

**Louis de Rancourt**  
**Olivier Saint-Vincent et Raphaël Saint-Vincent**

# **RÉALISER UN STORYBOARD POUR LE CINÉMA**

© Groupe Eyrolles, 2012, ISBN : 978-2-212-13332-5

**EYROLLES**



# Sommaire

Avant-propos : <b>Le storyboard aujourd'hui en France</b> .....	XIV
<b>Chapitre 1 : Qu'est-ce que le storyboard?</b> .....	1
À quoi sert un storyboard? .....	2
Un outil de création .....	6
Un outil de travail .....	6
Un outil de vente, de séduction .....	8
Pourquoi utilise-t-on peu le storyboard? .....	9
Par manque d'habitude .....	10
Par méconnaissance .....	10
« <i>Le storyboard coûte cher</i> » .....	10
« <i>Le storyboard inhibe l'inspiration créatrice</i> » .....	11
Faut-il savoir bien dessiner pour faire un storyboard? .....	11
Réalisateur et storyboardeur : pour une collaboration optimale .....	13
Les qualités et aptitudes nécessaires pour être storyboardeur .....	16
Savoir dessiner .....	16
Connaître le cinéma .....	17
Savoir écouter .....	18
Être humble .....	19
Les pièges du dessin .....	21
Un métier plein de contraintes .....	22
Le storyboard d'animation .....	24
Le storyboard de publicité .....	24
Le statut du storyboardeur .....	25
<b>Chapitre 2 : Langage cinématographique et techniques de dessin</b> .....	27
Le découpage technique .....	27
Les diagrammes .....	30
Techniques cinématographiques illustrées .....	44

La valeur des plans . . . . .	44
Très gros plan (extreme close-up) . . . . .	45
Gros plan (close-up) . . . . .	46
Plan rapproché taille (medium shot) . . . . .	46
Plan américain (american shot) . . . . .	47
Plan moyen (full figure) . . . . .	48
Plan large (long shot) . . . . .	48
Plan d'ensemble (wide shot) . . . . .	49
Plan individuel (simple shot) . . . . .	49
Plan de deux (two shot) . . . . .	50
Plan insert (insert) . . . . .	51
L'angle de prise de vues . . . . .	52
Plan frontal (frontal, straight on) . . . . .	52
Plan de profil (profile shot) . . . . .	53
Plan de trois quarts (3/4 shot) . . . . .	53
Champ/contre-champ avec amorce (over the shoulder shot) . . . . .	54
Champ/contre-champ, vue subjective (P.O.V., point of view) . . . . .	55
La plongée (high angle) . . . . .	56
La contre-plongée (low angle) . . . . .	56
Plan réalisé à l'aide d'un pied au sol (high hat shot) . . . . .	57
Plan aérien (aerial shot, up shot) . . . . .	57
Cadrage oblique ou débullé (canted frame) . . . . .	58
Les mouvements de caméra . . . . .	58
Plan fixe (static shot) . . . . .	59
Travelling avant ou arrière (dolly shot) . . . . .	60
Travelling avant ou arrière excentré . . . . .	61
Zoom avant ou arrière . . . . .	61
Zoom avant ou arrière très rapide (smash zoom) . . . . .	62
Travelling latéral (tracking shot) . . . . .	63
Travelling vertical (boom shot) . . . . .	64
Travelling d'accompagnement (follow shot) . . . . .	65
Travelling en arc de cercle . . . . .	66
Panoramique horizontal (pan.) . . . . .	67
Panoramique vertical (tilt) . . . . .	68
Panoramique très rapide (swish pan.) . . . . .	68
Plan d'accompagnement (followpan.) . . . . .	69
Plan par caméra embarquée (car mount) . . . . .	70
Autres cas de figure et mouvements spéciaux . . . . .	71
Changement de mise au point (change focus) . . . . .	71
Caméra portée (handheld) . . . . .	72
Plan Steadicam (Steadicam shot) . . . . .	73
Plan sur grue (crane shot) . . . . .	74

<i>Transtrav ou travelling compensé (zolly)</i> . . . . .	76
<i>Masque</i> . . . . .	76
<i>Ombre portée</i> . . . . .	77
<i>Volet (wipe)</i> . . . . .	77
En conclusion . . . . .	77
Les vignettes extensibles . . . . .	78
Le dessin . . . . .	79
Visualiser en trois dimensions . . . . .	80
Les personnages . . . . .	83
Les décors . . . . .	87
Les mouvements et les déplacements . . . . .	91
Les outils . . . . .	92
La lumière . . . . .	93
Le cadrage . . . . .	93
La couleur . . . . .	94
En conclusion . . . . .	95
<b>Chapitre 3 : Cas pratique «La salle de classe»</b> . . . . .	97
Préambule . . . . .	97
La salle de classe . . . . .	99
Synopsis ou «pitch» . . . . .	99
Scénario . . . . .	99
Découpage technique . . . . .	100
Développement de l'exercice plan par plan . . . . .	103
Étape n° 1 . . . . .	104
<i>Approche de construction d'une vignette</i> . . . . .	104
<i>Comment cadrer un dessin pour du cinéma</i> . . . . .	111
Étape n° 2 . . . . .	114
Étape n° 3 . . . . .	120
Étape n° 4 . . . . .	127
Étape n° 5 . . . . .	133
Étape n° 6 . . . . .	138
Étape n° 7 . . . . .	142
Étape n° 8 . . . . .	150
Étape n° 9 . . . . .	153
Étape n° 10 . . . . .	164
Étape n° 11 . . . . .	170
Étape n° 12 . . . . .	178
1 : choix du cadre . . . . .	180
2 : scan et retouche . . . . .	181
3 : importation sur la planche storyboard . . . . .	181
4 : importation de tous les éléments . . . . .	182

5 : enregistrement .....	182
Étape n° 13 .....	183
<b>Annexes</b> .....	191
Le storyboard par les storyboardeurs .....	191
La leçon de storyboard .....	191
L'art du storyboard .....	193
Florilège de citations .....	194
Foire aux questions .....	198
Bibliographie non exhaustive .....	205
Les incontournables .....	205
Autres titres .....	205
Sur les techniques du cinéma .....	206
Autres ouvrages et publications .....	207
Filmographie de storyboardeurs .....	210
Filmographie de Louis de Rancourt .....	212
Documents utiles .....	213

## Chapitre 2

# Langage cinématographique et techniques de dessin

### Le découpage technique

On a vu dans l'introduction que le point de départ de tout projet cinématographique était l'écriture d'un scénario, avec ses limites d'un point de vue strictement filmique, ce qui conduit le réalisateur à effectuer un **découpage technique**. Celui-ci va diviser chaque séquence du scénario en plans : courts ou longs, fixes ou avec mouvement de caméra, larges ou resserrés... De la qualité de l'élaboration de chaque plan et de la pertinence de l'enchaînement de ceux-ci dépendront la qualité et la pertinence du film pour 80%.

#### Qu'est-ce qu'un plan ?

Le plan est l'unité de base du cinéma. Pour rappel, le plan démarre quand le réalisateur dit « Action ! » et se termine quand il dit « Coupez ! »

*« J'essaie en général d'obtenir une vision ac hevée de mon film avant le début du tournage. Avec un réalisateur de talent, le montage final est un jeu d'enfant s'il a procédé en construisant chaque scène à l'avance dans son esprit, tout en sachant ce qu'il voulait créer. »*

Alfred Hitchcock, réalisateur

En sémiologie de l'audiovisuel, on parle de division d'un projet selon le filmique et le profilmique :

- le **filmique** évoque tout ce qui concerne le travail de la caméra et du micro ;

- le **profilmique** est relatif à tout ce qui est devant la caméra et le micro : les êtres vivants, les objets et l'environnement (décor).

Dans le découpage technique, on distingue deux départements principaux :

- le **d escriptif technique**, c'est-à-dire le filmique ;
- le **descriptif action**, qui correspond au profilmique.

Les cinq informations essentielles devant figurer dans le découpage technique sont :

- la valeur de plan ;
- l'angle de prise de vues ;
- les mouvements de caméra ;
- la position des personnages ;
- le dialogue et/ou l'action.

**La valeur de plan** (partie descriptif technique) : c'est la relation entre l'image projetée et les objets qu'elle présente. Nous avons tous un champ visuel assez large, sans cette limite de cadre ou d'écran. Faire du cinéma, c'est faire une sélection de notre champ visuel dans une fenêtre rectangulaire au rapport largeur/hauteur prédéfini.

**L'angle de prise de vues** (partie descriptif technique) : c'est la relation entre la position de la caméra et les objets sur lesquels elle se concentre. L'axe focal est-il horizontal, incliné plus ou moins fortement vers le haut ou vers le bas (plongée et contre-plongée) ? La caméra est-elle à hauteur visuelle d'un homme, à ras de terre, ou située très en hauteur ? L'appareil est-il bien d'aplomb ou penché (débullé) ?...

**Les mouvements de caméra** (partie descriptif technique) : cela concerne tout ce qui fait référence à un éventuel déplacement de caméra au cours de la prise de vues, que ce soit un mouvement simple ou complexe, avec des changements de sens du déplacement de la caméra (axes X, Y et Z). On inclura dans cette rubrique les variations de longueur focale d'un objectif (les zooms).

**La position des personnages** (partie descriptif action) consiste à détailler le ou les personnages – ou animaux, véhicules... – qui sont dans le champ, et leurs attitudes (debout, assis, accroupi, couché...). Mais aussi comment ils se situent les uns par rapport aux autres et à l'intérieur du décor, s'ils sont statiques ou s'ils se déplacent, quelles sont les entrées et sorties de champ, ainsi que toute autre information nécessaire à la prévisualisation d'un plan.

**Le dialogue et/ou l'action** (partie descriptif action) : c'est la description minutieuse de ce qui se passe dans le plan (actions, mouvements ou déplacements de personnages). On pourra reprendre des extraits du scénario, en y ajoutant des précisions utiles au plan concerné, par exemple qui dit quoi et à quel moment (dialogues ON ou OFF). S'il y a d'autres élé-

ments sonores (musique, bruits), on l'indiquera également. Pareillement, les changements de lumière – naturelle ou artificielle –, ou autres éléments (pluie, vent, brume, éclairs, etc.) doivent être signalés.

### En résumé

#### Informations devant figurer dans le découpage technique

1. La valeur de plan
2. L'angle de prise de vues
3. Les mouvements de caméra
4. La position des personnages
5. Le dialogue et l'action

Tous ces éléments vont constituer la « bible » du storyboard et du tournage – sans oublier le montage –, le guide absolu du storyboarder (sans parler du reste de l'équipe).

On ne fait pas de storyboard sans découpage technique, puisque ce document va déterminer précisément chacun des plans, l'un après l'autre, selon les souhaits et la volonté du réalisateur, plans qu'il va falloir prévisualiser sous forme de vignettes dessinées et cadrées.

C'est également ce découpage technique qui va fixer les séquences à storyboarder en priorité. Il est en effet rarissime que l'intégralité d'un projet soit storyboardé (on n'est pas aux États-Unis!). Aussi le découpage technique établira-t-il les « incontournables », selon le temps imparti, la complexité des séquences sélectionnées, et le budget mis à disposition pour le département storyboard. Il est ainsi quasiment indispensable pour les scènes d'effets spéciaux et les cascades, pour lesquelles une préparation minutieuse est obligatoire.

Lors du choix des séquences à storyboarder, on sélectionnera notamment :

- les prises de vues comportant des effets spéciaux (appelés FX) ;
- les scènes de cascades ou comportant des effets pyrotechniques ;
- les scènes comportant des foules (péplums, batailles, films catastrophe, etc.) ;
- les scènes avec des animaux – le storyboard sera indispensable pour le dresseur ;
- tout plan comportant des mouvements de caméra complexes ;
- les séquences dites « de montage » (rassemblant des plans issus d'autres séquences et montées selon un rythme établi pour exprimer une intention narrative définie, par exemple lorsqu'un plan insert raccorde deux plans, ou bien pour les *flash-backs* qui alternent des plans de l'action en cours avec des scènes du passé) ;
- les séquences d'ouverture et de clôture.



On storyboardera également, d'une manière générale, tout type de séquences ne présentant pas *a priori* de difficultés techniques particulières, mais évoquant un moment fort du film, notamment lorsque le storyboard servira d'argument de vente, de décision à l'attention d'une société de production ou d'un partenaire financier.

*« Il arrive très rarement de storyboarder un film au complet, car toutes les scènes ne nécessitent pas de découpage dessiné. J'ai dernièrement travaillé sur le projet Astérix chez les Bretons pour lequel beaucoup de séquences comportaient des effets spéciaux. Le storyboard a alors été très complet. »*

Maxime Rebière, storyboardeur

C'est bien entendu au réalisateur que revient la décision de faire storyboarder l'intégralité du projet, ou seulement quelques séquences ou plans à problème... ou rien du tout, en accord avec la société de production qui finance l'entreprise.

Aussi le storyboardeur devra-t-il parfaitement comprendre le découpage technique. Si ce dernier n'est pas suffisamment clair pour vous, n'hésitez jamais, lors d'une séance de briefing avec votre réalisateur, à poser toutes les questions nécessaires qui vous viendront à l'esprit, quitte à faire à côté de lui des petits gribouillis – des « zéro plus zéro égale la tête à Toto » – que vous reprendrez et améliorerez chez vous.

Dans le même ordre d'idée, nous l'avons déjà dit, vous devez connaître le vocabulaire technique employé au cinéma. Il est primordial que le réalisateur et son storyboardeur soient sur la même longueur d'onde, à commencer par comprendre et utiliser le même langage. Après avoir bien étudié le découpage technique – sans oublier de poser toutes les questions qui vous semblent nécessaires –, il est de bon aloi de définir aussi précisément que possible où se situent les acteurs dans l'environnement du plan à tourner, ainsi que la place de la caméra. À cet effet, nous allons donc aborder une phase essentielle si l'on veut obtenir le meilleur résultat, qui est la phase du diagramme en plan ou en élévation.

### Les diagrammes

Quelles que soient sa facture et la complexité du découpage ou des scènes à tourner, un storyboard doit pouvoir être compris par tous ses utilisateurs, sans aucune ambiguïté, ne laissant aucune place au doute ou à la perplexité. Le ou les dessins posséderont toutes les informations et indications nécessaires à une réalisation optimale, dans les meilleures conditions de tournage, sans s'égarer dans des détails superflus, ni jamais empiéter sur le territoire des autres intervenants.

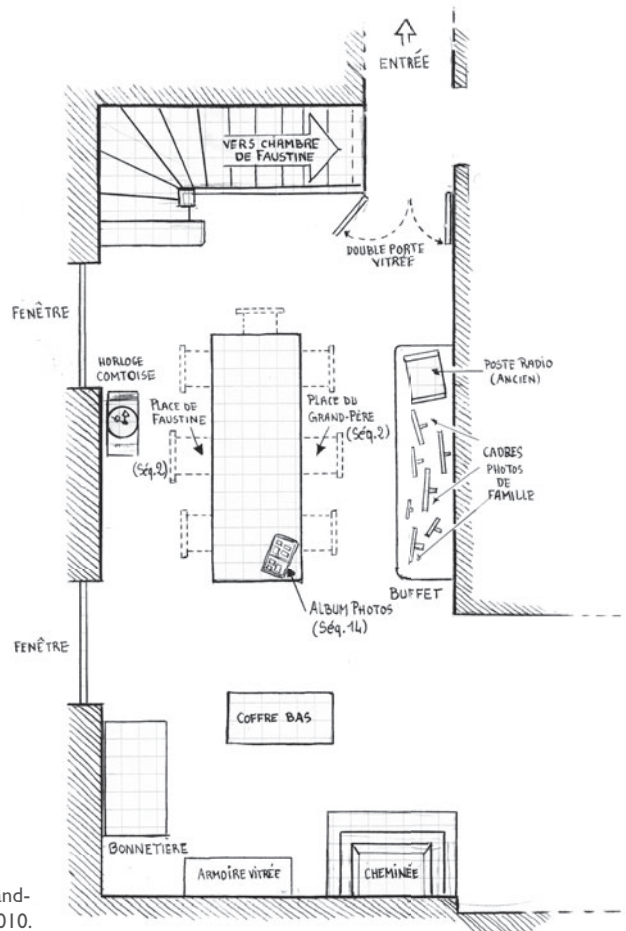
Dans votre carrière de storyboardeur, vous allez devoir prévisualiser tous les cas de figure : un ou plusieurs personnages dans un décor déterminé – intérieur ou extérieur. Certains seront statiques, d'autres vont se déplacer, avec des entrées ou sorties de champ, des véhicules, des animaux... Vous allez avoir des plans fixes et des mouvements ou déplacements

de caméra : en avant, en arrière, vers le haut ou vers le bas, à gauche ou à droite, en biais, selon un trajet rectiligne, en courbe, ou encore avec des variations de directions extrêmement complexes. La hauteur de la caméra par rapport au sol variera, ainsi que son inclinaison (plongée, contre-plongée, cadre débullé...). La liste est loin d'être exhaustive et les possibilités n'ont de limite que l'imagination et la créativité du metteur en scène.

Aussi, la meilleure façon d'exécuter une vignette de storyboard qui soit « juste », pragmatique et opérationnelle, consiste à déterminer en premier lieu où se trouvent le ou les sujets dans un environnement donné, et où placer sa caméra pour obtenir l'image désirée par le réalisateur. Pour cela, on va établir un **plan au sol** (ou *floor plan*) représentant la configuration du lieu où se déroule la séquence.

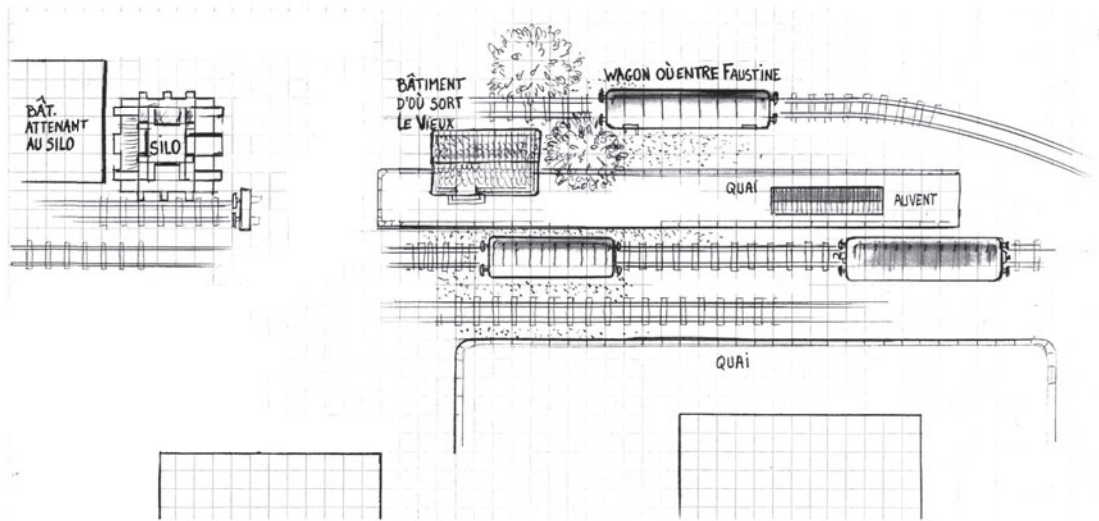
Deux cas de figure se présentent alors.

- Soit le repérage a été fait, validé, le lieu est connu, le décor existe, auquel cas il vous suffit de le reproduire en plan, à l'échelle, quitte à indiquer les mensurations, comme pour un plan d'architecte. C'est le cas de l'image ci-contre.
- Soit ce décor est encore « virtuel » ; le réalisateur souhaite tel type de lieu – avec ou sans références –, et vous allez ensemble établir un plan au sol aussi proche que possible de ce que sera le lieu dans la réalité au moment du tournage.

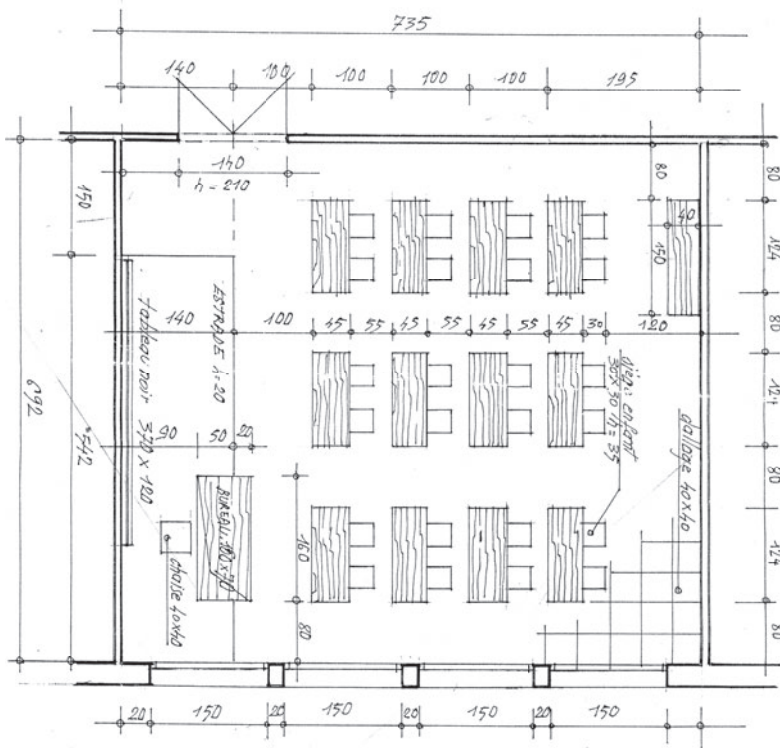


*Le Passage*, de Fabien Montagner. Maison du grand-père. Plan au sol. © Louis de Rancourt, 2010.

# Réaliser un storyboard pour le cinéma



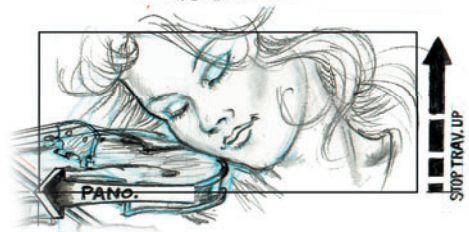
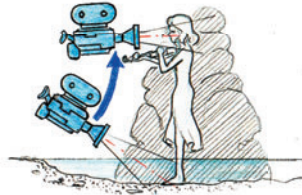
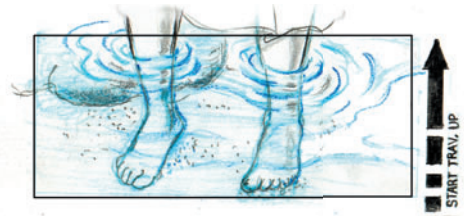
Le Passage, de Fabien Montagner. Gare désaffectée. Plan au sol. © Louis de Rancourt, 2010.



Salle de classe, avec dimensions. Plan au sol. © Renaud Archambault de Beaune, 2004.

### Panoramique vertical (*tilt.*)

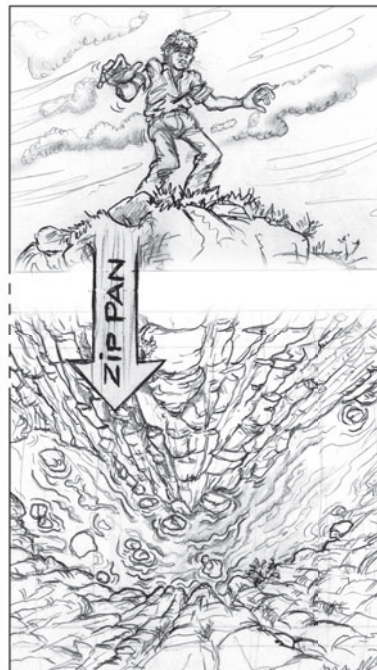
La caméra pivote vers le haut, ou inversement – axe des Y –, depuis sa base qui reste fixe. Différent du travelling vertical : la perspective, ainsi que la distance caméra-sujet vont s'en trouver modifiées.



Myrtille et Zakaryia, de Jérémie Prigent, storyboard de Louis de Rancourt, 2011.

### Panoramique très rapide (*swish pan.*)

Mêmes remarques que pour le *smash zoom* : le mouvement, d'habitude assez lent, se fait très rapidement, brouillant la scène entre le point de départ et celui d'arrivée. On dit aussi *zip. pan.* en animation.



S.O.S. Croco ! storyboard de Louis de Rancourt, 1997.

## Étape n° 1

### Plan 008-plan 007

#### Descriptif action

Silence des enfants. Antoine au fond de la classe lève le doigt. DIAL. 5.  
(Option : l'inspecteur, ainsi que quelques élèves se tournent vers Antoine.)

#### Descriptif technique

Plan semblable au début du plan 6 en termes de valeur de cadre, mais avec un angle de vue différent.

#### Notions abordées

Positionnement de la caméra : plan au sol + pictogramme de caméra sur calque = le diagramme en plan • premier exemple de mauvais placement • explication – rectification : placement correct • croquis rapide • court exposé de perspective ; choix de hauteur de caméra • construction basique de personnages de trois quarts face : dessin neutre, dépouillé de toute anecdote • différences entre enfant(s) et adulte(s) • premier dessin (sans fléchage) • autre sens • deuxième dessin (avec fléchage) : deux poses en un seul dessin • indication de lumière ; sa source, différents graphismes basiques • méthodologie de cadrage : plusieurs options à partir d'un seul et même dessin...

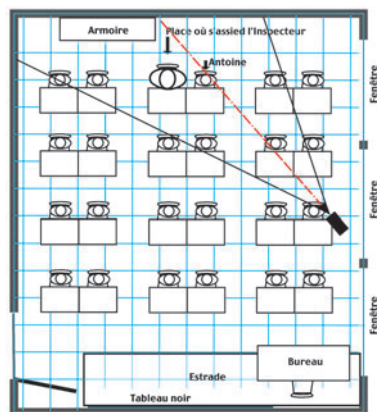
### Approche de construction d'une vignette

C'est un plan simple, sans mouvement de caméra, ni déplacements de personnages : juste un enfant qui lève le doigt. Comme on l'a vu depuis le début, la première des choses à faire est d'établir un plan au sol (voir en fin d'ouvrage, p. 215).

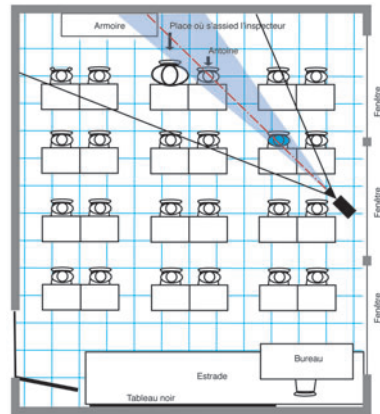
Ensuite, à l'aide d'un pictogramme de caméra dessiné sur calque – ou bien un triangle découpé dans une feuille de papier – et en ayant bien à l'esprit, non seulement l'énoncé du découpage technique, mais aussi le plan qui précède ainsi que celui qui suit, on va promener cette caméra sur le plan au sol et chercher le positionnement optimal.

Nous commençons par une première position, comme sur l'exemple ci-contre.

À moins de mettre la caméra très en hauteur, ce qui n'est pas forcément judicieux, si on regarde attentivement ce positionnement de caméra dans la classe, on s'aperçoit que l'élève du premier plan occulte Antoine et le masque. J'ai matérialisé la partie cachée par l'élève par



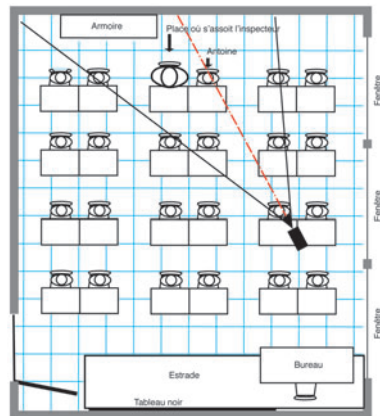
Premier placement de caméra.  
© Louis de Rancourt.



L'élève du premier rang masque une partie de la scène (zone bleue sur le diagramme en plan). © Louis de Rancourt.

une zone bleue, sur le diagramme ci-dessus. Tout au plus verra-t-on le doigt d'Antoine surgir de derrière la tête de l'enfant qui se trouve au premier plan, comme sur le dessin ci-dessus. Ce n'est peut-être pas très heureux, non ?

On va donc décaler légèrement la caméra de manière à avoir une sorte de couloir passant de part et d'autre de l'élève du premier plan et de l'élève assis juste devant Antoine. On va ensuite ajuster ce positionnement de caméra pour voir également l'inspecteur sans que celui-ci, en dépit de sa taille d'adulte, soit trop occulté par le ou les enfants devant lui ; cet ajustement nous donnera le diagramme ci-contre.



Placement de caméra rectifié.

© Louis de Rancourt.

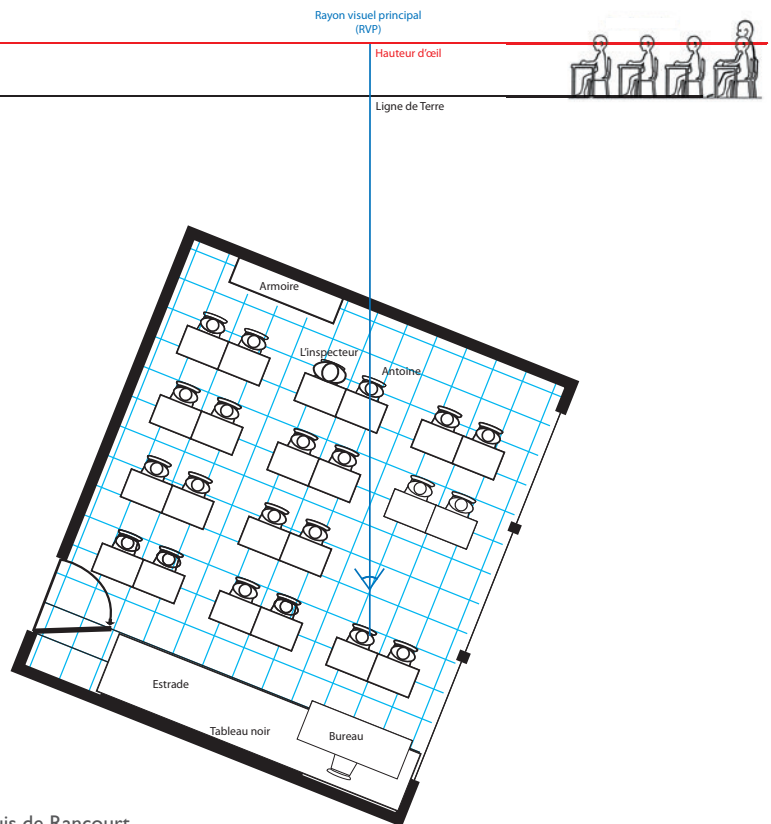
Vous voyez tout l'intérêt d'élaborer au préalable ce diagramme en plan, plutôt que de foncer tête baissée dans le dessin d'une vignette, quelle que soit sa complexité. Non seulement ce travail préliminaire va nous permettre de bâtir notre point de vue exactement comme on l'a choisi, mais en plus avec la satisfaction d'avoir maîtrisé celui-ci en toute connaissance de cause.

Sans entrer dans un cours de perspective élaboré (voir pour cela *Le Dessin de perspective par l'exemple*, par John Montague, éditions Eyrolles, 2011), rappelons quelques principes.

- Quand on regarde un objet, de nos yeux partent les rayons visuels qui s'écartent en formant un cône ; c'est ce que l'on appelle le **cône visuel**.

- Le **tableau** (la feuille de papier sur laquelle nous dessinons) est un plan réel, toujours perpendiculaire au regard, donc vu de face.
- La **ligne de terre (T)** est une ligne horizontale placée en principe au bas du dessin. Elle est l'intersection entre le tableau et le plan au sol.
- La **ligne d'horizon (H)**. Appelée aussi «niveau des yeux» en perspective, elle est toujours située à hauteur de l'œil de l'observateur. On pourra faire varier cette hauteur en fonction du point de vue souhaité par le dessinateur. Si l'objet est situé sous la ligne d'horizon, l'observateur en verra le dessus. Inversement, si l'objet est situé au-dessus de cette ligne, l'observateur en verra le dessous.
- Le **rayon visuel principal (R VP)** est l'axe du cône, perpendiculaire au tableau. Ce rayon visuel est vu par le spectateur en un point P, appelé point de fuite principal, qui se situe sur la ligne d'horizon et sur la verticale principale.

L'opération précédente consistant à établir un diagramme en plan va grandement nous faciliter la construction d'une vignette cohérente.



Perspective, première épure. © Louis de Rancourt.

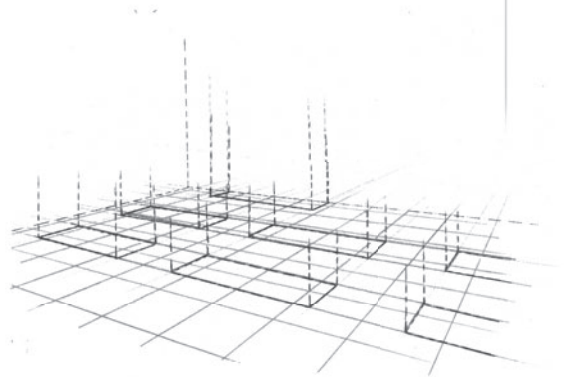
Maintenant que nous avons déterminé un emplacement de caméra satisfaisant, nous allons reproduire en perspective le «carrelage» de notre plan au sol, dans le même axe que celui du point de vue choisi. Sur une portion de ce quadrillage en perspective, on va délimiter la ligne au sol des deux murs visibles, ainsi que l'occupation au sol des tables et de l'armoire du fond. On effectuera cette opération en se référant aux repères de notre plan au sol original. À partir des angles (coin du mur, tables, armoire), on va ensuite élever des verticales.

À une hauteur donnée, en allant chercher les points de fuite, on va alors tracer le dessus des tables : largeur et profondeur.

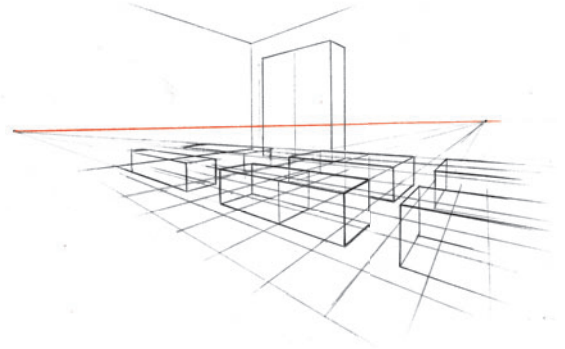
Derrière chacune d'elles, on va déterminer l'axe vertical de chacun des personnages par rapport à la table, en ne tenant pas compte de leur position assise, mais en faisant comme si l'on plantait des piquets ou l'on posait des quilles. Sur cet axe vertical, on va déterminer la hauteur des épaules, ce qui va nous donner ces espèces de «porte-manteaux» (en rouge, ci-contre), et matérialiser la tête par une simple sphère.

Essayons à présent de faire un dessin suffisamment convaincant, en tâchant d'aller à l'essentiel de ce qu'il faut dire et de ne pas se perdre dans des détails insignifiants.

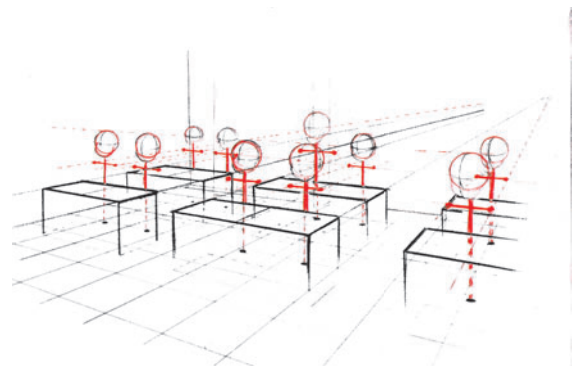
En effet, à ce stade du projet cinématographique, le casting n'est pas encore fait. Même si on sait très bien que, dans une classe, il y a des garçons et des filles, des grands et des petits, des gros et des maigres, des gens de couleur, des vêtements différents, etc., il est inutile d'en tenir compte à cette étape.



Perspective, deuxième épure. © Louis de Rancourt.



Perspective, troisième épure. © Louis de Rancourt.



Perspective, quatrième épure. © Louis de Rancourt.



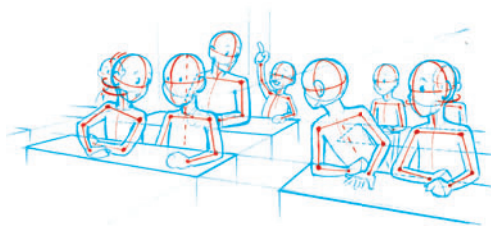
On va donc dessiner des enfants semblables, de même rapport de taille, sans aucun artifice (*a fortiori* à ce stade du dessin!). De même, on fera attention à la taille de l'inspecteur, afin qu'il ait bien la taille d'un adulte par rapport à des enfants de 10-12 ans. Là aussi, il convient de se référer à ce que l'on connaît, à ce que l'on a pu observer.

- À quel niveau les épaules d'un adulte moyen assis se situent-elles par rapport à un enfant assis sur le même plan ?
- De combien sa tête dépasse-t-elle celle d'un enfant ?
- Quelles sont les proportions de la largeur d'épaules, du volume de la tête de l'un par rapport à celle de l'autre, etc. ?

Si ce point de vue nous satisfait, on va pouvoir à présent donner un peu de vie à ce dessin et, à partir de notre structure de base, ajouter des indications d'acting ou d'attitudes.

Pour l'instant, nous représenterons les personnages en termes de construction ou de structure, sans les indications de mouvements (acting : doigt levé, têtes qui se tournent). On s'occupera du cadrage à la fin.

Pour donner un peu de vie et d'animation à ce plan, je ne me suis pas contenté de représenter Antoine avec un doigt levé. Si on a bien lu l'histoire, Antoine est le cancre de service, celui qui ne répond jamais. Aussi, ses camarades – tout du moins un, voire deux ou trois –, étonnés, vont se retourner vers lui. De même, l'inspecteur va regarder son jeune voisin.



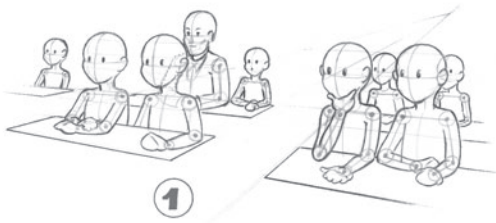
Dessin du plan 008 à fond perdu, sans fléchage, pose Stop. © Louis de Rancourt.

**Attention :** si on dessinait la vignette telle qu'elle apparaît ci-dessus, cela aurait une autre signification que celle que l'on souhaite lui donner... En effet, montrer le plan ainsi, sans fléchage, équivaut à signifier que, au moment où le réalisateur va dire : « Moteur... Action ! », l'enfant a déjà le doigt en l'air. Et ses petits camarades ont déjà la tête tournée dans sa direction. Est-ce bien ce que l'on voulait dire ?

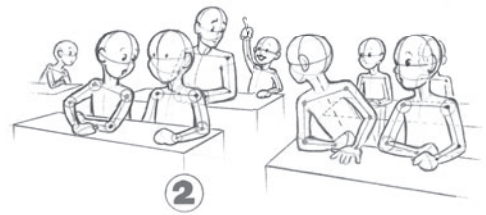
N'oublions jamais que le storyboard, c'est du dessin au service du cinéma. On va donc matérialiser ces mouvements par un fléchage simple (doigt qui se lève) ou en volume (voir l'exemple ci-après); au trait vide (l'inspecteur tourne la tête) ou rempli (mouvement de l'élève du troisième rang, juste à droite d'Antoine), ou encore plus simplement, par des « virgules » (les deux enfants sur les bords du dessin).

Voici, décomposé en deux parties, ce que l'on verra à l'écran.

- Pose Start : tous les élèves et l'inspecteur regardent en direction du tableau (OFF).



Dessin du plan 008 à fond perdu, sans fléchage, pose Start.  
© Louis de Rancourt.



Dessin du plan 008 à fond perdu, sans fléchage, pose Stop.  
© Louis de Rancourt.

- Pose Stop : Antoine lève le doigt. Réaction : certains – dont l’inspecteur – tournent la tête dans sa direction.

En utilisant ces quelques indications de fléchage, on induit automatiquement qu’au départ du plan, tous les élèves regardent vers le tableau puis, après le temps de silence notifié dans le découpage technique, Antoine lève le doigt, ce qui entraîne la réaction des autres. On fait donc l’économie d’un dessin !



Dessin du plan 008 avec fléchage.  
© Louis de Rancourt.

Le simple fait de mettre une flèche au bout du bras d’Antoine indique qu’au départ du plan, l’enfant a les deux mains sur la table, puis lève le doigt. De la même façon, tous les autres personnages – inspecteur et enfants – ont les yeux rivés sur la maîtresse (OFF) au départ, et leur réaction est indiquée par un système de fléchage ou de virgules.

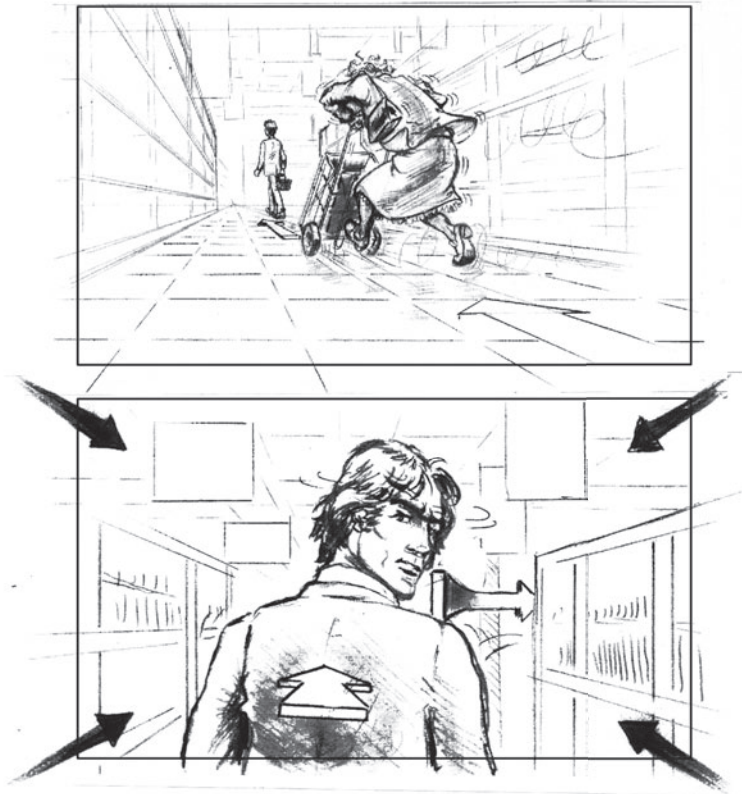
### Rappel

Si le storyboard n’est pas de la bande dessinée, on peut néanmoins récupérer des codes graphiques issus de celle-ci à dessein d’exprimer un mouvement, une expression, ou toute autre indication d’intention.

En faisant ainsi, non seulement on pense cinéma mais, de surcroît, tout en apportant des indications de mise en scène, on fait d’un seul dessin deux poses, voire davantage.

**Plan d'accompagnement (followpan.)**

Trajet d'un personnage (d'un animal ou d'un véhicule), chute d'un objet, balle qui rebondit... : du moment que l'on évite au sujet de sortir du cadre.



*La Vieille qui roulait au super*, de Jean-Stéphane Beetschen et Franck Confino, storyboard de Louis de Rancourt, 2004.