



Quelques conseils !



Action !



Ce document sans prétention est destiné aux vidéastes les plus débutants qui participent au Festiclip'Clap, mais il peut être, à l'occasion, utile aux plus confirmés. Nous espérons que ces conseils simples pourront vous aider à présenter devant le jury un film de qualité, à la hauteur des idées que vous voulez exprimer.

Les grandes étapes

Le synopsis : un préalable nécessaire



Cela semble une évidence, mais il n'est pas inutile de rappeler qu'avant de se lancer dans l'écriture d'un film il est bon de s'assurer que l'on a quelque chose à dire. Rien de mieux pour cela que de rédiger un synopsis, entendez par là, un bref résumé du scénario. Il s'agit d'une dizaine de lignes maximum où sont décrites l'action et les idées que l'on veut faire passer.

Un synopsis est écrit avant et non pas après la réalisation du film... car il a l'avantage de mettre toute l'équipe au clair sur le sujet du film et de vérifier que tout le monde est d'accord avec les options choisies. C'est en général beaucoup de temps gagné pour la suite des opérations.

Le scénario et le script



Le scénario va raconter l'histoire du film dans les détails, séquence par séquence. Sur le script, qui reprend la chronologie du scénario, figureront, outre la description des plans, les dialogues éventuels, ainsi que différentes annotations techniques (attitudes, sentiments des personnages, descriptif des costumes, des décors, accessoires, etc.). Le script est véritablement "la bible" du réalisateur.

Essayez de penser un scénario qui fasse place à l'inattendu et à l'émotion. Suscitez la réflexion. Soignez les tout premiers plans qui vont faire entrer le spectateur dans l'ambian-

ce, essayez de concocter une chute originale. Surprenez votre public.

Enfin, assimilez bien l'idée qu'au cinéma l'action se déroule rarement en temps réel.

On suggère la durée en quelques plans, on prend des raccourcis. C'est ce que l'on appelle l'ellipse.

Pour plus d'efficacité et éviter les erreurs de raccord dans l'enchaînement des plans, on peut aussi réaliser un story-board.

Le story-board



Il s'agit d'une sorte de BD où chaque plan numéroté est dessiné plus ou moins schématiquement. Chaque image correspond à ce que verra le cadreur dans son viseur. Cette façon de faire permet de penser le

cadrage et les enchaînements. Une façon de gagner du temps sur le terrain, même si des adaptations sont souvent nécessaires.



Exemple de story-board extrait du film «L'Auditorium».



Le repérage



Il s'agit d'une étape importante qui consiste à visiter le ou les lieux de tournage pour s'assurer de la pertinence du décor et commencer à prévoir les cadrages. Il permet aussi de débusquer les problèmes et les impossibilités liés au site ou

aux personnes qui le fréquentent. C'est également l'occasion de s'assurer des autorisations nécessaires concernant certains lieux privés ou publics.

L'équipe de réalisation



Pendant l'écriture du scénario et les repérages il faut constituer une équipe de réalisation.

Vous avez sans doute remarqué que les génériques des films sont souvent très longs du fait du nombre de personnes qui y figurent.

En fait, réaliser un film, nécessite de nombreuses compétences. Nous allons pointer ici les plus importantes. Toutes ne vous concerneront pas.

Le metteur en scène

Il va, à partir du script, organiser et coordonner le tournage.

Le cadreur

Il gère la caméra, s'assure que le cadrage est correct et vérifie avec

le réalisateur la qualité des plans tournés.

Le preneur de son

Les petites caméras sont généralement munies d'un micro incorporé d'assez bonne qualité. Son inconvénient est qu'il est peu directif et qu'il a tendance à enregistrer des sons parasites. Il est parfois bon de recourir à un micro extérieur que l'on relie à la caméra avec un câble plus ou moins long. Le micro peut être fixé à une perchette. C'est là que le preneur de son est nécessaire. Positionner le micro correctement n'est pas aussi facile qu'on pourrait le penser.

L'éclairagiste

Parfois il faut un éclairage d'appoint, au moyen de spots ou de réflecteurs. L'éclairagiste s'occupe du matériel nécessaire et de son positionnement correct.

La script-girl

Elle est attentive à tout ce qui se passe sur le plateau. Elle est la mémoire des différents intervenants. Elle veille tout particulièrement à ce que les plans soient "raccords". Si une personne porte une écharpe dans un plan et que dans le suivant (au même moment et au même endroit) on le retrouve sans écharpe, cela posera problème au montage.

Les acteurs ou figurants

C'est eux qui vont donner vie au film. En un mot, il faut qu'ils soient bons. Vérité et sincérité seront alors leurs

meilleurs atouts. Gérez le trac et ne prenez pas la grosse tête...

Le photographe de plateau

Pas inutile pour garder quelques bons souvenirs du tournage et pour faire peut-être un bout de *making of* sur le DVD final.

La maquilleuse

Le maquillage ne s'impose vraiment qu'en cas de tournage avec un fort éclairage d'appoint. Sous l'effet des projecteurs, le visage, sur ses points les plus saillants, a tendance à briller. Un maquillage mat évitera à un nez de devenir le phare de la production...

Le tournage



Avant :

Veillez au bon fonctionnement du matériel (essai caméra, essai micro, relecture éventuellement d'un mode d'emploi) et à anticiper tous les problèmes techniques possibles.

Pendant :

Surtout pas de précipitation : restez zen... Si vous n'êtes pas sûr de la qualité d'un plan n'hésitez pas à le retourner tant que vous êtes dans l'ambiance. Si vous le faites plus tard, vous serez difficilement raccord. Le tournage ne se fait pas for-

cément dans la chronologie du scénario mais regroupe généralement les scènes qui ont lieu au même endroit. C'est au montage que tout rentrera dans l'ordre.

Après :

Mettre à l'abri vos précieuses cassettes sans oublier de les étiqueter, de les numéroter et de les annoter. N'oubliez pas de remercier toutes les personnes qui ont pu vous aider. Lorsque tout est tourné il ne reste plus qu'à passer au montage.

Le montage



Autrefois le montage nécessitait deux ou trois magnétoscopes. Une machine ou deux contenant les rushes alors que la troisième enregistrerait le master.

Aujourd'hui, grâce au format DV, on monte sur ordinateur. On copie les

rushes sur le disque dur de la machine puis on les assemble dans un logiciel de montage qui gère aussi le son et le titrage.

Le mastering



Au terme du montage, il ne reste plus qu'à effectuer la réalisation d'un master, soit sur bande DV, soit sur VHS, à moins que l'on préfère réaliser directement un DVD.

C'est à partir du master que se feront les copies pour la diffusion de votre film.

Si on en a la possibilité, il est bien de réaliser un master DV car c'est ce support qui offre la meilleure qualité. Attention au DVD. Pour que celui-ci ait une qualité optimale il faut le compresser au format Mpeg 2. Les formats Mpeg1 et DivX dégradent beaucoup plus l'image.

Conseils pratiques

La stabilité, c'est le pied !



Les caméscopes numériques sont petits. De ce fait il est difficile de les tenir d'une manière stable. Avec de l'entraînement on améliore les choses mais c'est rarement parfait. À moins que l'on veuille simuler une ambiance chaotique ou trépidante,

le mieux c'est d'avoir recours à un trépied. Il vous assurera une image stable et vous permettra de mieux peaufiner vos cadrages. Une image qui se balade fait vraiment amateur. Tournez comme des pros !

La composition de l'image

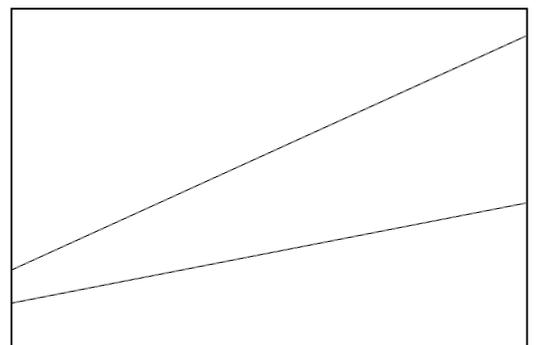
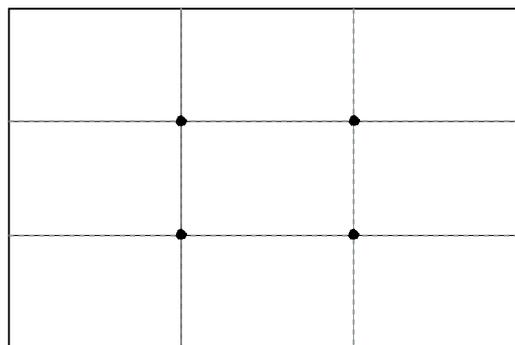


En terme de composition il existe des règles très précises. Pour être sûr de réussir une bonne photo, il est impérieux de s'y tenir.

Une des règles fondamentales est celle des tiers. Comme sur le schéma ci-dessous, découpez mentalement votre image par des lignes horizontales aux tiers de celle-ci. Il vous faudra ensuite placer les lignes fortes de votre sujet selon ces lignes de construction.

On peut aussi construire avec bonheur une image sur les diagonales du cadre.

Ne pas oublier que notre œil d'occidental, balaye une image de gauche à droite et de haut en bas.



Schémas classiques des lignes fortes d'une bonne composition.

Du plan à la séquence



Comme pour l'écriture le cinéma a une syntaxe, une grammaire. On pourrait comparer au mot, le plan et à la phrase, la séquence. Au bon choix des mots et à la justesse de

leur agencement vont correspondre de belles phrases. Leur enchaînement constituera un discours avec un style et un contenu plus ou moins riche.

Le cadrage ou les bons plans



Chaque plan a son propre cadrage. Celui-ci obéit à des règles très précises.

Plan rapproché épaule

Les personnages sont cadrés au niveau des épaules.

Plan général

Le plan général ou plan d'ensemble embrasse largement la scène.



Gros plan

Dans le cas d'une personne, par exemple, le visage occupera tout l'écran.

Plan Moyen

Les personnages sont cadrés de la tête aux pieds.



Très gros plan

Le cadrage s'effectue sur un détail. La bouche, un œil, une main, un objet... Le très gros plan est souvent utilisé dans un montage comme un insert qui peut servir de plan de coupe.

Plan américain

Les acteurs sont cadrés à mi-cuisse.



Ces illustrations sont tirées de l'excellent clip vidéo accompagnant la chanson «Respire» de Mickey 3d

L'angle de la caméra par rapport au sol détermine aussi un certain nombre de cadrages.

Les plus connus sont les suivants :

La plongée

La caméra est positionnée plus haut que son sujet. Elle le domine.



La contre plongée

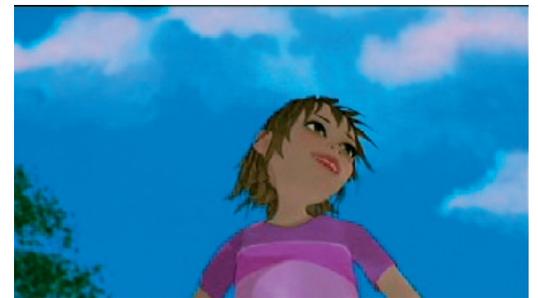
Cette fois-ci la caméra est située en dessous du sujet. Celui-ci est dominé. Le choix de l'un ou l'autre de ces plans entraînera une impression subjective fort différente chez le spectateur.

La hauteur de la caméra engendre aussi des plans intéressants.

Placée en position basse la caméra pourra, par exemple, simuler le regard d'un enfant.

N'hésitez pas à varier la hauteur de la caméra et à utiliser la plongée et la contre-plongée car de l'uniformité naît l'ennui... du spectateur.

À noter ici que la caméra peut prendre la place du regard d'un des personnages du film. On parlera ici de *caméra subjective*. Ce genre de plan est souvent utilisé dans les films d'horreur ou à suspense.



Le plan séquence



Dans le plan séquence cette dernière est composée d'un seul plan. La caméra suit l'action comme le ferait du regard un spectateur assistant à une pièce de théâtre. Ce type de plan doit rester assez exception-

nel dans un film et il ne permet pas d'ellipse, la séquence se déroulant en temps réel. À noter qu'il peut être intéressant dans des documentaires dont on veut attester de la véracité.

Une séquence est composée d'une succession de plans comportant des cadrages différents. Aussi, quand vous filmez un plan, pensez séquences. Autrement dit songez que ce plan va devoir s'assembler sans heurt et logiquement avec d'autres plans pour composer une séquence qui a du sens, qui raconte une histoire. Hormis le cas du plan séquence un plan seul ne vous sera pas d'une grande utilité. Faire un film c'est aller bien au-delà de la composition d'un bel album photo.

Les mouvements de caméra



Le point de vue de la caméra n'est fort heureusement pas toujours fixe,

il peut entrer en mouvement. Pour cela : plusieurs possibilités.

Panoramique horizontal

La caméra sur son pied balaye l'horizon de gauche à droite et de droite à gauche.

(Attention, le sens du balayage n'est pas neutre. En occident, le sens naturel de lecture est de gauche à droite.)



Panoramique vertical

La caméra balaye l'horizon de bas en haut ou de haut en bas.

Travelling

La caméra se déplace sur un chariot. Soit en filmant dans l'axe, soit en filmant de côté. On l'utilise souvent pour suivre le déplacement d'un personnage.

Généralement pour un déplacement en douceur on utilise des rails et un chariot spécial. Ce n'est bien sûr pas à la portée d'une petite production. Avec de l'astuce, on peut trouver des substituts : fauteuil pour handicapé, planche à roulette, etc.

Le Zoom

Dans le cas du zoom, la caméra ne se déplace pas, mais c'est la focale de l'objectif qui se déplace. On passe d'une position grand-angle à une position télé en continu (ou vice versa). À moins de rechercher un effet particulier, le zoom doit être lent. Méfiez-vous de l'effet de zoom trop souvent utilisé (c'est le péché mignon des débutants), il donne vite le tournis au spectateur. Dans les films professionnels, il est utilisé avec parcimonie ou pas du tout.

Effet de mise au point

Comme pour le zoom, il ne s'agit pas d'un mouvement de caméra, mais d'un effet intéressant qui peut s'assimiler à un changement de plan. L'effet consiste à faire varier la mise au point d'un premier plan vers un arrière-plan qui, au départ, était flou. On découvre ainsi un nouvel acteur ou une nouvelle situation. Le mouvement inverse est bien sûr possible.

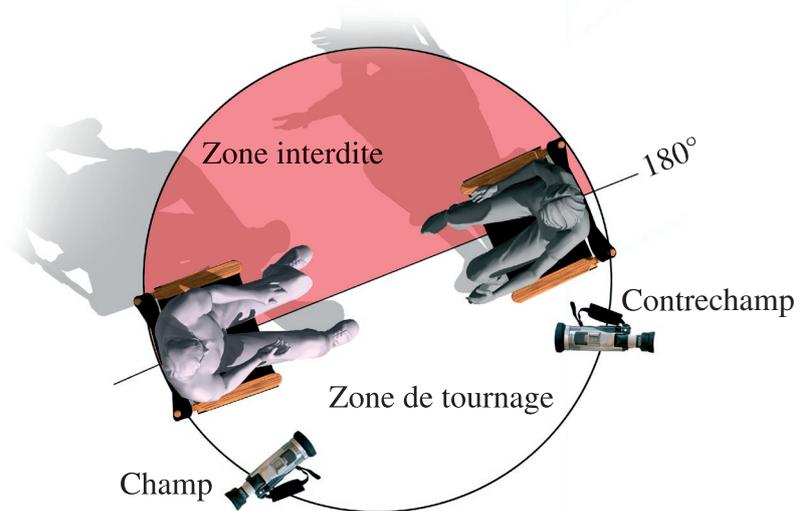


Le champ, contrechamp

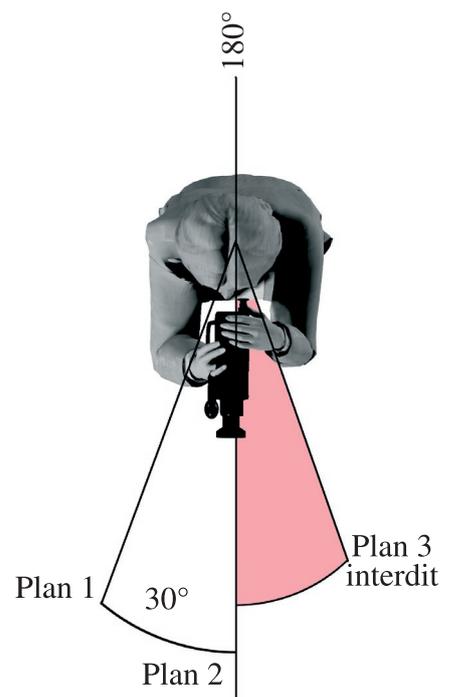


Pour faire dialoguer des acteurs on utilise la technique du champ, contrechamp. La caméra filme alternativement les deux personnes qui

conversent. Dans ce cas, une règle d'or : la caméra doit rester du même côté des acteurs. Elle ne doit pas se déplacer au-delà d'un arc de 180°.



Nous touchons là tout le problème des raccords au cinéma ou en vidéo. Les raccords doivent s'effectuer sans choquer l'œil du spectateur. Si on raccorde en Cut (c'est-à-dire sans effets) deux plans d'un même personnage il faut les filmer avec un angle différent. L'angle doit être d'au moins 30°. Cette règle s'applique pour des plans de grosseur équivalente. Si on passe d'un plan américain à un gros plan sans déplacer la caméra, il n'y a pas de problèmes. On parle alors de raccord dans l'axe. Dans tous les cas, attention à ne pas franchir la ligne des 180° qui passe par votre sujet principal.



Conseil pour filmer une interview

Placer l'interviewé si possible dans un cadre significatif en relation avec son discours. Il ne doit pas être trop fouillis pour ne pas compliquer la lecture de l'image. La personne doit s'y sentir à l'aise. Elle peut être statique mais aussi se livrer à une activité en rapport avec l'interview. Cela dynamise son propos. On peut aussi la filmer en train de marcher mais il faut alors disposer d'un moyen de travelling.

Soyez attentif à ce que l'ambiance sonore du lieu de l'interview ne perturbe pas votre prise de son. La lumière est également importante. Elle doit être plaisante. Ne pas hésiter à utiliser un réflecteur ou un éclairage d'appoint si vous ne pouvez échapper à un contre jour.

Penser aux conseils déjà donnés concernant le cadrage. En cas de gros plan évitez de placer le visage au milieu de l'écran. L'image doit "respirer" du côté où regarde l'interviewé et son visage se trouver sur un des points de force déterminés par la règle des tiers.

Le regard de l'interviewé doit être dirigé vers l'intervieweur plutôt que vers l'objectif de la caméra. Cela suppose que la personne qui mène l'interview soit au plus près de l'axe de la caméra.

Dans des cas rares, si l'interview a un fort contenu émotionnel et si on souhaite que le spectateur soit vraiment interpellé, il est cependant possible que l'interviewé s'adresse directement à l'objectif de la caméra.

Songez que vous devrez sans doute couper une interview souvent trop longue. Pour masquer ces coupes et éviter un montage plan sur plan, fort désagréable car induisant une impression de saute, plusieurs solutions sont à votre disposition :

- *Insérer un plan de coupe (ce peut être un élément du décor, un très gros plan des mains de l'interviewé, une séquence en rapport avec le discours tenu ou encore un plan sur la personne qui pose les questions). Cela suppose qu'avant ou après l'interview vous ayez tourné le plus possible d'images venant enrichir le sujet.*
- *Changer de cadrage pendant l'interview (plan américain, gros plan...)*
- *Utiliser, un flash blanc ou noir pour masquer très brièvement le raccord. Réalisé au montage et souvent utilisé par les journaux télévisés, ce type d'effet est souvent une solution de facilité. Disons qu'en l'absence de plan de coupe cela peut aider.*

Avant l'interview ne faites pas une interview à blanc. La vraie interview vous paraîtra décevante par rapport à la première version plus spontanée. Par contre, rassurez et échauffez votre interlocuteur en cadrant bien le sujet. Parlez-lui amicalement pour le mettre en confiance. Ne l'abandonnez pas dans un coin pendant que vous préparez votre matériel.

Dans le choix des questions, évitez des questions fermées qui appellent simplement un oui ou un non. Évitez aussi des demandes trop longues qui dépassent en longueur la réponse...

Dans une interview le son est capital. Soignez la prise de son. Un micro-cravate relié à la caméra est souvent une très bonne solution. Dans ce cas, positionnez avec soin le micro. Évitez les frottements avec les vêtements. Masquez le fil sous les habits.

Méfiez-vous du vent qui parasite le micro. Les bonnettes "amateurs" sensées arranger les choses sont souvent peu efficaces. Attention aussi au fil du micro il peut aussi générer du bruit s'il n'est pas correctement mis à la masse ou blindé. Ne le triturez pas trop. Enfin, vérifiez la qualité de votre prise au moyen d'un casque pendant tout l'enregistrement.

Entrez dans la lumière



En photo, la qualité de la lumière est un élément essentiel de la réussite d'une image. Même si la vidéo affectionne particulièrement une grande quantité de lumière cela ne veut pas dire que l'on ne puisse pas réussir de beaux clairs obscurs ou des ambiances sombres quand le sujet s'y prête. Cependant ce qu'il faut à tout prix éviter ce sont des images ternes, granuleuses, grisouilles.

Veillez à ce que les blancs soient vraiment blancs. Les caméscopes disposent de ce que l'on appelle une *balance des blancs*. Généralement elle est automatique, cependant des caméras plus perfectionnées permettent de la réaliser manuellement. C'est incontestablement un plus, car il n'est pas rare que l'automatisme se fasse piéger.

Faire la balance des blancs c'est en quelque sorte étalonner la caméra sur un blanc de référence pour qu'en fonction de la source lumineuse on n'ait pas des blancs jaunâtres, verdâtres, bleuâtres ou rougeâtres. En effet, la qualité de la lumière en extérieur varie selon l'heure de la journée. En intérieur, elle est différente selon la source de la lumière. Une ampoule tungstène va engendrer une lumière jaunâtre, des tubes néons une dominante verdâtre. La balance des blancs permet de corriger en grande partie tout cela. Une feuille de papier blanche sur laquelle on calibre la caméra est fort utile avant de commencer une séance de tournage.

Le montage



Première opération : visionner tous les plans et noter sur une feuille de papier la description de chaque plan accompagné de son Timecode. Ce sont les chiffres qui apparaissent sur le viseur ou l'écran LCD de la caméra. La numérotation est la suivante : heure : minutes : secondes : trames. Ensuite il s'agit de sélectionner les plans et de les numériser si l'on monte sur un ordinateur.

Puis c'est l'assemblage des différents plans choisis dans l'ordre qui composera les séquences.

Si vos plans sont bien tournés vous pourrez les monter en cut. C'est-à-dire qu'ils s'enchaîneront sans effet. Ce style de montage a l'avantage de la simplicité, de la nervosité et de l'efficacité.

Dans certains cas, un effet sera peut-être nécessaire : plans se suivant

mal, besoin de marquer un passage dans le temps ou dans l'action. L'effet le plus courant est le fondu enchaîné. Souvent il suffit. Les programmes de montage en possèdent une multitude. N'en abusez pas. La sobriété est souvent le meilleur garant de la qualité.

Quand on débute en montage, on a tendance à monter trop long. Sélectionnez des plans courts. Le résultat sera plus nerveux, plus efficace.

Le montage achevé, soignez le titrage et le générique final. N'oubliez personne dans ce dernier. Méfiez-vous des polices de caractères alambiquées et de mauvais goût. Soyez en accord avec votre sujet. Là encore préférez la sobriété.

Lexique

Authoring

Opération qui consiste à créer des chapitres et une interface d'accueil quand on réalise un DVD.

Bruit

Le Bruit survient en vidéo dans de mauvaises conditions de prise de vue, notamment en faible lumière. Cela se traduit par une image qui semble fourmiller. Un éclairage d'appoint peut résoudre ce problème.

Cadence

Le nombre d'images par seconde. En PAL (standard utilisé sur la plupart des caméscopes) il est de 25 images secondes.

Codec

COmpression-DE-Compression. Algorithme de calcul qui permet en vidéo numérique de coder ou de décoder une image.

Cut

En montage vidéo, transition brutale entre deux plans.

Drop-out (ou drop)

Perte temporaire d'information vidéo généralement due à une détérioration de la bande magnétique. Ceci se traduit à l'écran par des stries lumineuses ou des

petits carrés de couleur. Un mauvais état des têtes du caméscope peut aussi en être l'origine.

Dub

Copie conforme d'une bande-vidéo

DV

Digital Vidéo. Format vidéo numérique à la fois grand public et professionnel.

DVD

Digital Versatil Disc. Format vidéo couché sur un support semblable au CD mais avec une plus grosse capacité. La vidéo y est encodée (Codec) au format Mpeg 2.

Entrelacement de trame

Une image vidéo est composée de deux trames qui sont écrites l'une après l'autre.

Firewire

Norme de transfert informatique à haut débit, utilisée en vidéo numérique. Les caméscopes DV sont dotés d'une prise Firewire qui permet de les relier à un ordinateur pour le montage, la gravure d'un DVD ou l'enregistrement d'un master.

Focale

Mesure caractérisant un objectif. Une longue focale (téléobjectif) produit un plus fort

grossissement qu'une courte focale (grand angle) (voir zoom).

Fondu enchaîné

Transition entre deux plans ou deux séquences tout en douceur consistant à fondre les images du dernier plan dans les premières du suivant.

Gain

Circuit électronique permettant sur une caméra d'augmenter la sensibilité des capteurs. On y a recours quand la lumière devient insuffisante. Revers de la médaille, en augmentant le gain, on accroît le bruit.

Grand angle

Focale d'un objectif qui permet de filmer avec un angle de prise de vue plus important.

Il est très utile pour filmer dans une pièce où l'on manque de recul ou dans une voiture par exemple. Attention le grand-angle a tendance à déformer l'image sur les bords ou les sujets qui sont trop proches de l'objectif.

Hi-8

Format vidéo analogique, version améliorée du 8 mm vidéo. Ces deux formats ont précédé le DV.

Master

Bande mère d'un film à partir de laquelle on réalise les copies.

Mixage

Travail de postproduction audio pendant lequel on mélange les différentes sources audio d'un film. Par exemple, le mixage de commentaire avec la musique de fond.

Moiré

Scintillement d'une partie d'une image comportant un motif géométrique répétitif. Par exemple une personne portant une chemise avec de très petits carreaux pourra poser problème.

MPEG

Moving Pictures Expert Group. Format numérique compressé en multimédia.

MPEG 2

Format de compression utilisé pour le DVD.

NTSC

National Television System Comitee. Standard vidéo utilisé en Amérique et au Japon.

PAL

Phase Alternation Line. Standard vidéo en vigueur en Europe. À noter qu'en France les chaînes télévisées diffusent en SECAM. Fort heureusement

les postes de télévision sont pour la plupart bi-standard.

Postproduction

Travail effectué après le tournage. Essentiellement le montage et le mixage.

Profondeur de champ

Espace dans lequel l'image est nette et en dehors de laquelle elle est floue.

Quicktime

Format de fichier vidéo numérique développé par Apple.

Rendering

Calcul final d'un effet d'une animation ou

d'une composition quand on monte sur un ordinateur.

SECAM

Séquentiel Couleur A Mémoire. Standard vidéo en vigueur en France sur les chaînes nationales, mais les caméscopes sont aujourd'hui tous en PAL.

Story-board

Suite de dessins annotés schématisant un film un peu à la manière d'une bande dessinée. C'est un outil de pré-production.

Téléobjectif

Objectif avec une

focale supérieure qui permet de grossir l'image. À l'inverse du grand-angle, le téléobjectif a une faible profondeur de champ.

Time code

Code temporel indexant chaque image d'une bande magnétique en heure minute seconde et image.
01 : 32 : 45 : 24

Time line

Fenêtre de visualisation temporelle d'un montage ou d'une animation dans un logiciel.

Trame

Demi-image composée de lignes soit

paires, soit impaires.

VHS

Video Home System. Format vidéo grand public de qualité assez médiocre détrôné aujourd'hui par le DVD.

Volet

Effet de transition entre deux plans selon un motif géométrique.

Zoom

Objectif combinant un grand-angle et un téléobjectif ainsi que toutes les focales intermédiaires que l'on peut faire varier en continu.