



Mettre en Scène - Le Storyboard en Carnet de Voyage

Objectif Général du Cours

Apprendre à : Utiliser les techniques du carnet de voyage pour concevoir et dessiner des séquences narratives (storyboards), en transformant une idée ou un lieu en une série d'images cohérentes et dynamiques.

1. Introduction et Fondations

1.1. Le Carnet de Voyage : Outil Narratif

1.1.1. Définition et Philosophie

- **Le Carnet, un Témoin Actif** : Le carnet de voyage n'est pas seulement un lieu de collection de souvenirs (photos, tickets) ; c'est un espace où **la réflexion et l'observation** sont capturées en direct. C'est l'enregistrement d'une **expérience vécue**, et non d'une image figée.
- **Laboratoire d'Idées** : Pour le storyboarder, le carnet est l'endroit parfait pour **esquisser rapidement** des idées, tester des angles, et capturer des expressions humaines sans la pression du rendu final. Chaque page est une toile libre pour l'expérimentation narrative.
- **Le "Storyboard de la Vie"** : En mode carnet, vous dessinez des **séquences naturelles**. Une scène dans la rue devient une série de plans : le plan d'ensemble de la place, puis le gros plan d'un détail architectural, puis l'interaction entre deux personnes. Ce sont les prémices du storyboard.

1.1.2. Matériel Essentiel (La Boîte à Outils du Storyboarder Nomade)

L'objectif est d'être léger, rapide et efficace pour se concentrer sur l'idée et le flux plutôt que sur la couleur et la finition.

Outil	Rôle Principal dans le Storyboard	Conseils de Choix
Carnet	Le support des vignettes. Le format doit faciliter la lecture séquentielle .	Privilégier un format paysage ou carré. Papier légèrement épais pour les marqueurs (minimum 120 g/m²).
Stylos-Feutres Noirs	La ligne claire et rapide de la vignette. Permet des aplats denses pour la nuit ou les ombres.	Un assortiment de pointes (0.1, 0.5, 0.8) pour varier les lignes de force .
Crayon Graphite	L'outil pour l' esquisse préparatoire et le placement des figures et des cadres.	Mine dure (H ou HB) pour le croquis léger.
Marqueurs Gris (Copic/Tombow)	Gérer les valeurs et la lumière . Uniquement deux ou trois niveaux de gris suffisent (Light, Medium, Dark).	Essentiel pour définir l'ambiance et la profondeur rapidement.

Outil	Rôle Principal dans le Storyboard	Conseils de Choix
Brosse/Pinceau Aquabrush	Ajouter un peu d' ambiance ou de couleur d'accentuation (optionnel).	Ne pas surcharger, juste pour indiquer une couleur clé (ex: la lumière du soleil, un panneau rouge).

1.1.3. Exercice Pratique (Mise en Train Narrative)

Titre : "Ma Micro-Séquence Matinale"

- **L'Objectif** : Réchauffer la main et l'œil en transformant une action anodine en une mini-séquence narrative.
- **La Scène** : Raconter en trois vignettes un moment de votre routine matinale.
 - *Exemples* : Boire son café, regarder son téléphone, ouvrir la fenêtre, chercher ses clés.
- **Les Contraintes (Cruciales pour le Storyboard)** :
 1. **3 Vignettes Maximum.**
 2. **Temps Limité** : 1 minute par vignette (3 minutes au total). Le but est la **spontanéité** et l'**idée**, pas le détail.
 3. **Variation de Cadrage** : Tenter de ne pas utiliser le même plan trois fois. (Exemple : Plan Large → Gros Plan → Plan Moyen).

Vignette	Action	Type de Plan Suggéré
1	Se lever / Laisser la couette.	Plan Moyen (Vue du personnage quittant le lit).
2	Verser le café.	Gros Plan (Concentration sur les mains et la tasse).
3	La première gorgée / Soupir.	Plan Serré (Concentration sur le visage et l'expression).

Résultat attendu : Les participants comprennent immédiatement que le storyboard est l'art de **décomposer le temps** et de **choisir l'angle** le plus efficace pour l'émotion ou l'information.

1.2. Les Bases du Storyboard

- **Qu'est-ce qu'un Storyboard ?** Son rôle (cinéma, publicité, bande dessinée).
- **Le Vocabulaire Essentiel** :
 - **La Vignette (Panel)** : L'unité de base.
 - **La Flèche de Mouvement/Action** : Indiquer le flux.
 - **La Bulle/Légende** : Le dialogue ou la description.

Le storyboard est la décomposition d'une histoire en une séquence de plans, qui sont les unités de base de la communication visuelle.

1.2.1. La Décomposition Séquentielle (L'ossature)

L'étape initiale consiste à passer du script ou de l'idée brute à une série d'images cohérentes.

- **Le Scénario d'abord** : Avant de dessiner, on **découpe l'histoire** en scènes, et chaque scène en **séquences** d'actions. En mode carnet, c'est l'équivalent de découper votre observation (ex: "J'observe la place du marché") en moments clés (l'arrivée, l'achat, le départ).
- **La Vignette (Le Plan)** : C'est l'unité de temps et d'espace. Chaque vignette représente **un seul point de vue** (un seul angle de caméra) et **une seule action principale** ou un seul moment émotionnel.

- **Le Flux (Le Chemin de Fer) :** La succession des vignettes doit être logique. Les numéros de plan (1, 2, 3...) assurent la **continuité** et évitent les confusions sur l'ordre de lecture.

1.2.2. Les Composants Essentiels de la Cellule (La Vignette Annotée)

Chaque rectangle doit communiquer l'information technique, pas seulement le dessin.

Élément	Rôle et Annotation Typique	Importance
Le Dessin (Le Croquis)	Représente le sujet, le décor, l'action, et le cadrage. Doit être rapide et clair (bonshommes bâtons acceptés !).	Montre CE QUE le spectateur voit.
Les Flèches de Mouvement	À l'intérieur de la vignette : Mouvement d'un personnage ou objet (ex: $\rightarrow$ indique que le personnage se déplace vers la droite).	Indique COMMENT l'action se déroule dans le cadre.
Les Flèches de Caméra (Mouvement du Cadre)	À l'extérieur ou aux bords : Mouvement virtuel de la caméra. Ex: PAN (panoramique), TILT (vertical), ZOOM IN (rapprochement).	Indique COMMENT la caméra (l'œil du spectateur) bouge.
La Légende / Dialogue	Le texte exact prononcé ou les sons importants (ex: <i>Musique mélancolique, Bruit de pas secs</i>).	Fournit le contexte AUDIO et les informations non-visuelles.
Le Nom du Plan	L'abréviation technique du cadrage (ex: GP pour Gros Plan, PL pour Plan Large, PP pour Plan Poitrine).	Donne l'instruction sur la DISTANCE entre la caméra et le sujet.
Numéro de Plan / Durée	Identification séquentielle et, parfois, une estimation du temps (ex: <i>Plan 4A - 3 sec</i>).	Assure la COHÉRENCE dans l'ordre de lecture.

1.2.3. Les Notions de Temps et de Rythme

Le storyboard ne dessine pas seulement l'espace, il gère aussi le temps.

- **L'Évidence Temporelle :** Si un plan doit être plus long ou plus important, vous pouvez le dessiner sur une **vignette plus grande** (en carnet, utiliser une double page pour un moment clé). Inversement, une succession rapide de petites vignettes crée un **rythme rapide** (montage, action frénétique).
- **Les Transitions :** Le passage d'un plan à l'autre (la "coupe"). Le storyboard doit s'assurer que le passage est harmonieux. La règle d'or est la **Continuité Visuelle** (voir Séance 3 sur le raccord).
- **L'Usage du Flou/Focus :** On peut indiquer des effets (ex: un objet flou au premier plan, puis un changement de *focus* sur le personnage à l'arrière-plan) en annotant ou en grisant la zone concernée.

1.2.4. Philosophie du Croquis de Storyboard

- **Clarté > Beauté :** La priorité absolue est la **clarté de l'action**. Si un bonhomme bâton communique mieux l'action qu'un dessin détaillé, utilisez le bonhomme bâton.
- **La Ligne d'Action (Line of Action) :** Chaque personnage doit avoir une courbe directrice qui exprime son mouvement ou son émotion principale (une ligne en C pour l'hésitation, une ligne en S pour la confiance).

Avec ces bases, vous avez le langage pour structurer n'importe quelle séquence narrative. La prochaine étape logique, comme suggéré, est de mettre ce vocabulaire en pratique en détail : **II. Les Techniques de Composition et Cadrage** (Séance 2).

2. Les Techniques de Composition et Cadrage

L'objectif de cette séance est d'apprendre à **positionner l'œil du spectateur (la caméra)** pour maximiser l'impact narratif de chaque vignette.

2.1. Le Cadrage Cinématographique (Choisir l'Échelle)

Le cadrage est la distance entre le sujet et le bord du cadre. Chaque type de plan a une fonction narrative spécifique. En carnet de voyage, cela correspond à la distance à laquelle vous décidez d'observer un sujet.

Type de Plan	Abréviation	Ce qu'il Montre	Fonction Narrative
Plan Large (PL) ou Plan d'Ensemble	PL / PE	Le décor et l'environnement dans son intégralité. Le personnage est petit.	Situer l'action, l'heure, l'ambiance. (Le paysage du carnet).
Plan Moyen (PM)	PM	Le personnage entier, de la tête aux pieds, en contexte avec le décor.	Montrer l' action physique complète du personnage.
Plan Américain (PA)	PA	Du milieu de la cuisse à la tête. (Historiquement pour les westerns, montrant les pistolets).	Plan de l' interaction et du dialogue : gestuelle et posture importantes.
Plan Rapproché (PR) ou Plan Poitrine	PP	De la poitrine à la tête.	Concentrer l'attention sur l'expression et les émotions modérées.
Gros Plan (GP)	GP	Le visage ou un objet important remplissant le cadre.	Révéler une émotion intense, ou mettre en évidence un détail crucial (le "macguffin" du carnet).
Très Gros Plan (TGP)	TGP	Une partie du visage ou un détail minuscule (un œil, un bouton, une main tremblante).	Maximiser l'impact dramatique ou le suspense.

Exercice Pratique Court : La Variation d'Échelle

Prenez un seul objet ou sujet (par exemple : une tasse de café). Dessinez-le dans trois vignettes successives : d'abord en **PL** (sur la table), puis en **PM** (avec la personne qui le tient), et enfin en **GP** (le détail de la vapeur).

2.2. La Ligne d'Horizon et l'Angle de Vue

Le cadrage ne concerne pas seulement la distance, mais aussi l'**angle d'où vous regardez**.

- **Le Niveau des Yeux (Normal)** : L'angle le plus neutre, comme si vous étiez là. Crée de l'**empathie**.
- **La Plongée** : Vue de haut, le sujet est écrasé ou vu d'en haut.
 - *Effet narratif* : Rend le sujet **petit, faible, vulnérable**, ou donne un aperçu général du contexte.
- **La Contre-Plongée** : Vue d'en bas, le sujet est au-dessus de l'horizon.
 - *Effet narratif* : Rend le sujet **grand, puissant, menaçant** ou héroïque.

- **Le Point de Vue Subjectif (POV) :** La caméra est l'œil d'un personnage. C'est une excellente technique de carnet pour montrer **ce que vous voyez**.

2.3. La Règle des Tiers et la Composition Dynamique

- **Le Principe :** Divisez votre vignette en neuf parties égales avec deux lignes horizontales et deux lignes verticales.
- **L'Usage :** Placez les sujets, les points d'intérêt, et les lignes d'horizon le long de ces lignes ou, mieux, aux **quatre points d'intersection** (les "points forts").
- **Effet narratif :** Une composition centrée est stable mais statique ; une composition basée sur la règle des tiers est **dynamique** et guide naturellement l'œil du spectateur.

2.4. La Lecture du Mouvement (Décomposer l'Action)

Pour le storyboarder, un mouvement complexe (comme quelqu'un qui court) doit être décomposé en moments clés.

1. **L'Action (Vignette 1) :** Le début du mouvement (le départ).
2. **L'Apex (Vignette 2) :** Le moment culminant (le saut, le contact, l'effort maximal).
3. **La Résolution (Vignette 3) :** La fin du mouvement ou le résultat (l'atterrissage, la réaction).

Chaque vignette doit être suffisamment différente de la précédente pour justifier une nouvelle "prise" ou un nouveau plan. Si deux vignettes sont trop similaires, vous avez peut-être besoin d'une seule vignette plus longue.

2.5. Exercice Principal (Application de Cadrage et Mouvement)

Titre : "La Séquence de l'Arrivée"

Créez une séquence de **cinq vignettes** racontant une arrivée marquante (dans un lieu de voyage, à la maison, à un rendez-vous).

1. **PL (Plongée ou Contre-Plongée) :** Le lieu est révélé.
2. **PM :** Le personnage entre dans le cadre et commence l'action.
3. **GP :** Un détail révélateur (un regard, une main qui touche une porte).
4. **PA :** Le personnage interagit avec un élément du décor.
5. **PL ou PM (Contre-Champ) :** La réaction ou le regard final.

L'accent est mis sur l'alternance des plans pour rendre le récit vivant.

3. Personnages et Expressivité

3.1. Dessiner l'Humain Simplifié (L'Émotion avant l'Anatomie)

En storyboard, la rapidité est essentielle. On utilise des méthodes simplifiées pour capturer l'essence.

- **Le "Mannequin" Rapide :** Utilisez des formes géométriques simples (ovales pour la tête/buste, bâtons pour les membres) pour construire le personnage. Concentrez-vous sur la **posture** et la **ligne d'action** (la courbe principale qui donne le sens du mouvement ou de l'émotion).

- **La Psychologie du Geste** : Le corps parle. Un personnage qui a les épaules rentrées exprime la timidité ou la peur. Les mains sont incroyablement expressives (mains ouvertes pour la surprise, poings serrés pour la colère). Même dans un croquis rapide, insister sur la **forme des mains** est crucial en Gros Plan.
- **Capter l'Expression Faciale** : Les expressions reposent sur trois éléments principaux, même simplifiés : les **sourcils** (qui montent/descendent), la **forme des yeux** (ouverts/plissés) et la **forme de la bouche**.

***Conseil Carnet de Voyage** : Lors de vos observations rapides, ne dessinez pas la personne, dessinez l'émotion. Notez trois lignes qui suffisent à capturer une attitude.*

3.2. La Continuité Visuelle (La Fluidité de l'Action)

Pour que le spectateur (ou le lecteur) ne soit pas désorienté entre deux plans, il faut respecter les règles de continuité.

3.2.1. Le Raccord sur le Mouvement (Action Matching)

- **Principe** : Une action commencée dans la première vignette doit se terminer dans la deuxième, en montrant une **transition logique**.
- *Exemple* :
 - **Vignette 1 (Plan Moyen)** : La main du personnage commence à saisir la poignée de porte.
 - **Vignette 2 (Gros Plan)** : La main finit de saisir la poignée et tourne le bouton.
- **Importance** : Cela assure que l'action est perçue comme **continue**, même si l'angle de caméra a changé.

3.2.2. La Règle des 180 Degrés (L'Axe d'Action)

C'est la règle la plus importante pour éviter de désorienter le public, surtout dans les dialogues.

- **Le Principe** : Lorsque vous filmez une scène avec deux personnages (A et B), vous devez imaginer une **ligne droite imaginaire** (l'axe d'action) qui les relie.
- **L'Usage** : Toutes vos "caméras" (vos vignettes) doivent rester du **même côté** de cette ligne.
- **Conséquence** : Si vous passez de l'autre côté de cette ligne, le personnage A semblera soudain regarder vers la gauche dans le Plan 1, puis vers la droite dans le Plan 2. Cela crée un **saut d'axe** qui déstabilise.

3.2.3. Le Champ / Contre-Champ (Pour le Dialogue)

Le dialogue est l'application la plus fréquente de la règle des 180 degrés :

1. **Champ (Vignette 1)** : Le personnage A parle, regardant vers la droite. Le personnage B est peut-être vu de dos ou hors champ.
2. **Contre-Champ (Vignette 2)** : Le personnage B répond, regardant vers la gauche. Le personnage A est vu de dos ou hors champ.

3.2.4. Exercice Principal (Dialogue et Continuité)

Titre : "L'Échange de Gare"

Storyboardez une courte séquence de **6 vignettes** (trois "couples" de plans) montrant un échange de deux phrases entre deux personnages (A et B) à une gare (ou un lieu de voyage).

1. **Vignette 1** : Plan Large – Les deux personnages (A et B) se font face.
2. **Vignette 2** : Champ – Plan Poitrine sur le personnage A qui parle (Regarde vers la droite).
3. **Vignette 3** : Contre-Champ – Plan Poitrine sur le personnage B qui répond (Regarde vers la gauche).

4. **Vignette 4** : Gros Plan – Main du personnage A qui tend un objet (Raccord sur le mouvement).
5. **Vignette 5** : Gros Plan – Main du personnage B qui reçoit l'objet.
6. **Vignette 6** : Plan Moyen – Personnage A qui s'éloigne (Mouvement de sortie de champ).

Assurez-vous que l'axe des 180 degrés est respecté pour que les personnages se regardent toujours virtuellement.

4. Lumière, Ambiance et Finalisation

L'objectif de cette dernière séance est d'utiliser la **valeur (le contraste)** et les **annotations du carnet** pour donner de la profondeur et du rythme à la séquence storyboardée.

4.1. Rendre l'Atmosphère avec la Valeur (Lumière et Ombre)

En storyboard, on utilise rarement la couleur (sauf si elle est essentielle à l'histoire). On se concentre sur les **valeurs de gris** pour définir la source lumineuse et l'ambiance.

- **La Gestion des Noirs et Blancs** :
 - **Le Blanc** : Utilisé pour la lumière la plus intense (reflets, sources de lumière directe).
 - **Le Noir (Aplats)** : Utilisé pour l'ombre portée la plus dense et les contours.
 - **Les Gris (Marqueurs ou Hachures)** : Utilisés pour les tons moyens et les ombres douces.
- **Définir la Source** : Dans chaque vignette, on doit voir **d'où vient la lumière**. Toutes les ombres portées doivent pointer dans la direction opposée, assurant la cohérence dans toute la séquence.
- **L'Ambiance Jour vs. Nuit** :
 - **Jour (Clarté)** : Beaucoup d'espace blanc, utilisation légère des gris. Les noirs sont réservés aux détails importants et aux ombres franches.
 - **Nuit (Obscurité)** : Utilisation massive des aplats de noir/gris foncé. Le blanc est **réservé** uniquement aux sources lumineuses artificielles (une lampe, un écran de téléphone, un phare de voiture).

***Astuce Storyboard** : Utiliser des **hachures rapides** (lignes parallèles) pour indiquer une zone grisée est bien plus rapide que de colorier uniformément. C'est l'essence du croquis rapide.*

4.2. La Narration Spécifique au Carnet de Voyage

Le carnet n'est pas un storyboard professionnel. On peut et on doit le personnaliser pour en faire un document hybride et expressif.

- **Intégrer les Éléments du Carnet** :
 - **Annotations Manuscrites** : Utiliser une écriture personnelle pour noter les bruits, les dialogues non-officiels, ou des pensées (ex: "L'odeur du pain chaud...").
 - **Collage** : Coller un ticket de transport ou un emballage entre deux vignettes pour **donner du contexte** ou marquer le passage du temps/lieu.
 - **Schémas/Cartes** : Pour un Plan Large, dessiner une petite carte à côté pour expliquer le positionnement dans l'espace.
- **Le Rythme (Jouer avec la Taille)** :
 - **Ralentir l'Action** : Une grande vignette (qui prend la moitié de la page) signale un moment clé, un événement important ou un plan qui dure longtemps.
 - **Accélérer l'Action** : Une grille de petites vignettes identiques (4 ou 6) signale une action rapide, un montage, ou une transition rapide dans le temps.

4.3. Le Projet Final : Le Story-Carnet

L'objectif est de combiner tout ce qui a été appris dans une séquence personnelle.

- **Le Choix du Sujet** : Chaque participant choisit un **micro-événement narratif** (réel ou imaginé) inspiré d'un lieu de voyage :
 - *Exemples* : "La difficulté d'ouvrir un vieux cadenas," "Une rencontre inattendue dans un parc," "La préparation d'une recette dans une cuisine étrangère."
- **Les Spécifications du Projet** :
 1. **Longueur** : 8 à 10 vignettes obligatoires.
 2. **Cadrage** : Utilisation obligatoire d'au moins un **PL**, un **GP**, et un changement d'angle (Plongée ou Contre-Plongée).
 3. **Continuité** : Inclure un **Raccord sur le Mouvement** clair.
 4. **Ambiance** : Utilisation de la valeur (gris/noir) pour définir une ambiance de lumière (matin doux, ombre forte de midi, nuit).
- **Finalisation** : Intégrer des annotations et des légendes pour rendre le Story-Carnet vivant et personnel.

5. Conclusion et Partage

- **Revue des Projets** : Chaque participant présente sa séquence en expliquant ses choix de cadrage et de rythme. (L'accent est mis sur *pourquoi* ce plan a été choisi, et non sur la qualité du dessin).
- **Prochaines Étapes** : Intégrer désormais l'approche **storyboard** à chaque fois qu'un lieu ou une action semble narratif dans votre carnet de voyage personnel.



Exercices Pratiques (Thème : Storyboard en Carnet)

I. Introduction et Fondations

Exercice	Objectif	Contrainte & Durée
1. Ma Micro-Séquence Matinale	Décomposer une routine simple en plans.	3 Vignettes seulement. 1 minute par vignette (Total 3 min). Utiliser seulement stylo noir.
2. Le Vocabulaire Annoté	Appliquer correctement les symboles techniques.	Dessinez une simple boîte et une flèche de mouvement. Ajoutez les annotations : PL (Plan Large), Flèche de Pan (Mouvement Caméra), et un numéro de plan (Plan 1).
3. Le Chrono-Observation	Isoler les moments clés d'une action.	Observez une personne faire une action simple (boire, ouvrir un sac, se lever). Identifiez et dessinez les 3 étapes les plus importantes de cette action en 5 minutes.
4. Le Bruit et l'Image	Associer le son à l'action.	Dessinez une vignette représentant l'action : <i>Un marteau frappe une cloche</i> . Sous l'image, écrivez la légende sonore adéquate (ex: <i>CLANG ! Fort et sec</i>).

2. Les Techniques de Composition et Cadrage

Exercice	Objectif	Contrainte & Durée
1. La Variation d'Échelle	Maîtriser le passage du contexte au détail.	Choisissez un objet personnel (clé, bouteille). Dessinez-le en PL , puis en PM , puis en GP sur une seule ligne. 5 minutes.
2. La Règle des Tiers Express	Composer dynamiquement une scène.	Dessinez une grille de Règle des Tiers sur une vignette. Placez l'horizon sur l'une des lignes horizontales et un point d'intérêt (un phare, une personne) sur un point d'intersection. 3 minutes .
3. L'Angle Émotionnel	Utiliser l'angle pour exprimer la puissance/faiblesse.	Vignette A (Plongée) : Dessinez un enfant regardant un jouet. Vignette B (Contre-Plongée) : Dessinez un adulte regardant un gratte-ciel. 5 minutes.
4. La Séquence de l'Arrivée (Principal)	Appliquer l'alternance des plans (Large à Proche).	5 vignettes racontant une arrivée. Doit inclure un PL (pour situer) et un GP (pour un détail émotionnel). 10 minutes.

3. Personnages et Expressivité

Exercice	Objectif	Contrainte & Durée
1. Le Geste Rapide	Capturer l'attitude avec la ligne d'action.	Dessinez trois bonshommes simplifiés en 2 minutes : 1. La peur (recroquevillé), 2. La confiance (droit), 3. La colère (poings serrés).
2. Test de l'Axe des 180°	Comprendre et ne pas "sauter l'axe".	Dessinez deux points A et B sur une page. Dessinez 3 vignettes qui montrent A et B en dialogue, en vous assurant que A regarde toujours B et vice-versa (rester du même côté de l'axe imaginaire). 7 minutes.
3. Raccord sur le Mouvement	Assurer la fluidité de l'action.	Vignette 1 (PM) : Un personnage attrape une tasse. Vignette 2 (GP) : La main (de V1) porte la tasse aux lèvres. Les deux plans doivent s'enchaîner sans heurt. 5 minutes.
4. L'Échange de Gare (Principal)	Storyboarder un dialogue cohérent.	6 vignettes utilisant le Champ/Contre-Champ . Doit inclure le respect de l'Axe de 180°. 15 minutes.

4. Lumière, Ambiance et Finalisation

Exercice	Objectif	Contrainte & Durée
1. L'Ambiance Noir et Blanc	Utiliser la valeur pour la lumière.	Dessinez une même pièce en deux vignettes : une scène de jour (ombres légères) et la même scène de nuit (beaucoup d'aplat noir, lumières blanches réservées). 7 minutes.
2. Le Rythme du Voyage	Gérer le temps avec la taille des vignettes.	Sur une double page de carnet, organisez 5 vignettes d'un voyage. 1 vignette doit être très grande (moment clé) et 4 doivent être très petites (actions rapides, montage). 8 minutes.
3. Le Mini-Carnet Annoté	Intégrer les éléments personnels.	Dessinez une séquence de 3 vignettes. Ajoutez-y un faux ticket collé, une flèche avec la mention " <i>Lentement</i> ", et une légende personnelle (" <i>J'avais froid</i> "). 5 minutes.
4. Projet Final : Le Story-Carnet	Synthèse de toutes les techniques.	8 à 10 vignettes racontant une micro-histoire (voir le détail du cours). Cadrages, continuité, et ambiance de lumière obligatoires. 30 minutes (ou plus, si temps d'atelier).