

Réaliser un vidéogramme

FAIRE UN COURT METRAGE

La vidéo est avant tout un moyen d'expression. Faire un film est une activité passionnante, mais qui mérite quelques connaissances. Pas besoin forcément de passer par la FEMIS ou l'Ecole Louis Lumière pour réaliser un petit film, mais il y a quelques notions à connaître.

La vidéo a l'avantage d'être beaucoup plus abordable que le cinéma. Elle permet à quiconque de réaliser un film sans dépenses excessives, et surtout de façon amateur.

Un court métrage peut être une fiction, un documentaire ou un reportage, un clip, un film expérimental...

On peut aisément passer de la fiction au documentaire dans un film, les genres ne sont pas cloisonnés.

Il n'y a pas de secret pour faire un film, il y a des notions à savoir, mais l'apprentissage passe par la pratique. Il ne faut pas hésiter à s'amuser *avec* un caméscope et à essayer de filmer : l'exercice est la meilleure *des* techniques. C'est en faisant et en se trompant qu'on apprend.

Mais avant de réaliser un film, il faut passer par la première étape • l'écriture du scénario.

LE SCENARIO

- LE SYNOPSIS
- LE TRAITEMENT
- LA CONTINUITE DIALOGUEE
- LA PRESENTATION DU SCENARIO
- UNE METHODE DE TRAVAIL
- UN SCENARIO BIEN CHARPENTE
- LE CODE VISUEL
- LES DIALOGUES
- LES PERSONNAGES
- L'ACTION
- LES TYPES DE NARRATION
- L'AMBIANCE DU FILM
- RETOURNEMENT DE SITUATION
- ET COUP DE THEATRE
- LE MYTERE
- LE SUSPENSE
- LE COMIQUE
- LA CHUTE

Un scénario ne se fait pas seulement de bonnes idées, il faut apprendre à le construire. Un *scénario* n'est pas une nouvelle, ni un roman. Il s'écrit d'une manière bien précise et a *ses* propres codes d'écriture.

Pour écrire un scénario, il faut certes partir d'une bonne idée ou d'une envie, mais il faut avant tout donner une charpente au récit : c'est le **synopsis**.

LE SYNOPSIS

C'est un texte court qui résume l'histoire chronologique. Il est descriptif, sec et *sans* effet littéraire, ni dialogue et détail.

C'est un outil de travail : **le résumé du film**.

LE TRAITEMENT

Il faut *éviter* de mélanger les thèmes et les *genres* de façon désordonnée : cela ne veut pas dire qu'il faut éviter les mélanges, mais il faut les organiser et cela en prenant un thème, un genre dominant qui *sera* le fil conducteur du récit et les autres thèmes viendront s'y *greffer*. S'il n'y a pas ce fil conducteur, ce thème principal, on aura à coup *sur une* suite de séquences ou de scènes qui feront un film sans but déterminé qui n'aura pas vraiment un début, un milieu et une fin, *c'est à dire* une histoire. Hors, un film, c'est avant tout une histoire et des personnages avant d'être un espace de démonstration d'effets, de genres et de sketches.

Avant de commencer l'écriture à proprement parlé, il est important de savoir quel *sera le* ton du film : s'il sera dramatique, comique...

Le choix du sujet est évidemment très important. Le plus simple pour un auteur serait de choisir un sujet qu'il connaît particulièrement bien ou alors de se documenter énormément, sinon on risque de tomber dans l'in vraisemblable. La nouveauté n'est pas une garantie de qualité : il faut en effet savoir comment traiter les idées. Une bonne idée en elle-même ne vaut pas grand chose, il faut qu'elle soit porteuse d'événements. Un « thème éternel » est parfois beaucoup plus original suivant la manière dont il est traité. Hitchcock disait qu'il « *vaut mieux partir d'un cliché que d'y arriver* ».

Il est donc nécessaire de charpenter fortement le récit. A partir du thème général, il faut construire une intrigue hyper claire. Il est important *d'arriver* à communiquer clairement au public au fur et à mesure du déroulement de l'action les informations *nécessaires* à la compréhension de l'intrigue.

LA CONTINUITÉ DIALOGUÉE

La continuité dialoguée est l'aboutissement du travail du *scénariste*. Elle englobe tous les éléments du film :

- action très *détaillée*
- présentation complète et *précise des* personnages (traits de *caractère*, motivation,
- costumes, habitudes, physique...)
- dialogues définitifs
- *accessoires et éléments* sonores essentiels

La continuité dialoguée n'est autre que le scénario final.

LA PRESENTATION DU SCENARIO

La présentation du document distingue les éléments visuels des éléments sonores. Il y a deux façons de procéder :

- on sépare en deux colonnes : image à gauche et sonore à droite, chacune occupant la moitié de la page.

Exemple ;

<i>IMAGE</i>	<i>SON</i>
SCENE 1 : Le parc, jour, Paul, Louise, figurants. <i>Paul se promène dans le parc.</i> <i>Il fait très beau.</i> <i>Il aperçoit Louise assise sur un banc. Elle est en train de lire. Il s'approche d'elle.</i> <i>Louise relève la tête.</i>	 <i>Son ambiant : enfants qui jouent, discussions...</i> <i>Paul : Salut.</i> <i>Louise : Bonjour, Paul.</i>

- On décale plus légèrement les deux textes, qu'on sépare de blanc.

Exemple :

SCENE 1 :

Le parc, jour, Paul, Louise, figurants.

Paul se promène dans le parc. Il fait très beau. On entend en bruit ambiant les enfants qui jouent, des discussions...

Il aperçoit Louise assise sur un banc. Elle est en train de lire. Il s'approche d'elle.

Paul

Salut

Louise relève la tête.

Louise

Bonjour, Paul.

Il est important de préciser le numéro de la scène, puis les noms des personnages qui y figurent ainsi que le décor, le moment (jour ou nuit)...

UNE METHODE DE TRAVAIL

Pour écrire un scénario, il faut mettre ses idées en ordre et pour cela, on peut donc utiliser des fiches en mettant une idée voire une scène par fiche. Ainsi, on peut les mettre dans différents ordres, les intervertir, en placer de nouvelles, tester différentes chronologies...

UN SCENARIO BIEN CHARPENTE

En général, la charpente du scénario se découpe en trois grandes parties qui sont toujours les mêmes quel que soit le genre, le thème, le ton, l'époque...

1. L'exposition : C'est la partie descriptive où sont données les principales informations au public : lieux, époques, personnages et rapports entre eux... Mais cela doit être très court et pas ennuyeux. L'exposition permet de situer mais elle ne fait pas le film. *C'est* une présentation, une introduction.

2. L'intrigue : C'est le corps principal du récit.

Dans un premier temps, il s'agit de nouer l'intrigue : c'est le moment où les personnages sont pour la première fois mis en présence et qu'ils commencent à nouer des relations significatives, amicales ou conflictuelles. Il faut ensuite nouer et dénouer les différentes péripéties du récit afin que l'intérêt du récit soit soutenu. Pour cela, il faut faire attention à l'enchaînement *des séquences*.

La progression dramatique ou comique du récit doit aller croissant. Pour cela, les scénaristes utilisent les *ressorts* dramatiques :

- exacerbation progressive des passions (amour, haine, jalousie...)
- lente déchéance d'un personnage sympathique
- accumulation de difficultés et d'obstacles rencontrés par un personnage sympathique
- interminable attente d'un résultat souhaité (si le résultat est à la hauteur)
- huis clos qui permettra de voir les qualités et les défauts des personnages.

3. Le dénouement : C'est la solution finale des situations plus ou moins conflictuelles vécues par les personnages ou la solution de l'énigme finale. Il doit répondre à toutes les questions posées dans le film, il ne doit pas laisser le spectateur sur *sa* faim.

Le dénouement ne doit pas s'éterniser. C'est la conclusion du récit : il est par conséquent court, précis et structuré.

On peut aussi charpenter le récit de manière différente :

- en mettant une ou plusieurs scènes de l'intrigue avant et pendant l'exposition,
- en utilisant le système du *flash-back* ; le dénouement est placé avant l'exposition. L'intérêt du film est alors de *savoir* comment et pourquoi on en est arrivé à cette conclusion, et non pas quelle *sera* la conclusion. On trouve cette construction dans le film «*Memento*». Le film commence par la fin de l'histoire et se déroule ensuite en *flash-back*.

La rédaction d'un scénario n'a rien à voir *avec* la rédaction d'un roman. Ici, le verbe compte moins que l'image. Un scénario a son propre code d'écriture : *c'est le code visuel*.

LE CODE VISUEL

Un scénario se découpe donc en trois parties : l'exposition, l'intrigue et le dénouement. Chacune de *ces* parties se divise en *séquences*, puis en *scènes*.

- **Une séquence** est un ensemble de scènes formant une unité de narration autonome, sans être tenue de respecter les unités de lieux et de temps.

- **Une scène** est un ensemble d'un ou plusieurs plans constituant une unité d'action, de lieu et de temps. Elle se rapproche de la notion de théâtre mais ne se termine pas obligatoirement par les entrées et sorties des personnages.

Le code romanesque est employé pour les nouvelles, les romans de types narratifs. Il est très ouvert.

Le code visuel est différent du code romanesque. Il est donc utilisé pour l'écriture du scénario. Le code visuel est un transfert. Le scénario n'est pas le film. C'est un objet de transition entre une idée ou un roman et la réalisation (le film). Il ne faut donc pas régresser vers le code romanesque ou anticiper vers la mise en image.

Pour être plus concret, un scénario ne doit pas donner des indications du type émotionnelles, de sensation : il est interdit d'exprimer des sentiments tels que « il pensa », « il éprouva ». Il faut donner des indications concrètes et visuelles, telles que les lieux, les personnages...

L'écriture se découpe en **didascalies** et en **dialogues**. **Les didascalies** (le mot vient du grec «j'enseigne») sont les indications de lieux, de temps, d'actions et de personnages. **Les dialogues** sont des échanges verbaux entre les personnages.

Reprenons l'exemple de tout à l'heure :

Paul se promène dans le parc. Il fait très beau. On entend en bruit ambiant les enfants qui jouent, des discussions...

Il aperçoit Louise assise sur un banc. Elle est en train de lire. Il s'approche d'elle.

Paul

Salut

Louise relève la tête.

Louise

Bonjour, Paul.

Didascalies.

Dialogues.

Les didascalies doivent être écrites au présent. Il ne faut pas faire de la littérature. Il faut éviter la redondance et **penser en terme de « ce que je peux voir »** et non en terme de « ce que je peux ressentir », afin d'éviter l'écriture de sentiments.

LES DIALOGUES

Les dialogues contribuent pour une bonne part à la personnalisation des personnages. En effet, l'utilisation de tel vocabulaire, la façon de parler, de prononcer révèlent la personnalité des personnages.

Au théâtre, la situation est *créée* par les mots. Au cinéma, les mots doivent surgir des situations. Le dialogue dépend donc de la personnalité du personnage : **il faut éviter les lieux communs**, les expressions toutes faites qui feront clichés. L'important n'est pas de se demander

ce qui se dit, mais ce que doit dire le personnage compte tenu de *sa* personnalité et de la situation.

Les dialogues ont différentes fonctions :

- faire avancer l'intrigue : ils annoncent des événements passés...
- caractériser le personnage : on connaît son éducation avec son vocabulaire, son tempérament avec son intonation, *sa* mentalité avec ses idées.
- procurer, révéler et transmettre une émotion : par exemple, la peur fera bégayer le personnage.

Il ne faut pas oublier de donner du dialogue au silence, le non dit doit être senti par le spectateur *grâce* aux gestuelles, attitudes, regards... Parfois, un geste, un silence, une attitude, un *regard est* plus éloquent qu'un dialogue. **Les dialogues servent à apporter une information qui ne peut être décrite par le visuel.**

Deux ou trois trucs :

- Eviter les évidences et les banalités (ex : un homme voit un beau couché de soleil et dit "oh que ce couché de soleil est beau")
- Les dialogues doivent apparaître naturels. Les négations sont souvent à éviter. Ex : « Je ne suis pas allé... » mais « Je suis pas allé... »
- Lire les dialogues à haute voix afin de se *rendre* bien compte de leur « naturel »
- Penser en terme de « parlé » et non d' « écrit »

LES PERSONNAGES

Dans toutes les histoires, il y a un ou plusieurs personnages principaux. En effet, au cinéma, ce sont les personnages qui portent l'action.

Le film est alors axé sur ce ou ces personnages et il doit se dérouler ainsi :

Biographie du personnage -> Nécessité -> Obstacles -> Action.

Il faut alors se poser les questions suivantes :

Que veut-le personnage ?

Pourquoi ?

Jusqu'à quel point ?

Quelle action va t-il faire ?

De quelle manière ?

Il faut que *ces* étapes soient bien comprises par le spectateur. De plus, il faut le surprendre.

Il faut **typer psychologiquement et physiquement** les personnages. Il faut qu'ils soient plus vrais que nature, jamais quelconques et insignifiants, même si ce sont des personnages banals et communs. Ils doivent chacun être bien typés et bien différenciés. Il faut mettre l'accent sur un petit nombre de traits de caractère les plus représentatifs du personnage, sans tomber dans la caricature. Cela doit servir l'intrigue, son rythme, *sa* nervosité et son unité. On n'a pas de films *forts avec des* personnages dramatiquement faibles.

Le récit se construit autour d'un personnage pour lequel on prend parti. Il y a alors une hiérarchisation des personnages.

Ce personnage *est en fait* porteur de la crise et de *sa* résolution, jusque dans *sa* propre évolution à mesure que progresse l'intrigue. Il est donc important de bien typer le héros, de bien définir *sa* personnalité. Il va par *sa* présence, son comportement, son rapport aux autres, maintenir la

tension et assurer la progression, tantôt indiquant des pistes justes, tantôt préservant des zones d'ombres par le mensonge ou l'omission.

Le personnage principal peut être accompagné d'un faire-valoir qui est un personnage un peu plus en retrait, là justement pour faire valoir le héros : il faut jouer sur les contrastes entre les deux. Cette technique marche aussi pour les duos de héros : par exemple, dans *l'Arme Fatale*, Mel Gibson est un flic nerveux, impulsif, tête brûlée et limite inconscient alors que Danny Glover incarne un policier calme, usé, prévoyant. Le contraste entre les deux permet à chacun de se détacher et d'exister.

Il y a plusieurs personnages clé ; le héros pour qui le spectateur prend parti, le « méchant » qui porte lui aussi l'intrigue...

Il faut préparer l'entrée en scène de ces personnages. Ce sont eux qui construisent l'action, qui font déraiper l'histoire. Il ne faut pas les faire arriver d'un coup, fortuitement.

L'ACTION

L'action est le fondement du scénario. Attention, action ne veut pas dire cascades, effets spéciaux et explosions. L'action est ce qui rend l'histoire intéressante et palpitante : c'est l'intrigue.

Il faut qu'il y ait une progression dramatique. La narration doit aller en s'amplifiant. Il y a deux façons de construire l'action : **La narration simple et les narrations parallèles.**

LES TYPES DE NARRATION

La narration simple : Une seule action et en général, un seul personnage qu'on ne quitte pas, d'où une prise de parti pour lui. Il y a une certaine sympathie qui s'installe pour ce personnage.

Pour qu'il y ait une action, il y a des personnages secondaires ou des événements secondaires qui viennent se greffer mais la ligne directrice est toujours celle du personnage principal.

Les narrations parallèles : Plusieurs actions parallèles peuvent se rejoindre et se chevaucher durant le récit. Alternance de scènes vues en parallèle de manière à ce qu'elles se fassent valoir mutuellement, se complètent et se différencient.

En général, il y a une action principale et une ou plusieurs actions parallèles. Il faut qu'il y ait impérativement une action principale, plus importante à laquelle viennent se greffer des actions secondaires. Il faut qu'il y ait un lien entre ces différentes actions, même si au début, l'action secondaire paraît complètement *détachée* de l'action principale.

Prenons un exemple très simple.

Dans une première scène, on voit une maman pousser un landau sur un trottoir.

Dans une seconde scène, une voiture roule très vite.

Troisième scène : la maman avec son landau décide de traverser la route.

Quatrième scène : la voiture qui roule très vite.

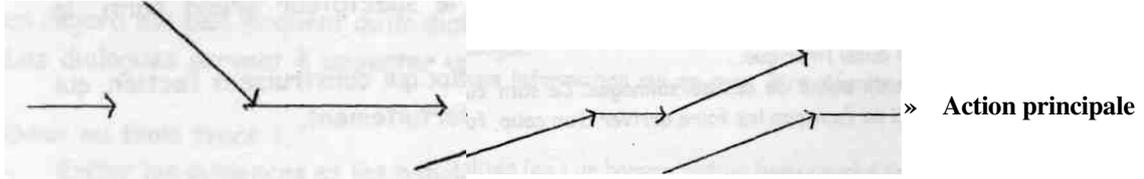
Cinquième scène : la maman et le landau au milieu de la route et la voiture qui arrive vite et les percute.

1ère, 3ème scènes : action principale

2ème et 4ème : action parallèle

5ème scène : l'action principale et l'action parallèle se rejoignent.

Ici, on a utilisé la technique de la narration parallèle : c'est un moyen de dramatiser le récit en alternant des scènes. Elle est souvent utilisée pour montrer un danger qui plane au-dessus d'un personnage alors que lui n'a conscience de rien



LES NIVEAUX DE RECIT

Dans un *scénario*, on peut avoir plusieurs **niveaux de récit**. C'est une notion empruntée à la critique littéraire.

Nous n'allons pas nous *attarder* sur le vocabulaire, mais il peut être intéressant de connaître quelques termes.

La diégèse : c'est le plan principal de l'histoire, le présent de l'action. Tout est ce qui est **diégétique** est ce qui appartient à l'histoire, à *son* univers.

Le flash-back est le récit présent d'une histoire passée.

L'anticipation est le récit au présent d'une histoire qui *n'a pas encore* eu lieu, une histoire dans l'avenir.

Exemple : une prémonition, un rêve prémonitoire...

Le récit intradiégétique : Un personnage qui appartient à la diégèse raconte une histoire qui s'inscrit dans un autre niveau de récit. C'est en fait une histoire dans l'histoire.

Le rêve et le fantasme sont des changements de plan de réalité.

Le caché montré : Une scène située au début du film est complètement incompréhensible pour le spectateur parce qu'il lui manque des éléments de compréhension. Cette même scène est reprise à la fin du film *avec les* éléments qui permettent sa compréhension. Il s'agit de prendre une scène du dénouement et de la placer en exposition afin d'exciter la curiosité du spectateur et de lui révéler la cause et le pourquoi seulement à la fin.

L'AMBIANCE DU FILM

L'ambiance du film peut résulter de :

- situation où deux personnages antagonistes sont mis en relation
- situation où le personnage principal est projeté dans un univers inhabituel pour lui
- situation d'un personnage placé devant un choix difficile
- situation où un personnage désarmé *est* confronté à plus puissant que lui

C'est alors que ressortent les qualités, les défauts la psychologie des personnages.

L'exploitation de *ces* scènes est importante. Elles permettent de dramatiser et de donner l'ambiance du récit. Elles seront mises en valeur par des scènes plus brèves et plus détendues afin de souligner l'ambiance. Le lieu aussi est important : il possède une charge dramatique plus ou moins importante.

RETOURNEMENT DE SITUATION ET COUP DE THEATRE

Cette technique permet d'attiser franchement la curiosité du public. Le coup de théâtre est une véritable construction dramatique impliquant un retournement imprévisible et définitif d'une situation remettant totalement en question certaines données de l'intrigue. Il y a trois temps dans le coup de théâtre :

- exposition générale d'une situation
- conduite du récit vers un dénouement facilement prévisible compte tenu de l'exposition
- dénouement soudain de la situation dans un sens totalement imprévu

LE MYSTERE

C'est un mode de narration très particulier consistant à tenir volontairement secret certains éléments de l'intrigue et à faire attendre aussi longtemps que possible la réponse aux interrogations que le public ne manquera pas de se poser à leur sujet. Cette technique est généralement employée dans les films d'action, d'aventure, policiers.

Les trucs du mystère :

- Ne pas donner par avance la clé du mystère, jouer *avec* la frustration du public.
Exemple : un homme ouvre une porte. Il crie, Cut.
- Tous les éléments de la réponse devront être suggérés en cours de route.
Exemple : on aperçoit dans une scène les chaussures de l'assassin. Plus tard, on voit un des personnages principaux avec les mêmes chaussures et on pense inconsciemment qu'il est le tueur.
- La désinformation fait aussi partie des jeux entre l'auteur et le spectateur, il faut laisser croire.
- Le propre du mystère est de traîner en longueur et d'aller au dénouement par des voies plus ou moins détournées.
- Ne pas donner le dénouement en un coup (c'est le coup de théâtre ça) mais plutôt petit à petit.

LE SUSPENSE

C'est une construction narrative destinée à soumettre le public à une série de chocs émotionnels : peur, soulagement, angoisse... On joue *avec les nerfs* du public. C'est un procédé qui consiste à dévoiler au public les dangers qui menacent le héros alors que celui-ci les ignore.

- Description des dangers qui planent au-dessus du héros sans qu'il en ait conscience.
- Description des personnages directement menacés par ce danger.
- Amorçage du suspense.
- Accélération du suspense.

Le suspense a ses propres règles :

- Le danger doit représenter une grave menace (danger de mort)
- Le ou les personnages objets du suspense doivent être sympathiques au public.
- Ils seront de préférence faibles et désarmés.
- Le suspense doit aller crescendo.
- Le suspense doit avoir un terme.

LE COMIQUE

Il est bien plus difficile de faire rire un public que de l'émouvoir. Le rire est souvent engendré par un déséquilibre ou un désaccord, un *désaxage* par rapport à la normale (cf. : *Les Monty Python*)

- **Comique** d'observation : observation objective et ironique de situation, sans trop la caricaturer. Cela provoque plus le sourire que le rire.
- **Satire** : Raillerie ou censure des moeurs ou des travers des personnages, d'une époque, d'un milieu. Pas de finesse. Caricature.
- **Comique de situation** : cela consiste à placer délibérément un certain nombre de personnages dans des situations exceptionnelles afin d'en faire ressortir leurs *caractères*, leurs travers, leurs défauts. Ce sont des situations éloignées de la normale. L'exemple type est «*Les Visiteurs*» : deux hommes venus du Moyen Âge sont placés au XXème siècle.
- **Burlesque** : Pied de nez au normal, image de la réalité volontairement fausse, surréelle et déformée. *Exemple* : *Chariot*.
- **Burlesque par accumulation** : accumulation d'objets, de personnages... *Exemple* ; *50 voitures qui s'emboutissent et qui s'entassent*.
- **Burlesque par destruction** : destruction de tout matériel. *Exemple* : *un personnage frappe à la porte d'entrée d'une maison. Celle-ci s'écroule alors entièrement sauf la porte qui reste debout*.
- **Burlesque par exagération** : ça veut dire ce que ça veut dire. Le comique provient du fait que la conséquence d'une action est totalement *exagérée*.
- **Frénésie** : dérision, anachronisme (pas de logique, de vérité historique ou d'exactitude scientifique)
- **Gag** : il est structuré en trois temps : exposition, intrigue, dénouement. Il y a un décalage par rapport au réel. *Exemple type* : *Gaston Lagaffe*.

LA CHUTE

Il faut faire attention à la chute. Il faut absolument la soigner et ne pas laisser le spectateur sur sa fin. C'est la dernière image qu'il aura du film et souvent la dernière impression (celle qui reste), il ne faut donc pas la négliger : faire clair, simple et original...

LE DECOUPAGE TECHNIQUE

- NOTION DE PLAN
- L'ECHELLE DES PLANS
- LES PLANS EN MOUVEMENT
- PRESENTATION DU DECOUPAGE TECHNIQUE
- DEUX OU TROIS CONSEILS

L'étape suivant l'écriture du scénario est le découpage technique. Le découpage technique est le travail du réalisateur. C'est la traduction du scénario en plans. Cette étape de la réalisation d'un film est primordiale, elle va servir de transfert entre le scénario, document écrit, et le film, document en images. Le découpage technique va être un des outils de travail durant le tournage et le montage pour chacun : réalisateur, acteurs, techniciens... Il découpe les séquences et les scènes en plans.

NOTION DE PLAN

Avant tout, il faut savoir ce qu'est un plan.

Un plan est ce qu'enregistre la caméra d'un seul jet entre le moment où on déclenche le moteur et le moment où on l'arrête. La durée maximale d'un plan est donc déterminée par la capacité en bande du caméscope. C'est l'**unité de base** du langage cinématographique. Un long métrage comporte généralement un demi-millier de plans.

Une scène est souvent composée de plusieurs plans.

Prenons un exemple encore une fois.

Le scénario :

L'action se situe dans un parc. Un groupe de jeunes discute sur un banc. L'un d'entre eux, Marc, chantonne un air connu.

Le découpage en plans :

1er plan : Plan d'ensemble du parc.

2ème plan : Plan plus rapproché sur un groupe de jeunes qui discutent.

3ème plan : Plan rapproché épaule de Marc qui chantonne un air connu.

Pour la même scène, nous avons trois plans.

Le plan peut être fixe ou en mouvement, mais il se caractérise par le fait qu'il soit une unité d'espace-temps, entre le démarrage et l'arrêt de l'enregistrement.

On nomme un plan suivant la portion d'espace qu'il englobe et suivant qu'il soit fixe ou en mouvement.

Il existe une gamme infinie d'éloignement entre la très grande distance et la macrophotographie. Pour simplifier la lecture au découpage technique et faciliter les échanges entre techniciens pendant le tournage, on a réduit cette gamme à quelques grosseurs types. On appelle l'ensemble de ces rapports **l'échelle des plans**.

L'ECHELLE DES PLANS

L'échelle des plans se définit dans le rapport du cadre à l'objet.

- **Le plan de grand ensemble** : ou plan général ou plan lointain ou long shot. Il englobe le lieu de l'action dans un ensemble très vaste.
- **Le plan d'ensemble** : il situe le lieu de l'action et présente le décor dans sa totalité.

- **Le plan de demi-ensemble** : il ne cadre qu'une partie du décor où il inscrit déjà les personnages.
- **Le plan de pied** : il cadre les personnages de pied, c'est à dire de la tête aux pieds. Il ne les coupe pas.
- **Le plan américain** : il cadre le personnage à partir de mi-cuisses.
- **Le plan rapproché taille** : il cadre le personnage de la taille.
- **Le plan rapproché poitrine** : il cadre le personnage de la poitrine.
- **Le plan rapproché épaules** : il cadre le personnage des épaules.
- **Le gros plan** : il ne cadre que très serré le visage du personnage.
- **Le très gros plan** : il représente le détail d'un visage, d'un objet ou d'un personnage. Il est souvent utilisé en **insert** : c'est un plan court sur un objet ou un détail.
Par exemple : Plan rapproché épaule de Julia qui regarde en haut à droite hors champ. Insert sur la pendule accroché au mur.
- **Le plan de coupe** : il a pour fonction de relier deux autres plans, dont la mise bout à bout causerait une rupture dans la continuité du film. Dans le *cas* d'un entretien filmé, un plan de coupe sur les mains de l'interviewé peut faciliter le montage de deux morceaux d'interviews isolés l'un de l'autre au moment du tournage.

LES PLANS EN MOUVEMENT

Le mouvement de la caméra est important, mais il n'est pas systématique. Il faut qu'il soit justifié. On n'utilise pas un travelling ou un panoramique pour le plaisir de mettre du mouvement. **Il faut savoir pourquoi on n'utilise ce type de plan.**

- **Le panoramique** : noté **PANO**. C'est un déplacement horizontal ou vertical de l'appareil sur un axe restant fixe. On panote de gauche à droite (<S-D) ou de droite à gauche (D-ê). On panote aussi de haut en bas (H-B) et de bas en haut (B-H).

Le panoramique est essentiellement utilisé pour suivre une action tout en restant immobile, souvent en lieu et place d'un personnage statique. Il est utilisé pour donner une vision globale du décor ou du paysage. **Deux trucs** :

- éviter l'effet balancier : un pano *G-ù* suivi d'un pano D-G.
- un pano rapide donnera un effet « balayage », effet sympa mais il faut faire attention au raccord.

- **Le Travelling** : noté **TRAV**. C'est un déplacement de la caméra fixe sur un axe en mouvement (chariot, rail, grue, voiture, caméra d'épaule...)

Les différents types de travellings : avant, arrière, horizontal, vertical, circulaire, latéral ou d'accompagnement

On utilise ce mouvement pour suivre un personnage ou un objet en mouvement en respectant généralement la même échelle de plan.

Le travelling donne souvent un effet de subjectivité, on donne l'impression au spectateur que la caméra est le héros.

On utilise différents types d'appareils pour réaliser un travelling :

- **la steadycam** : dispositif mécanique reposant sur le principe des contrepoids, destiné à l'amortissement des chocs, à-coups ou tremblement de l'image, en *caméra portée*. C'est une véritable armure que porte le cadreur.

- La **dolly** : chariot à roulettes de forme triangulaire servant à *effectuer* des travellings.
- Les **rails**

Mais, toutes *ces grues* sont des appareils professionnels... donc très durs à trouver et surtout très chers. Il existe donc d'autres moyens de réaliser des travellings.

- **Le fauteuil roulant** : le caméraman filme *caméra* à l'épaule et son assistant le pousse. C'est un chariot de travelling idéal. Il est très mobile, s'oriente facilement et se déplace dans un espace limité. Idéal pour des travellings courts et en intérieur.
- **Le caddie** : Le cameraman film là aussi *caméra* à l'épaule mais il a une position plus confortable et surtout un maintien de *sa* caméra plus grand. Son assistant a lui aussi une facilité supplémentaire : le poids du chariot permet un déplacement plus stable. *Graisser* les roues afin d'éviter les bruits.
- **Le chariot de travelling** : Le chariot de travelling doit être *assez grand* pour porter la caméra et son pied, le caméraman, voire un assistant et un projecteur.
- **La voiture** : idéal pour l'extérieur, mais le caméraman doit être bien calé afin d'éviter les sursauts et les mouvements *créés par* le véhicule.
- **L'épaule** : la *caméra* d'épaule permet des déplacements à hauteur d'homme. Seulement, elle fait des travellings *saccadés*, qui sautent, pas fluides du tout. L'exemple type du film *réalisé en caméra* à l'épaule est *Le Projet Blair Witch*. La *caméra* d'épaule amène **souvent une vision subjective** ; c'est à dire la vision du personnage.

- **Le Travelling optique** : appelé aussi **Zoom**. Le zoom est une des fonctions de la caméra. Il permet deux types de déplacement : zoom avant et zoom *arrière*.

Sa fonction est d'attirer le spectateur de manière très artificielle sur u sujet dans l'image. *Généralement*, le zoom n'est que très peu utilisé, ou alors pour une raison particulière. Il doit être justifié. Mais, en général, les professionnels n'utilisent pas le zoom comme mouvement, mais plutôt comme moyen de « *recadrer* », *c'est* à dire rattraper leur cadre.

PRESENTATION DU DECOUPAGE TECHNIQUE

Le découpage technique se présente en deux colonnes distinctes, l'une *réservée* à l'image et l'autre au son. Doivent donc apparaître dans le découpage technique le numéro du plan, l'action qui s'y déroule, le décor (intérieur ou extérieur), le moment (jour ou nuit), l'échelle du plan, le *cadrage*, le mouvement de caméra, angle, la lumière, la position des acteurs, les *accessoires*, *les* dialogues, les éléments sonores...

DEUX OU TROIS CONSEILS

Il est très important de savoir exactement ce que l'on veut.

Il existe souvent de nombreux effets sur les *caméras* tel que le stroboscope.... ils peuvent rigolos, mais ne servent souvent pas à grand chose dans une réalisation. Ils alourdissent plus souvent le film. Il faut *savoir* pourquoi on utilise tel plan ou tel effet. *Ce choix n'est* pas gratuit. Il va souvent donner le rythme du film.

STORY BOARD

- **LE STORYBOARD**
- **FEUILLE DE STORYBOARD**

Le découpage technique peut être complété par un story-board qui le reprend, en partie, sous forme de bande dessinée. Chaque plan y fait l'objet d'un croquis accompagné d'indications techniques.

Le story-board est comme une petite bande dessinée du film. Le story-board est une grille de dessins représentant les images successives *avec* les dialogues et le type du plan et du mouvement de caméra utilisé ainsi qu'une description de l'action. A gauche, des vignettes représentant un dessin du plan sont accompagnées des indications de cadrage et de mouvement.

Au milieu, une colonne concernant l'image : l'action, les personnages, le décor... A droite, les éléments sonores : ambiance, dialogue, musique...

Si le story-board offre l'avantage de la précision, beaucoup de metteurs en scène préfèrent s'en *passer*.

Vous trouverez à la suite un exemple de feuille *vierge* de story-board.

LA PREPARATION DU TOURNAGE

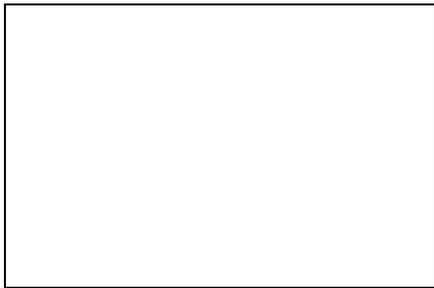
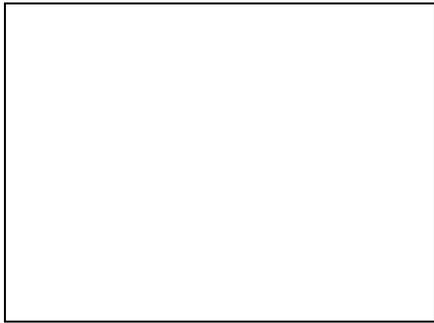
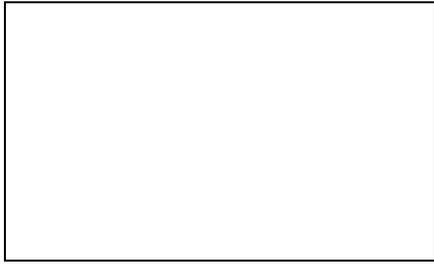
- LES REPERAGES
- PLAN DE TOURNAGE
- LE MATERIEL
- LE DEPOUILLEMENT
- LE PLAN DE TRAVAIL

PLAN

CAMERA

IMAGE

SON



Il y a *encore* une phase avant de passer au tournage : il faut le préparer. **Un bon tournage dépendra du soin qu'on a accordé à sa préparation.**

LES REPERAGES

Il est important de savoir où on va tourner et ce qu'on veut y tourner.

Le découpage doit concorder *avec* le lieu.

Le plus simple est de s'y rendre et d'étudier les possibilités d'utilisation, les moyens d'accès... Il est utile de prendre des photos pour pouvoir repenser le découpage en fonction du lieu.

Pour les tournages sur des lieux publics, il est important de demander une autorisation écrite auprès des services de police.

Il est important que le découpage soit en accord *avec* le lieu. Par exemple, voir si on a assez d'espace pour réaliser un travelling ou si on peut reculer suffisamment la *caméra* pour faire un plan d'ensemble ou si on a assez de lumière. Pour se faire :

Etudier la lumière, la position du soleil pour connaître les heures les plus propices au tournage
Tenir compte du climat et de la saison. En décembre, il y a moins de soleil et les jours sont plus courts.

Examiner les lieux pour voir si les *cadrages* sont possibles. Eviter les lieux étroits si on veut un plan large. Eviter les zones de passage pour un plan vide de monde.

Eviter les endroits bruyants (périphérique, aéroport, gare...). Si le tournage doit se passer dans un lieu tel que ceux-là, rapprocher au maximum les micros des acteurs, tout en prenant soin de ne pas mettre les micros dans le champ.

PLAN DE TOURNAGE

Il est parfois utile d'avoir réalisé un plan de tournage par séquence ou par scène.

Pour le tournage de plans dans un lieu unique, il est parfois utile de noter l'emplacement et les axes de *caméra* pour chaque afin de les regrouper pour le tournage.

Exemple :

 *représente* Richard

© *représente* Carine

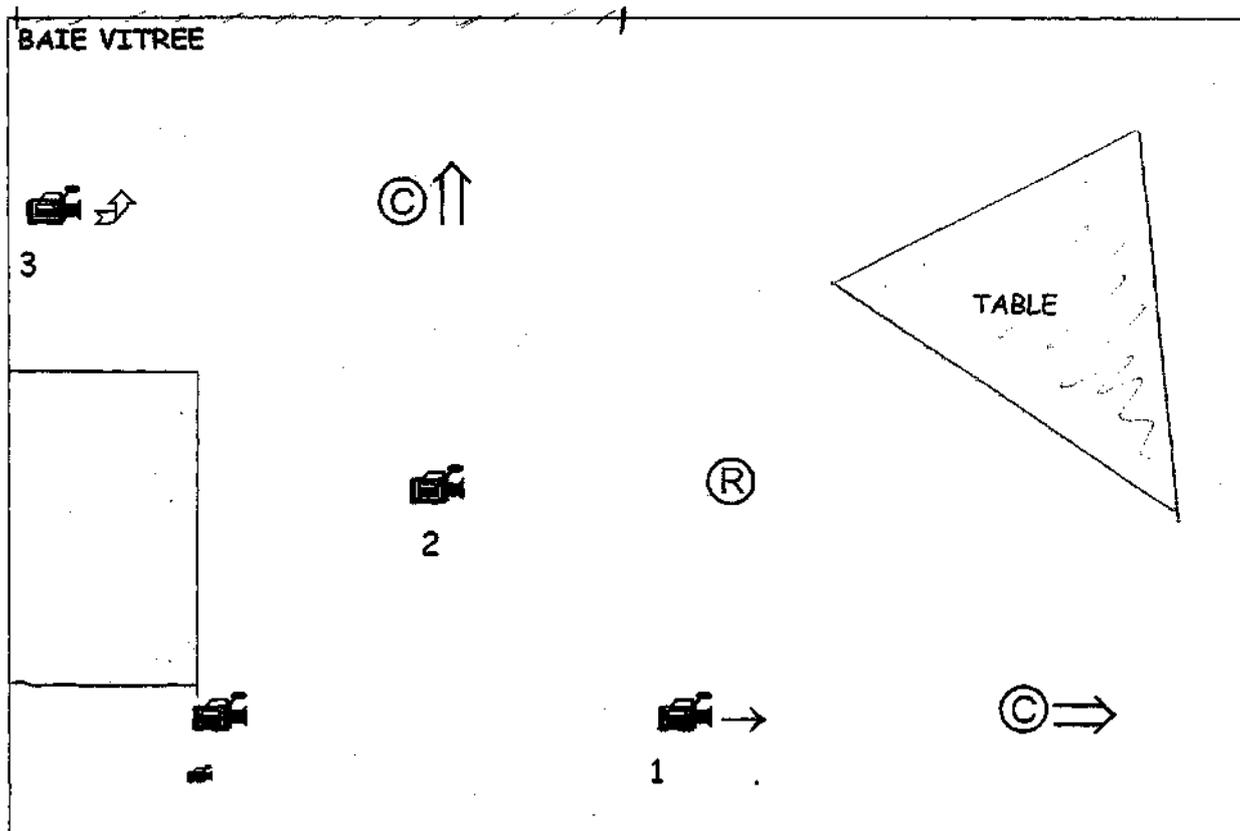
 *représente* les déplacements de Carine

 *indique* le mouvement panoramique

 *représente* le mouvement du travelling

 *représente* la caméra dans son axe

PLAN DE LA CUISINE



LE MATERIEL

A partir de toutes les informations recueillies après la phase d'observation, il faut penser au matériel *nécessaire* au tournage.

Essayer la caméra, les micros, vérifier les câbles.

Prévoir suffisamment de cassettes.

Prévoir des lampes de *secours* pour l'éclairage.

Le plus simple est de faire des *essais* en condition réelle de tournage.

LE DEPOUILLEMENT

Le dépouillement est une fiche de travail où on rassemble par rubriques les éléments *nécessaires au tournage de chaque plan*.

On commence par les décors *classés par lieux* puis les intérieurs et les extérieurs, jour et nuit.

On continue par les acteurs, du rôle principal aux *secondaires*, suivis des figurants.

Suivent les *accessoires* : dans ce *cas* de figure, il faut dissocier les accessoires qui ont une « fonction dramatique », c'est à dire les *accessoires* essentiels (ex : le revolver pour un gangster) des *accessoires* qui « font partie du décor » (ex : le panier à fruits dans une cuisine).

Les premiers sont toujours notés au découpage parce qu'ils ont un rôle.

Il est bien *sur* déconseillé de noter tous les accessoires secondaires, la fiche de dépouillement serait alors énorme. Il faut donc savoir improviser et être ingénieux pour donner à un décor un « air naturel ».

S'ajoutent dans certain cas les costumes, les maquillages spéciaux, les véhicules et les animaux. Ainsi que les conditions particulières de tournage : pluie, cascades, effets spéciaux, matériel spécial.

Sans oublier les outils de travail tels que le chariot de travelling, les rails ou les techniques particulières de tournage.

Ce dépouillement permet donc une liste précise de tous les *accessoires* et matériels plan par plan dont on a besoin pour le tournage.

A cela, il faut ajouter le **minutage** de chaque plan, ce qui correspond à la durée probable de chaque temps en fonction du découpage technique. A partir de ce minutage plan par plan, on peut évaluer la durée du film.

Ensuite, il faut s'assurer de la logique du déroulement du film en fonction de ce qui est prévu : faire attention aux *raccords* (le personnage doit être habillé de la même façon dans deux plans qui font partie de la même scène ; ne pas commencer un trajet de voiture le jour et le finir la nuit si il est court...), déceler les anomalies... **Eviter les problèmes, en résumé.** Cela s'appelle le **continuité**.

Pour mieux comprendre, un exemple. Nous avons sept plans à tourner qui sont les suivants : Plan 1 :
Intérieur-Jour. Anne est dans la cuisine. Elle met la table.

Plan 2 :
Intérieur-Jour
Christophe entre dans la cuisine et s'assoit Anne prend la casserole et lui sert à manger.

Plan 3 :
Extérieur-Jour
Anne est dans le jardin, elle est allongée sous un parasol, sur une chaise longue, en maillot de bain. Elle lit, lunettes de soleil sur les yeux. Un homme (figurant 1) passe dans la rue et la regarde.

Plan 4 :
Extérieur-Jour
Anne et Christophe jouent aux cartes sous le parasol. Anne est en maillot de bain et a ses lunettes de soleil sur les yeux. Deux hommes (figurants 1 et 2) discutent dans la rue.

Plan 5 :
Intérieur-Nuit
Anne et Christophe jouent aux cartes dans la cuisine. On sonne.

Plan 6 :

Extérieur-Nuit

Christophe et le figurant 2 fument une cigarette dans le Jardin.

Plan 7:

Extérieur-Nuit

Christophe et le figurant 2 fument une cigarette dans le Jardin. Le figurant 1 les rejoint.

A partir de cet exemple, le dépouillement est le suivant.

	Plan 1	Plan 2	Plan 3	Plan 4	Plan 5	Plan 6	Plan 7
La Cuisine	X	X			X		
Le jardin			X	X		X	X
Intérieur	X	X			X		
Extérieur			X	X		X	X
Jour	X	X	X	X			
Nuit					X	X	X
Anne	X	X	X	X	X		
Christophe		X		X	X	X	X
Figurant 1			X	X			X
Figurant 2				X		X	X
Casserole		X					
Couverts	X	X					
Four	X	X					
Table et chaises	X	X			X		
Jeu de cartes				X	X		
Parasol			X	X			
Chaise longue			X	X			
Livre			X	X			
Lunettes de soleil			X	X			
Maillot de bain			X	X			
Paquet de cigarettes						X	X
Durée	10"	15"	5"	10"	10"	10"	10"

DUREE TOTALE : 1'10

LE PLAN DE TRAVAIL

Le dépouillement va servir à établir le plan de travail. Un film ne se tourne pas dans un ordre chronologique pour une question de temps et d'argent. On va établir le plan de travail en fonction essentiellement des lieux, des acteurs et du moment (jour ou nuit). Plus précisément :

- en fonction des lieux et si possible des ambiances pour éviter de refaire les éclairages.
- en fonction des acteurs, que ce soit les principaux, les secondaires et les figurants.
- en fonction de la location du matériel pour les prises de vues spéciales : rails, chariot, grues...
- en fonction de l'axe de la *caméra* sur les mêmes plateaux. Il est idiot de déplacer la caméra pour ensuite la replacer au même endroit.
- en fonction de la durée du plan. Un panoramique *sera* plus long et plus difficile à tourner qu'un plan fixe d'un objet inanimé.

A partir de *ces* évaluations, on fixe des dates et on arrête ainsi **un calendrier de tournage** qui constitue le plan de travail proprement dit.

Ce plan de travail, qui a le plus souvent la forme d'un planning mural, mentionne jour par jour et heure par heure le numéro du plan à tourner ainsi que les accessoires *nécessaires*, ainsi que les acteurs, les lieux...

A partir du dépouillement et du plan de travail, on établit **les feuilles de service**. Elles regroupent les renseignements *nécessaires pour* chaque plan tourné par journée. Affichées ou distribuées la veille, elles permettent à chaque technicien de s'organiser. Mais les feuilles de service interviennent pour un tournage qui s'effectue sur une certaine durée. Elles ne sont pas *nécessaires* quand le tournage est réduit à trois ou quatre jours, *avec* une équipe peu nombreuse.

LE TOURNAGE

- LE MATERIEL
- L'EQUIPE TECHNIQUE
- L'EQUIPE D'ACTEURS
- LA PREPARATION
- «MOTEUR»
- QUELQUES NOTIONS

Le découpage technique est fait, le dépouillement et le plan de travail aussi. La phase suivante est donc **le tournage**.

Les étapes précédentes ne nécessitent pas forcément un travail en équipe. Par contre, le tournage est un travail d'équipe : il faut s'entourer de personnes qui possèdent plus ou moins des connaissances, mais surtout qui sont réellement motivées. La motivation et l'ambiance du tournage se répercutent sur le film. Le tournage requiert une équipe technique et une équipe d'acteurs.

LE MATERIEL

Le minimum prévu pour un tournage est :

une *caméra*

un pied de caméra

de l'éclairage (2 ou 3 mandarines au minimum)

un micro

une perche

beaucoup de patience L'éventail de qualité du matériel est très large : cela va du matériel bas de gamme au matériel professionnel (broadcast). Le numérique est actuellement le meilleur matériel que l'on trouve sur le marché.

Mais le Hi-8 ou le S-VHS restent des supports corrects pour des réalisations amateurs. Actuellement le mini-DV devient économiquement abordable... et la qualité des images est bien meilleure.

L'EQUIPE TECHNIQUE

Au minimum pour l'équipe technique, il faut : **un réalisateur un cadreur un preneur de son**

Il est nécessaire souvent d'avoir aussi **un scripte et un assistant réalisateur**.

- **Le scripte** lors du tournage a pour rôle de noter toutes les indications utiles ensuite pour le montage. Il doit noter sur une feuille de scripte le n° du plan tourné, le n° de la prise, le TC de début et le TC de fin (ou le métrage si le film se fait en pellicule), l'emplacement de la caméra, de l'éclairage, la position des acteurs, leurs costumes et tous les détails. Ces feuilles serviront au montage à choisir plus facilement les meilleures prises, elles facilitent le dérushage. Mais, elles permettent de faciliter le tournage aussi.

Un film n'est pas tourné dans un ordre chronologique, pour des raisons de temps et d'économie. Ainsi, on peut tourner le plan 12 avant le 1^{er}. Pour ne pas effectuer de faux *raccords* et d'illogismes, les feuilles de scriptes servent de *référence*.

De plus, le scripte doit être au courant de l'ordre de tournage afin de faciliter le rôle du réalisateur.

- **L'assistant** s'occupe des accessoires, des costumes, des éléments qui interviennent dans le tournage... Il a aussi pour rôle de faciliter celui du réalisateur en conduisant les acteurs, les préparant, mais aussi en s'occupant par exemple des demandes d'autorisation pour tourner, de trouver du matériel particulier...

Le réalisateur ne doit pas hésiter à déléguer des fonctions pour se décharger. Il doit se concentrer sur l'image, le son et la direction d'acteurs. **Faire un film est un travail d'équipe.**

L'EQUIPE DOCTEURS

Les acteurs auront été choisis préalablement en fonction des rôles et du scénario.

Il y a donc les **acteurs principaux**, le ou les héros du film.

Les acteurs secondaires, les **rôles secondaires** qui sont souvent les faire-valoir.

Les **figurants** : personnages qui apparaissent brièvement ou qui n'ont qu'une ou deux phrases de dialogue.

Les **silhouettes** : comme son nom l'indique, cet acteur n'est qu'une silhouette, c'est à dire qu'il ne fait que passer et est parfois pas reconnaissable.

Si les acteurs sont des amateurs, il faut éviter au maximum de leur faire jouer *des* situations complexes et de leur faire dire des dialogues trop compliqués.

LA PREPARATION

Sur le tournage, le réalisateur donne ses indications techniques au *cadreur*, au preneur de son et à l'éclairagiste afin qu'ils préparent le tournage du plan prévu. Pensant qu'ils font le *cadre*, la lumière et la mise en place des micros, le réalisateur fait répéter *ses* acteurs. Puis, une répétition *générale se fait*, en conditions réelles, *avec les* acteurs devant la *caméra* afin de vérifier chaque réglage.

Lors d'un tournage, personne n'est à l'abri des imprévus. Il vaut mieux avoir des roues de secours. Un tournage prévu un jour de grand soleil doit pouvoir être remplacé par un tournage en intérieur en cas de pluie.

Il faut avoir prévu à *l'avance* la disposition de la caméra, des acteurs... pour chaque plan pour ne pas se *rendre* compte au moment du tournage que le cadreur *n'a pas* la place suffisante de *reculer sa* caméra. D'où l'intérêt d'avoir fait des repérages auparavant. Tout cela pour éviter une perte de temps. Un tournage devient pénible quand il y a de longues périodes creuses.

Il faut toujours avoir en tête que ce qui est tourné va être monté ensuite, D'où l'intérêt de réaliser de nombreux plans de coupe et de gros plans pour les reportages. Dans le cas d'un film sur un spectacle, il vaut mieux tout filmer sans s'arrêter, quitte à bouger, se déplacer pour avoir le son dans sa totalité et réaliser des plans de coupe sur les spectateurs. Ainsi au montage, le monteur pourra aligner des images des spectateurs sur le son du spectacle afin de cacher les mauvais plans.

Dans une fiction, il faut éviter au maximum les mouvements de *caméra* inutiles tels que les zooms avant et les zooms arrière. Faire plutôt des plans fixes pour plus de sûreté.

Il faut **surtout laisser une bonne dizaine de secondes entre le début de l'enregistrement et le début de l'action**. Sur la plupart des bancs de montage analogique, le magnétoscope fait un preroll, c'est à dire qu'il rembobine de 5 à 7 secondes avant le point d'entrée du montage (le début du plan souhaité).

« MOTEUR »

Avant de tourner une prise, il faut s'assurer du silence sur le plateau.

Une fois que l'équipe est prête à tourner la scène, c'est à dire que le cadre et la lumière sont faits, que le preneur de son est en place et que les acteurs sont prêts, le réalisateur demande le silence sur le plateau. Une fois qu'il n'y a plus un bruit, le réalisateur dit « Moteur » : le cadreur lance alors l'enregistrement. Le réalisateur attend encore une dizaine de secondes avant de lancer « Action » qui donnera le départ du jeu des comédiens. C'est pendant ces 15 secondes que le scripte annoncera le numéro du plan et de la prise qui va se tourner.

QUELQUES NOTIONS

La Balance des Blancs : BdB : Avant de filmer, il faut s'assurer que la Balance des Blancs (**BdB**) a été faite. Les caméscopes ont une fonction automatique qui n'est pas toujours très convaincante.

La balance des blancs permet d'avoir une image chromatiquement équilibrée. Si notre œil s'adapte automatiquement aux changements de colorimétrie, le capteur CCD n'a pas cette faculté. Il faut donc mieux réaliser soi-même la BdB.

Pour faire la BdB, il suffit de peu de matériel : une feuille blanche immaculée du type Canson pour qu'elle soit un peu épaisse. Il faut que l'assistant place la feuille à l'endroit où le sujet du plan sera afin de régler la BdB en fonction de la lumière nécessaire. Le caméraman utilise le zoom afin que la surface blanche couvre entièrement le champ. Il suffit d'appuyer quelques secondes sur le bouton BdB du caméscope afin de réaliser la balance des blancs du plan.

Bien sûr, il faut réaliser cette opération après avoir fait la lumière. La BdB est à refaire à chaque changement de lumière.

Un truc : Si la BdB est réalisée d'après une surface d'une autre couleur que le blanc, les couleurs sont complètement différentes et peuvent avoir un rendu intéressant à l'image. Forcément, c'est un effet et il ne faut pas en abuser.

Le Time Code (TC) : le Time Code est un repère chiffré sur le magnétoscope de la caméra. Il correspond à un temps en heure, minutes, secondes et images :

Ex : 01.08.12.23

Le Time Code de début est à noter au début de chaque prise, ainsi que le Time Code de fin.

Le cadre est la limite spatiale d'une image (délimité par le rectangle du viseur).

Le cadrage est l'image obtenue en fonction de tel ou tel positionnement de la caméra par rapport au sujet. On parle ainsi de cadrage serré ou de cadrage large pour définir la surface plus ou moins grande occupée par celui-ci à l'intérieur du cadre.

Le décadrage est l'opération de prise de vues consistant à décentrer l'image.

Le **champ** est défini par le cadre de la caméra. C'est tout ce qui se trouve dans le cadre.

Le **hors champ** est tout ce qui se trouve en dehors du cadre de la *caméra*.

Le bord cadre est le déplacement d'un personnage ou d'un objet filmé sur le bord du cadre.

L'axe est l'orientation de la *caméra* par rapport au sujet filmé. On parle de changement d'axe chaque fois que l'on modifie cette orientation.

Une amorce : se dit d'un personnage ou d'un objet apparaissant partiellement en bordure de l'image. Dans une scène dialoguée entre deux personnages filmés selon la technique du champ contrechamp, on représente fréquemment en amorce celui dont la caméra adopte le point de vue.

La plongée (PLO) : La *caméra* est placée au-dessus du personnage ou de l'objet filmé.

La contre-plongée (CPLO) : La *caméra* est placée au-dessous du personnage ou de l'objet filmé. L'axe de la *caméra* est dirigé vers le haut. En filmant en contre *plongée* un bâtiment ou un individu, on peut en modifier la perspective et accroître l'impression de grandeur qu'il dégage.

Le champ contrechamp : C'est un type de montage dans lequel la *caméra* adopte tour à tour des orientations opposées. Il est fréquemment employé pour filmer un dialogue entre deux personnages. Ce procédé de mise en scène permet de monter alternativement l'un et l'autre des personnages, la *caméra* se plaçant généralement du point de vue de celui qui écoute pour donner à voir celui qui parle.

Le 1^{er} plan, le 2nd plan et l'arrière plan (AR/PL) : On définit une profondeur de champ de l'objectif au point le plus lointain de l'image : on définit des plans de positions des personnages.

le 1^{er} PL : le personnage n°1 est le plus près de l'objectif.

le 2/PL : le personnage n°2 est situé au plus juste derrière l'élément du 1/PL.

en AR/PL, le personnage n°3 est situé tout au fond de l'image, derrière les éléments qui définissent l'action.

La mise au point : Il vaut mieux utiliser la mise au point manuelle dans les cas suivant :

lumière insuffisante

sujet peu contrasté

fond trop lumineux derrière le sujet

barres horizontales

sujet à travers une vitre givrée

sujet derrière des filets,...

sujet lumineux ou réfléchissant la lumière

filmage d'un objet immobile quand la *caméra* est sur un pied La manière la plus simple d'effectuer la mise au point manuellement est de la régler d'abord sur un sujet au téléobjectif (zoom avant), puis de régler la distance de prise de vue : débrayer l'automatisme, zoomer avant à fond sur le sujet, ajuster la bague de mise au point jusqu'à obtenir une image nette, revenir en zoom arrière pour régler la longueur de prise de vue au cadrage souhaité.

La vitesse d'obturation : L'obturateur permet d'augmenter ou de réduire l'exposition lumineuse du capteur d'une caméra.

Plus la vitesse d'obturation est rapide moins le capteur reçoit de lumière. L'obturation standard d'un caméscope est de 1/50 de seconde. Si on augmente la vitesse d'obturation (1/2000 s et plus), il est facile de décomposer un mouvement sportif au ralenti. A l'inverse, si on réduit

l'obturation (jusqu'à 1/3 de seconde), l'image est nettement plus lumineuse, mais il se produit un effet de saccade dès le moindre mouvement.

Sur les caméscopes, la fonction 'AE' est le mode automatique de l'obturation.

Le diaphragme ; C'est le dispositif qui modifie la quantité de lumière qui pénètre sur le capteur d'un caméscope grâce à des lamelles mobiles. L'ouverture du diaphragme s'exprime en valeur chiffrée : l'ouverture 0 4 correspond à un diaphragme très ouvert et 0 22 correspond à un diaphragme peu ouvert. Un diaphragme « s'ouvre » et « se ferme ». Quand on passe d'une valeur à la supérieure (de 2,8 à 4, par exemple), la quantité de lumière reçue sur le capteur diminue de moitié. **Quand il y a beaucoup de lumière, il faut fermer le diaphragme et quand il n'y en a peu, il faut l'ouvrir.**

Il y a deux modes principaux d'exploitation du diaphragme : en automatique et en manuel. C'est en manuel que le cadreur a le plus de possibilité. Un caméscope *avec* bébrayage du diaphragme est donc recommandé. Sur un caméscope, **le diaphragme est toujours nommé iris.**

La gélatine : Feuille de plastique colorée transparente résistant à la chaleur que l'on place devant un projecteur afin d'en modifier la couleur. On parle alors de filtrage. Il en existe de toutes les couleurs, mais les plus connues sont les Kodak 80A bleu et 85B saumon-orange.

Le spun : Feuille de matière synthétique semi-opaque résistant à la chaleur que l'on place devant un projecteur afin d'en adoucir le flux et estomper les ombres qu'il crée.

L'effet coup de poing : C'est une technique de prise de vues consistant à passer très rapidement d'une focale à l'autre grâce au zoom afin de saisir un élément fugitif. Cet effet est à la base du langage cinématographique de la plupart des films d'action japonais.

La focale est la distance exprimée en millimètre entre le centre optique de l'objectif et la surface sensible touchée par les rayons lumineux que reflète le sujet.

LES IMAGES

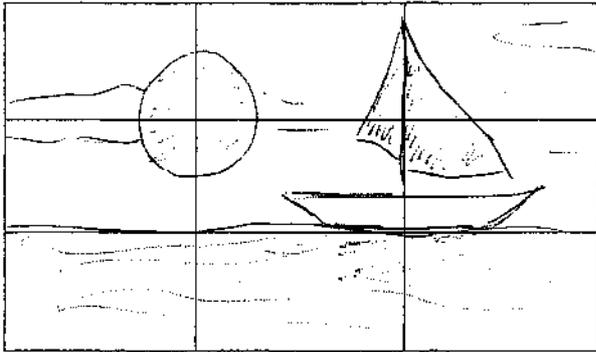
- LA CONSTRUCTION D'UNE IMAGE
- L'UTILISATION DU PIED
- LA REGLE DES 30°
- LA LOI DES 180°

LA CONSTRUCTION D'UNE *IMAGE*

La construction d'une image a *ses* règles.

Le B.A.-B.A. de la construction d'une image: éviter les cadre qui bouge en grande focale, éviter les images mal éclairées, délavées, les grosses fautes de *raccords*.

La règle des 3 tiers : il faut partager l'image en trois parties égales dans *sa* verticalité et son horizontalité, les points d'intersections sont les points de force. L'œil du spectateur est attiré par les quatre points de force. Il faut donc fabriquer son image en utilisant les lignes et les points de force.



L'expérience montre que l'œil du spectateur réagit à une certaine composition de l'image - qu'il est attiré par tel ou tel point plutôt qu'un autre. Contrairement aux idées reçues, ce n'est pas le point central d'une image qui attire l'œil.

La construction d'une image influe beaucoup dans la succession des plans. L'œil est attiré par ce qui bouge, ce qui est lumineux ou par la convergence de lignes sur tel ou tel point de l'image.

L'UTILISATION DU PIED

Le pied est un outil très important dans la construction d'une image : il permet d'avoir une image fixe, qui ne bouge.

En grande focale (c'est à dire en zoom avant), il est impératif d'avoir un pied. Plus on zoom, plus le cadre *sera* sensible au mouvement. A moins de vouloir faire un film ou un plan en caméra à l'épaule (qui implique souvent une vision subjective), l'utilisation du pied est vivement recommandée.

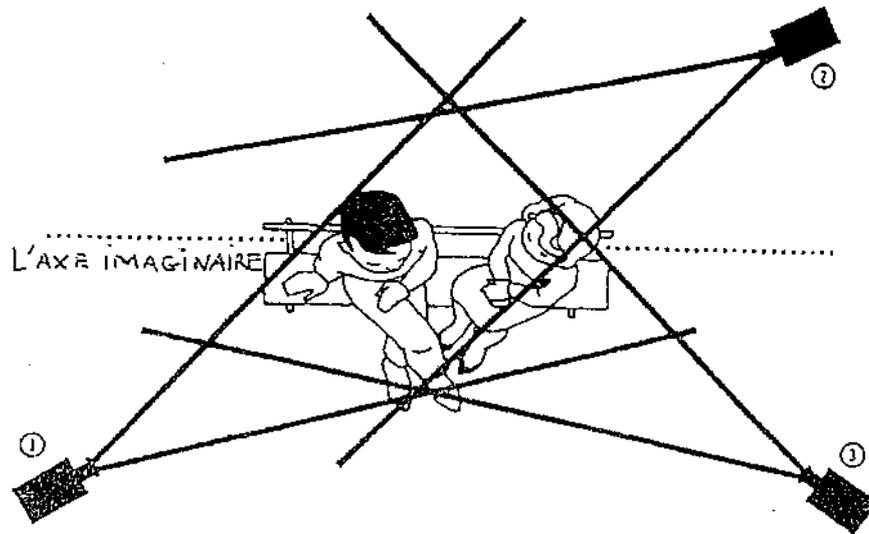
LA REGLE DES 30°

Cette règle s'applique à deux plans successif. Lors du tournage du deuxième plan, il est préconisé de déplacer sa *caméra dans* un axe décalé d'au moins 30° par rapport à l'axe du plan précédent ainsi que de changer la valeur de plan (*passer* d'un plan large à un plan *serré*). Le non-respect de cette règle entraîne une saute de l'image révélant une incohérence dans le changement de plan (l'effet escompté n'est pas semblable).

LA LOI DES 180°

Le réalisateur doit définir un axe imaginaire entre les éléments principaux de la scène (2 personnages qui parlent par exemple). Pour un champ *contre champ*, la *caméra* change d'axe dans la limite des 180°, après, on franchit une ligne qui donne l'impression que le sujet est en *sens inverse*.

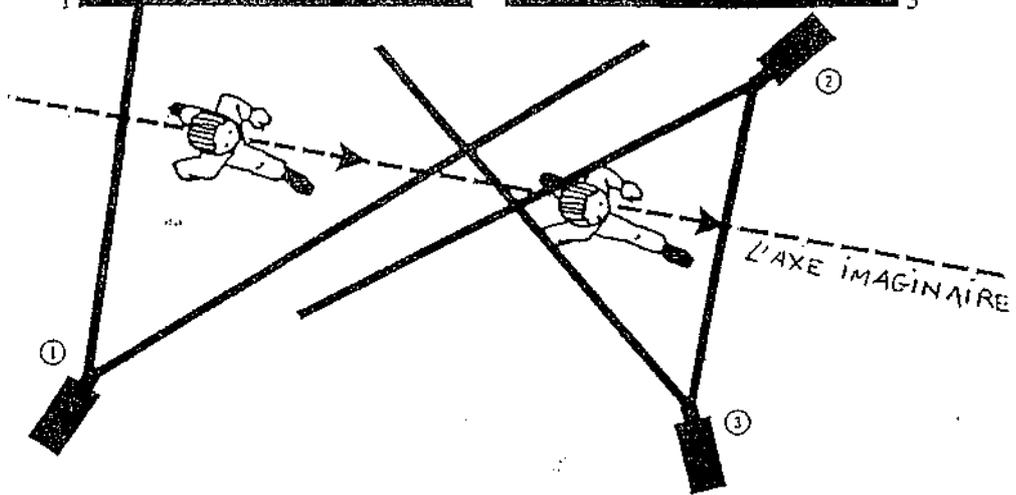
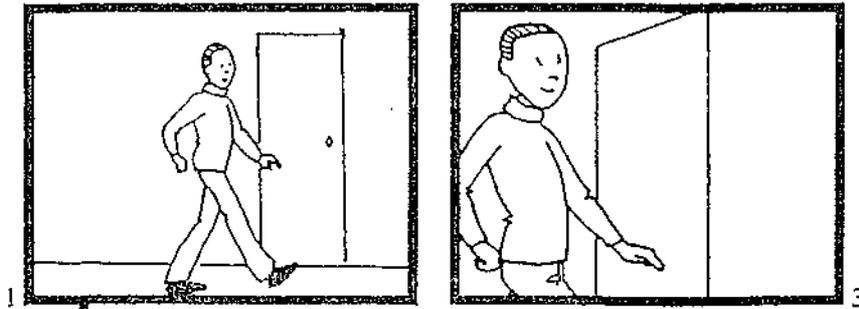
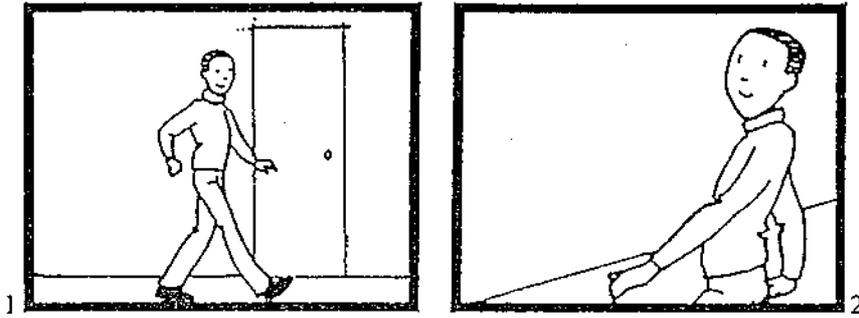
Cette loi s'applique à un champ *contrechamp*, ainsi qu'à un déplacement d'acteurs.



Loi des 180 degrés appliquée à un champ *contrechamp*.

LA LUMIERE

- LA REGLE DU TRIANGLE
- LE CONTRE JOUR
- FILMER EN INTERIEUR AVEC DEUX *SOURCES* DE LUMIERE
- LA SUREXPOSITION
- FILMER EN EXTERIEUR
- DEUX OU TROIS TRUCS



Loi des 180 degrés appliquée à un déplacement d'acteur.

La lumière est super importante, c'est elle qui construit l'image. Il suffit d'un peu d'éclairage pour transformer une image médiocre en tableau de maître.

Bien que les *caméscopes récents* soient de plus en plus sensibles et captent des images très faiblement éclairées, il faut se méfier : une image visible n'est pas forcément une belle image.

Au derushage, ça passe *encore* mais dès qu'on commence à monter et à dupliquer (on perd une génération à chaque dupli), les images deviennent catastrophiques. Ne **pas** hésiter à éclairer, donc !

En contrôlant dans le viseur le champ, on s'aperçoit vite des zones sous-exposées qu'il faut éclairer. Allumer les lampes domestiques suffit souvent et une petite torche tenue à la main permet d'éclairer les recoins sombres.

La gélatine et le spun sont utilisés pour modifier, *arranger* la lumière.

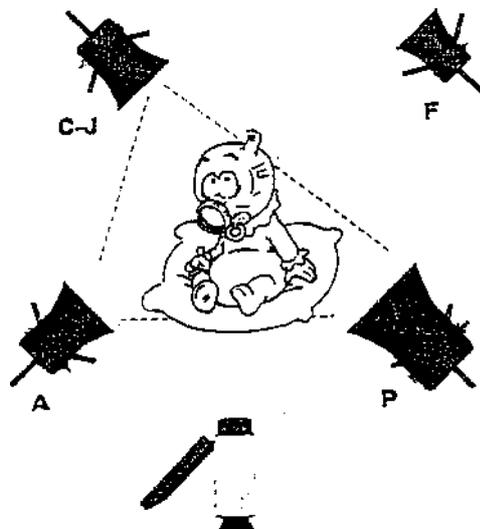
Le spun permet de diffuser et d'adoucir.

La **gélatine bleue** est utilisée pour donner une **lumière artificielle**, de type lumière d'intérieur.

La **gélatine rouge** permet une lumière naturelle, **lumière du jour**.

Il y a une règle simple qui permet un bon éclairage dans la majorité des *cas* : **la règle du triangle**.

LA REGLE DU TRIANGLE



Les projecteurs sur pied sont l'idéal pour tourner une *scène en* intérieur.

Il faut *éviter* les lumières disgracieuses tels que les néons...

Le schéma à côté est une disposition d'éclairage appelée **la règle du triangle**.

Cette disposition permet une lumière élaborée dans la plupart des situations.

La règle du triangle est très simple : il faut disposer au minimum de 3 projecteurs. Le premier et principal (P) se place à 45° sur le côté et assez en hauteur. C'est lui qui suggère une lumière naturelle venue du haut (le soleil) en délimitant franchement formes et volumes. Le

second, d'appoint (A), à 45° de l'autre côté, adoucit les ombres. Faire attention à ce qu'il n'en *crée* pas de nouvelles. Sa puissance doit être plus faible que P et son flux large et doux. Avec des projecteurs identiques, pas de problème ! Sinon, il suffit de reculer simplement A et de le voiler *avec* du spun et de chercher l'orientation idéale en contrôlant le résultat à l'image. Il ne reste plus qu'à placer le projo de contre-jour (C-J). Il doit être encore plus faible que les deux autres et il faut le placer assez haut, pile en face de P. Cette lumière décolle le sujet du fond. Pour faire ressortir le fond, il suffit d'ajouter un petit spot (F) dirigé vers le décor pour le sortir de l'ombre (100-150 Watts suffisent). Cet éclairage de base en triangle, fréquemment utilisé pour les interviews, s'installe rapidement et valorise à coup *sûr* le sujet.

LE CONTRE JOUR

Le contre-jour se produit quand le fond est très lumineux, le sujet au premier plan est alors complètement, noir. Il existe plusieurs solutions suivant le cas de figure :

en intérieur, une petite torche de 50 ou 100 watts bien orientée suffit à déboucher un visage. Ou *alors*, on peut utiliser une surface réfléchissante. Pour les fortunés, un réflecteur rond, résistants et pliables en blanc, argent ou doré acheté en boutique photo-vidéo. Pour les autres, un pare-soleil argenté pour voiture en accordéon (pas cher et efficace) ou des grandes plaques de polystyrène. Il suffit d'orienter ce réflecteur de façon à ce qu'il réfléchisse la lumière et débouche le sujet.

La technique ci-dessus n'est valable que pour des plans rapprochés. Lors d'un spectacle par exemple, la distance ne permet pas à ce type d'éclairage de compenser le contre-jour produit par les projecteurs de scène très puissants. Il vaut mieux **ouvrir le diaphragme** afin de surexposer.

En intérieur, éteindre les lampes qui sont derrière le sujet.

En extérieur, il n'y a pas énormément de solutions. Il vaut mieux cadré *serré* un sujet proche et utiliser un *réflecteur*.

FILMER EN INTERIEUR AVEC DEUX SOURCES DE LUMIERE

Il faut faire attention : la lumière du jour n'est pas la même que la lumière artificielle. Si une salle est éclairée naturellement par la lumière du jour qui passe par les fenêtres et qu'un éclairage artificiel a été rajouté, il y a alors deux types de lumière. La lumière du jour est bleutée alors que celle de la torche est orangée. La *balance des blancs* ne sait pas ce qu'elle doit considérer comme lumière de référence. Elle en *choisira* une qu'elle « blanchira » au détriment de l'autre. Si elle filtre la torche en bleu afin de rectifier sa dominante jaune, cela rendra la lumière du jour encore plus bleue. Et inversement, si elle *filtre* la lumière du jour en jaune afin de rectifier sa dominante bleue, *l'éclairage* de la torche *sera très* rouge-orangé. La solution la plus facile, **mettre une gélatine bleue devant la torche** afin d'équilibrer la lumière. L'autre solution, si le caméscope le permet, est de débrayer la balance des blancs automatique, c'est à dire de faire la BdB manuellement, en réalisant une mesure moyenne sur un papier blanc en prenant soin de capter les deux lumières.

LA SUREXPOSITION

Une surexposition est une image trop blanche, **cramée**. Il y a trop de lumière et le diaphragme ne peut pas se fermer plus.

Si la lumière provient d'un projecteur, il faut **placer du spun devant la lampe** afin d'atténuer le flux. Ou bien **reculer** pour augmenter la distance par rapport au sujet.

En extérieur, il vaut **mieux cadrer serré** afin d'éviter la surexposition.

Dans un spectacle, le sujet est souvent habillé de façon claire et le fond est sombre. Le diaphragme va calculer son ouverture par rapport sur le noir (majoritaire): le sujet va être complètement surexposé et aplatis. Solution : **passer en diaphragme manuel** afin de forcer celui-ci à se fermer.

FILMER EN EXTERIEUR

Le matin et la fin d'après-midi : Lumières horizontales qui gomment les relief, flattent les visages, réchauffent les couleurs et étirent les ombres. Ambiance chaude et douce.

Le midi et l'après-midi : Plus on s'approche du midi solaire, plus la lumière blanchit. Elle devient même bleutée en après-midi. Lumière verticale qui durcit les visages et augmente les ombres sous les yeux, le nez, le cou. Mais les ombres sont très courtes, ce qui évite celles de la perche ou de la caméra dans le champ.

Les nuages : Ils déterminent le contraste de la scène. Pour une scène triste, une journée nuageuse est l'idéal, sans aucune ombre et aux couleurs fades.

Une légère brume : Idéal pour construire une ambiance onirique.

Le ciel bleu : Il permet des ombres très marquées et des couleurs éclatantes. Idéal pour des scènes d'action ou des plans d'ensemble de paysage.

DEUX OU TROIS TRUCS

- **L'éclairage frontal** : toujours situé dans l'axe de l'objectif, il blanchit et aplatis l'image.
- **50 watts** suffisent pour éclairer **un visage en plan rapproché**.
- **500 à 1000 watts** sont nécessaires pour éclairer **une pièce entière en grand angle**.
- Quand on a **peu de lumière** et **pas moyen d'éclairer plus**, il vaut mieux faire un plan rapproché. Un plan serré est plus facile à éclairer et nécessite moins d'éclairage qu'un plan large.
- **Pour un effet « reportage »** : accrocher la torche à la *caméra*. L'éclairage mobile et visible fera remarquer au spectateur la présence de la caméra.

LA PRISE DE SON

- RECEPTION DU SON
- LE MATERIEL
- LES MICROS
- LES DIFFERENTS TYPES DE MICRO
- CONSEILS TECHNIQUES
- AUTRES PRISES DE SON
- DEUX OU TROIS TRUCS

La prise de son est ce qu'il y a de moins évident au tournage. Malgré la fonction automatique sur de nombreuses caméras, il faut pas négliger la prise de son. Un film, c'est des images, mais aussi des éléments sonores. Le cinéma muet est fini depuis 1929.

Il faut *accorder* autant d'importance aux images qu'au son, ça évitera les pénibles désillusions au moment du montage et à la projection.

La fonction automatique sur la caméra ne gère pas les problèmes et les nuisances sonores. Elle ne gère que le volume, c'est à dire qu'elle met à un niveau moyen tout ce que le micro reçoit. Elle ne tient aucunement compte de la qualité ni de la particularité des sons.

Il faut donc être vigilant et tenir compte de l'acoustique du lieu, de l'environnement. En fait, la première règle pour la prise de son, c'est **mettre un casque** pour avoir un retour et se rendre compte de ce qu'on enregistre. **Prendre du son sans le casque, c'est aussi risqué que de filmer sans viseur.**

Le micro intégré que l'on trouve sur tous les caméscopes présentent bien des avantages, mais de nombreux inconvénients pour un tournage un peu « pro ». Le micro intégré est utile pour les vidéos de vacances, des réunions de famille ; il permet de rendre une ambiance plutôt qu'une discussion. Il pose problème dès que l'on veut capter une conversation sans les bruits parasites autour. De plus, le micro intégré perçoit souvent les bruits de l'appareil, la respiration du cadreur ou d'autres bruits gênants de ce genre.

La prise de son est une opération par laquelle on règle par l'intermédiaire d'un microphone et d'accessoires périphériques, la qualité, la modulation du son pour l'enregistrer. Pour la prise de son, il est important de localiser précisément la source du son que l'on veut enregistrer.

RECEPTION DU SON

Les ondes sonores sont absorbées par certains types de matériaux tels que la moquette, les vêtements ou les rideaux, et sont réfléchies par des surfaces dures et lisses (ex ; beaucoup d'écho dans une salle carrelée). **La perception du son dépend à la fois de sa puissance et de la manière dont il est absorbé ou réfléchi par l'environnement immédiat.**

LE MATERIEL

- **Un micro** capteur, orienté vers la source à enregistrer.
- **L'enregistreur** de la caméra (ou un magnétophone) permettra d'enregistrer le son et de visualiser les niveaux sonores (Vumètres).
- Le **casque** afin d'écouter le son que l'on est en train d'enregistrer (Son rôle est comparable au viseur de la caméra). Il permet de vérifier la qualité du son que l'on enregistre. Choisir un casque fermé si possible, (ex : BEYER DT 100,1500F)
- **Une perche** ; tige télescopique qui va servir à capter le son sans que l'opérateur et le micro entrent dans le cadre image de la caméra.

- **Une suspension** de micro qui fixe le micro à la perche ou au pied et absorbe les vibrations.

- **Une bonnette** pour éviter les bruits de souffle, dus au vent ou aux déplacements effectués par le preneur de son. Certains micros sont très sensibles aux déplacements d'air. La bonnette est une sorte d'enveloppe en tissu (nylon, soie) ou avec de longs poils (fourrure) qui est placée autour du micro et filtre les bruits tels que le souffle de la voix, le vent ou les « pops » (bruits de bouche lorsque l'on parle près du micro).

Exemple : Ryccote, mini Windjammer

- **La mixette** reliée à la caméra et au micro, permet de surveiller et de régler l'intensité du son capté grâce aux modulations *sonores* visibles sur les vumètres. Elle sert aussi d'alimentation pour *certaines* micros.

D'un prix élevé, elle est utilisée surtout par les professionnels

- **les câbles son** : De trente à quarante centimètres pour brancher le micro sur le caméscope ; trois mètres avec un journaliste et micro main ; huit mètres caméscope et micro sur pied en configuration studio en intérieur et extérieur.

- **Les entrées et sorties audio** sont différentes selon que le matériel est amateur ou professionnel, micros, caméscopes...

Le plus souvent XLR pour le matériel professionnel, MINI-JACK et CINCH / RCA sur les caméscopes grand public. Il faut donc vérifier ce point et se munir d'adaptateurs qui vont permettre de *passer* d'un type de connexion à l'autre.

LES MICROS

Le rôle d'un micro est de transformer une énergie sonore (un son) en une énergie électrique qui sera enregistrée par la caméra sur la bande magnétique.

Le micro incorporé de la *caméra est* souvent de qualité médiocre, il est donc recommandé d'utiliser un micro indépendant pour la prise de son. Il sera *raccordé* à la *caméra par* un câble assez long pour pouvoir s'éloigner de celle-ci. Les bruits de fond produits par la caméra pourront ainsi complètement être éliminés lors de l'enregistrement.

Il existe **deux grandes familles de micros** :

- **Le micro dynamique** : Il ressemble à un cornet de glace et fonctionne sans alimentation grâce à la pression exercée par les ondes sonores sur le micro. Il est robuste et économique. Il est conçu pour être tenu en main ou fixé sur un pied, très proche de la *source* sonore, il affectionne les voix et les instruments de *scène*. Il est dynamique, mais peu sensible. Il convient pour une interview rapprochée comme celle du journaliste présentateur.

- **Le micro électrostatique** (ou micro à électret) : Il utilise une tension électrique amplifiée et nécessite, obligatoirement une alimentation permanente (alimentation Phantom 48 volt) fournie par une pile, par la mixette ou par les caméras professionnelles (Bétacam...). Il a l'avantage de pouvoir être extrêmement miniaturisé sans que la qualité de la prise de son ne soit altérée. Il est

OROLEIS de Paris - Réaliser un vidéogramme -

39

parfait pour le reportage et les prises de son éloignées (jusqu'à 10 fois plus sensible qu'un micro dynamique).

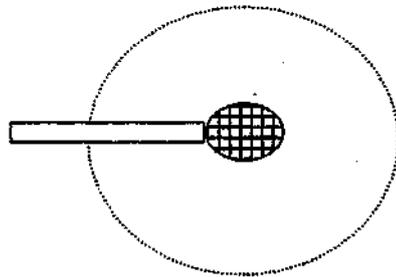
Une des caractéristiques majeures d'un micro est sa directivité. La directivité d'un micro est son aptitude à capter des ondes sonores à l'avant, à l'arrière et sur les côtés, c'est-à-dire plus simplement de quelle direction va venir le son capté par le micro. La directivité détermine les différents types de micros et leurs utilisations. Il est

important de connaître la directivité d'un micro avant d'effectuer la prise de son. Ceci permet de savoir comment placer son micro par rapport au son et à sa source.

Le professionnel choisira ses micros selon des critères très précis de sensibilité acoustique, de réponse dans les graves et les aigus, de rendus de sonorité...L'amateur fera selon ses moyens (financiers !) mais sélectionnera tout de même ses micros selon les quelques principes de bases suivants.

LES DIFFERENTS TYPES DE MICROS

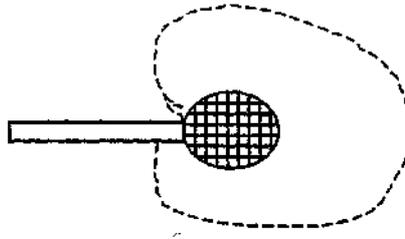
Le micro omnidirectionnel :comme son nom l'indique, il capte le son tout autour comme si le micro se trouvait au centre d'une sphère. Excellent pour les ambiances, on le retrouve souvent incorporé au caméscope, mais il enregistre tout, même trop. Exemples : micro main SHURE VP 64 ;micro AUDIO-TECHNICA AT 804 (800F environ).



On veillera à s'approcher au maximum de la source sonore lors de l'utilisation de ce type de micro. Pour les interviews, il faut le placer à une vingtaine de centimètres de la personne. Il évite ainsi les sons sifflants. Par contre, il est peu sensible aux bruits de frottements provoqués par les mouvements du preneur de son et craint peu l'effet du vent.

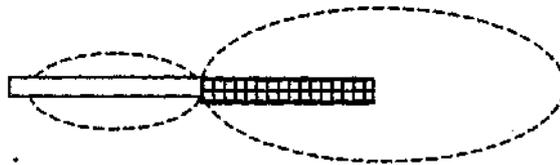
Le micro cardioïde ou directionnel : Il reçoit en priorité les sons qui se présentent face à lui et légèrement sur les côtés (champ de réception en forme de cœur). Il est nécessaire de le placer face à la source sonore pour isoler un son précis en cas d'ambiance bruyante. Ce micro est souvent utilisé dans les prises de son avec perche. Il évite les effets de réverbération (sorte d'écho).

Il est parfaitement adapté à la prise de son d'une conversation entre deux personnes ou au sein d'un groupe. Il est sensible aux déplacements d'air aux bruits et frottements c'est pourquoi on le protège par des bonnettes, (gaine de mousse, armature recouverte de tissu de soie ou nylon) Exemples de micro : micro SHOEPS ; SENNHEISER BF 812 .BEYER M 88 (2000 à 3000F)



Le micro hyper cardioïde ou demi-canon : Il capte le son devant et légèrement *derrière* mais pas sur les côtés. Il prend le son jusqu'à cinq mètres de distance en milieu calme mais requiert une orientation précise *vers* la source afin de *recupérer* les sons aigus:

Ce micro s'utilise avec une perche, il exclue totalement les bruits qui ne sont pas dans *son champ* de directivité.(Nécessite une alimentation 48 volt)



Très sensible il doit être constamment *protégé des* déplacements d'air, même en intérieur par des protections types bonnettes

Il est parfaitement adapté aux prises de son vidéo.

Exemple de micro : SENNHEISER 416 (micro électrostatique *avec* alimentation phantom) (8000F environ)

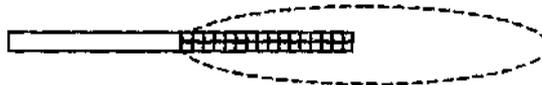
La gamme ENGINEERED SOUND d'AUDIO-TECHNICA permet en achetant séparément un corps de micro et une capsule AT 853HELE d'obtenir un bon micro hyper cardioïde pour 1700F.

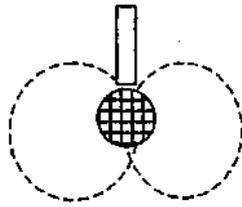
Le micro canon (*micro long de quarante centimètres*) : Il capte le son uniquement face à lui. Son usage est spécialisé en journalisme et prise de son animalière. C'est un micro très sensible, idéal pour aller chercher un son éloigné, isoler une conversation.

Plus le micro est directionnel plus il faut évidemment l'orienter *avec* précision *car* il exclut quasi totalement les bruits environnants. (A ne pas utiliser dans une pièce réverbérante)

Exemple : micro KMR 81 (micro électrostatique *avec* alimentation phantom) (8000F environ)

Micro AUDIO TECHNICA AT 815B et AT 835B (1800F environ)





Le micro cravate : Sensible, de petite taille, il se fixe à la cravate ou au revers du veston. De ce fait, il ne convient qu'à un sujet statique. Il n'est pas adapté à l'enregistrement d'un groupe de personnes sauf si chaque intervenant en est muni ; C'est un micro peu onéreux qui offre en outre une excellente qualité d'enregistrement. Il est pratique si on ne veut pas percher. Voix très présente.

Exemple : SONY ECM 77 (1000F à 2000F environ)
micros AT 803B et ATM 15A (inférieur à 1000F)



CONCLUSION : Le choix du micro se fait en fonction de sa directivité et du type de prise de son à effectuer.

Selon la directivité du micro, le preneur de son sera amené à adapter sa position lors de la prise de son. La directivité du micro guide le positionnement du preneur lors de la prise de son.

La plupart des micros cités sont des outils professionnels dont les prix ne sont pas à la portée des amateurs. De plus ils nécessitent souvent une alimentation externe ou un raccordement à une mixette. Leurs connectiques (XLR) n'est pas adaptés aux caméscopes grand public mais ils peuvent se brancher avec des adaptateurs sur des caméscopes grand public haut de gamme. Ex : Sony Hi 8 , V 6000, DV XL1...

Attention des micros chers ne donnent pas la certitude de faire un bon son ! Leur utilisation requiert une grande connaissance de leurs performances et limites et « du doigté » de la part de l'utilisateur !

En situation de tournage amateur un micro hyper cardioïde ou demi-canon et un micro cravate seront deux bons compléments qui existent dans une gamme abordable. Un exemple : le micro LEM EMU 435 (électrostatique à piles). Sa directivité dépendra de la capsule que vous y adapterez (Omnidirectionnel ; cardioïde et hyper cardioïde)

(Egalement la gamme K6 Modulaire de SENNHEISER ; beaucoup plus cher)

N.B vous pouvez trouver des informations techniques, des comparatifs matériels mais aussi des conseils de réalisation dans des revues vidéos pour amateur éclairé (Caméra vidéo...).

CONSEILS TECHNIQUES

1 / Vérifier le bon fonctionnement du matériel avant le tournage. Toujours, se munir d'un casque pour l'écoute. Penser aux piles pour les micros qui en ont besoin et couper l'alimentation du micro une fois la prise de son terminée afin d'économiser les piles. Vérifier l'état des câbles son.

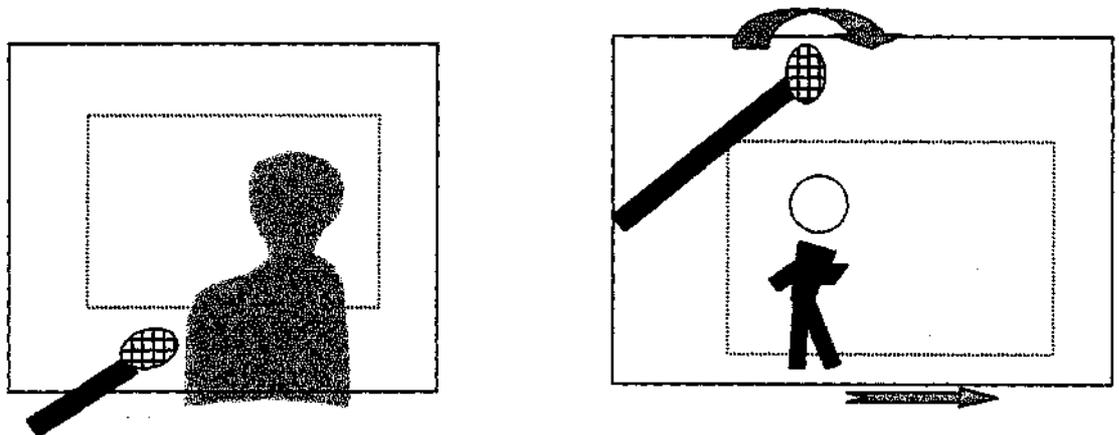
2/ Avant et pendant le tournage, il faut détecter les sons *parasites*, c'est à dire les bruits imprévus voitures, avions, claquements de portes..., qui peuvent rendre inaudible un dialogue ou une interview car ils seront enregistrés à un niveau sonore supérieur à celui de la voix. Il faut interrompre le tournage et recommencer si un de ces sons parasites survient pendant la prise. (A chaque prise laissez toujours un silence d'une dizaine de secondes avant et après l'action) Lors d'un tournage en intérieur, il faut « écouter » en entrant dans la pièce : Y a-t-il de l'écho, de la résonance, des bruits de ventilation, des bourdonnements ? (Eclairage, matériel électronique, téléphones, sonnettes) Il faut se méfier également des bruits de conversations dans une pièce à côté, une tondeuse à gazon à l'extérieur ...

3/ Pour effectuer un bon enregistrement, le micro devra être placé le plus près possible de la source sonore.

Evidemment il n'est pas toujours souhaitable d'avoir le micro visible à l'image, d'où l'utilité de la perche qui va permettre de prendre le son, en général par-dessus la ou les personnes filmées.

Le micro est fixé sur la perche, elle-même reliée par un câble de longueur suffisante à la caméra. Cela permet de ne pas avoir le micro dans le champ, tout en effectuant une prise de son au plus proche de l'action et donne ainsi au preneur de son une liberté de mouvement pour passer d'un personnage à l'autre.

Selon la taille du cadre la perche sera plus ou moins longue et la directivité du micro entrera aussi en compte.



Dans l'exemple d'un personnage en gros plan (on ne voit que sa tête) le preneur de son peut être à proximité et le micro également.

Par contre si le plan s'élargit ou que l'on filme plusieurs personnages en pieds qui se déplacent, il va de soi que le preneur de son devra être loin de l'action. Il devra utiliser une perche et un micro directionnel ou canon, (voir plus haut)

Si vous enregistrez une voix (interview, commentaire) il est recommandé de ne parler ni trop près, ni trop loin du micro. Dans le premier cas, vous risquez d'enregistrer également le bruit d

a respiration, dans le second que le son soit trop faible, (micro à vingt centimètres de la bouche environ)

4/ Contrôler le niveau et la qualité du son que vous enregistrez.

Sur certains caméscopes et sur toutes les caméras, il est possible de surveiller la modulation du son au moyen des vumètres (cadres avec aiguilles ou des bargraphs). Ils permettent de visualiser le niveau réel d'enregistrement du son. Le niveau sonore indiqué par le vumètre lors de la prise de son sera le niveau sonore restitué lors de la lecture des rushes.

En effet, la bonne qualité du son dépend du niveau du signal d'entrée dans la caméra : trop faible, on entend le souffle de la bande, et trop fort, une surmodulation déforme le son. Le vumètre, qui indique l'intensité du son capté par le micro, permet donc de vérifier le niveau d'entrée du son dans la *caméra*.

Pour avoir un bon niveau moyen d'enregistrement, faites des essais avant le début de la prise. Le son « moyen » de niveau correct se situera entre - 5 et + 5db, les cris, les pointes de musique pourront ponctuellement aller dans le rouge (dans la zone du Odb indiquée par la graduation du vumètre) mais jamais de manière continue.

Il faut empêcher que l'aiguille ne soit constamment dans le rouge (surmodulation du son) en éloignant le micro de la source quand cela se produit.

Si vous possédez une mixette, vous pouvez facilement atténuer ou augmenter l'intensité du son en modulant lors de l'enregistrement.

Vous devez **obligatoirement utiliser un casque d'écoute** car il est peu pratique de contrôler le vumètre de la caméra tout en filmant. Le casque vous permettra de n'entendre que le son capté par le micro et donc de vous concentrer sur tout bruit de fond inopportun.

Utilisez un casque de type de chaîne stéréo couvrant complètement les oreilles et vérifiez au préalable que l'impédance (résistance d'un circuit électronique au passage d'un courant électrique, exprimée en ohms) du casque est compatible avec la *caméra* que vous utilisez. Sinon, un casque de walkman fait l'affaire.

5/ La place des micros :

Pour les fictions, il faut surveiller que le micro ne passe pas dans le champ de la caméra.

S'il y a de l'éclairage, il faut vérifier qu'on ne voit pas l'ombre de la perche et du micro à l'image.

6/ Intensité du son :

Dans une fiction, le son doit être conforme à l'image. Il est d'usage que le son d'une scène filmée en plan large soit légèrement plus faible que celui d'un personnage en gros plan. (Sauf choix esthétique bien entendu)

Le micro doit être placé plus ou moins loin de la source afin de restituer un son en accord avec l'échelle du plan filmé.

Toutefois il est impératif que le dialogue soit audible; il est donc parfois nécessaire que le preneur de son ou le micro soit plus près de l'action que la caméra (Prévoir un câble son assez long et un endroit où dissimuler le micro).

7/ Se tenir prêt au moment de la prise. Ne pas relâcher sa vigilance du début à la fin de la prise.

AUTRES PRISES DE SON

On peut également enregistrer des sons d'ambiance, des bruits, de la musique...sans enregistrer d'image, c'est le son non synchrone.

On enregistre le son ou l'ambiance souhaités sur le noir ou la mire de barre de l'image caméra.

Une autre solution consiste à enregistrer le son indépendamment de la caméra par l'intermédiaire d'un magnétophone portable, disc laser...

Cela permet d'enrichir la bande sonore au moment du montage ou du mixage.

La musique

Une musique bien choisie donnera une autre dimension à votre film. Elle peut renforcer une atmosphère de suspense, de joie mais *aussi créer* de l'émotion, de la réflexion. Un même plan, quelqu'un qui marche dans la rue, prendra un sens différent si vous collez dessus une musique légère, humoristique ou une musique dramatique. Veillez à la sélectionner en relation *avec* l'idée générale de la séquence et pas simplement parce qu'elle vous plaît !

L'utilisation des musiques est réglementée, même si la *SACEM* tolère l'utilisation des musiques dans le domaine privé, non commercial. Vous êtes censé déclarer les musiques que vous utilisez, parfois payer des droits et dans certains cas demander l'autorisation auprès des auteurs.

Si vous êtes amenés à devoir déclarer les musiques *sachez* qu'il existe des collections de musiques d'illustrations dont le coût est moindre.

La meilleure solution est de *trouver* dans votre entourage *des* personnes prêtes à vous concevoir des musiques. *Ce* qui aura l'avantage de coller au mieux à votre film, quitte à leur demander de faire « à la manière de... »

La démarche d'enrichir sa vidéo par l'apport de sons supplémentaires ne vaut pas que pour la musique ; une ambiance, des sons seuls vous seront très utiles au montage.

Le commentaire (ou voix-off)

Vous serez amenés dans certains cas, à enregistrer un commentaire qui viendra compléter votre montage. Cela permet parfois de *raccourcir* votre montage en faisant des ellipses (C'est-à-dire : ne pas montrer une action, une étape dans le déroulement de l'histoire, et dans ce cas-ci, la faire raconter par la voix.) Attention, tout de même à ne pas avoir une succession d'images sans véritable sens sur laquelle on plaque une voix du début à la fin ! Solution de facilité pour le vidéaste mais qui aboutira à l'ennui *chez* le spectateur !

Les sons seuls

Ce sont des sons que l'on fait en plus pendant le tournage.

On peut devoir réenregistrer des bruits de pas parce que la scène est filmée en plan très large et qu'il est impossible de percher ou qu'un avion passait. Au montage on collera ces bruits de pas sur l'image, mais attention à la synchro ! (C'est-à-dire à ce que le son corresponde bien aux mouvements des pas !)

Pour enregistrer *ces* sons, il ne faut pas oublier d'enregistrer une image (n'importe laquelle pourvu qu'il y ait une image, sinon il n'y a pas de signal vidéo et il sera impossible de monter le son).

Les ambiances

Comment faire croire que votre personnage se trouve à la mer alors que vous l'avez filmé en maillot de bain dans le bac à sable de la cité !!!

Une ambiance mer *que* vous aurez enregistrée à un autre moment (sur magnétophone...), que vous trouverez dans une sonothèque ou de l'eau que vous agitez dans une bassine pourront faire illusion !

Il y a des trucs pour faire des bruitages, des ambiances,

Il est important d'enregistrer des ambiances, sans dialogues : la rue, le parc... Suivant le lieu où l'action a été filmée, il faut à la fin de la prise enregistrer des *ambiances* afin qu'au montage, ce son ambiant puisse faire le lien entre chaque plan.

Les « silences plateaux »

Enregistré sur le lieu du tournage, après les scènes, il permettra d'atténuer les ruptures sonores au montage Pendant une minute environ l'équipe *se tait* et l'on enregistre le silence qui ne sera évidemment jamais totalement silencieux.

En extérieur vous aurez peut-être des avions, des oiseaux, une route dans le lointain, en intérieur un bruit de machine, des gens qui parlent à côté, un claquement de porte...

Exemple :

Imaginez que vous faites le portrait d'une personne dans des circonstances que vous ne maîtrisez pas : il y a un aéroport à proximité et vous ne pouvez pas faire reprendre la personne systématiquement.

Au montage quand vous allez couper dans l'interview, même proprement entre deux mots, vous risquez malgré tout de couper au milieu d'un des bruits parasites et de provoquer des ruptures sonores désagréables.

En revanche si vous avez eu le bon réflexe d'enregistrer un son d'avion en continu, vous allez pouvoir le mettre sur l'autre piste (à un niveau plus faible) et votre séquence sera plus homogène. Il ne s'agit pas de surajouter des bruits et de noyer le sujet principal mais d'éviter des chocs sonores qui vont perturber le spectateur.

Votre film y gagnera en réalisme mais aussi d'un point de vue esthétique.

L'interview

Pour une interview, il faut faire extrêmement attention au son. Autant on peu rattraper un problème d'image par un plan de coupe, autant un mauvais son rend toute interview inexploitable. Le micro main (dynamique) visible à l'écran à la manière d'un journaliste. Celui-ci fait la navette entre interviewer et interviewé. Avantage : il *est* très sélectif en faveur de la voix. Inconvénient : *sa* directivité cardioïde ainsi qu'une faible sensibilité obligent à une très grande proximité de la bouche.

Le micro de type bidirectionnel *sera*, plus sûr, Il s'applique pour des interlocuteurs statiques.

Le micro *cravate* invisible, sensible et minuscule, tout en étant peu affecté par les frottements de vêtements. Ils sont prévus pour atténuer l'effet «poitrine» (résonance caverneuse). Fixé trop haut, le micro *cravate* capte mal un son masqué par le menton. Fixé

trop bas, la voix sera faible et les bruits de frottement présents. La bonne distance se situe à environ 25 cm sous la bouche.

Si le micro doit être totalement invisible (comme pour une fiction), la solution avec perche s'impose. Le type cardioïde ou hypercardioïde électrostatique conviendra bien à condition qu'il soit bien orienté.

Il y a un dilemme tout de même : sensibilité moyenne = manipulation aisée ou grande sensibilité = bruits de manipulation très présents.

A éviter l'interview avec le micro intégré seul, car son caractère omnidirectionnel a pour conséquence de capter toute l'ambiance et les bruits parasites.

DEUX OU TROIS TRUCS

Pour enregistrer du son seul, une ambiance, une voix off, *etc...*, il faut toujours enregistrer une image si l'enregistrement du son se fait par la caméra. Si on n'enregistre que du son et pas d'image, il n'y aura pas de signal vidéo sur la bande. Au moment du montage, le magnétoscope ne pourra pas se caler : donc pas de montage.

Un son direct est un son enregistré sur le lieu du tournage, simultanément aux images.

Une mixette est un mélangeur audio grand public. La mixette basique permet de combiner deux nouvelles sources sonores au son synchrone associé à la vidéo pour obtenir au final un signal unique. Pour cela, elle intègre une entrée micro destinée au commentaire et une entrée ligne réservée à une chaîne stéréo, Discman, *etc...* Il est souvent possible de jouer sur le volume sonore de chaque entrée et d'intervenir sur le volume de l'ensemble en sortie. Certains micros grand public peuvent même incorporer une mixette, ce qui permet, par exemple d'effectuer le commentaire pendant le tournage.

Un son off : se dit d'un son dont la source n'est pas visible dans le champ, mais appartient à l'univers de l'histoire racontée.

Un son out : se dit d'un son off dont la source n'appartient pas à l'univers de l'histoire racontée, comme de la musique ajoutée.

LES RACCORDS

Chose importante, trop souvent oubliée, les *raccords entre* chaque plan. Il y a des règles à respecter. Dans un film, les *raccords* passent inaperçus, le film donne l'impression d'avoir été filmé d'un seul coup, mais c'est parce que *ces* raccords sont faits suivant des règles. Un faux *raccord* est immédiatement *repéré* : il provoque une rupture dans la lecture.

Changer de plan implique :

changer *d'axe de prise de vue*

changer de focale changer de

valeur de plan changer de champ

Les raccords de valeur de plan

Il s'agit de sauter au moins une valeur de plan de l'échelle.

Comme par exemple passer du plan moyen (PM) au plan rapproché taille (PRT) ou du PRT au gros plan (SR).

Ce changement de valeur de plan doit se justifier (effets de suspense,, effets dramatiques...).

Il faut quand même éviter le raccord de deux plans fixes montrant un même sujet pris à deux focales différentes, la *caméra restant* dans le même axe. Cela provoque une saute dans la lecture du film, surtout si l'écart entre les valeurs des deux plans est faibles.

Le raccord dans l'axe

Il transgresse la règle des 30°. C'est une succession de 2 plans sans qu'il y ait déplacement de la caméra d'un degré.

Pour éviter une saute d'image entre les deux plans, on choisit des valeurs très éloignées. Du plan de pied en gros plan, par exemple.

Erreur de scripte

On ne filme pas une fiction dans l'ordre du visionnage, mais suivant le planning, d'où une possibilité d'erreurs due au temps passé entre le tournage de deux plans : vêtements différents, cigarettes consommées, changements de coiffure... Le scripte doit faire attention à tous ces détails : la solution est de limiter les accessoires au strict minimum.

Le raccord de direction

Le système est simple et est souvent employé pour faire poursuivre un personnage en mouvement, donner l'effet d'un plan séquence.

Le 1^{er} plan : la *caméra est* fixe. Le personnage seul avance dans la direction de la caméra jusqu'à obstruer complètement le cadre.

Le 2^{ème} plan commence par la progression de dos du personnage qui s'éloigne.

Le raccord PANO / le balayage

L'utilisation du PANO comme système de *raccord* est très simple.

Prenons l'exemple de deux plans qui se suivent.

Le 1^{er} plan finit par un PANO rapide et le début de l'autre commence de la même façon *avec* un PANO rapide.

Le raccord de flou

Ce système est utilisé pour amener l'idée du « *flash back* ». Le principe est de finir un 1^{er} plan par un flou et de commencer le deuxième par un flou également.

Le raccord couleur ou lumière

Parmi les *raccords* disgracieux et souvent rencontrés par les amateurs, les problèmes de *raccords* couleurs ou lumière. Il faut faire attention que les deux plans raccordés présentent la même exposition ou la même température de couleur. C'est à dire qu'un plan aura une tonalité chaude et l'autre une tonalité froide. D'où l'intérêt de faire la balance des blancs.

Le raccord regard

Pour filmer une discussion de deux personnages en champ contrechamp où chacun des personnages apparaissent de face, il est important de diriger le regard des acteurs de façon à ce que le spectateur ait l'impression qu'ils regardent leur interlocuteur. Il faut bannir le regard caméra, c'est à dire le regard du personnage droit dans l'axe de la caméra, mais il faut diriger le regard du 1^{er} vers la droite et celui du 2^{ème} vers la gauche afin que les regards se croisent lors du visionnage.

La direction du regard peut être aussi conformée par les *axes de* prise de vue. Le plan d'un homme regardant en l'air doit être suivi d'un plan d'un sujet en hauteur.

A savoir : le regard caméra n'est pas utilisé, sauf dans un *cas* précis. Il donne un effet d'amateurisme ou de pris sur le vif. Même un documentaire évite le regard caméra- Il est utilisé dans les journaux télévisés puisque le présentateur s'adresse directement aux spectateurs.

C'est un effet dont il vaut mieux se passer ou alors il faut qu'il serve le film comme par exemple dans *Blair Witch Project* Le regard caméra suggère la nature documentaire du film. Le regard est toujours *adressé* à celui qui est derrière la *caméra*, c'est à dire l'un des trois jeunes réalisateurs partis dans la forêt ou alors directement au futur spectateur de *ces* rushes lorsque Heather fait un mea-culpa testamentaire. Elle sait que lorsque son regard croisera celui du spectateur, c'est qu'elle sera morte.

Le raccord mouvement

On nomme ainsi un plan de mouvement interrompu par un nouveau plan cadré différemment, qui montre la suite de ce même mouvement. En général, on utilise deux caméras placées à 30° d'écart minimum (voir la loi des 30°). /Avec une seule *caméra*, la scène doit être *répétée* à l'identique pour éviter au maximum la *gène* visuelle provoquée par des *différences de* gestuelle. Attention, le plan raccord ne doit pas reprendre le mouvement au moment exact où celui-ci s'est précédemment interrompu, sous peine de suspendre le temps. A l'inverse un changement trop brusque donne l'impression d'une ellipse temporelle ou tout simplement d'une saute d'image.

Le raccord son

Comme à l'image, il faut faire attention au *raccord* son dans une même scène. Il faut avoir la même tonalité, le même son. A éviter au maximum les mélanges de chanson dans un même film, il vaut mieux utilisé un thème général.

LE MONTAGE

- DERUSHAGE
- PLAN DE MONTAGE
- POINT D'ENTREE, POINT DE SORTIE
- LES DIFFERENTS TYPES DE MONTAGE
- PLAN SEQUENCE
- DESOLIDARISER LE SON DE L'IMAGE
- CHOIX ET RYTHME
- PLACER LA SEQUENCE CLE
- LE MESSAGE DE LA TRANSITION
- DYNAMISER
- L'ELLIPSE
- LE MONTAGE SON
- LE GENERIQUE DE FIN
- UN BON TITRE

Le montage, trop souvent perçu comme un banal assemblage de plans, reste une étape capitale. Le monteur détient l'immense pouvoir de modifier, embellir ou altérer le sens initial d'une séquence. Et donc d'influencer la perception du spectateur.

Il s'agit surtout de choisir les bons plans et la bonne durée. Une fois correctement assemblés, *ces* plans donneront rythme et fluidité au récit. L'un des risques principaux du montage est de ne pas restituer pleinement la signification d'une séquence, voire de provoquer un contresens. Monter exige du recul par rapport au produit brut. C'est pourquoi une majorité de films n'est pas montée directement par le réalisateur, mais par un monteur *avec* lequel il collabore de manière étroite.

Il y a un conseil qui peut sembler évident et qui posera un gros problème si il n'est pas suivi : **il faut commencer le montage quand toutes les prises de vue et les prises de son ont été réalisées.**

Le montage est un long travail, parfois pénible, mais passionnant. C'est un véritable langage. Un film mal monté est un film raté. Il ne faut pas se leurrer, « c'est en montant qu'on devient monteur. »

DERUSHAGE

Les rushes sont les prises de vue à l'état brut à la fin du tournage. *On parie* de cassettes de rushes et par conséquent de dérushage.

Le dérushage est l'opération qui consiste à regarder tous les rushes et à choisir les plans qui serviront au montage final.

Pour une fiction, le scripte a normalement tenu des feuilles de scripte, dans lesquelles il précise les bonnes prises, les mauvaises, les problèmes rencontrés, etc... *Ces* feuilles facilitent le dérushage.

Pour un documentaire, il est impossible de ne pas dérusher.

A partir du dérushage, le monteur et le réalisateur sélectionnent les plans à monter en notant les TC in et les TC out de chacun.

PLAN DE MONTAGE

Le plan de montage est la feuille sur laquelle le monteur *annoté* précisément les données des différentes séquences d'un montage dans l'ordre de montage. Le plan de montage comporte :

le numéro du plan

son TC de début

son TC de fin

sa durée

sa description

la piste son choisie

les *effets* de transition. A partir de ce plan de montage, le monteur monte le film dans l'ordre de visionnage, *avec* les effets de transition, les musiques ou les sons ajoutés,,

Ce plan de montage peut être différent du découpage technique. Il tient compte de ce qui a été filmé et non pas de ce qui a été prévu. Ainsi, le réalisateur peut effectuer des changements. Un film ne *s'arrête* pas au découpage technique.

POINT D'ENTREE, POINT DE SORTIE

Ce sont des points de montage. C'est la localisation du début ou de la fin d'un plan lors d'un montage. En montage traditionnel, il faut définir au moins deux points de montage, celui du début (in) sur le lecteur et l'enregistreur, l'arrêt de l'enregistrement pouvant être effectué à tout moment.

Le point d'entrée est donc sur un éditeur de montage le début d'un plan.

Le point de sortie est la fin du plan.

Ils s'expriment par un nombre de 6 ou 8 chiffres correspondant au compteur du lecteur et parfois de l'enregistreur.

LES DIFFERENTS TYPES DE MONTAGE

Le montage est donc l'organisation et l'assemblage *des* plans tournés. Il a une fonction capitale : celle de produire du sens, moins par le contenu des images qu'à *travers* la rencontre de chaque plan avec celui qui le précède.

Montage cut :

C'est la forme la plus simple du montage, c'est un montage bout à bout *sans* effet de transition. C'est la meilleure école pour apprendre à monter puisque le plus simple (sans possibilité d'effet de transition) donc sans facilité.

Montage linéaire :

C'est un type de montage dans lequel les plans se suivent selon un axe chronologique.

Montage classique :

Deux *scènes* se déroulent en même temps dans deux lieux différents *avec* deux personnages différents (A et B).

On monte en premier les plans concernant le personnage A puis ceux concernant le personnage B, puis enfin ceux de la fin qui réunit les deux protagonistes.

Découvrant d'abord l'action du personnage A puis celle du personnage B, le spectateur est moins impliqué dans la relation entre eux. De plus, il perd la sensation d'instantanéité entre les actions.

La fin risque alors d'apparaître peu crédible, en tout *cas peu* dramatique, puisque ce type de montage a émoissé ou annulé la tension requise.

Montage alterné :

Chacun des plans sur A s'alterne *avec* un plan sur B jusqu'au final. Ainsi la sensation de vivre la situation en direct est renforcée. Les plans plutôt banals qui précèdent le dénouement prennent une dimension tragique. Le rythme de l'alternance sert la dramatisation. De plus certains jeux d'images (comme on parle de jeux de mot dans le verbal) sont rendus possibles. Par exemple : A allume *sa* cigarette, B allume le gaz. A met du liquide vaisselle dans une casserole, B met du bain moussant dans la baignoire.

Le montage alterné est un type de montage qui mène de front plusieurs actions qu'il présente alternativement dans leur déroulement.

Les deux versions (montage classique et montage alterné) utilisent les mêmes plans, mais il ne s'agit plus du même film.

Montage en alternance :

Dans le *cas* d'une interview télévisé, le journaliste travaille souvent *avec* une seule caméra. Ce sont donc les réponses de la personnalité interrogée qui sont filmées. Par la suite, se retrouvant seul dans le décor, le journaliste est filmé à son tour, seul, en train de poser les questions. Au montage, le monteur alternera les questions du journaliste et les réponses de l'interviewé donnant l'illusion aux spectateurs que l'interview a été tournée *avec* deux caméras.

Montage parallèle :

Proche du montage alterné puisqu'il consiste à conduire plusieurs actions de front. Il s'en distingue par le fait que les actions se déroulent simultanément dans le temps du récit.

Montage accéléré :

C'est un type de montage conçu à base de plan très brefs, dont la succession produit une impression particulière de vitesse

PLAN SEQUENCE

Le plan séquence est une configuration très utilisée dans les thrillers. Au lieu de découper la scène en plusieurs plans, elle est d'un seul tenant. Le plan séquence a pour effet de renforcer la dramatisation et le suspense.

Prenons un exemple concret : un homme entre dans une pièce et s'arrête stupéfait. En montage *cut*, on verrait l'homme marcher et s'arrêter dans un champ. Contre champ : l'objet de *sa* surprise. Avec un plan séquence, le cadre ne révèle pas tout de suite l'objet de la surprise puisqu'on verrait l'homme marcher, s'arrêter, la caméra continue son travelling arrière pour découvrir ensuite l'objet de la surprise.

Le temps est subtilement dilaté, pour une émotion plus longue, voire plus forte.

Le prolongement du plan séquence informe sur l'espace occupé par les protagonistes : distances entre eux, rapports de taille...

Un plan séquence n'introduit pas forcément un mouvement de *caméra* : cela peut être un plan fixe.

DESOLIDARISER LE SON DE L'IMAGE

XI est possible au montage de désolidariser le son de l'image. *Exemple* : le même plan a été tourné deux fois. Dans la première prise, le son est bon mais l'image mauvaise. Dans la deuxième prise, c'est l'inverse, l'image est bonne, mais le son mauvais. Le monteur va donc coucher le son de la première prise sur l'image de la deuxième. Cette technique est utilisée pour l'ajout d'une musique, d'un commentaire, d'une voix off. On colle sur des images un son qui n'est le son synchrone.

CHOIX ET RYTHME

La méthode la plus fréquente pour mettre en *scène* un dialogue entre plusieurs personnages dans un lieu unique consiste à filmer la scène sous différents angles. Cela offre un large choix au montage : plans généraux, gros plans sur chacun des personnages, plan d'amorce... Ainsi, au

montage, on peut modifier à loisir le rythme apparent de la séquence, par le nombre et la durée des plans assemblés (*avec* une durée et une bande son identiques).

PLACER LA SEQUENCE-CLE

Placer la séquence clé au début ou à la fin du film ? Telle est la question.

Si cette séquence est placée au début, l'intrigue et le dénouement n'auront pas le même intérêt.

Au début : si cette séquence clé est placée au début du film, tous les plans qui suivent relèvent d'un flash back. Le personnage est présenté tel qu'il est au présent, puisqu'il revit avec le public son passé. On y perd en suspense, puisqu'on connaît l'issue, mais l'identification est décuplée, car on se place du point de vue du personnage.

A la fin: Il s'agit de la conclusion est placée à la fin. Le suspense est donc présent car l'exposition présente les personnages et le problème qui fera l'histoire du film. La conclusion viendra délivrer les réponses et le dénouement.

LE MESSAGE DE LA TRANSITION

Certaines transitions placées entre deux plans sont perçues comme véhiculant un message précis. L'effet de vague est fréquemment assimilé à un flash-back ou à un rêve qui débute. Un fondu enchaîné correspond à un changement de lieu, de temps ou d'action, et le fondu au noir à une grande ellipse de temps. Casser ces codes peut donc aussi être une astuce pour conduire le spectateur sur une fausse piste.

DYNAMISER

Il ne faut s'éterniser sur un plan, il ne faut pas hésiter à couper, même dans un mouvement. Un montage rapide et dynamique permet de donner du souffle et du rythme au film. La mode est au montage ultra-rapide du style Clip MTV. Il faut tout de même éviter un montage trop rapide et trop saccadé (à part si le film le requiert). En fait, il faut trouver le juste rythme et la juste longueur des plans et du montage.

L'ELLIPSE

C'est une technique qui consiste à supprimer en douceur toute longueur, toute scène qui ne serait pas indispensable à la compréhension du récit et ne participerait pas à la construction dramatique. Les longueurs ne sont absolument pas bénéfiques pour le film. **Il ne faut pas hésiter à couper** et à supprimer ce qui n'est pas essentiel, surtout dans un court métrage. Il est inutile de tout montrer en décortiquant les moindres faits et gestes d'un personnage: il entre dans l'immeuble, il monte l'escalier, il met la clé dans la serrure, ouvre sa porte, entre, ferme sa porte, geste son blouson sur le canapé, va se servir un café... C'est long : il entre dans l'immeuble, va se servir un café.

L'ellipse peut aussi favoriser des séquences chocs, tel un clip au rythme syncopé. Il vaut mieux faire court, aller à l'essentiel, à moins de vouloir montrer l'ennui du personnage en montrant tous ses gestes.

LE MONTAGE SON

En montant sur un banc de montage « cut » (c'est-à-dire un magnéscope lecteur et un enregistreur), on ne dispose que de deux pistes son (voire 3 ou 4 dans certaines configurations particulières).

Pour mélanger plusieurs sources sonores (magnétoscopes, magnétophone, disques) il faut utiliser une table de mixage entre ces sources et votre enregistreur. Elle permettra aussi d'équaliser les sons (+ou- de graves, d'aigus, réglages du niveau sonore...).

Il *est* également possible de passer par des ordinateurs équipés de cartes sons et images et de logiciels pour travailler le son d'une manière plus pointue. (Synthétiseurs, systèmes de montage virtuel)

Si le montage se fait dans la configuration la plus simple (banc « cut »), il est possible de monter sur les deux pistes deux éléments distincts, en veillant à équilibrer les niveaux sonores (musique moins forte que la voix ...), puis sortir les deux sons mélangés (par la sortie « monitor » où par un câble double d'un côté, simple de l'autre) que l'on copiera sur une autre bande, sur une seule piste. Il y aura donc une piste libre supplémentaire. Et ainsi de suite (Prendre garde malgré tout à la perte de qualité en *cas* de générations trop nombreuses)

Attention il est très important d'avoir toujours un signal vidéo quel qu'il soit sur une cassette vidéo contenant du son . Dans le *cas* inverse, il sera impossible d'utiliser le son au montage. La télécommande de montage ne pourra pas sélectionner les points d'entrées et de sorties sur la bande.

Enfin, ne jamais oublier qu'en matière de son :

-il est plus facile d'ajouter un élément au montage que d'enlever un son parasite,

-il est plus facile de baisser un son un peu fort (mais pas saturé !) que de relever le niveau d'un son inaudible !

-même s'il existe des machines pour corriger le son, il n'est guère possible de filtrer une voix au milieu d'un brouhaha, alors qu'il aurait été simple de demander le silence au moment du tournage, de percher consciencieusement et ne pas hésiter à refaire le prise.

LE GENERIQUE DE FIN

Une musique peut commencer sur les derniers plans et se prolonger sur le générique de fin. Cette technique permet de ne pas créer de rupture, donnant le sentiment que le générique fait partie intégrante du film,

UN BON TITRE

Le choix du titre est très important : il est en quelques sortes la vitrine du film. Il ne faut pas se précipiter. Il n'y a pas d'obligation de donner un titre un fois le scénario fini, cela peut attendre la fin du montage.

BON TOURNAGE ET BON MONTAGE !

QUELQUES TRUCS EN PLUS

- COMMENT TRAITER LE PORTRAIT ?
- LE COMMENTAIRE
- LE DOCUMENTAIRE
- DES TRUCAGES

COMMENT TRAITER LE PORTRAIT ?

Le portrait d'une personne peut faire un excellent documentaire. En choisissant un personnage à forte personnalité, on est certain d'en faire un vidéo - portrait de qualité de qualité qui pourra être artistique, informatif et psychologique. Ce personnage doit être capable de parler de lui, de son travail, de sa vie.

Il est préférable de filmer ce personnage dans son environnement familial. Le vidéo portrait nécessite une grande complicité et une sincère collaboration.

En préparant le portrait par un entretien préalable, *on* peut imaginer ce qui apparaîtra sur l'écran et comment mettre en scène le personnage.

L'interview

L'interview fait partie intégrante du documentaire. La préparation et les recherches sont indispensables. Il faut s'entretenir préalablement avec l'interviewé afin de définir clairement les raisons et le contenu de l'interview. A partir des informations recueillies, on peut préparer un questionnaire orientant la conversation et lui donnant une progression logique.

Il y a deux façons de couvrir une interview avec une seule *caméra* :

l'interview « hors champ » : Dans un premier temps, l'interviewé est filmé seul dans le champ, répondant aux questions. Le cadreur doit varier ses *cadrages* et ceci à chaque prise afin d'éviter les sautes d'images au montage. A chaque nouvelle question, le cadreur peut changer de valeur de plan, voire d'axe. Il peut faire un zoom avant sur la personne interviewée, mais jamais un zoom *arrière* qui donnerait le sentiment qu'on se désintéresse de ce qu'elle raconte.

Les questions posées doivent déjà contenir les éléments orientant les réponses. Elles doivent utiliser des mots tels que : quoi, qui, dont, où, comment, afin d'empêcher les réponses « oui » et « non » qui n'éclairent pas vraiment le sujet.

Il faut donc filmer dans un premier temps l'interview dans sa continuité en ayant *dans* le cadre que l'interviewé, en cherchant des cadrages différents à chaque nouvelle question. Ensuite, l'interviewer sera filmé en train de poser les questions, *avec* différents cadrage. Ainsi, le monteur aura un choix plus large de plans.

l'interview « à l'écran » : L'interview à l'écran est au contraire une conversation classique, plus en profondeur, mettant le journaliste et l'interviewé face à face.

La méthode permet de filmer en alternance les deux personnages. La réussite demande un sujet décontracté et confiant. Cette mise en condition n'est pas seulement le travail de l'interviewer, mais de l'équipe toute entière.

Le lieu du tournage doit être confortable et bien organisé, les préparations techniques étant déjà terminées lorsque la personne à interviewer est dans le local.

Avant de tourner, faire un essai de voix et d'emplacement de la caméra.

L'interview dans la foule

Les courtes interviews dans la rue du style «micro-trottoir» sont très utilisées pour les enquêtes d'opinion.

Filmer *ces* interviews sous forme de gros plans, en variant les cadrages, angles et décors afin de donner aux opinions recueillies un caractère plus universel. Monter ces plans bout à bout.

Pour ce type d'interview dans un lieu public, il est très largement préférable de travailler à plus de deux personnes.

LE COMMENTAIRE

Son rôle est d'interpréter les images en imposant un point de vue particulier.

Il sert à introduire une interview.

Il assure aussi la liaison entre des séquences disparates, en créant une continuité qui n'existerait pas entre les images.

On ne peut rédiger le commentaire qu'après le montage final du documentaire ou du reportage. La plupart du temps, les phrases doivent être écrites en fonction des images et de la durée des *séquences*.

Les images influent beaucoup sur le style de l'écriture : si la séquence ne dépasse pas 12 *secondes*, le commentaire sera bref et précis.

Il faut faire des phrases courtes et les utiliser pour indiquer au spectateur ce qu'il a besoin de savoir et rien d'autre. Il faut laisser des grandes pauses entre chaque phrases et laisser le spectateur profiter pleinement de la musique et des images.

LE DOCUMENTAIRE

Pour réaliser un documentaire, il ne faut pas s'affranchir de l'écriture d'un scénario. Il ne sera pas aussi développé que celui d'une fiction, mais il est primordial d'avoir une base. Il y a deux sortes de documentaires :

celui qui décrit un sujet bien précis.

Celui qui développe plusieurs sujet. Le premier est le plus simple à maîtriser car le sujet est déjà circonscrit. Il faut faire *des* repérages, si possible, avant l'écriture, pour faire connaissance *avec* son sujet. Le scénario d'un documentaire doit s'ébaucher dans la tête du réalisateur. Il doit savoir :

la façon dont le sujet va *être* introduit

« l'intrigue », la façon dont le sujet sera traité : cela donnera ou non de l'épaisseur au film
les plans qui seront à tourner, approximativement

les interviews... à faire

la fin, la chute du sujet

la durée approximative du film Il faut mettre cela sur papier, ainsi que l'ordre des prises de vues et des prises de son.

Il faut réfléchir aussi aux transitions des séquences pour les prévoir à la prise de vue, ensuite il sera trop tard.

DES TRUCAGES

Quand on n'a pas les moyens, on fait *avec* le système D. Les nouvelles technologies permettent de nombreux effets et trucages. Mais, on peut réaliser des trucages sympas lors de la prise de vue, comme au bon vieux temps.

Une première piste est les nombreux ouvrages de magie, d'illusions optiques, d'expériences de chimie et physique amusantes.

La disparition et la substitution

C'est un effet que l'on doit à Méliès.

La caméra est placée sur pied et cadre un sujet. *On enregistre* le plan avec le sujet. *On stoppe* l'enregistrement le temps d'enlever le sujet ou de le remplacer par un autre sujet. La prise du vue

reprend avec le même cadre. Au dérushage, on *verra* donc le sujet disparaître ou changer subitement d'apparence.

C'est l'effet le plus simple et le plus vieux du cinéma.

Un fantôme

On peut créer des effets avec la vitesse d'obturation. Sur un appareil photo, la vitesse d'obturation correspond à la durée d'ouverture-fermeture du rideau pour que la lumière insole la pellicule. En vidéo, c'est le même principe. La vitesse d'obturation standard est le 1/50 s (25 images à la seconde, 50 frames). Certains caméscopes vont du 1/3 s jusqu'au 1/10 000 s. Plus la vitesse d'obturation est élevée, plus les images sont nettes lors de mouvement rapide du sujet, mais perdent en luminosité. Il faut donc ouvrir le diaphragme ou éclairer en conséquence. A l'inverse, plus la vitesse d'obturation baisse, plus les mouvements sont flous et les images claires. Le cadrage doit montrer un personnage dans un décor et la caméra doit être fixée sur un pied. En réglant la vitesse au 1/6 s ou au 1/3 s, et en demandant au personnage de bouger sans arrêt, on obtient donc les images d'un spectre quasi-transparent.

Filmer l'écran

Filmer un écran de télévision ou d'ordinateur n'est pas une chose facile. En générale, on obtient des images sales où des barres parasitent l'écran. La solution pour les faire disparaître est de passer la vitesse d'obturation au 1/12 s en mode manuel. Il y a une donc une surexposition qu'il faut compenser en refermant le diaphragme.

Filmer une scène d'action ou de sport

Une vitesse rapide (jusqu'au 1/10 000 s) valorise une scène d'action ou de sport. Les émissions sportives exploitent le procédé pour filmer les buts, les arrivées de courses. Ce réglage donne un côté pro aux images *car* il les rend nettes.

Jouer avec la profondeur de champ

Comment donner l'impression à l'image qu'une figurine d'une vingtaine de centimètres est à la taille d'une personne humaine ?

Il existe une règle simple : plus un objet est éloigné, plus il paraît petit ; plus il se rapproche, plus il grandit.

Il faut donc placer la figurine tout près de l'objectif, environ 20 cm et la personne doit se placer derrière, à quelques mètres. Le cadreur dirige les déplacements du comédien jusqu'à l'effet désiré. Il faut *essayer* d'obtenir une échelle de taille cohérente.

Le papier peint

Afin de réaliser une scène où une pièce a été détériorée, il suffit de peu de choses. On peut donner l'impression que le papier peint a été déchiré de partout *avec* un simple truc. Il suffit d'utiliser du papier recyclé, pas vraiment blanc.

Plier la feuille en deux parties égales dans le sens de la largeur.

Déchirer une large partie centrale en un demi-cercle irrégulier.

Déplier la feuille.

Humecter *sa partie* supérieure *avec* de la salive ou des points de colle blanche très *légère* qui ne laisse aucune trace, et la fixer sur le mur.

Multiplier l'opération *avec différentes* tailles et formes de déchirures et la pièce paraîtra saccagée. C'est un truc simple et bête, mais qui a l'avantage d'être pas cher et surtout d'être indécélable en vidéo, même en gros plan.

La buée

Douche et bain chaud engendrent la formation de buée sur le miroir d'une salle de bains. Afin de filmer la vapeur d'eau bien réelle tout en conservant un reflet parfait dans le miroir, il suffit d'appliquer préalablement sur ce miroir de la glycérine liquide, qu'on essuiera après coup (c'est très gras). La fine couche de glycérine empêchera la formation de buée.

L' OVNI

Le coup de l' OVNI est facile, tout le monde le connaît. Il suffit de lancer un plat ou une assiette comme un freesbee hors champ et de le filmer, selon la trajectoire prévue à l'avance. L'effet de perspective entre là aussi en jeu. On a l'impression que c'est un objet de grande taille au loin. Pour améliorer le rendu, il y a quand même deux ou trois trucs :

placer une brindille très près de l'objectif et faire la netteté sur celle-ci. La perspective du premier plan trompe notre cerveau sur la distance réelle de l' OVNI

pour une impression d' OVNI flou (allant très vite) et filmé à la sauvette, une vitesse d'obturation plus lente (environ au 1/50s)

pour un OVNI bien visible pour renforcer le réalisme, une vitesse d'obturation plus rapide (environ au 1/10 000s).

Un doigt dans une boîte

Une fille ouvre une boîte et pousse un cri d'horreur : celle-ci contient un doigt plein de sang. Facile :

prendre une boîte et y percer un trou assez large afin de laisser passer le majeur ou l'index.

l'entourer de coton et verser un peu de faux sang (boutique de farces et attrapes)

cadrer habilement pour dissimuler l'assistant sous la boîte ou plus simple, c'est l'actrice qui place son doigt dans la boîte.

Sublimer les rayons du soleil

En extérieur, afin de sublimer les rayons du soleil, ou pour les rendre visible tout simplement, on disperse de la farine, qui va matérialiser les rayons.

En intérieur, on utilise de la fumée (vapeur d'eau ou azote liquide)

Créer la nuit

Pour créer artificiellement la nuit au dehors, on masque les fenêtres avec du papier noir ou du tissu noir. Il est alors minuit à toute heure.

Filmer en cinémascope

Tout les caméscopes ne sont pas équipés de la fonction « cinémascope ». Souvent, les bandes noires sont rajoutées au montage. Pour ne pas avoir de surprise au montage, il est préférable de prévoir la hauteur du cadre au tournage en collant deux bandes noires horizontales à la bonne échelle soit sur le moniteur de contrôle, soit sur le viseur (mais pas sur l'objectif !).

Un effet de surprise

Le plan doit présenter quelqu'un de dos en montrant qu'il est menacé par quelque chose. Le truc est de commencer la prise de vue très près d'un mur ou d'un objet assez grand qui cache le personnage. En effectuant un travelling ou un panoramique, on va découvrir progressivement l'acteur *assis*.

Faire un fond

On peut créer des fonds de décor à utiliser en *arrière* plan en projetant une diapo. On filme le sujet en premier plan net et l'*arrière* plan flou.

ANNEXES

- LES MOUVEMENTS DE CAMERA
- FEUILLE DE SCRIPTE
- EXEMPLE DE STORYBOARD
- GLOSSAIRE

Les mouvements de caméra			
NATURE	TYPE	DIRECTION	AUTRE
Panoramique PANO	Horizontal : H Vertical : V	Droite/gauche : DG Bas/haut : B/H	D'accompagnement : ACC
Travelling TRAV	Horizontal : H Vertical : V Latéral : LAT Circulaire : CIR	Avant/arrière AV/ARR B/H & G/D	ACC
ZOOM		AV/ARR	Recadrage : REC
Les cadrages			
ÉCHELLE	ABRÉVIATION	AXE	PROFONDEUR
Plan général	PG	Plongée : PL	<i>1er plan</i> : I/PL
Plan d'ensemble	PE	Contre-plongée : CPL	Second plan : 2/PL
Plan moyen	PM	Champ : C	Arrière-plan : A/PL
Plan rapproché taille	PRT	Contrechamp : CC	Amorce
Plan rapproché poitrine	PRP	Point de vue : PDV	Bord cadre
Gros plan	GP	Débullé	
Très gros plan	TGP		
Plan large	PL		
Plan serré	PS		

PLAN N°	
Steadycam	
Cam.S/Pied	
Effet Batlight	

DURÉE	
DÉPART SON	
FIN SON	

LIEU	
ACTEURS	

DESCRIPTION DU PLAN	
---------------------	--

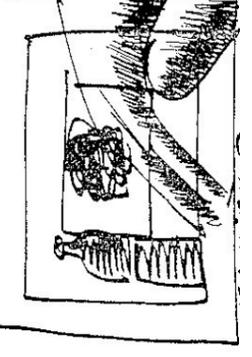
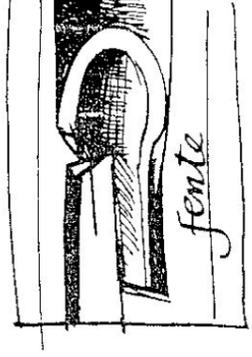
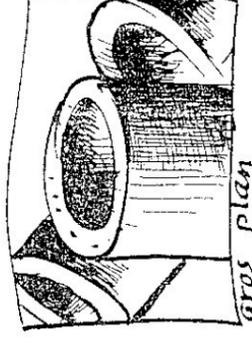
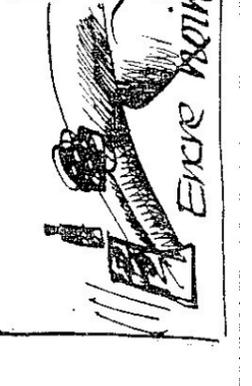
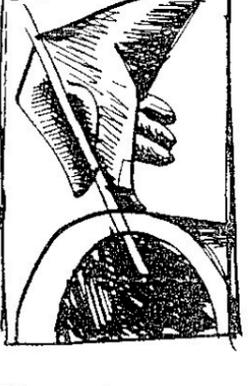
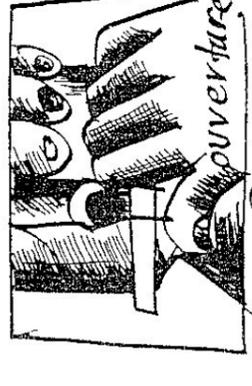
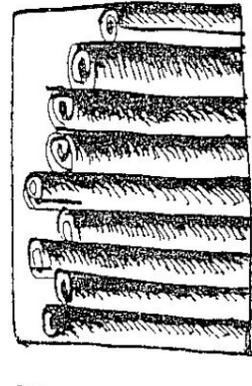
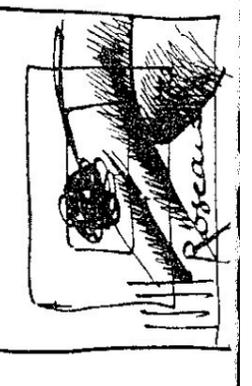
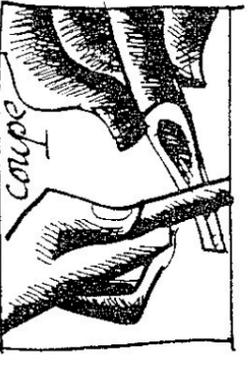
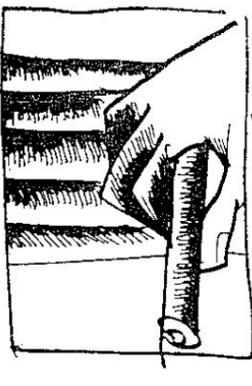
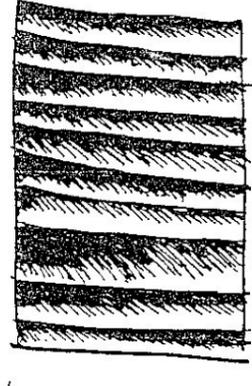
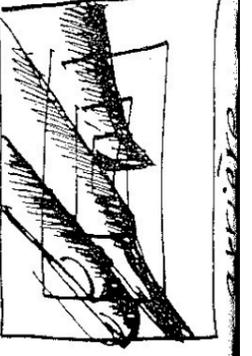
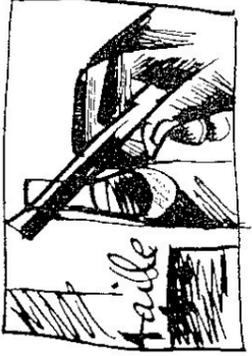
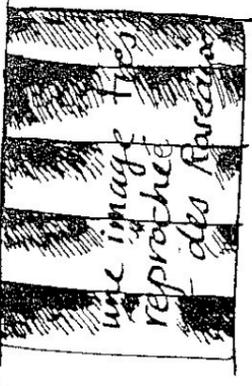
MOUV.CAM.	
LUMIÈRE	

DÉCOR / ACC.	
--------------	--

O B S E R V A T I O N S

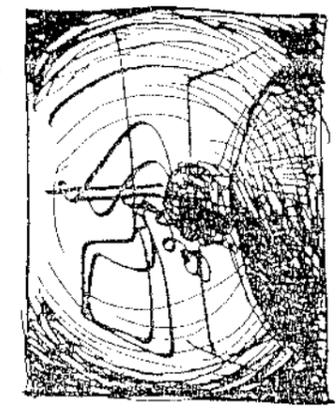
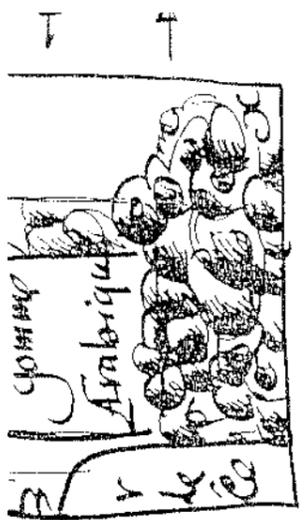
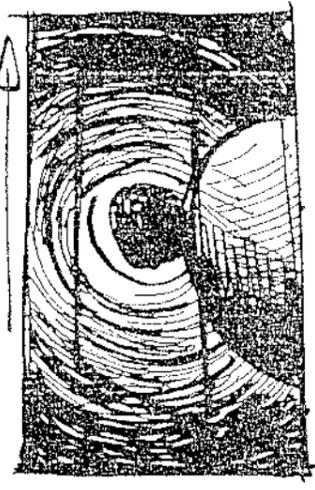
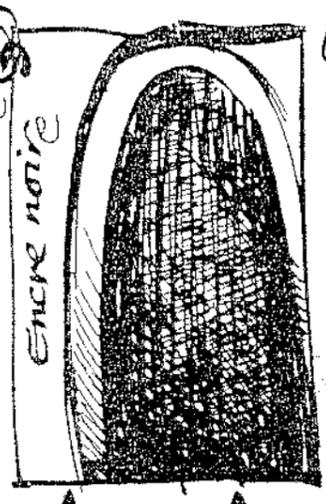
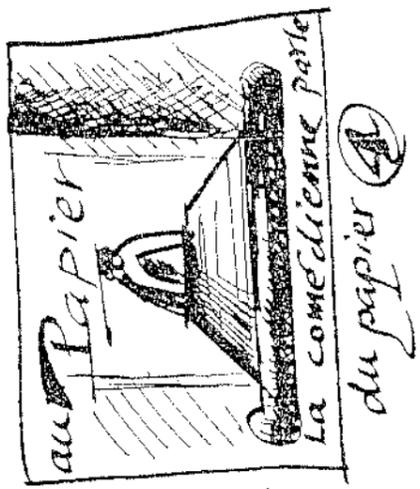
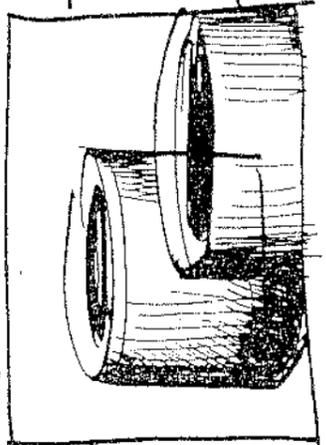
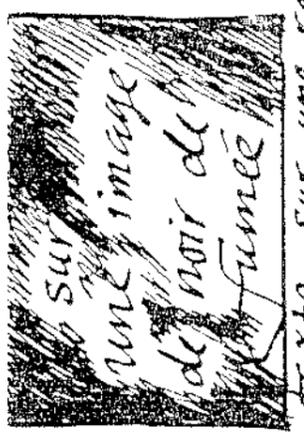
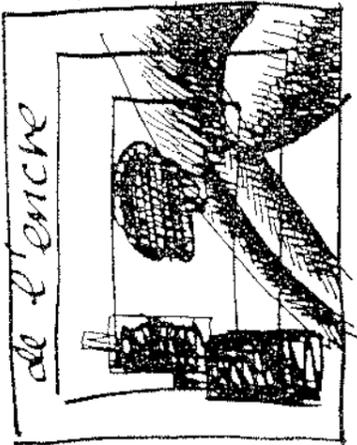
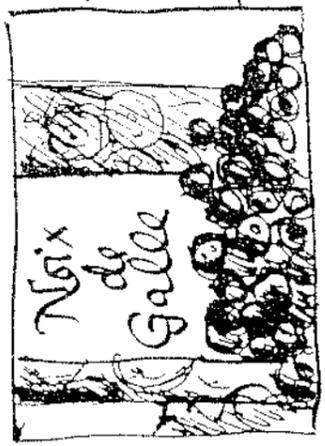
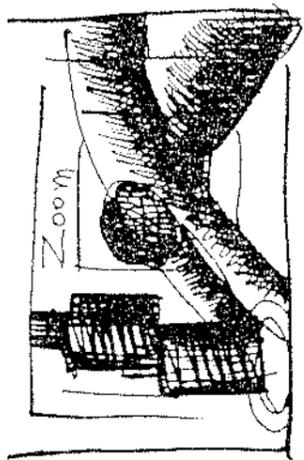
--

Storyboard issu du film
« *Massoudy Calligraphie* » de Serge Mascret



texte sur les roseaux 2

gros plan



TEXTE sur une recolle d'Encre noire 3

Méditation et concentration

TEXTE : origine des lettres arabes 5

+ en fondu enchaîné une page du 1 livre arabe (Tunis) et une photo d'une call. dans une mosquée. (Ulu Zami - Turquie)

→ arrière

du papier 4

Axe de caméra : Orientation de la caméra par rapport au sujet filmé. On parle de changement d'axe chaque fois que l'on change cette orientation.

Cadre : Limites spatiales d'une image. Un **cadrage** est l'image obtenue en fonction de telle ou telle position de la caméra. On parle de cadrage serré ou large en fonction de la valeur du plan.

Clap : Accessoire de tournage servant de repère afin de retrouver facilement une prise et synchroniser ultérieurement une bande son à l'image, lorsque l'audio et la vidéo sont enregistrées de manière distincte. Le clap doit être utilisé avant chaque prise : on inscrit dessus le numéro de la prise et du plan qui va être tourné.

Composantes : Format professionnel et aussi grand public (DV) dont le principe est d'enregistrer séparément les fréquences respectivement affectées aux signaux de luminance et aux signaux de chrominance.

Composite : Format *grand public* (8 mm, VHS,...) dont le principe repose sur l'acheminement et l'enregistrement mélangé des fréquences affectées aux signaux de luminance et de chrominance.

Décadrage : Technique de prise de vue consistant à décentrer l'image.

Dub : copie de sauvegarde d'un film à partir du Master. Double.

Exposition : Gérer l'exposition permet de favoriser la luminosité d'une zone de l'image. Cela évite, par exemple, de voir des sujets situés en contre-jour se transformer en ombres chinoises.

Filage : Effet réalisé à la prise de vues. Mouvement de caméra très rapide qui ne permet au spectateur de distinguer seulement la trace lumineuse des objets filmés.

Filtre neutre : Il s'utilise en *cas* de lumière trop forte afin d'éviter une image surexposée.

Format : Cela désigne le système d'enregistrement et de lecture : 8mm ; Hi-8 ; VHS ; S-VHS ; DV ; DVCam... etc..

Frame : Désigne une image vidéo complète de durée 1/25 de seconde en système 625 lignes.

Gain : Augmentation de la sensibilité à la lumière des capteurs. Le gain peut généralement être « poussé » par palier. Les caméscopes sont dotés d'un effet gain : + 9dB... L'image est appauvrie en qualité plus le gain est poussé : on aperçoit des grains.

Master : Nom donné à la bande originale d'un montage vidéo finalisé : original du film.

Sensibilité : Un caméscopes exige de la lumière pour produire de belles images. Plus un caméscope est sensible, moins il a besoin de lumière pour produire de belles images.

Stabilisateur d'image : Les caméscopes sont de plus en plus équipés de stabilisateur. C'est un dispositif qui permet de réduire les tressaillements, les mouvements du cameraman afin de stabiliser l'image. Chose d'autant importante car plus on filme en plan serré, plus les mouvements et les tremblements se ressentent.