalité de l'histoire avant de commencer.

### Dessinez une case pour chaque scène

Laissant place au dialogue sous forme de bulles. Une fois que vous avez écrit votre scénario et que vous avez une idée de ce qui va se passer dans votre BD, procurez-vous du papier ou du carton pour assembler votre storyboard. Chaque carré représente un plan ou une scène et l'espace en dessous est l'endroit où vous remplissez le dialogue, les notes ou l'action.



## Établissez l'emplacement et tous les objets importants dans votre première case de la scène.

La fonction la plus importante du storyboard est de montrer à quoi ressemblera le plan. Pour votre premier tableau, vous voudrez tous les détails essentiels pour que les personnes qui le lisent sachent où elles se trouvent. Lorsque vous vous demandez ce qu'il faut inclure, posez toujours la question : "est-ce essentiel pour comprendre la scène ?"

Chaque fois que vous changez d'emplacement, vous devez dessiner un nouvel arrière-plan. Rappelez-vous, vous racontez l'histoire visuellement. Essayez d'imaginer ce dont vous auriez besoin pour voir s'il s'agissait d'un film.

Si l'arrière-plan ne change pas entre les prises de vue, vous pouvez le laisser vide et vous concentrer sur l'action.



## Utilisez des flèches et des notes pour montrer tout mouvement ou changement.

Par exemple, si vous voulez qu'un personnage en frappe un autre, vous n'avez pas besoin de dessiner cinq images de son poing se déplaçant lentement vers un visage. Au lieu de cela, dessinez un cadre du poing avec une flèche indiquant le mouvement.



## Remplissez le dialogue et les sons de la scène sous le dessin.

Vous devez ajouter les effets sonores essentiels.



## Créez une nouvelle image pour chaque action ou changement de vue significatif.

Chaque fois que quelque chose se passe, il a besoin de sa propre boîte. Si vous dessinez une conversation, vous voudrez passer d'un personnage à l'autre pendant qu'ils parlent, ainsi que quelques plans des deux en même temps. Vous devez dessiner chacun de ces changements individuellement.

Vous ne pouvez pas simplement dessiner 1 ou 2 cases et dire "coups alternatifs" pour une conversation. Imaginez une scène où une mère est en colère contre son fils pour avoir cassé une lampe. Montrer le tout du fils triste ou effrayé est une scène très différente de celle de montrer la mère furieuse tout le temps, de faire des va-et-vient ou de montrer la lampe cassée.



## Remplissez les notes essentielles sur le mouvement, les sons ou les effets spéciaux.

Si une scène nécessite un peu de faux sang, notez-le à l'aide d'un stylo rouge ou notez-le. Si la prise de vue nécessite une prise longue et continue, utilisez des flèches pour indiquer comment tout cela s'enchaîne. Bien qu'il existe des termes appropriés pour tout cela, la chose la plus importante est de raconter visuellement l'histoire comme vous le pouvez. Si cela a du sens comme guide de tournage, mettez-le dedans.

Si la caméra ne coupe pas, mais qu'il se passe beaucoup de choses, vous pouvez utiliser plusieurs boîtes pour une « coupe ». Chaque fois que quelque chose se passe, vous avez besoin d'un nouveau boîtier, même si la caméra ne bouge pas.

## **Améliorer vos storyboards**

### **Trouvez des moyens d'exprimer visuellement les thèmes du script.**

Ne laissez pas le script "parler de lui-même" ; Les meilleurs BD sont thématiquement liés à tous les niveaux : écriture, storyboard, personnages, dialogues, etc. Il est de votre responsabilité de prendre un bon scénario et de le transformer en superbes visuels. Pour chaque scène, demandez-vous quel est le but de la scène, quelle est l'ambiance ou le ton, et quels sont les accessoires, personnages ou moments les plus importants. Comment pouvez-vous attirer l'attention du lecteur ?

Trouvez l'élément le plus crucial de la scène et trouvez un moyen d'attirer l'attention du public sur lui à chaque plan, en l'agrandissant, en le centrant, en zoomant dessus, etc.

### **Évitez les compositions plates en deux dimensions en inclinant le plus souvent possible la prise de vue.**

Ce que vous ne voulez pas, c'est un sol complètement plat, où l'angle de vue est à angle droit par rapport au sol. Incliner légèrement le plan donne trois dimensions à votre storyboard, même s'il ne s'agit que d'un léger décalage. Les prises de vue directes ne sont presque jamais aussi excitantes que les compositions 3D dynamiques.

Utilisez également le premier plan et l'arrière-plan à votre avantage - ne mettez pas tous les personnages ou toutes les choses sur la même ligne de profondeur.

N'oubliez pas non plus l'arrière-plan lointain, c'est un bon endroit pour créer de la profondeur.

Bien sûr, il existe de nombreuses raisons d'enfreindre cette règle, comme la création d'un plan parfaitement symétrique. Sachez simplement pourquoi vous enfreignez la règle avant de le faire.

### **Fournissez la motivation pour couper la caméra au lieu de simplement changer la prise de vue.**

Habituellement, c'est évident - si un autre personnage parle, vous devez couper pour le montrer. Si quelqu'un entend un bruit derrière lui, vous coupez à l'endroit d'où provient le bruit. Toutes les bonnes coupes doivent avoir une raison de se produire - que ce soit l'intrigue, les personnages, l'attention changeante ou un choix purement artistique.

## **Utilisez l'angle de vue pour indiquer les relations et les sentiments des personnages.**

L'angle de prise de vue indique au public ce qu'il pense des personnages ou de leur situation. Vous pouvez utiliser ce fait de manière infinie et vous devez toujours vous demander comment l'angle de votre caméra aide ou entrave le point de vue.

Par exemple : Regarder un personnage de haut le fait paraître faible, craintif ou impuissant. Lever les yeux donne l'impression que quelqu'un est puissant, confiant et dominant.

Des angles extrêmes comme des plans très hauts, très bas ou titrés montrent de la confusion, de la peur ou une expérience décalée comme un trip de drogue.

## **Essayez d'écrire la scène en prose si vous avez du mal à démarrer.**

S'asseoir et commencer la scène, faire des choix difficiles comme l'angle de la caméra et la composition, est difficile si vous n'êtes pas encore sûr de la direction que vous voulez prendre. Une bonne étape intermédiaire consiste à écrire la scène comme une nouvelle. Quelles parties ressortent comme importantes, quels détails ressortent au fur et à mesure que vous écrivez et quelles sont les actions clés de chaque plan ? Vous pouvez ensuite modifier ce mini-script en guise d'entraînement avant de dessiner.

Tenez-vous en à seulement 1 à 2 descriptions pour chaque plan ou scène. Vous n'écrivez pas un roman, vous écrivez un guide.

Étudier la cinématographie. Les storyboards sont, par essence, des plans d'entraînement d'un film. En tant que tel, leur objectif est d'utiliser les tableaux pour configurer des lumières, des caméras et des décors réels pour imiter le plan que vous avez dessiné. Plonger profondément dans les types de prises de vue, la composition des couleurs, les angles de caméra, etc. augmentera considérablement votre boîte à outils en tant que créateur de story-board.

Dessiner un storyboard est bon marché, mais le tournage ne l'est pas. Si vous travaillez sur un film plus grand, vous devez connaître la difficulté approximative des plans pour savoir s'ils sont réalisables. Les prises de vue en hauteur peuvent sembler incroyables et correspondre au film, mais le tournage en hélicoptère coûte très cher !

## **Storyboarder comme un professionnel**

### **Apprenez la terminologie des angles de vue les plus courants.**

Ne comptez pas simplement sur le dessin pour faire passer votre message

- Plans d'établissement ou plan d'ensemble : plans rapides qui illustrent le décor, l'emplacement ou la position de départ des personnages.
- Complète, moyenne, proche, très proche : si vous montrez un personnage, combien montrez-vous ? Full (FS) montre tout le corps, Medium (MS) montre la taille vers le haut (on dit aussi plan américain), Close (CU) montre les épaules et la tête, et Extreme Close Up (ECU) uniquement le visage ou une partie du visage.

- Up Shot / Down Shot: Les Up Shots regardent un personnage d'en bas (contre-plongée) , tandis que les Down Shots regardent d'en haut (plongée). "Worm's Eye" et "Bird's Eye" sont les versions extrêmes de chacun.

Au-dessus de l'épaule (OTS) : L'un de vos termes les plus importants, ces plans ont une personne ou une chose sur le côté du cadre, le dos tourné, tout en regardant une autre. Très courant dans les conversations entre deux personnes.

Deux plans : lorsque les deux personnages, qui se parlent généralement, sont tous les deux dans le cadre en même temps. Lors du dessin d'un dialogue, deux plans alternent souvent avec des plans OTS.

Les plans POV sont simplement lorsque la caméra imite le point de vue d'un personnage.

## **Familiarisez-vous avec les changements de prise de vue pour illustrer le déplacement ou le changement de plans.**

La liste suivante n'est en aucun cas exhaustive, mais c'est une bonne introduction à l'écriture de storyboards cohérents. Chaque fois que vous souhaitez en ajouter un, écrivez le mouvement réel de la caméra sur le storyboard.

- Le suivi est lorsque la prise de vue suit l'action sans couper, comme suivre quelqu'un alors qu'il marche dans la rue. Utilisez des flèches pour indiquer le mouvement et plusieurs images si nécessaire.
- Les panoramiques se produisent lorsque la prise de vue tourne simplement dans une direction, suivant souvent un personnage lorsqu'il se déplace ou exposant quelque chose près d'eux. Dessinez une flèche illustrant la direction de la caméra.
- Les camions , c'est quand la prise de vue entre ou sort physiquement. Imaginez une prise de vue d'un téléviseur, puis la caméra revient lentement pour révéler une famille regardant la télévision dans le salon. Utilisez 4 lignes, pointant du centre de l'écran vers les coins, pour montrer le camionnage.
- La mise au point en rack se produit lorsque vous avez un objet flou en arrière-plan et un objet clair au premier plan, puis la mise au point passe de l'un à l'autre (elle peut également aller en sens inverse). Tracez une ligne indiquant où le focus commence et où il se déplace. [7]

## **Prenez des notes appropriées sur les transitions entre les plans.**

Les coupes suivantes sont parmi les plus courantes dans les BD et doivent être notées dans votre storyboard. Chacun nécessite un petit dessin à côté des mots, représentant visuellement la transition. Commencez par un petit rectangle, représentant l'écran, juste avant le dialogue, puis remplissez ce rectangle avec votre transition :

- Fade In/Fade Out : C'est simplement lorsque l'image apparaît ou disparaît lentement d'un écran vide. Pour un fondu entrant, dessinez un triangle pointant vers la gauche. Pour un fondu sortant, dessinez un triangle pointant vers la droite.
- Cross Dissolve : lorsqu'une image est lentement fondue dans la suivante. Pour le dessiner, faites deux triangles qui se croisent dans la boîte, en partant des quatre coins. C'est le fondu enchaîné et le fondu enchaîné de dessins superposés les uns aux autres.



- Balayage : lorsqu'une image se déplace physiquement sur l'écran, révélant la prochaine prise de vue en dessous. Dessinez simplement une ligne verticale au centre du rectangle et une flèche qui la traverse pour indiquer dans quel sens la première image se déplace.

## **N'oubliez pas les instructions de blocage de base pour aider à définir la scène et les acteurs.**

Les termes suivants font référence à la place d'un objet dans la prise de vue. Cela peut également aider à diriger le mouvement, par exemple si un personnage marche de l'arrière du plan vers l'avant, ce qui pourrait être exprimé par "BG → FG".

- Premier plan (FG : Foreground) : la zone proche de la caméra.
- Plan moyen (MG : Midground) : Le centre du cadre
- Arrière-plan (BG : Background) : Les plus éloignés de la caméra.
- Hors écran (O/S) : utile s'il y a un bruit, un dialogue, etc. que les téléspectateurs ne peuvent pas voir, ou si un personnage entre ou sort complètement du cadre.
- Superposition (OL) : lorsqu'un objet ou une image est superposé(e) à un(e) autre mais que les deux sont visibles.

## **Étiquetez vos photos correctement afin que le reste de l'équipe puisse les lire.**

En général, une "scène" sur un storyboard fait référence à une prise de vue ininterrompue, et non à un événement complet. Ces scènes sont additionnées pour former une "séquence", qui est toute l'action, la conversation, que vous décrivez (ce que vous appelez normalement une "scène").

Chaque fois que la prise de vue change, vous devez changer le numéro de scène pour indiquer une nouvelle prise de vue.

Si une seule scène nécessite plusieurs actions, toutes sans changer de prises de vue, elles sont étiquetées comme des panneaux. Si un plan nécessite trois storyboards, vous devez étiqueter chaque panneau comme 1/3, 2/3 et 3/3.

## **Visez la clarté, pas les symboles ou le vocabulaire parfaits, si vous êtes confus.**

Le but ultime d'un storyboard est de raconter de façon synthétique la BD, pas de passer un test de vocabulaire. Bien que vous deviez toujours vous efforcer d'apprendre la terminologie, vous voulez que les storyboards soient facilement compris par l'équipe qui réalisera la BD. Si vous avez une idée mais que vous ne savez pas comment l'exprimer, utilisez vos talents de dessinateur pour transmettre le message le plus simplement possible. Les flèches, les notes et plusieurs panneaux doivent tous être utilisés pour partager vos idées créatives lorsque les mots ne suffisent pas.