

TECHNIQUES DE STORYBOARDS

Traduction et adaptation Bertrand Perrotin



W e n d y T u m m i n e l l o

EYROLLES

Les caractéristiques fondamentales du plan

Le cinéma, l'animation et les jeux vidéo sont des langages visuels. Pour communiquer efficacement les objectifs d'un projet pour chacun de ces médias, le réalisateur ou le concepteur doit connaître exactement les informations qu'il souhaite transmettre dans chacun des plans d'une séquence. Si ces plans sont minutieusement préparés, le public sera captivé par le projet ; si les plans sont au contraire choisis à l'aveuglette, il ressentira la confusion et le manque de professionnalisme. Le niveau de préparation de ce que l'on montre aux spectateurs peut en effet faire la différence entre un projet réussi et un ratage complet.

Ce chapitre expose la terminologie spécifique du plan, dont le cadrage, les angles de prise de vues et le mouvement. Il explique également l'utilisation de flèches directionnelles pour illustrer les mouvements des acteurs et de la caméra.

Avant de se lancer dans la création d'un storyboard, il faut bien comprendre le découpage d'une histoire en séquences, scènes et plans. Le plan est la plus petite unité d'une production : c'est une vue filmée de manière continue avec une seule perspective. On peut le concevoir de cette façon : à chaque fois que la caméra est mise en route, qu'elle filme quelque chose puis qu'elle est éteinte, on obtient un nouveau plan. Si la position de la caméra est changée pour montrer un autre point de vue, on obtient aussi un nouveau plan. Les scènes, elles, sont des combinaisons de plans situés dans le même lieu. Quant aux scénarios, ils sont constitués de séquences qui sont elles-mêmes l'assemblage de plusieurs scènes.

Citation

« Vous faites un storyboard complet parce que vous voulez pouvoir réfléchir à la manière dont vous allez réaliser votre film avant de vous retrouver sur le plateau. Ça me paraît totalement évident. »
Ethan Coen, réalisateur de *The Big Lebowski*.

Ainsi, une séquence peut débuter dans une église et se poursuivre dans le cimetière adjacent. C'est au réalisateur d'un film, d'une animation ou d'un jeu vidéo qu'appartient de déterminer l'aspect visuel et l'ambiance de chaque séquence, de même que chaque action présentée par les plans. Ce n'est pas une tâche facile quand on sait que le nombre moyen de plans dans un film s'élève à 1 200...

Plusieurs facteurs influencent le réalisateur dans ses choix pour la mise en scène d'un plan. L'un de ces facteurs consiste à trouver le point de vue qui soit à la fois stimulant visuellement et compréhensible par le public. L'ambiance est également un facteur à prendre en compte au moment d'enregistrer l'action dans un plan. En plaçant la caméra en hauteur, on peut donner au public l'impression d'accablement d'un personnage tandis qu'en la plaçant près du sol, on peut donner l'impression inverse. Autre exemple : si une scène présente un petit garçon en pleurs après la disparition de son chien, l'utilisation d'un gros plan peut aider à montrer sa tristesse. Dès la lecture du scénario, vous devez donc commencer à visualiser l'allure qu'aura le cadre.

Une fois que les objectifs d'un projet sont fixés, il vous faudra répondre à trois questions primordiales :

- Quel cadrage utiliser pour le plan ?
- Quels angles de prise de vues exprimeront le mieux l'ambiance du plan ?
- Un mouvement de caméra sera-t-il nécessaire ?

Le cadrage

Le cadrage dépend de la distance entre le sujet et la caméra. Avant de commencer la préparation d'un projet, il faut déterminer précisément les objectifs de ce projet et le média sur lequel il sera diffusé. Par exemple, le style général d'un drame aura tendance à présenter plus de mouvements lents et de gros plans qu'un film d'aventures qui montrera beaucoup de plans larges.

Pour des médias comme la publicité, les jeux vidéo et les films institutionnels, la taille de l'écran est beaucoup plus petite que pour le cinéma, c'est pourquoi on peut opter pour des cadrages plus serrés pour le storyboard. À l'inverse, les grands panoramiques utilisés dans *Gladiator* ou *Le seigneur des Anneaux* sont destinés à être vus en salle, car ils perdent sinon toute leur puissance sur un petit écran.

De nombreux réalisateurs choisissent les plans d'une scène d'après une formule simple. Ils débutent par un plan d'ensemble puis se rapprochent progressivement de l'action de la manière suivante :

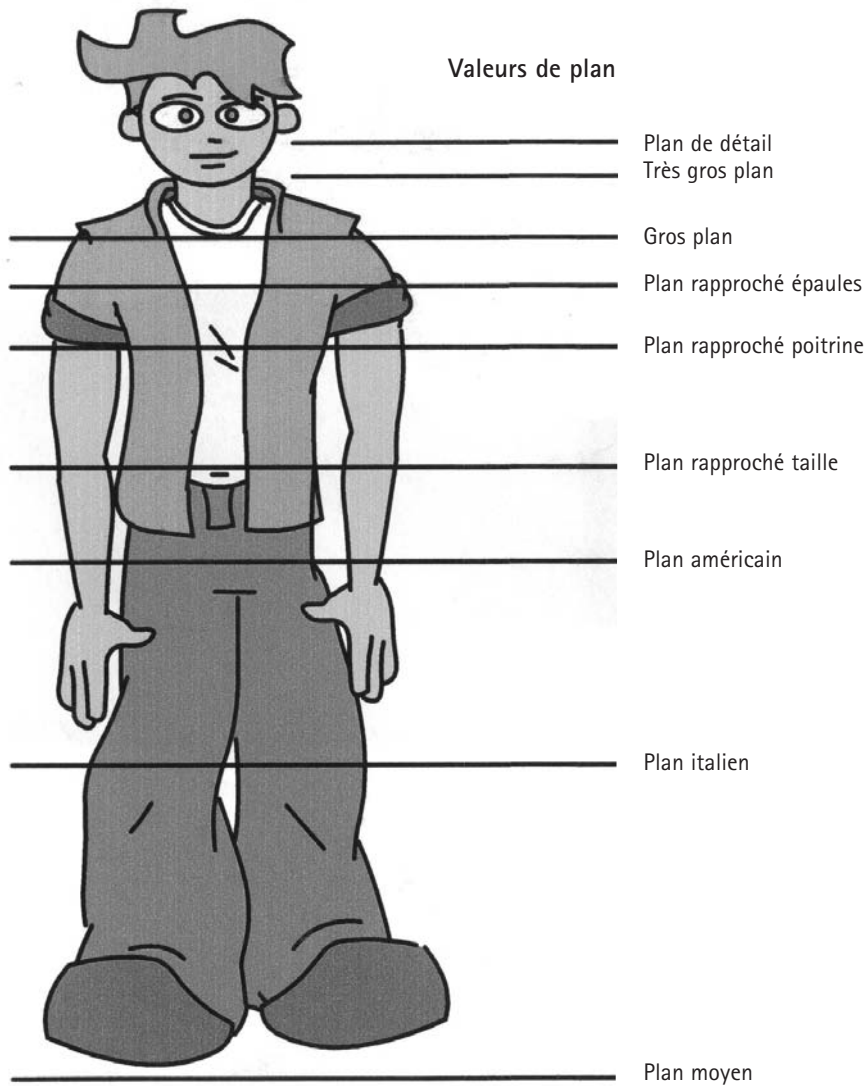
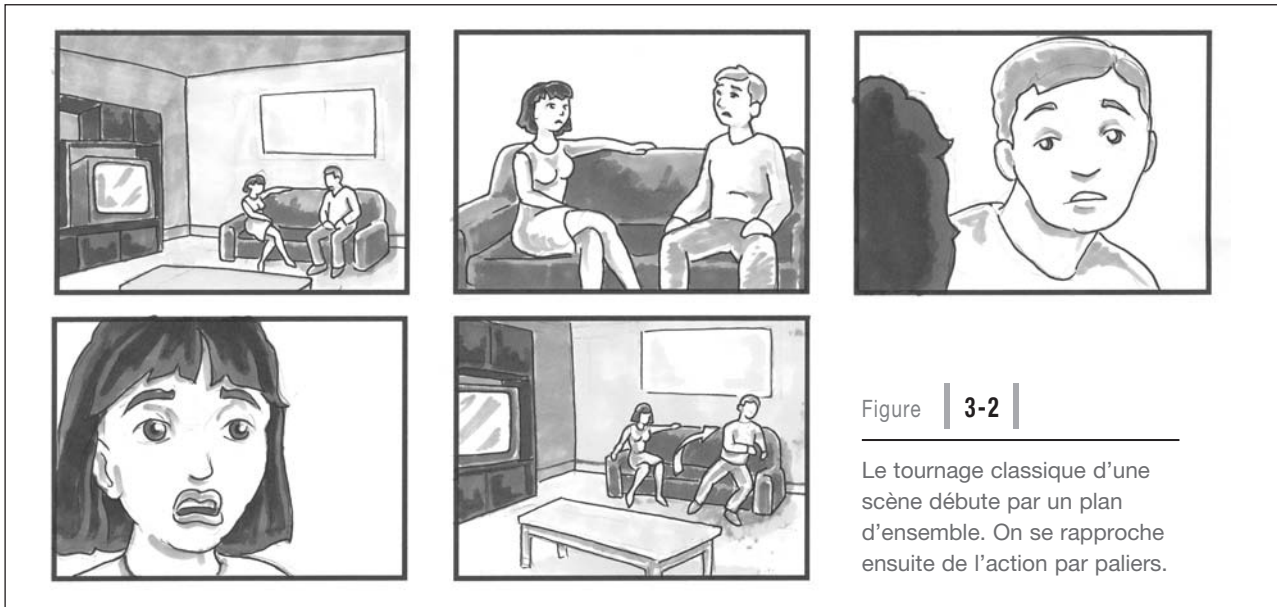


Figure | 3-1 |

Les valeurs de plan sont déterminées par rapport à un individu de taille moyenne.

- plan d'ensemble pour établir la position des personnages dans le décor ;
- plan américain pour montrer l'interaction entre les personnages : plus on se rapproche, plus le spectateur est impliqué dans l'histoire ;
- gros plans pour souligner le caractère des personnages ;
- retour à un plan d'ensemble ou à un plan américain pour redonner des repères géographiques au public.

De nombreux réalisateurs transgressent cette règle rudimentaire par une alternance de cadrages contrastés ou répétitifs, par exemple en utilisant un plan large suivi d'un gros plan puis de plans américains.

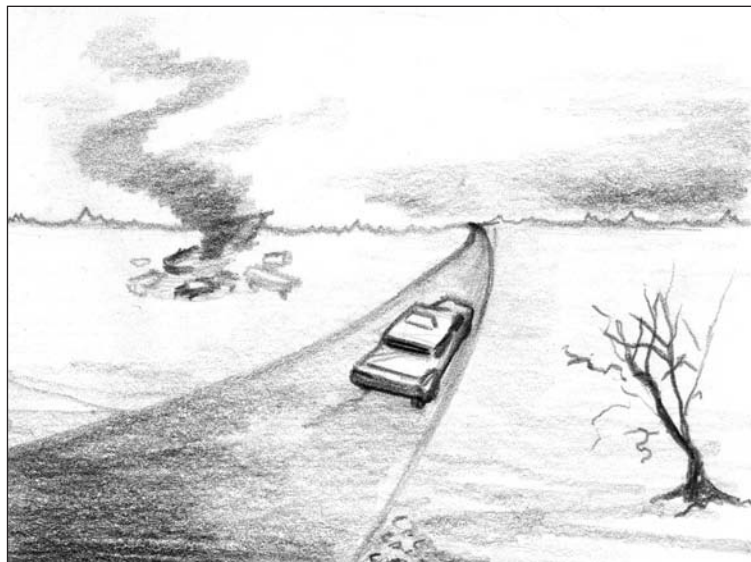


Le plan de grand ensemble

En tant que storyboardeur, vous devez comprendre les spécificités du cadrage et l'influence qu'elles ont sur le ton d'un film. Le plan de grand ensemble établit le contexte des plans qui le suivent en montrant l'ensemble du décor. Il est généralement utilisé pour montrer l'immensité d'un lieu, comme une ville, une banlieue ou une exploitation agricole, et se situe couramment au début d'un film ou d'une séquence. Visionnez des westerns, vous verrez qu'ils débutent très souvent par un plan de grand ensemble du paysage.

Figure 3-3

Plan de grand ensemble.



Le plan d'ensemble

Également appelé « plan large », le plan d'ensemble présente le lieu (où sommes-nous ?), le sujet (qui est présent ?) et l'action (que se passe-t-il ?). C'est un des plans les plus importants dans la mesure où il expose les éléments qui composent une scène. Les plans d'ensemble définissent l'ambiance d'une scène et établissent la position des personnages dans leur environnement.



Figure | 3-4 |

Plan d'ensemble.

Le plan moyen

Le plan moyen permet d'exposer le langage corporel et les attitudes d'un personnage. Il cadre celui-ci sur toute sa hauteur, la tête étant proche du haut du cadre et les pieds du bas (veillez bien à ne pas couper la tête ou les pieds quand vous utilisez un tel plan).



Figure | 3-5 |

Plan moyen.

Le plan américain

Le plan américain cadre le personnage au niveau des cuisses, ce qui suffit à donner au public l'impression que tout le sujet est visible. On l'utilise généralement pour les scènes de dialogue entre deux ou trois personnages. Les expressions du visage sont perceptibles et il y a suffisamment d'arrière-plan à l'écran pour obtenir des informations sur le lieu de l'action.

Les plans américains sont très employés à la télévision, car c'est un bon moyen de se rapprocher du sujet sur un écran de petite taille sans pour autant utiliser un gros plan. Au cinéma, ils permettent de mettre le public à une distance « normale » du sujet. Dans un montage classique, le plan américain suit immédiatement le plan d'ensemble.

Figure | 3-6 |

Plan américain.



Le gros plan

Il existe des variations du gros plan, mais en général le gros plan cadre le personnage depuis le haut des épaules jusqu'au haut de la tête. Les gros plans sont très usités en télévision, particulièrement dans les *soaps operas*, pour créer une relation de proximité entre les personnages et le public. L'intimité du gros plan s'attache à la partie la plus expressive d'une personne, son visage. Le gros plan est également utile pour isoler un détail important, par exemple une main gantée tournant un bouton de porte.

Figure | 3-7 |

Gros plan.



Très gros plan et plan de détail

Ces cadrages sont employés pour augmenter la tension, le mystère ou l'émotion en remplissant totalement le cadre avec un sujet. On peut ainsi observer le détail d'un visage ou le détail d'un objet. Les très gros plans sont également pratiques pour exposer une émotion. Prenons par exemple un père de famille qui offre un chiot à son petit garçon : un très gros plan sur le visage ravi du petit garçon permet de ressentir son bonheur.



Figure | 3-8 |

Très gros plan.

Le plan individuel

Le plan individuel est le plan le plus simple, car il ne s'attache qu'à un personnage dans le cadre. Les plans individuels sont souvent des plans américains ou des gros plans.

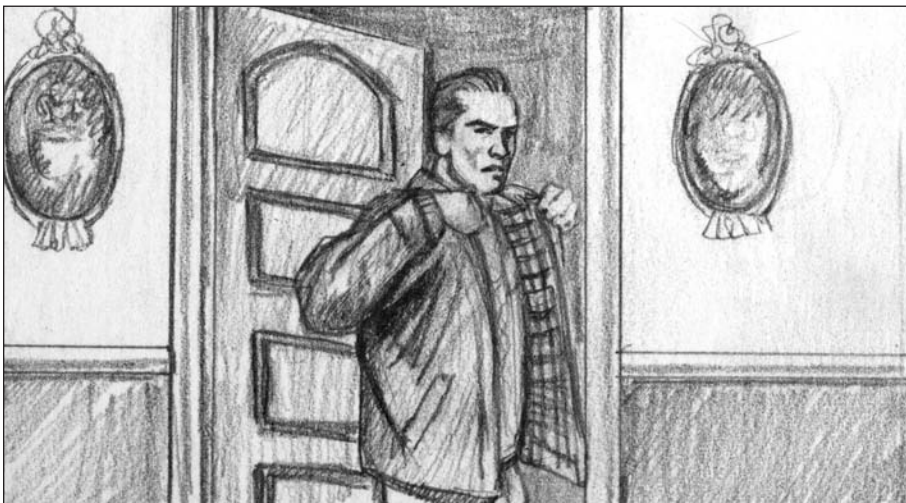


Figure | 3-9 |

Plan individuel.



Figure | 3-10 |

Plan à deux.

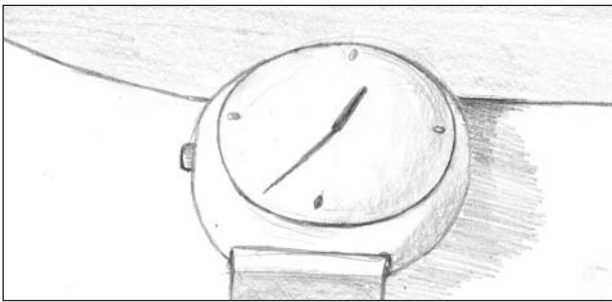


Figure | 3-11 |

Plan d'insert.

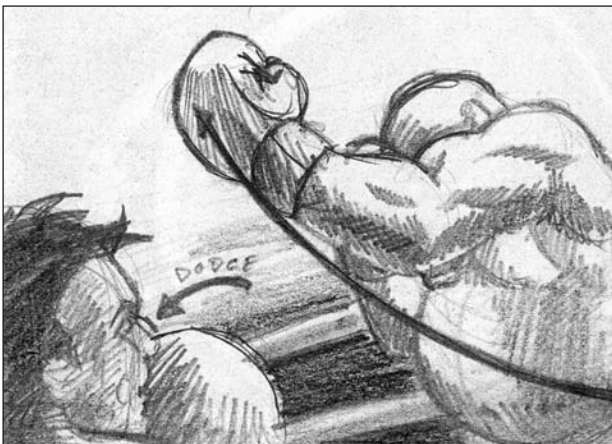


Figure | 3-12 |

L'utilisation d'une contre-plongée accentue la domination d'un boxeur sur l'autre.

Le plan à deux

Comme son nom l'indique, ce plan présente deux personnages dans un même cadre. Il en existe plusieurs variations dans lesquelles les personnages sont placés soit face à face, soit l'un légèrement derrière l'autre – pour créer de la profondeur – ou même l'un tourné vers la caméra tandis que l'autre s'en détourne. Le plan à deux est souvent utilisé pour filmer une conversation.

Le plan d'insert

C'est généralement un très gros plan d'une action ou d'un objet que l'on intercale dans l'action principale d'une scène pour aider à raccorder deux plans. Un des exemples les plus classiques de plan d'insert est le très gros plan d'une montre.

Les angles de prise de vues

Les angles de prise de vues créent la dynamique d'une scène. Ils influencent souvent la réaction du public face à un personnage ou une situation. Prenons comme exemple la confrontation entre les deux boxeurs poids lourd de *Raging Bull*, Ray et Jake. Dans une des scènes, un plan en contre-plongée de Ray qui martèle Jake de coups est suivi par un plan en plongée sur Jake, coincé dans les cordes et le visage en sang. La contre-plongée sur Ray et la plongée sur Jake accentuent la domination du premier et la faiblesse du second.

Les angles de prise de vues permettent aussi de créer de la profondeur dans le cadre. En décidant de cadrer un personnage de trois-quarts, le réalisateur créera une profondeur entre les éléments du premier plan et ceux de l'arrière-plan.

La plongée

Une caméra placée plus haut que le sujet (mais pas directement au-dessus) et inclinée vers le bas généralement donne le sentiment que le personnage est écrasé par le monde qui l'entoure ou par un autre personnage. Les plongées sont aussi utilisées dans un but esthétique ; ainsi, des montagnes russes filmées en plongée forment une ribambelle de lignes courbes à l'écran, – ce qui permet en plus de donner des renseignements sur les personnages et le lieu de l'action.

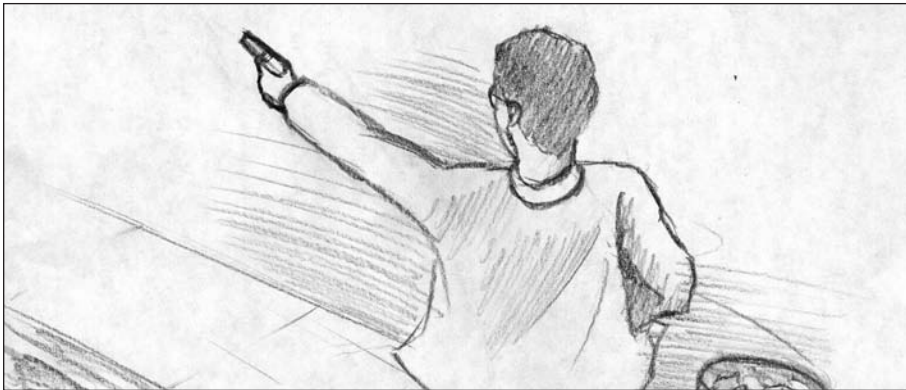


Figure | 3-13 |

Plongée.

La contre-plongée

Une caméra placée plus bas que le sujet et inclinée vers le haut produit des plans généralement grisants pour le public. Une contre-plongée sur un personnage « important » (président, héros...) vise à susciter le respect chez les spectateurs, alors que la même contre-plongée sur un meurtrier le rend menaçant. On utilise en effet souvent une légère contre-plongée pour filmer les personnages qui ont du pouvoir afin de suggérer leur domination. Elle se révèle également très précieuse, pour des raisons pratiques, lorsqu'un des personnages se situe plus haut qu'un autre dans un décor.



Figure | 3-14 |

Contre-plongée.

Le plan frontal

C'est un plan relativement neutre où la caméra est placée à hauteur des yeux du personnage : elle le « regarde » ainsi directement dans les yeux et est utilisée quand le public est censé se comparer d'égal à égal avec lui.

Figure | 3-15 |

Plan frontal.

Citation

« En même temps que vous dessinez, vous réfléchissez à l'aspect de la scène, au mouvement de la caméra... Vous discernez le rythme, les personnages, et c'est ma manière de faire mes devoirs. »

Tony Scott, réalisateur de *Spy Game*, jeu d'espions.

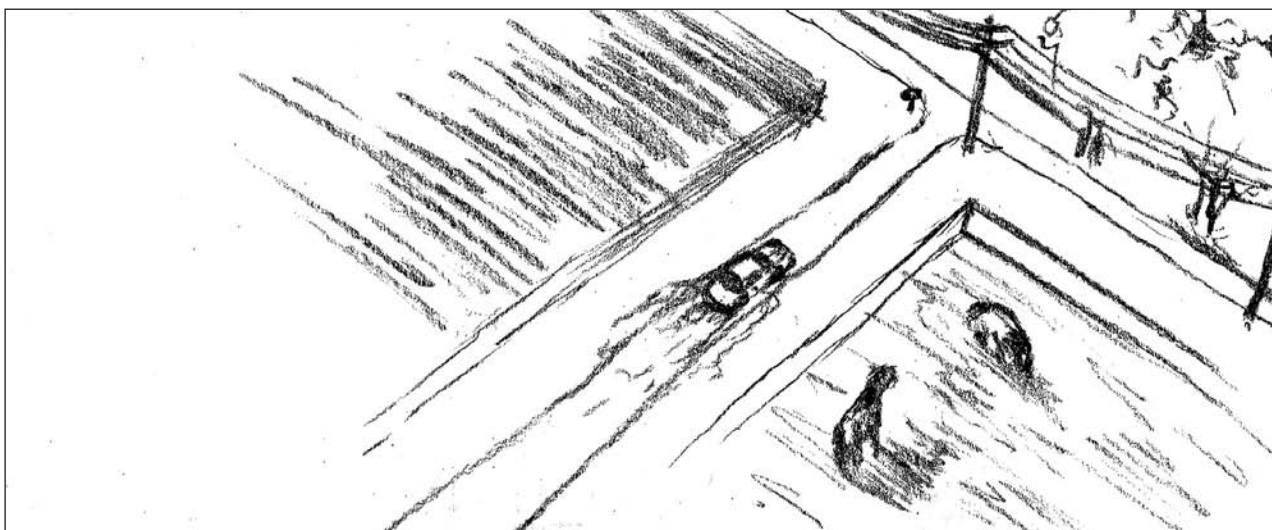


Le plan aérien

Le plan aérien propose une approche un peu différente de la plongée puisqu'il s'agit de filmer l'action par le dessus. Ce type de plan permet notamment au public de voir les bâtiments et les rues d'une ville ou les déplacements des joueurs dans un stade.

Figure | 3-16 |

Plan aérien.



Le plan incliné

Le plan incliné, aussi appelé « dutch angle », présente une image décentrée et inclinée, le sujet se retrouvant en diagonale et décadré. Le public est en général perturbé par ce type de plan qui est souvent utilisé dans des scènes montrant des personnages déséquilibrés, violents, hors de contrôle. On en trouve beaucoup dans les films d'horreur et les scènes de meurtre.

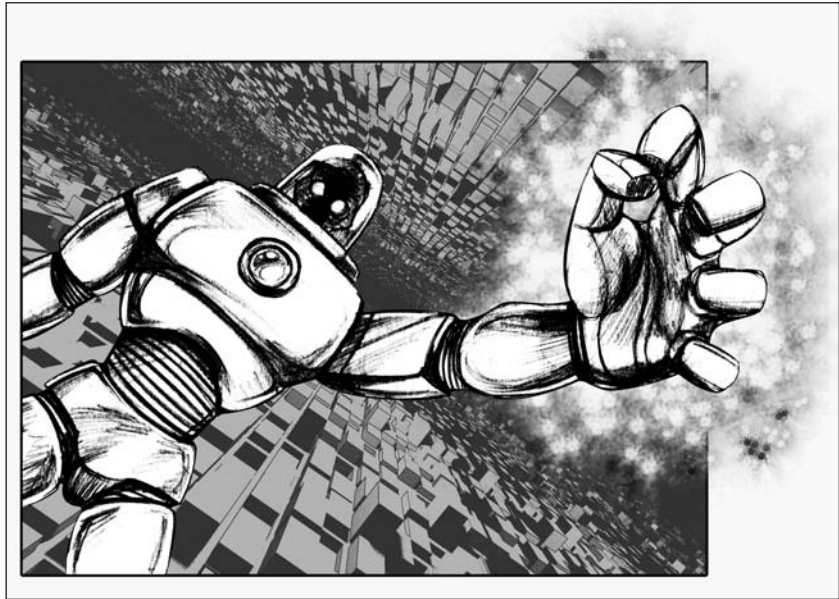


Figure | 3-17 |

Plan incliné.

Le panoramique vertical

Le panoramique vertical est effectué à l'aide d'une caméra fixe que l'on incline suivant l'axe vertical, vers le bas ou vers le haut. Le long d'un immeuble, il augmente par exemple la sensation de hauteur. On utilise souvent ce plan pour découvrir progressivement un personnage, des pieds vers le visage ou vice versa.

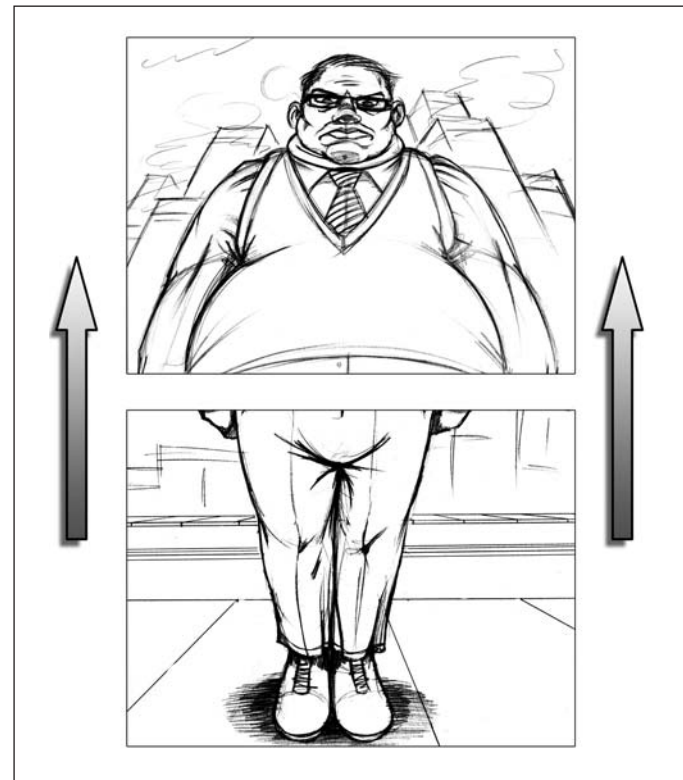


Figure | 3-18 |

Panoramique vertical.

Conseil

Une personne légèrement tournée vers la caméra présente en général plus d'intérêt qu'une personne de profil ou détournée de la caméra.

Le plan de trois-quarts

Aussi appelé « plan à 45 degrés », le plan de trois-quarts permet une composition forte en plaçant la caméra entre le cadrage frontal et le plan de profil. Il est généralement choisi à cause de la profondeur qu'il offre entre le premier plan et l'arrière-plan.



Figure | 3-19 |

Plan de trois-quarts.

Le plan de face

La caméra est positionnée directement en face du sujet, ce qui donne une image relativement plate. Mais utilisé en gros plan, ce cadrage donne un sentiment d'intimité avec le personnage. Le plan de face est pour cela souvent utilisé en caméra subjective afin de connecter le public et un personnage.

Figure | 3-20 |

Plan de face.



Le plan de profil

Pour ce plan, la caméra est positionnée sur le côté d'un objet ou d'un personnage (au niveau de ses yeux).



Figure | 3-21 |

Plan de profil.

Le plan avec amorce

Positionnée au-dessus de l'épaule d'un personnage, la caméra révèle une partie de sa tête et de son épaule au premier plan, tandis que l'on fait le point sur le personnage qui fait face à la caméra à l'arrière-plan. Les plans avec amorce sont souvent utilisés pendant les scènes de dialogue à deux, et montés avec des plans de réaction ou en champ/contrechamp.



Figure | 3-22 |

Plan avec amorce.

Les mouvements de caméra

Le saviez-vous ?

D. W. Griffith fut le pionnier des mouvements de caméra dans son film *Naissance d'une Nation*.

L'image apparaît en fondu, révélant un couple joue contre joue en plan rapproché poitrine. La caméra recule et dévoile le couple en train de danser au milieu d'autres personnes. La caméra effectue alors un déplacement circulaire autour de la piste de danse, créant un mouvement dynamique, partie intégrante du processus de narration. Quand l'action est intense entre les personnages ou les objets, la caméra peut rester statique ou évoluer avec les personnages. En revanche, lorsque l'action est minime dans la scène, le mouvement de la caméra apporte du dynamisme en se déplaçant dans le décor.

Pour représenter un tel mouvement dans l'espace en deux dimensions de la vignette de storyboard, le dessinateur doit savoir utiliser des flèches directionnelles qui indiquent les déplacements de la caméra, des personnages et des objets dans le cadre. Elles peuvent tout autant indiquer le mouvement simple d'un personnage attrapant une canette de soda qu'un travelling complexe installé pour suivre la course d'un fuyard au milieu des bois. L'étude des flèches directionnelles est présentée dans le chapitre 4.

Figure 3-23a

Mouvement de caméra.

Avec l'aimable autorisation
de David Phillips.

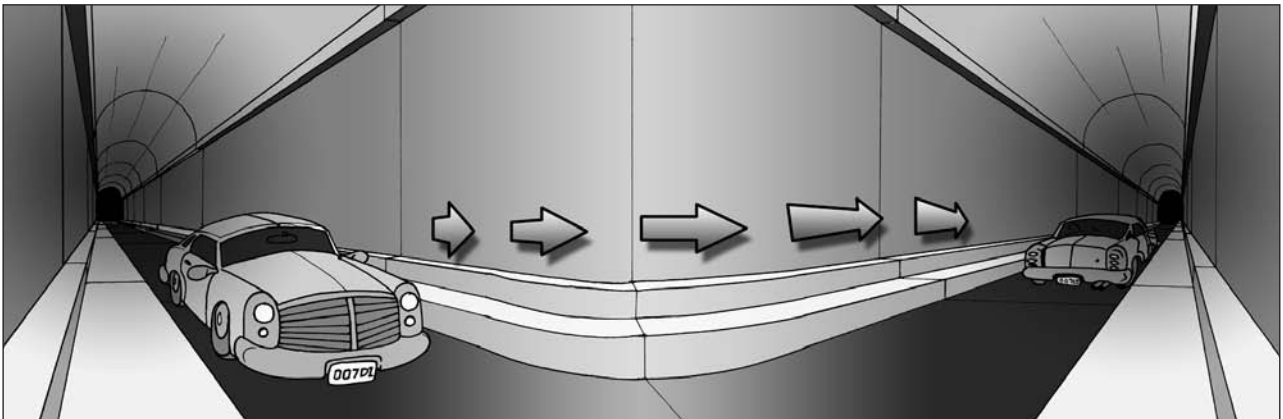
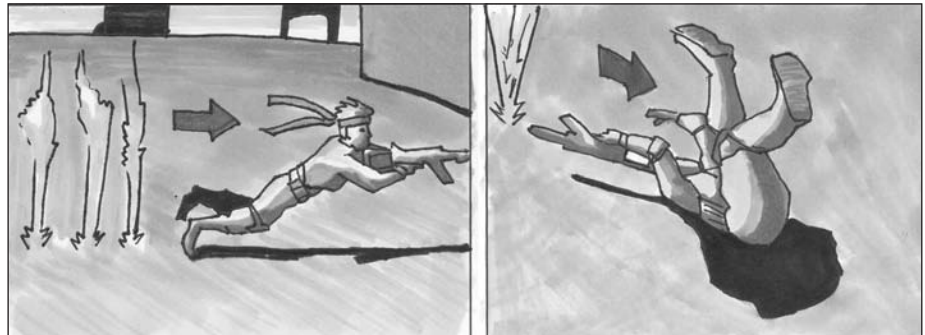


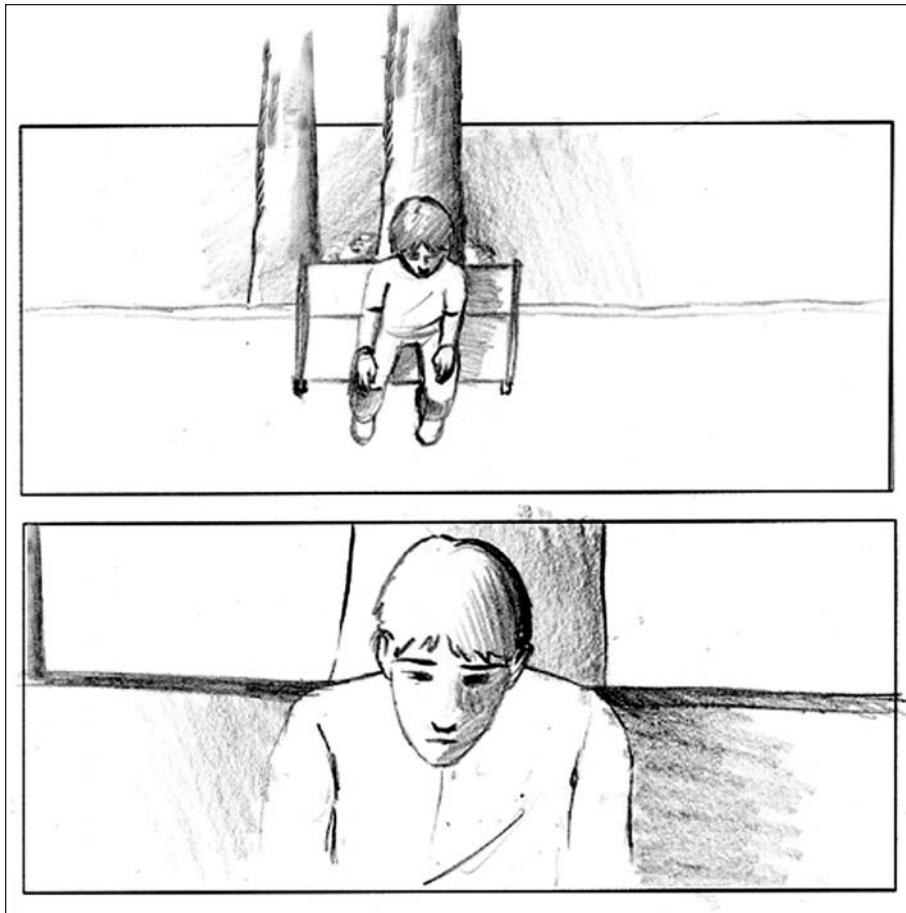
Figure 3-23b

Les flèches directionnelles indiquent le mouvement du soldat.



Le plan sur grue

Placée sur une grue, la caméra peut fondre sur un sujet ou s'en éloigner en parcourant une grande distance et en produisant des angles de prise de vues inhabituels pour l'œil humain. Selon le contexte, l'effet qui en résulte peut être apaisant, excitant ou menaçant.



Figure

3-24

Plan sur grue.

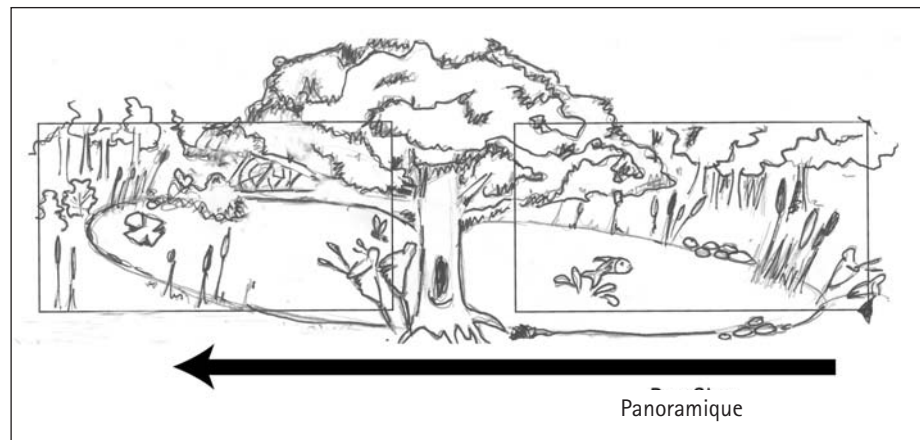
Les plans sur grue sont plus intéressants lorsqu'ils sont réalisés dans un environnement virtuel. Alors qu'une caméra traditionnelle est limitée dans ses déplacements, une caméra virtuelle ne connaît pas de limites. L'un des plus fameux plans effectués avec une telle caméra (et donc avec une grue également virtuelle) est dans *Titanic*. Jack se tient à la proue du bateau, les bras écartés. La caméra recule tout au long du bateau en remontant au-dessus des cheminées. Un plan aussi spectaculaire est bien sûr impossible à obtenir avec une caméra traditionnelle.

Le panoramique

La caméra pivote sur son axe de droite à gauche ou de gauche à droite pour suivre l'action pendant le plan. De nombreux réalisateurs utilisent ce mouvement pour présenter un décor, notamment, lorsqu'il est étendu. Un panoramique effectué à grande vitesse est appelé « panoramique filé » ; il permet le passage d'un lieu ou d'un objet à un autre de manière extrêmement dynamique. Le panoramique filé est très utilisé dans des séries télévisées comme *The Practice*.

Figure | 3-25 |

Panoramique.

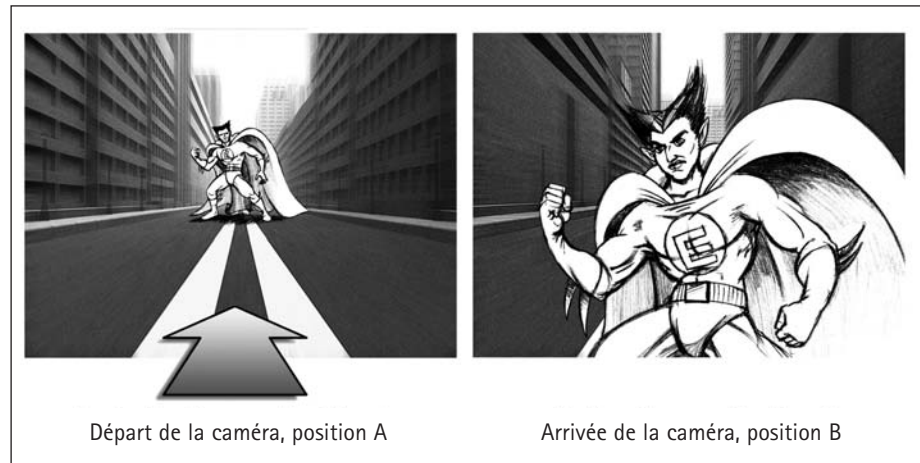


Le travelling dans l'axe

Pour un travelling dans l'axe, la caméra avance vers un sujet (travelling avant) ou s'en éloigne (travelling arrière). On peut utiliser le travelling avant pour situer un personnage dans le décor, puis s'en rapprocher pour étudier les expressions de son visage.

Figure | 3-26 |

Travelling avant.



Le travelling d'accompagnement

Ce mouvement est utilisé pour suivre un personnage ou un objet qui se déplace. On peut ainsi accompagner deux personnes qui se parlent en marchant, ou une voiture qui circule dans les rues d'une ville.

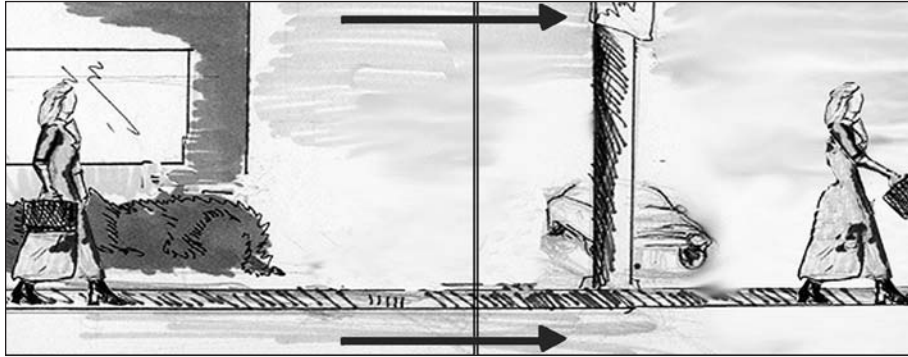


Figure | 3-27 |

Travelling d'accompagnement.

Le zoom

La caméra ne se déplace pas pendant que l'on effectue un zoom avant ou arrière. Avec le zoom avant, on a l'impression de se rapprocher du sujet, avec le zoom arrière, de s'en éloigner. On peut utiliser un zoom avant pour montrer tout d'abord le visage terrifié d'un personnage, puis faire un zoom arrière pour révéler la raison de sa peur.



Figure | 3-28 |

Zoom arrière.

Le plan au Steadicam

Le Steadicam est un harnais porté par le cadreur, équipé d'un bras auquel est arrimée la caméra. En utilisant un Steadicam, le cadreur peut suivre un sujet pratiquement n'importe où avec une grande souplesse. On trouve l'un des plans au Steadicam les plus connus dans *Les Affranchis* de Martin Scorsese : le plan commence sur Henry Hill qui donne un pourboire au voiturier, puis le suit au travers du restaurant jusqu'à sa table où il salue ses amis.

Le travelling compensé

Rendu célèbre par Alfred Hitchcock dans *Sueurs Froides*, le travelling compensé combine un travelling dans l'axe et un zoom. On l'appelle également « Transtrav » ou « Zolly » (contraction de « zoom » et « dolly »). Dans *Les Dents de la Mer*, Steven Spielberg a utilisé un travelling compensé quand le chef Brody voit le petit Alex se faire dévorer par le requin : Brody est assis sur la plage et la caméra fait un travelling avant sur lui en même temps qu'un zoom arrière est exécuté. Spielberg a utilisé cet effet pour montrer la surprise et la confusion qui s'emparent de lui.

Figure

3-29

Travelling compensé.



Le point de vue

Selon le point de vue, on peut obtenir trois types de plans : le plan objectif, le plan subjectif modifié et le plan subjectif.

Le plan objectif

Dans un plan objectif, la caméra est placée dans une position neutre. Grâce à ce type de plan, le public observe la scène de l'extérieur et ne s'identifie à aucun personnage. On

utilise beaucoup les plans objectifs dans les documentaires, les sitcoms et les émissions de débats, la caméra prenant la place d'un observateur neutre.



Figure

3-30

Avec un plan objectif, le spectateur est passif, il regarde l'action avec du recul.

Le plan subjectif modifié

Ce type de plan adopte le point de vue d'un des personnages. La caméra est placée à ses côtés et filme dans la même direction que son regard. Le personnage dont on partage le point de vue apparaît au cadre. Le spectateur est alors impliqué dans l'action, car il voit les événements sensiblement de la même manière que le personnage.

L'exemple type du plan subjectif modifié est le plan en champ/contrechamp avec amorce. Le spectateur s'identifie successivement à chacun des protagonistes.



Figure | 3-31 |

Le plan subjectif modifié englobe la vision qu'un personnage a de l'action.

Le plan subjectif

Le plan subjectif offre au spectateur la vision la plus personnelle et intime qui soit. Pour ces plans, la caméra remplace un des acteurs. Le public voit donc l'action par les yeux de ce personnage, il partage les mêmes sensations. Les jeux vidéo utilisent massivement ce type de point de vue.

On peut également parler de plan subjectif lorsqu'un personnage s'adresse directement à la caméra, donc au spectateur. Dans ce cas, la caméra ne remplace plus un personnage, mais bel et bien le spectateur qui est alors totalement impliqué dans l'action. Ainsi, dans *La Folle Journée de Ferris Bueller*, le personnage principal s'adresse fréquemment au public.

Exercices

Pour cette première mise en application des notions abordées dans ce chapitre, créez une histoire dynamique au travers d'une sélection de plans et découpez la scène qui suit en

positionnant les personnages et la caméra. Comment pensez-vous raconter visuellement cette histoire ? Décrivez chaque plan selon le cadrage, l'angle de prise de vues et le mouvement.

- a. Extérieur : un jardin public.
- b. Un homme fait tranquillement son footing.
- c. Un patineur effréné entre dans le parc à l'opposé du coureur.
- d. Le coureur croise un couple qui promène son chien.
- e. le coureur s'arrête pour caresser le chien avant de repartir.
- f. Le patineur croise le trajet du coureur et lui roule sur le pied.
- g. Le patineur rentre violemment dans un banc.

Le second exercice consiste à analyser une scène pour vous aider à comprendre le choix de plans fait par le réalisateur (on rappelle que les scènes sont constituées de plans qui montrent une action selon différents angles de prise de vues et cadrages). Dans un film, choisissez une scène qui comporte entre vingt et trente plans. Regardez-la plusieurs fois. Lors du dernier visionnage, faites une pause sur chaque plan. Pour chaque plan, faites une description écrite détaillée du cadrage, de l'angle de prise de vues et du mouvement (le cas échéant). Soyez très attentifs aux éléments qui attirent votre œil. Trouvez ce que chaque plan est censé apporter à l'ensemble de la scène.

En résumé

Avant de se lancer dans la création d'un storyboard, le dessinateur doit comprendre la grammaire du cinéma, ce qui inclut les séquences, les scènes et les plans. L'unité de construction du film est le plan, c'est-à-dire une action filmée en continu selon un seul point de vue. La scène est la collection des plans qui décrivent une même action. Les séquences réunissent les scènes qui constituent une histoire dans l'histoire, avec un début, un milieu et une fin, et qui gardent une unité de lieu.

Le plan se définit par le cadrage, l'angle de prise de vues et le mouvement. Le cadrage représente la distance du sujet à la caméra. Mais il ne suffit pas de savoir cadrer, il faut également comprendre la signification implicite de chaque cadrage ; ainsi, on utilise souvent le plan américain pour montrer une conversation à deux, de manière neutre, alors que les gros plans impliquent le spectateur dans une relation plus intime avec un personnage.

Les angles de prise de vues apportent du dynamisme au cadrage et permettent de capter l'attention du public. Une plongée, par exemple, donne souvent l'impression que le sujet est isolé, insignifiant.

Le mouvement est effectué soit par la caméra, soit par le sujet, soit par les deux conjointement. La vignette de storyboard ne présentant que deux dimensions, le storyboardeur doit utiliser des flèches directionnelles pour représenter ce mouvement.