

Manuel de Cinéma social





Kultura Communication Desarrollo
ONGD
ONURA PUBLIKOKO ELKARTEA • ENTIDAD DE UTILIDAD PÚBLICA

www.kcd-ongd.org

KCD ONGD

Beurko Viejo 3 Pabellón 38 - Of. 12

CP 48902 - Barakaldo - Bizkaia

Délégation Bilbao

C/Artasamina 5, 4ºA

CP 48007 - Bilbao - Bizkaia

Contact

Tel: 94 602 46 68

E-mail: info@kcd-ongd.org

www.kcd-ongd.org

CIF: G95550943

Auteurs: Amaia Nerekan Umaran

Coordination du projet: Greta Frankenfeld, Gorka López Arantzamendi

Recherche, rédaction, correction et mise en page par KCD ONGD: Cristina Alba Pereda, Leire Pascual Basauri, Juan Carlos Vázquez Velasco, Joseba Villa González

Édition: Kultura Communication Desarrollo KCD ONGD

Remerciement: Nekane Zubiaur, Aida Vallejo, Xuban Intxausti, Ismael Iglesias, Patxi Urkijo, Ion Kerejeta, Madai Urrutia, Matilde Umaran, Eider Nerekan, Ferber, Bea Zabalondo, Carlos Gil, Ainhoa Fernández de Arroyabe, Ira-txe Fresneda, Laura Feal, Ainhoa Pérez-Arróspide, Amal Ramsis, Marilyn Solaya

Traduction vers l'euskera, anglais, français, arabe: Itzulnet itzulpen zerbitzua

Mise en page: Binari Comunicación

Imagem de couverture: Jakob Owens. Unsplash

Avec l'appui de:



Le contenu de ce manuel est distribué sous licence Creative Commons-Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Vous êtes autorisé à partager, copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats, sous réserve de mentionner la titularité de l'oeuvre. Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de ce document, tout ou partie du matériel composant. Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant, vous n'êtes pas autorisé à distribuer ou mettre à disposition l'oeuvre modifiée. Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser le document dans les conditions décrites par la licence.

Licence complète: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>



PROLOGUE	>> 5	5. L'ÉCLAIRAGE	>> 41
0. CINÉMA SOCIAL	>> 7	5.1. Éclairage naturel/Éclairage artificiel	
Pourquoi et à quelle fin réalisons-nous un film?		5.2. Iris ou diaphragme	
1. LE PROCESSUS	>> 11	5.3. Lumière dure/lumière douce	
1.1. Phases de la production audiovisuelle		5.4. Triangle basique d'éclairage	
1.1.1. Préproduction		5.5. Balance des blancs	
1.1.2. Production			
1.1.3. Postproduction		6. LE SON	>> 47
1.2. Le documentaire		6.1. Types de microphones	
2. LE SCÉNARIO	>> 17	6.2. La directivité du son	
2.1. L'idée		6.3. Le son direct et les <i>wild tracks</i>	
2.2. Synopsis et <i>logline</i>		7. LE MONTAGE	>> 53
2.3. Le scénario littéraire		7.1. <i>Raccord</i> . Continuité visuelle	
2.4. Le scénario technique		7.2. Le rythme	
2.5. Le <i>storyboard</i>		7.3. Le temps filmique	
2.6. Le plan de tournage		7.4. Types de transitions	
3. LANGAGE AUDIOVISUEL	>> 25	7.5. Le processus de montage	
3.1. Types de plans		7.6. Les crédits	
3.2. Mouvements de caméra		8. EXHIBITION ET DISTRIBUTION	>> 63
3.3. Composition		GLOSSAIRE	>> 67
4. LA CAMÉRA	>> 35		
4.1. Types d'objectifs			
4.2. Mise au point			
4.3. Profondeur de champ			



Pawel Czerwinski. Unsplash

Prologue

UN CINÉMA SOCIALEMENT ENGAGÉ NOUS AIDE À AMÉLIORER ET À TRANSFORMER LE MONDE

Le Cinéma a toujours été révolutionnaire et transformateur. Le film le plus ancien dont nous avons connaissance fut réalisé par l'artiste et inventeur français Louis le Prince le 14 octobre 1888. Prince filma 1,66 secondes, 20 photogrammes, dans le jardin de la maison de sa famille politique à Leeds, Angleterre. L'inventeur disparut dans des mystérieuses circonstances en 1890, peu avant la présentation de sa nouvelle caméra, sans parvenir à donner un titre à son œuvre ni à la patenter. Prince avait ainsi 7 ans d'avance sur la date officielle de la naissance du cinéma: En 1895, les frères Lumière réalisèrent le film «La sortie de l'usine Lumière à Lyon», qui dure 45 secondes. Les deux films peuvent être trouvés facilement sur Internet.

À partir de ses premières et rudimentaires images, le cinéma a toujours été un moyen de promotion d'un modèle et d'un style de vie à suivre. Hollywood a fait plus pour promouvoir le «rêve américain» que n'importe quel autre moyen. Fermez les yeux et pensez à une scène de film. Combien de photogrammes vous viennent à l'esprit en un instant?

Il y a quelques années, le tournage d'un film exigeait l'utilisation d'équipes et de matériels très coûteux et inaccessibles pour de nombreuses personnes. Le premier format cinématographique «populaire», celui de 9,5 mm, fut conçu en 1923. Il permit l'accès au cinéma à différents secteurs. D'autres formats, dont celui de 8 mm, furent conçus plus tard. En 1965, le Super-8 permit de filmer des scènes familiales de ma-

nière simple, ce qui entraîna un accroissement de son utilisation au sein des classes moyennes originaires de nombreuses régions du monde. Mais c'est certainement l'arrivée de la technologie numérique, dans les années 90, qui révolutionna totalement le monde audiovisuel, y compris l'industrie cinématographique. Grâce à cette avancée, toute personne ayant une connaissance de base, une sensibilité cinématographique et un smartphone peut filmer et éditer un film.

Chez Kultura Communication y Desarrollo KCD ONGD nous estimons que la communication est à la fois un droit reconnu dans le monde entier et un outil indispensable pour promouvoir un Développement humain durable. Le langage audiovisuel, direct et fascinant, est devenu indispensable pour dénoncer, repenser et promouvoir une grande diversité de thématiques comme le développement durable, les droits de l'homme, l'égalité des sexes, la diversité sexuelle, les différentes capacités, la coexistence interculturelle... En définitive, tout ce qui contribue à la transformation sociale que nous voulons obtenir.

Différentes personnes et communautés du monde entier ont trouvé dans le cinéma une voie pour donner de la visibilité aux sujets qui les préoccupent, et pour vivre un processus de reconnaissance, autodéfinition, collaboration et prise de pouvoir.

Nous souhaitons que ce guide vous aide à réaliser votre propre film. Le monde a besoin de personnes engagées qui racontent des histoires.

J. Carlos Vázquez Velasco

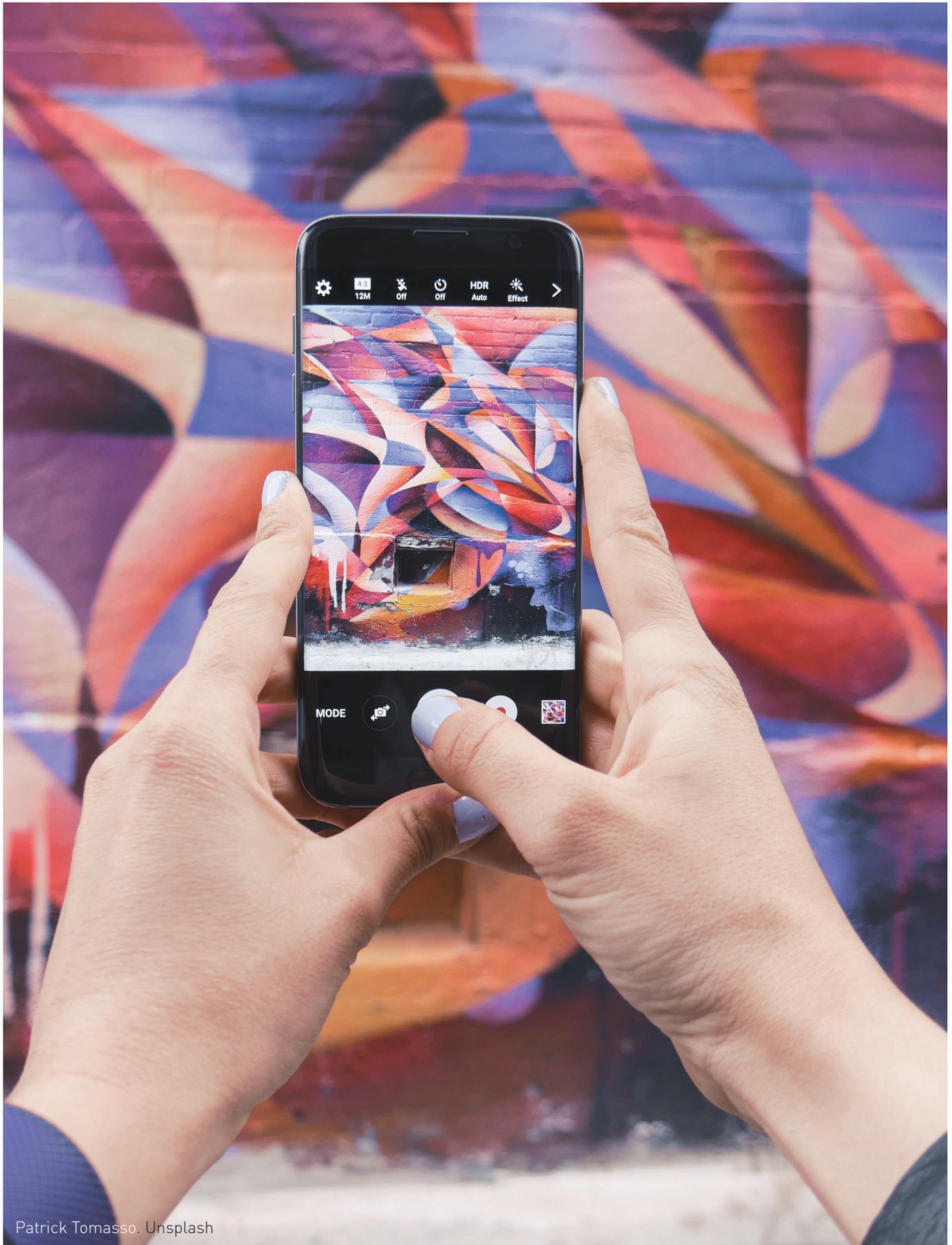
Directeur Kultura Communication Desarrollo KCD ONGD
Festival Internacional de Cinéma Invisible "Film Sozialak" de Bilbao



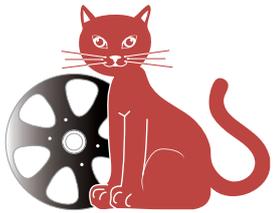
o. *Cinéma social*

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO





Patrick Tomasso. Unsplash



o. Cinéma social

POURQUOI, POUR QUI ET À QUELLE FIN RÉALISONS-NOUS UN FILM?

Un film peut être réalisé de différentes façons. Le cinéma peut être un simple divertissement, ainsi qu'un excellent moyen de nous évader de la réalité. Il peut être également un lieu privilégié pour la réflexion, la critique ou l'apprentissage. Le Cinéma Social utilise la communication comme un outil de transformation sociale.

Ce sont des films qui s'éloignent des intérêts du marché; c'est la raison pour laquelle ils visent plutôt la construction d'une société différente que la rentabilité économique. Le cinéma, comme moyen et comme fin. Des processus de réalisation communautaires, de réflexion et d'autodéfinition. Des films engagés qui visent la réflexion, l'action et la réaction du public. Un cinéma risqué qui se positionne, qui dénonce l'injustice et propose un monde meilleur, plus juste et égalitaire.

En outre, le cinéma conditionne notre façon de voir et d'expliquer le monde et les personnes.

Les films commerciaux encouragent souvent des valeurs, des stéréotypes et des modèles de conduite traditionnels ou machistes. L'homme blanc, l'héros, le rôle secondaire de la femme, toujours en tant qu'«épouse de», «compagne de», «assistante de» (un homme), le sexe, la violence, etc. Le cinéma et le monde audiovisuel reflètent rarement la diversité culturelle et les problématiques sociales. D'où l'importance de neutraliser les messages hégémoniques qui nous parviennent et de réaliser un cinéma social plus engagé.

Réfléchissez aux films qui ont changé votre vie ou la manière dont vous affrontez les choses. Les films qui

vous ont permis de découvrir de nouvelles réalités et qui montrent des problématiques invisibles pour les grandes superproductions.

Bien qu'il se nourrisse de la réalité, le Cinéma Social n'est synonyme ni de drame ni de documentaire. Il comprend aussi bien les films de non-fiction que de fiction, qu'ils soient des court-métrages ou des long-métrages, des comédies musicales ou des films d'action. Diversité culturelle, écologie, égalité des sexes, droits humains... ce sont quelques exemples des thématiques sociales que vous pouvez traiter dans un film. Vous pouvez même utiliser le processus de création du film en question comme un outil de transformation et de réflexion. Par exemple, un groupe ou une communauté peut faire un film pour raconter son histoire, dans le but de rechercher la cohésion et l'autonomisation à travers le cinéma.

L'idée et la motivation qui amènent à réaliser un film déterminent le public cible et, par conséquent, les endroits les plus appropriés pour la distribution et projection du film. Par exemple, nous pouvons vouloir dénoncer une réalité sociale concrète. Notre objectif étant de rendre visible cette réalité, nous voulons que notre film atteigne le plus grand nombre de personnes. Mais, au contraire, notre objectif peut être la réalisation d'une vidéo collaborative par et pour une communauté spécifique. Par conséquent, notre but ne serait autre que de rendre ce travail à la communauté, plutôt que d'atteindre le public en général. Dans tous les cas, il faut tout d'abord se poser cette question: Pourquoi, pour qui et à quelle fin réalisons-nous un film? Ensuite, il faut que la réponse vous accompagne dans les décisions à prendre tout le long du parcours.



Enrique Vidal Flores. Unsplash

1. *Le processus*

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO





1.1. PHASES DE LA PRODUCTION AUDIOVISUELLE

La production audiovisuelle comprend le processus complet de création d'un film. En fonction de la durée du projet (si nous voulons faire un court-métrage, un moyen-métrage ou un long-métrage) et de sa complexité, ce processus durera plus ou moins de temps, mais il aura toujours trois étapes: préproduction, production et postproduction. Le tableau ci-dessous indique schématiquement les étapes qu'il faut respecter à chaque phase:

PRÉPRODUCTION
Idée
Scénario littéraire
<i>Storyboard</i>
Scénario technique
Équipe technique
Équipe humaine
Lieux de tournage
Accessoires et costumes
Plan de financement
Budget
Plan de tournage

PRODUCTION
Répétitions
Tournage

POSTPRODUCTION
Montage
Étalonnage
Sonorisation

1.1.1. PRÉPRODUCTION

La préproduction est certainement la phase la plus importante du processus, qui commence à la naissance de l'idée et finit au début du tournage. C'est le moment de l'effort créatif. Cette étape est, quant à elle, d'une importance capitale. Lui consacrer le temps et l'attention nécessaires aide à éviter des erreurs et des oublis postérieurs et permet d'optimiser les délais et les frais. Plus nombreuses seront les heures consacrées à travailler sur l'idée et à façonner et analyser le scénario, moins de temps sera nécessaire pour le tournage, la phase la plus coûteuse du projet: la production. Cette étape exige souvent la location d'équipement technique (caméras, éclairage, etc.) et l'embauche de personnel technique et/ou artistique, raison pour laquelle il faut lui consacrer juste le temps strictement nécessaire.

Après avoir trouvé l'idée, il faut la façonner jusqu'à la transformer en un scénario littéraire. Ce document présente l'histoire que nous allons raconter. La transcription sur papier de l'exécution finale du scénario littéraire en images et en sons est ce que nous appelons scénario technique, tandis que le *storyboard* est le scénario dessiné. Dans le chapitre suivant nous parlerons davantage de ces trois étapes.

Parallèlement à la construction du scénario, dans cette première phase de préproduction, nous devons réfléchir à la composition de l'équipe technique et humaine dont nous aurons besoin pour la phase suivante (les personnes qui nous aideront à tourner notre histoire). De cette façon, nous constituerons, d'une part, un groupe de travail qui participera à la réalisation de notre projet: les personnes qui se chargeront de la manipulation de la caméra, les ingénieurs du son, etc. D'autre part, nous choisirons les personnages qui raconteront notre histoire: actrices, acteurs, figurants, etc.

Après avoir trouvé le scénario, ainsi que l'équipe technique et humaine, nous commencerons le tournage. Nous effectuerons les repérages (pour chercher les lieux de tournage) et nous réfléchirons aux costumes et aux outils ou accessoires, à savoir,

l'ensemble d'objets et éléments qui seront sur scène. En tenant compte de tous ces besoins, nous calculerons le budget.

En plus du budget, nous devons calculer aussi le plan de financement. Pour cela, nous devons réfléchir à la façon dont nous réunirons les fonds nécessaires pour la réalisation de notre film: aides ou subventions publiques, bourses, associations, autoproduction (avancer l'argent et les ressources nécessaires), *crowdfunding*, etc. Cette dernière option, le *crowdfunding*, est particulièrement intéressante pour les personnes qui débutent dans le monde audiovisuel et qui ont un petit projet à bas budget. Il s'agit d'un mécanisme collaboratif qui permet le financement de notre projet. Nous demanderons de petites sommes d'argent aux personnes intéressées par notre projet pour pouvoir le mener à bien (pour ce faire, les réseaux sociaux sont souvent utilisés). En échange, nous offrirons une compensation réaliste et abordable, comme une mention dans les crédits du film, des entrées gratuites pour l'avant-première, etc.

L'étape suivante est la réalisation d'un plan de tournage ou de travail, qui spécifiera le nombre de journées de tournage ainsi que les images qui seront tournées lors de chaque journée. Le plan de travail est un document qui recueille les séquences qui doivent être tournées chaque jour, afin de coordonner toute l'équipe de tournage et d'optimiser les équipes et le personnel dont nous disposons. Pendant le tournage, la chronologie du scénario n'est pas respectée. Nous ne tournons pas, en premier lieu, la première séquence, puis la deuxième et ainsi de suite jusqu'à la fin du film. Afin de respecter le plan de travail, les séquences qu'il faut tourner sont regroupées en tenant compte de certains des critères suivants:

- > Les repérages: Les lieux de tournage sont identifiés et les séquences qui se déroulent dans un même endroit seront tournées le même jour, pour ne pas avoir à revenir un autre jour.
- > Actrices/acteurs/personnages: les séquences où apparaissent les mêmes personnages seront tournées le même jour ou durant plusieurs jours consécutifs, pour ne pas avoir à les convoquer plus souvent que nécessaire.
- > La lumière et/ou les conditions météorologiques: dans le cas d'un long tournage, il est probable que

le temps varie, et nous devons en tenir compte pour planifier le tournage. En règle générale, les tournages en extérieur ont la priorité par rapport à ceux réalisés en intérieur. De cette façon, nous pouvons toujours remplacer un tournage en extérieur par un autre en intérieur en cas de mauvais temps, ce qui n'est pas le cas si nous laissons les tournages en extérieur pour la fin.

En résumé, voici les étapes que nous devons suivre lors de la phase de préproduction de notre projet audiovisuel.

1. Avoir une IDÉE.
2. Façonner notre idée pour qu'elle devienne un SCÉNARIO LITTÉRAIRE. C'est un document présentant l'histoire que nous voulons raconter.
3. Adapter ce scénario littéraire, cette histoire, à des images et sons, afin de réaliser le SCÉNARIO TECHNIQUE et le *STORYBOARD* ou scénario dessiné.
4. Rassembler le PERSONNEL TECHNIQUE qui nous aidera lors du tournage: des personnes qui se chargeront de la manipulation de la caméra, du son, etc.
5. Réaliser le CASTING pour trouver les personnages de notre film: actrices/acteurs, figurants, etc.
6. Effectuer le RÉPÉRAGE des endroits où nous réaliserons le tournage. Il convient de bien les étudier pour voir s'ils doivent être modifiés (par exemple, si nous devons les décorer) et pour connaître les conditions de lumière ainsi que leur disponibilité (parfois il faut demander des autorisations de tournage). Les lieux de tournage peuvent être naturels (extérieurs et intérieurs avec peu de retouches à effectuer) ou des décors (construits en partie ou en totalité aussi bien en extérieur qu'en plateau).
7. Trouver les ACCESSOIRES (objets qui apparaissent sur scène) et les COSTUMES nécessaires à notre projet.
8. Calculer le BUDGET qui reprend le coût de notre projet en se basant sur les besoins de production. Ce bilan des frais doit concorder avec notre PLAN DE FINANCEMENT, où nous déterminons la nature de l'argent qui nous permet de faire le film.

9. Définir le PLAN DE TOURNAGE, un schéma qui établit l'ordre du tournage par séquences, en prenant compte de toutes les données recueillies au cours de la préparation de notre projet. Ce document organisationnel nous aidera à déterminer le travail pendant les journées de tournage. Nous devons étudier très bien le scénario et ses besoins avant de commencer le tournage. Différentes répartitions doivent être effectuées en fonction des besoins de chaque séquence: accessoires, costumes, son, éclairage, etc. Repartir c'est évaluer les besoins de production manifestés dans le scénario et organiser le plan de tournage en fonction de ces répartitions.

1.1.2. PRODUCTION

La phase de production comprend les journées de tournage, ainsi que l'enregistrement des images et des sons nécessaires pour raconter notre histoire. Le principal outil que nous utiliserons pendant cette étape de production est, comme nous l'avons déjà dit, le plan de tournage, ce schéma qui établit l'ordre du tournage par séquences. Le plan de travail nous aidera à organiser les journées de tournage et, de cette façon, toute l'équipe saura quelles séquences doivent être tournées ce jour-là et dans quel ordre. Par conséquent, ils sauront également ce dont ils auront besoin pour tourner chacune de ces séquences (personnages qui y participent, les microphones dont nous avons besoin pour capter le son, les costumes, etc.).

Un grand nombre de ressources interviennent dans la phase de production, c'est pourquoi il faut respecter autant que possible les directives établies dans le plan de tournage afin de ne pas dépasser le budget.

En ce qui concerne les documentaires, il est plus compliqué de s'en tenir à un plan de tournage préétabli car souvent le scénario est réalisé en même temps que les entretiens et les enregistrements. Le processus de production et l'écriture du scénario changent si nous avons à faire à des films de non-fiction. Nous parlerons plus amplement dans un chapitre indépendant.

Lors du tournage, il est important d'avoir notre film en tête, l'imaginer, pour pouvoir ainsi diriger l'équipe, les actrices/acteurs/figurants. Étant donné que

l'augmentation des journées de tournage implique l'augmentation du coût du projet, il est conseillé de répéter avant le tournage dans les différents lieux de tournage avec les actrices et acteurs participant à notre projet.

1.1.3. POSTPRODUCTION

La phase de postproduction débute avec l'édition des images et des sons enregistrés lors du tournage et se termine lorsque le projet est prêt à être diffusé auprès du public.

Dans un premier temps, le film doit être édité, et pour cela il faut au moins un ordinateur avec l'un de ces logiciels d'édition: *Avid Media Composer*, *Adobe Premiere*, *Final Cut*, *Sony Vegas*, *Lightworks* (ce sont quelques logiciels utilisés dans le monde professionnel) ou le logiciel installé d'origine sur certains ordinateurs (dans le cas d'un travail plus amateur). Le processus d'édition ne se limite pas uniquement à mettre un plan après l'autre. C'est un processus créatif qui donne un sens à notre film, et il faut prendre en compte le rythme que nous voulons lui conférer.

Après avoir constitué notre projet, nous devons nous occuper de la sonorisation. D'une part, nous égaliserons les niveaux de ce que nous appelons le son direct (le son capté lors du tournage), pour que tout sonne plus ou moins au même volume et qu'il n'y ait aucun audio plus haut ou plus bas qu'un autre. D'autre part, nous réfléchissons à la bande-son et aux probables effets sonores que nous voudrions introduire. Les effets sonores peuvent être enregistrés pendant le tournage (le résultat est plus naturel mais nous devons veiller à ce qu'il soit de qualité suffisante), sélectionnés parmi une banque de sons ou créés ultérieurement dans un studio en synchronie avec les images (*foleys* ou effets de salle), ce qui permet leur adaptation aux pas, mouvements, etc. des interprètes.

En ce qui concerne la musique de notre film, nous avons plusieurs options: nous pouvons demander à quelqu'un qu'il la compose; recourir à des banques proposant des musiques libres de droits (nous pouvons trouver plusieurs options sur Internet); ou payer pour l'utilisation d'une chanson ou musique en particulier. Dans tous les cas, il est toujours important de respecter les droits d'auteur. La musique doit

correspondre à l'histoire que nous voulons raconter. Une bonne histoire a beaucoup à gagner si nous choisissons une bande-son adéquate. Par contre, nous courons le risque de la gâcher si nous ne parvenons pas à choisir la bonne musique.

Finalement, nous allons nous attaquer à l'étalonnage, la correction des couleurs. Il s'agit d'égaliser les couleurs des différentes séquences qui constituent notre film, en corrigeant les possibles modifications des couleurs, de la luminosité et du contraste des images. À la fin de ce processus, notre film sera prêt à être diffusé au public.

1.2. LE DOCUMENTAIRE

Comme nous l'avons mentionné auparavant, si ce que nous voulons faire est un documentaire, le processus de production (ce que nous faisons lors des trois phases) varie. L'écriture du scénario est également bien différente de celle de la fiction. Par conséquent, il nous semble opportun de découvrir plus en détail les principales différences.

L'écriture du scénario de non-fiction est beaucoup plus ouverte que celle du scénario de fiction. Il y en a qui comparent le scénario documentaire à la musique jazz car il s'agit d'une musique plus libre, moins soumise à des normes et plus ouverte à l'improvisation. Le scénario d'un documentaire n'est pas réalisé uniquement pendant la phase de préproduction, mais il prend progressivement forme tout au long du processus de production. Il s'agit d'un guide qui nous montre le chemin, mais qui varie au fur et à mesure que nous nous rapprochons de la réalité que nous voulons reproduire (il se peut que les personnes que nous voulons interviewer nous en désignent d'autres qui feront finalement partie de notre documentaire). Par exemple, si notre film suit le processus de démolition d'un bidonville, et que des incidents imprévus surviennent, nous devons réfléchir à les rajouter à notre scénario.

Tandis que la fiction raconte une histoire imaginaire (bien que dans certains cas elle s'inspire de faits

réels), le documentaire essaye de nous décrire une réalité spécifique (un personnage, un événement, un voyage...). Dans le documentaire il n'y a ni actrices ni acteurs (sauf lorsque nous les utilisons pour faire une reconstruction des faits), uniquement des personnes réelles. Des personnages dont nous ne savons pas ce qu'ils vont raconter et qui n'ont pas de scénario prédéfini. Le documentaire utilise souvent des ressources narratives telles que des interviews, images archivées, voix en off, images et sons captés in situ, reconstructions, etc. Il existe également la docufiction, un genre cinématographique qui mélange le langage documentaire et une histoire de fiction.

La démarche à suivre pour la réalisation du scénario diffère de celle de la fiction. Dans le documentaire nous ne réaliserons pas de scénario littéraire, de scénario technique ou de *storyboard*. Nous nous rapprocherons de la réalité que nous voulons décrire, nous procéderons à une enquête en nous documentant sur le sujet que nous voulons aborder dans notre film (nous repérerons les lieux de tournage, nous chercherons des personnages et des images archivées si cela s'avère nécessaire, etc.). Mais cette enquête continuera de se dérouler pendant le tournage, ce qui permettra à notre scénario de changer constamment. Par conséquent, nous finirons de le structurer qu'au moment de l'édition.

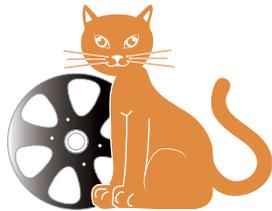
STRUCTURE DU SCÉNARIO	
FICTION	NON-FICTION
PRÉPRODUCTION Idée Scénario littéraire Scénario technique <i>Storyboard</i>	PRÉPRODUCTION Idée Enquête Documentation Scénario
PRODUCTION Tournage	PRODUCTION Tournage - Scénario
POSTPRODUCTION Édition Étalonnage Sonorisation	POSTPRODUCTION Edition - Scénario Étalonnage Sonorisation



2. *Le scénario*

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO





2. Le scénario

2.1. L'IDÉE

Après avoir répondu à la question du pourquoi, c'est-à-dire, après avoir déterminé le thème, il faut trouver une idée créative, attirante, capable de fournir de nouveaux renseignements et/ou qui soit racontée de manière intéressante. Les idées peuvent provenir d'autres disciplines artistiques, car il existe un lien très direct entre elles. Pensez simplement au nombre de films qui sont des adaptations de romans ou qui sont inspirées de faits réels. C'est pourquoi il est important de lire, de regarder les journaux télévisés, d'aller au théâtre, etc. Qu'il s'agisse d'une fiction ou d'un documentaire, l'enquête est un élément clé pour réaliser un produit cohérent, à fort impact, incontestable.

Parler de quelque chose de connu, de familier, est un moyen efficace de transmettre votre message. Nous sommes sûrs que vous avez une réalité proche qui mérite d'être décrite ou une connaissance qui peut servir de modèle pour les personnages de votre film. D'autre part, lorsque nous réalisons un projet audiovisuel, il est important de s'intéresser au passé de l'idée. Il faut se poser les questions suivantes: Est-ce qu'il existe quelque chose de semblable? Est-ce qu'il existe d'autres films qui abordent le même sujet?

Après avoir trouvé l'idée, nous devons commencer à donner forme à notre scénario. Pour cela, l'une des premières étapes à franchir est l'écriture du synopsis et du *logline* de notre projet.

2.2. SYNOPSIS ET LOGLINE

Synopsis: Il s'agit d'un récit court (il existe le synopsis court, de moins d'une page, et le synopsis long, d'entre 3 et 5 pages) où l'histoire est délimitée en temps et en espace, les personnages sont décrits et le parcours du récit est indiqué (début, intrigue et fin). Il est important de raconter la fin de notre film, car le synopsis n'est pas le texte qui apparaît à l'arrière d'un DVD. Il s'agit d'un document de travail utilisé avec deux objectifs. D'une part, il sert à présenter notre projet. Il est souvent inséré dans le dossier de présentation du projet remis à la personne ou entreprise en charge de la production, dans le but de l'intéresser à notre film. D'autre part, il constitue un premier pas vers la réalisation du scénario.

Exemple synopsis *Vestido de novia*

Rosa Elena est infirmière et vient de se marier avec Ernesto. Au travail c'est une personne aimée et reconnue. Un vieil ami lui demande de participer à une activité du chœur masculin où elle chantait autrefois. Elle invente une excuse et ne vas pas au travail. Lazaro, un ami d'Ernesto, la reconnaît lorsqu'elle assiste à une répétition du chœur. L'ami de Rosa Elena lui propose d'intégrer à nouveau le chœur de manière stable, mais elle refuse. Pendant ce temps, Ernesto va la chercher au travail et on lui dit qu'elle n'est pas là, qu'elle a eu une urgence à la maison et qu'elle a dû rentrer. Lorsqu'elle arrive à la maison, il se rend compte qu'elle ment à l'hôpital, mais qu'elle lui ment également.

Sissy, une femme transsexuelle amie de Rosa Elena, s'est fait opérer de la poitrine et se rend à l'hôpital où elle travaille parce que la plaie s'est infectée. En apprenant cette situation, toutes les autres personnes qui y travaillent insultent Sissy au lieu de la soigner. Ernesto arrive en plein milieu de la discussion, et Rosa Elena découvre alors qu'il ne comprend pas pourquoi elle aide Sissy et qu'il ne tolère son identité.

Plus tard, Rosa Elena rend visite à Sissy dans son salon de coiffure pour qu'elle finisse de lui éditer la vidéo du mariage. Mais Sissy se rend compte que Rosa Elena est préoccupée par quelque chose d'autre. Rosa Elena admet qu'elle aime son mari, mais qu'elle a besoin de faire quelque chose seule. Sissy lui dit qu'elle l'aidera dans toutes les situations. Pendant ce temps, Ernesto se rend compte que quelqu'un vole des matériaux dans le chantier de construction dont il est responsable. Il se met en colère et décide d'aller jusqu'au bout du problème.

Sissy arrive chez Rosa Elena pour s'occuper de son père, afin que cette dernière puisse aller chanter avec le chœur. Une fois partie, Sissy réprimande le père de Rosa Elena pour avoir fait souffrir autant sa fille et pour avoir permis qu'elle soit détenue dans le passé.

Une collègue de travail de Rosa Elena rejoint Lazaro pour chercher des informations personnelles de Rosa Elena dans les archives de l'hôpital. Ensuite, elle suit Rosa Elena dans la rue pour savoir où elle habite. Une nuit que Rosa Elena et Ernesto vont au cinéma, Lazaro s'infiltré dans la maison du couple

pour continuer à fouiller. Il s'allonge sur leur lit, il sent l'oreiller et vole une culotte de Rosa Elena.

Rosa Elena voit Lazaro passer devant sa maison à bord de sa voiture, le reconnaît et s'inquiète beaucoup. Quelque temps après, Lazaro trouve Rosa Elena dans la rue et lui dit qu'il a besoin d'elle. Rosa Elena lui répond qu'elle n'est plus la même qu'avant, mais ce dernier l'agresse et s'apprête à la violer. Quand il lui touche l'entrejambe, il est surpris de découvrir que Rosa Elena n'a plus de pénis et lui reproche de s'être fait opérer. Lorsque Rosa Elena arrive à la maison, elle veut se laver les blessures, mais Ernesto lui demande si elle a été violée. Rosa Elena le nie sans cesse.

Lazaro, qui travaille avec Ernesto, est la personne qui vole dans le chantier. Il convainc un collègue, Roberto, de rendre public que Rosa Elena est une femme transsexuelle afin de discréditer Ernesto et éviter qu'il continue à faire des recherches.

Après la tentative de viol, Ernesto et Rosa Elena vont voir le gynécologue. Dans la salle d'attente, Rosa Elena lui demande de rester dehors. Elle tourne en rond dans la salle de consultation parce qu'elle ne veut pas assister au rendez-vous. En sortant, elle dit à Ernesto qu'elle ne peut pas avoir d'enfants à cause d'une opération faite avant de le rencontrer. Ernesto se fâche parce qu'elle ne lui a pas dit la vérité avant, mais se montre compréhensif.

Ernesto part à une réunion de chantier qui, sans doute, s'éternisera et l'obligera à rester au travail toute la nuit. Lors de la réunion de chantier, Ernesto apprend qu'il ne peut plus être le chef de chantier à cause de sa vie personnelle et sa morale. Lorsqu'il répond qu'il ne comprend pas de quoi ils parlent, ils l'insultent avec des termes homophobes, ce qui entraîne une bagarre. Ils finissent par lui montrer le dossier de Rosa Elena afin de lui démontrer qu'il s'agit d'une femme transsexuelle.

Une fois à la maison, Ernesto attend Rosa Elena. Il lui demande des explications et de dire que tout est faux, mais lorsqu'elle ne le dément pas, il vomit et perd son sang froid. Il la frappe et s'en va. Après avoir parlé à un collègue, Ernesto revient à la maison pour chercher ses affaires. Bien que Rosa Elena essaye de lui parler, Ernesto le lui interdit. Il finit par lui demander de ne pas le toucher et l'appelle Alejandro.

Rosa Elena se rend au chantier et demande à Roberto de venir parler avec elle. Elle demande des nouvelles d'Ernesto. Roberto fait semblant de ne pas

vouloir l'aider, mais il lui donne une clé sans que les autres le voient. Rosa Elena se rend à cet endroit et, après avoir entendu des bruits, elle regarde à travers une fenêtre. Elle voit Ernesto ayant des relations sexuelles avec une autre femme. Lorsqu'il se rend compte de sa présence, il dit à sa partenaire: «Toi tu es une vraie femme!»

Roberto rend visite à Rosa Elena chez elle pour lui dire qu'il se fait du souci pour elle. Mais ce n'est qu'une excuse pour l'approcher et la violer. Bien que le père de Rosa Elena fait semblant de l'aider, finalement il ne fait rien. Lorsque Sissy apprend la nouvelle, elle essaye de porter plainte pour viol, mais la police ne l'écoute pas et finit par l'arrêter.

Ernesto, qui dort désormais dans une chambre commune du chantier, est victime d'harcèlement et d'insultes. Roberto essaye de convaincre Ernesto de tuer Rosa Elena. Ernesto se rend à la maison et, lorsqu'il voit Rosa Elena, ils restent debout à se regarder en silence. Ils s'embrassent. Pendant ce temps, Roberto proclame qu'il est le chef de chantier.

Rosa Elena renie son père en jetant son fauteuil roulant vide du haut d'une montagne. Rosa Elena veut sortir Sissy de prison, et pour cela on lui oblige à lui amener des vêtements pour homme. Sissy ramasse toutes ses affaires, se coupe les cheveux devant un miroir et part de Cuba sur un radeau. En plein milieu des émeutes, Rosa Elena, Ernesto et Pablo essayent de voir comment Sissy s'en va, mais ils n'y arrivent pas.

Rosa Elena dit à Ernesto qu'il ne peut pas partir à la campagne comme ils l'avaient prévu, qu'il ne peut pas abandonner sa vie et fuir comme s'il était un criminel. Ernesto lui répond qu'il l'aime vraiment mais qu'il ne peut pas y rester. Plus tard, Rosa Elena chante avec le chœur de son ami lorsqu'Ernesto se faufile dans l'église. Leurs regards se croisent.

Logline: C'est l'essence de notre histoire résumée en très peu de mots (une seule phrase). Il s'agit de synthétiser au maximum notre histoire et d'éveiller l'intérêt du public cible. À la différence du synopsis, le **logline** ne révèle pas la fin de notre histoire.

Logline Vestido de Novia: La Havane, années 90. Rosa Elena, en désaccord avec la vie qu'elle mène, retourne chanter dans le chœur masculin où elle travaillait avant de connaître son mari. Lorsque son passé est dévoilé, les deux sont exposés à la violence hégémonique, machiste et patriarcale.

2.3. LE SCÉNARIO LITTÉRAIRE

L'étape suivante que nous devons franchir dans le développement d'un projet de fiction (ce n'est pas le cas du documentaire) est l'écriture du scénario littéraire. Le scénario littéraire est écrit par le ou la scénariste ou l'équipe de scénaristes et il s'agit du document qui retrace l'histoire que nous voulons raconter. Nous y trouvons les actions et les dialogues, ainsi que les descriptions des scènes et des personnages de notre film. Le scénario littéraire ne doit présenter aucune annotation technique (types de plan, mouvements de caméra, etc.), car cela relève du scénario technique.

Le moment venu d'écrire un scénario littéraire, il est très important d'avoir des images en tête. Il ne s'agit pas de faire de la littérature, car nous ne sommes pas en train d'écrire un roman. Nous devons écrire en images, pour que la personne qui lira notre scénario puisse «voir» et «écouter» notre film dans sa tête.

Le scénario littéraire présente un format standard préétabli. À tel point qu'il existe différents logiciels informatiques qui nous aident à formater notre scénario. Parmi ceux-ci, nous pouvons citer: *Celtx Script*, *Final Draft Writer*, *Fade In*, *Movie Magic Screenwriter*, etc. Si l'on veut utiliser un traitement de texte normal,

il faut que le scénario soit rédigé en format A4, avec la police Courier New de 12 points.

En suivant ces indications, une page du scénario équivaut approximativement à une minute de temps à l'écran. Par conséquent, si vous voulez réaliser un court-métrage de fiction d'environ 10 minutes, le scénario littéraire doit comporter une dizaine de pages. Et si un long-métrage dure environ 90 minutes, son scénario aura environ 90 pages.

Voici quelques indications à suivre lors de l'écriture d'un scénario littéraire:

- > Le scénario littéraire est divisé en scènes: intérieur ou extérieur/lieu de tournage/jour ou nuit.
- > Les descriptions des personnages, des endroits ou de l'action sont écrites au présent, occupant toute la largeur de la page et à interligne simple (rappelez-vous que la personne qui lira le scénario doit visualiser la scène rien qu'en la lisant).
- > Les noms des personnages sont écrits en majuscules.
- > Les annotations scéniques pour les acteurs/actrices sont écrites entre parenthèses, à interligne

Exemple de scénario littéraire Vestido de novia

13. EXT. CHANTIER EN CONSTRUCTION – JOUR

Les maçons font une pause. ERNESTO est à côté de ROBERTO.

Assis sur les échafaudages, ils mangent un casse-croûte et boivent un liquide rouge qui pourrait être une boisson rafraîchissante énergétique.

ERNESTO

Un as de la cuisine! C'est tout ce dont j'ai toujours rêvé!

(en mangeant)

Affectueuse, bosseuse, propre, décente...

ROBERTO

(avec malice)

Elle a une maison, elle habite seule... Tu n'es pas idiot!

ERNESTO sourit en hochant la tête.

ROBERTO

Et tout ça, alors?

Il fait un geste vulgaire avec la bouche.

simple, en dessous du nom du personnage qui parle et uniquement si elles sont indispensables.

- > Le dialogue se situe au milieu de la page et est écrit à interligne simple, de manière à former un bloc d'environ un peu plus de la moitié de la ligne.
- > Les dialogues et les descriptions ne sont jamais coupés à la fin de la page, et les pages sont numérotées.

Tout bon film dépend de deux points clés: l'émotion et le conflit. Le cinéma, c'est l'art de l'émotion. Les films doivent nous permettre de croire que nous sommes les personnages, de nous identifier à eux. Rires, pleurs, peur, suspense... Notre scénario doit émouvoir d'une façon ou d'une autre. Nous parlons de conflit lorsqu'un personnage désire quelque chose et rencontre des obstacles qui l'empêchent d'atteindre son but.

La structure classique divise le récit en trois actes (début, intrigue et fin). Cette structure est assez courante dans beaucoup de récits, mais il n'y a pas lieu de la respecter toujours. Pour passer d'un acte à un autre, nous devons penser à ce qui est communément appelé rebondissement, un changement de cap de l'histoire. En résumé, voici la structure généralement adoptée par le scénario du long-métrage cinématographique de fiction:

Premier acte ou présentation:

- > Présentation des principaux personnages.
- > Description du problème. L'élément déclencheur est l'apparition du conflit.
- > Premier nœud dramatique ou rebondissement, un incident qui provoque que l'histoire prenne une autre direction, une autre dimension.

Deuxième acte ou intrigue:

- > Barrières.
- > Complications.
- > Trames secondaires.
- > Deuxième rebondissement.

Troisième acte ou fin:

- > Point culminant
- > Résolution.

2.4. LE SCÉNARIO TECHNIQUE

Il s'agit de l'approche concrète réalisée sur papier qui décrit l'exécution finale du scénario littéraire en images et en sons. La personne chargée de diriger le film sera, dans ce cas, celle qui réalisera le scénario technique.

Exemple de scénario technique Vestido de novia

Séquence 126: INT – Salle de bain.

Plan 1: Plan ouvert sur Rosa Elena, qui se trouve au fond de la scène. Elle termine d'uriner et se réajuste la robe de chambre. Ernesto traverse la scène de droite à gauche, vue d'un plan d'ensemble. Rosa Elena réagit avec peur en le voyant.

Séquence 127: Maison Rosa Elena.

Plan 1: Plan ouvert sur Ernesto au premier plan. Il récupère quelques effets personnels et les range dans le sac à dos. Au fond, Rosa Elena entre par la porte. Plan maître de dialogue correspondant aux actions des deux personnages en Two-Shot.

Plan 2: Plan ouvert correspondant au plan maître de dialogue, actions et réactions d'Ernesto, pris comme référence par rapport à Rosa Elena. Vue d'un plan d'ensemble.

Plan 3: Plan ouvert correspondant au plan maître de dialogue, actions et réactions de Rosa Elena, prise comme référence, au premier plan, par rapport à Ernesto. Vue d'un plan d'ensemble.

Plan 4: Plan ouvert sur l'intérieur de la pièce où se trouve Ernesto, qui s'éloigne de Rosa Elena, prend son sac à dos et sort de la pièce en direction de la salle. Rosa Elena le suit. Plan maître de dialogue.

Plan 5: Plan ouvert sur la salle. Ernesto avance vers la caméra suivi de Rosa Elena. Plan maître de dialogue des deux personnages en Two-Shot. Ernesto sort du cadre et Rosa Elena reste en plan moyen.

Plan 6: Gros plan sur Rosa Elena. Au fond, plan d'ensemble de référence sur Rafael.

C'est ici que seront indiqués les plans, les cadrages, les mouvements de caméra et tout type d'annotations techniques nécessaires au tournage. Si le scénario littéraire est le document qui porte l'histoire que nous voulons raconter, le scénario technique nous précise comment nous allons la raconter. Maintenant, il s'agit de réfléchir aux plans que nous devons utiliser pour illustrer les scènes prévues dans le scénario littéraire.

Dans ce cas, il n'y a pas de format standard. Certains écrivent les plans qu'ils vont tourner dans les marges du scénario littéraire, et d'autres préfèrent faire une scène plus détaillée (quelque chose similaire à l'exemple reporté ci-dessous) accompagnée d'un *storyboard* (ou scénario graphique). Le scénario qui suit ne constitue qu'un exemple de la façon dont il faut réaliser un scénario technique.

2.5. LE STORYBOARD

Parfois, la réalisation du scénario technique est accompagnée d'un *storyboard*, c'est-à-dire, la représentation graphique de l'histoire par le biais d'une série d'illustrations de toutes ou des principales scènes.

En effet, le *storyboard* est le scénario sous forme de dessin. Également appelé scénario graphique, il est généralement utilisé en publicité, en cinéma d'animation et pour des séquences compliquées ou onéreuses. Il sert à prévisualiser l'action telle qu'elle sera vue à travers la caméra.

Le *storyboard* consiste en une série de vignettes similaires à celles des bandes dessinées qui mettent en scène l'action, ainsi que le point de vue de la caméra. Les vignettes sont placées de façon séquentielle, et chaque vignette correspond généralement à un plan. Les dialogues, s'ils en existent, peuvent être placés en dessous de chaque vignette. Le scénario graphique permet une meilleure planification et fournit, en un coup d'œil, une série de détails techniques et artistiques qui ne se reflètent pas souvent dans le scénario technique.

Dans le cas où votre projet serait de courte durée (un court-métrage), il faut faire un *storyboard*. S'il s'agit d'un long-métrage, il faut plus de temps, donc vous pouvez envisager de dessiner que les scènes les plus compliquées à réaliser.

Exemple de *storyboard* Vestido de novia

1



Plan général/Sissi effectue une performance avec le reste du groupe.

2



Plan rapproché/Sissi s'avance et jette un coup d'œil à Pablo.

3



Plan rapproché/Pablo regarde la performance.

4



Plan rapproché poitrine/Sissi continue avec la performance.

Il n'est pas nécessaire de bien dessiner pour faire un *storyboard* (bien que ce soit d'une grande utilité), vous pouvez en faire un avec des photos (par exemple, en utilisant le téléphone portable). Plusieurs logiciels peuvent nous aider à faire notre *storyboard*: *Storyboard quick*, *Acmi storyboard generator*, *Storyboardthat*, *Pixton*, *Storyboarder*, *Storyboard composer*, etc.

2.6. LE PLAN DE TOURNAGE

Après avoir fini le scénario, nous devons préparer le plan de tournage. Comme indiqué précédemment, il s'agit du document organisationnel que nous utiliserons pour planifier les enregistrements des jours de tournage. Ce schéma doit recueillir tout ce que nous devons enregistrer chaque jour, l'ordre dans lequel nous devons le faire et, par conséquent, tout ce dont nous avons besoin chaque jour de tournage.

Au cinéma, c'est le travail de la personne qui agit en tant qu'assistant(e) au réalisateur(trice). L'organisation du plan de tournage est une tâche si complexe qui nécessite l'utilisation, dans ce cas, de plusieurs logiciels: *Movie Magic Scheduling*, *Adobe Story*, *Scenios*, etc.

Comme nous l'avons déjà dit, le plus logique est généralement de classer les tournages par décor, c'est-à-dire, organiser les journées de tournage en fonction des lieux de tournage. Par exemple, si nous avons quatre séquences dans la MAISON D'ANNE, nous les tournerons en suivant, même si deux d'entre elles appartiennent au début de l'histoire et les deux autres à la fin. Il s'agit de faire déplacer le moins possible l'équipe de tournage et de ne pas perdre du temps en éclairant deux fois l'endroit et en faisant déplacer plusieurs fois les équipes techniques et humaines.

Il est conseillé d'enregistrer en premier lieu les extérieurs, puis les intérieurs. Par conséquent, si le temps n'accompagne pas (par exemple, s'il pleut) nous pouvons toujours changer ce qui était prévu et tourner une séquence en intérieur, puis attendre un autre jour où il ne pleut pas pour tourner la séquence en extérieur.

Dans tous les cas, nous devons prendre en considération qu'un tournage comporte toujours des imprévus. Patience et capacité d'adaptation sont donc nécessaires. Le processus est susceptible de subir des changements car il peut y avoir des imprévus à tout moment qui nous feront prendre du retard par rapport au plan établi. C'est pourquoi il est important d'avoir un plan B et d'anticiper les problèmes.

Exemple de plan de tournage Vestido de novia

PLAN DE TOURNAGE

Production: **VESTIDO DE NOVIA**
Directrice: **MARILYN SOLAYA**

SEMAINE: 7

Lia	Date	Horaire	Éclairage	Séq.	Lieu de tournage	Décor	Acteurs	Fig.	Animaux	Véhicules	E. Spé.	Observations
34	4/29/2013 Lundi	6:00pm 6:00am	ME N	71 73 81 82 93 107 70	Casablanca	Maison de Rosa Elena Pièce Ext/Int, Maison, Porte	Laura de la Uz Luis Alberto Garcia Jorge Perugorria Pancho Garcia			Vélo Ernesto		Effet de vomissement de Rosa Elena Making
35	4/30/2013 Mardi	6:00pm 6:00am	MN	100 101 46 90 92	Casablanca	Maison de Rosa Elena Salle de bain Salle/Salle à manger	Laura de la Uz Luis Alberto Garcia Pancho Garcia					Images sur la TV de la publicité de l'émission de Rosita et jeu de pelote
36	5/1/2013 Mercredi	6:00pm 6:00am	ME N	121 122 123 125 126 127	Casablanca	Maison de Rosa Elena Salle Pièce Rue	Laura de la Uz Luis Alberto Garcia Pancho Garcia	4		Vélo Ernesto	Pluie	Pipe Effet de vomissement d'Ernesto
37	5/2/2013 Jeudi	6:00pm 6:00am		152 184 160 161	Casablanca	Maison de Rosa Elena Salle Pièce	Laura de la Uz Luis Alberto Garcia Waldo Franco Isabel Santos					
39	5/4/2013 Samedi	6:00pm 6:00am		178 179 180- 181 182 183		Théâtre	Laura de la Uz Luis Alberto Garcia Waldo Franco Omar Franco Chœur(11)	50				Play Back (Chœur) Making

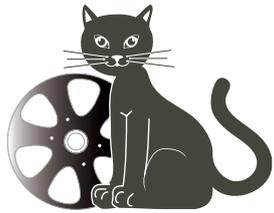


Daniel Hansen. Unsplash

3. Langage audiovisuel

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO





3. Langage audiovisuel

Lorsque le réalisateur du film écrit le scénario technique, il doit déterminer les plans qu'il faut tourner, s'il s'agit de plans fixes ou en mouvement, et quelle est la position des objets et des personnages situés à l'intérieur du cadrage. À savoir, la composition du plan. Par la suite, nous allons détailler les différentes options existantes concernant la typologie de plans, les mouvements de caméra et la composition de l'image. Il s'agit de concepts de base sur le langage audiovisuel nécessaires pour affronter le tournage de notre film.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

3.1. TYPES DE PLANS

Le plan est l'unité de base du langage audiovisuel. C'est pourquoi il est important de connaître les différentes options. Chaque plan a des caractéristiques différentes en ce qui concerne la taille, l'angle et la prise de vue. Le choix de chaque plan doit répondre à une motivation narrative. Ce qui implique que nous devons choisir le type de plan le plus approprié pour nous aider à raconter notre histoire.

Selon la taille du plan: nous établissons la différenciation suivante en prenant comme référence le corps humain:

GRAND PLAN GÉNÉRAL

Ce sont des plans très ouverts qui nous montrent le paysage. Le personnage se fond donc dans l'environnement. Ils sont bien adaptés pour situer notre histoire.

PLAN GÉNÉRAL

Il montre le corps complet des personnages ainsi que l'environnement dans lequel ils se situent. Il est très utile pour rétablir l'espace dans l'esprit du public après plusieurs gros plans, ainsi que pour commencer la scène.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PLAN AMÉRICAIN

Il est également appelé plan 3/4. Il coupe le personnage à hauteur des genoux. Il a été ainsi dénommé car c'est le plan typique des westerns, où il fallait montrer les personnages avec leurs pistolets lors des duels.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PLAN MOYEN

Certains différencient le plan rapproché taille (il coupe le personnage à hauteur de la taille) du plan rapproché poitrine (il coupe le personnage en dessous de la poitrine). C'est le plan de la conversation (idéal pour les interviews) car, en plus de nous dévoiler le visage, il nous permet de voir une partie du langage corporel (le mouvement des bras).



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

GROS PLAN

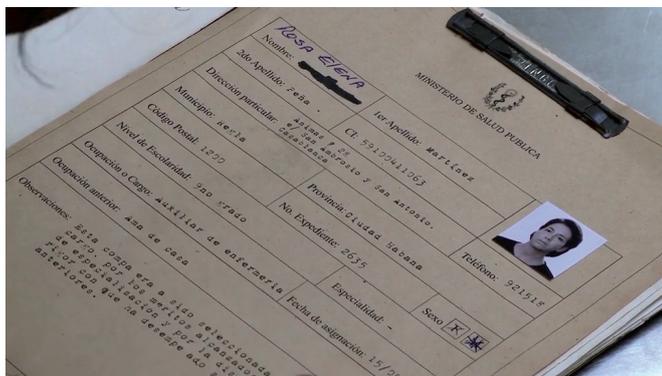
Il dévoile le visage et les épaules du personnage. Il permet de montrer sa psychologie et ses sentiments. Son utilisation provoque l'empathie du public envers le personnage. Il est idéal pour les conversations plan/contreplan.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

TRÈS GROS PLAN

Il dévoile le visage d'une personne quelque peu coupé sur le dessus et le dessous. Il est idéal pour montrer les sentiments du personnage. C'est le plan le plus puissant du point de vue dramatique.



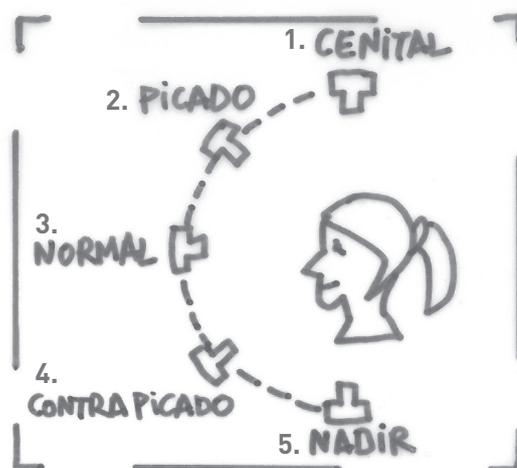
Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PLAN D'OBJET

Il dévoile un détail de l'objet ou du personnage que nous sommes en train de filmer, afin de le mettre en valeur.

Selon l'angle de la caméra: l'angle est le degré d'inclinaison de la caméra par rapport à son axe horizontal ou vertical. Partant de la référence des yeux du personnage, la caméra peut être à hauteur du regard, au-dessus ou en-dessous de celui-ci, différenciant ainsi quatre types de plan (en plongée, en contre-plongée, en forte plongée et en forte contre-plongée). En général, nous plaçons la caméra à hauteur du regard

du personnage. La modification de cette perspective peut créer des différences entre le personnage et le public, étant donné que l'un sera positionné au-dessus de l'autre. Nous avons également la possibilité de respecter ou pas l'horizontalité du cadrage en modifiant la verticale de l'axe de la caméra, et pour cela il faudra l'incliner latéralement par rapport à l'horizon (plan débullé):



L'angle de la caméra. 1. Forte plongée. 2. Plongée. 3. Normal. 4. Contre-plongée. 5. Forte contre-plongée.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PLAN EN PLONGÉE

La caméra est située au-dessus du regard du personnage. Elle a tendance à écraser le personnage et à le mettre en position d'infériorité.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)



Lance Asper. Unsplash



Taru Ram. Unsplash



Gift Habeshaw. Unsplash

PLAN EN CONTRE-PLONGÉE

La caméra est située en-dessous du regard du personnage. Elle a tendance à grandir le personnage et à le mettre en position de supériorité.

PLAN EN FORTE PLONGÉE

La caméra est située complètement au-dessus du personnage ou objet. C'est pourquoi ce plan est souvent appelé plan en plongée verticale. Ce type de plan accentue la forme et le mouvement des groupes.

PLAN EN FORTE CONTRE-PLONGÉE

La caméra est située juste en-dessous du personnage.

PLAN DÉBULLÉ

La caméra est inclinée sur un côté, formant un angle plus ou moins accentué avec les lignes verticales. La scène apparaît tordue. Ce type de plan provoque de l'instabilité et/ou du dynamisme. Il est souvent appelé plan cassé.

Selon le point de vue: lorsque nous plaçons la caméra, nous sommes en train de choisir l'endroit depuis



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)



Jaromír Kavan. Unsplash

3.2. MOUVEMENTS DE CAMÉRA

Outre le choix du type de plan que nous voulons tourner, nous devons également nous demander si celui-ci sera un plan fixe ou s'il faudra réaliser des mouvements de caméra. Il faut tenir compte du fait que les objets ou personnages qui apparaissent sur le plan bougent parfois. Par conséquent, le plan présente déjà du mouvement et peut s'avérer assez dynamique sans avoir recours aux mouvements de caméra.

Tout mouvement réalisé avec la caméra doit comporter une motivation. Tout comme quand nous choisissons le type de plan que nous voulons tourner, dans ce cas notre choix doit également nous aider à raconter notre histoire. Le fond (le scénario) et la forme (les plans, mouvements de caméra, cadrages, etc.) doivent aller de pair si nous voulons faire un bon film.

La caméra peut être déplacée de deux façons différentes:

lequel le public doit contempler la scène. Sur cette base, nous pouvons différencier:

PLAN OBJECTIF

Point de vue externe à l'action qui ne correspond à aucun personnage qui en fait partie. Il présente le point de vue idéal depuis cette «fenêtre» que nous ouvrons au public.

PLAN SUBJECTIF

Il correspond à l'hypothétique regard d'un personnage. Il est utilisé pour obliger le public à s'impliquer dans l'action.

- > Sur un support fixe, réalisant ainsi le mouvement appelé panoramique.
- > Avec son support, ce que nous appelons le *traveling*.

LE PANORAMIQUE:

La caméra pivote sur son axe vertical (panoramique vertical) ou horizontal (panoramique horizontal) sans que le support bouge. L'utilisation d'un trépied pour faire des panoramiques est la solution la plus courante. Mais si nous n'en disposons d'aucun, nous pouvons aussi réaliser ce mouvement avec la caméra à la main.

Il est important de faire un mouvement constant, et il est conseillé de commencer et finir en un plan fixe afin de faciliter l'édition lors de la phase de postproduction. La direction du panoramique horizontal est étroitement liée à l'écriture. Par conséquent, dans les pays où l'on écrit de droite à gauche, il est de pra-

tique courante de suivre cette même direction au moment de réaliser des panoramiques horizontaux. Par contre, dans les pays où l'on écrit de gauche à droite il faut faire l'inverse.

Les mouvements panoramiques peuvent décrire un espace ou un personnage, accompagner un personnage en mouvement (en le suivant), ou relier plusieurs personnages. Il existe également l'aperçu, un panoramique très rapide qui passe d'un plan fixe à un autre, de manière à ce que les détails de la scène s'atténuent au cours du mouvement à cause de la vitesse.

LE TRAVELLING:

Nous appelons *travelling* le déplacement de la caméra avec son support. Nous pouvons effectuer le mouvement avec la caméra à l'épaule, mais nous devons faire attention à l'oscillation de l'image. Si nous disposons de moyens nous pouvons utiliser un dispositif stabilisateur (par exemple, une *steady cam*) ou un autre type de support: *dolly*, *travelling* ou rails, grues, etc. pour effectuer le mouvement. Si nous ne disposons pas de ces moyens, nous pouvons toujours redoubler d'ingéniosité et de créativité et utiliser, par exemple, un *skate* (trottinette) ou un chariot de supermarché pour réaliser les *travellings*. Il est néanmoins très important que la surface sur laquelle nous nous déplaçons soit très lisse afin d'éviter des vibrations dans l'image.

Il existe plusieurs types de *travellings*:

- > **Travelling avant:** La caméra se déplace vers l'avant. Le résultat est très naturel car il correspond au personnage qui avance et qui nous fait découvrir des choses. Ce type de *travelling* peut être subjectif, censé imiter les mouvements de déplacement du personnage, ou objectif. Le *travelling* avant permet d'attirer l'attention sur un centre d'intérêt.
- > **Travelling arrière:** La caméra se déplace vers l'arrière. Le résultat est très expressif et peut avoir plusieurs sens: conclusion, éloignement dans l'espace, accompagnement d'un personnage, transformation morale, solitude et impuissance.
- > **Travelling horizontal:** La caméra se déplace en horizontal. Ce type de *travelling* est très utile lorsque nous voulons accompagner un personnage en mouvement ou décrire un espace.
- > **Travelling circulaire:** La caméra tourne autour du personnage en suivant une espèce de cercle. Ce type de *travelling* provoque une sensation d'angoisse, en créant une atmosphère très lourde. Il

permet également de voir un objet sous différents points de vue sans avoir à couper la prise.

- > **Travelling vertical:** La caméra se déplace avec son support de bas en haut et de haut en bas. C'est certainement le type de *travelling* le moins fréquent.

ZOOM OU TRAVELLING OPTIQUE:

Il ne s'agit pas d'un mouvement de caméra proprement dit, car la caméra ne change pas d'endroit. Lorsque nous zoomons, les parties qui bougent sont les lentilles de l'objectif de la caméra, mais le résultat est similaire à celui obtenu en effectuant un mouvement de caméra. C'est la raison pour laquelle le zoom est souvent enseigné en même temps que les mouvements de caméra. Par conséquent, il est souvent appelé *travelling* optique. La différence réside dans le fait que, lorsque la caméra bouge en effectuant un *travelling*, nous percevons notre propre mouvement dans l'espace. Le public a l'impression de se déplacer physiquement à travers la scène. Par contre, lorsque c'est le zoom qui travaille, seulement un fragment de cet espace semble grandir ou rétrécir.

Avec le zoom nous pouvons nous approcher du personnage ou de l'objet que nous sommes en train d'enregistrer (ce que l'on appelle **ZOOM IN**), ou nous en éloigner (ce que l'on appelle **ZOOM OUT**). Les caméras nous permettent souvent de choisir entre le zoom automatique et le zoom manuel. Deux lettres sont généralement associées au zoom: W pour effectuer un *zoom out*, c'est-à-dire, pour éloigner l'image, et T pour effectuer un *zoom in* ou rapprocher l'image.

3.3. COMPOSITION

Il s'agit de la manière de placer les différents éléments (objets et personnages) à l'intérieur du cadre. Le placement de ces éléments peut diriger le regard du public ou souligner certains points d'intérêt à l'intérieur du cadre, comme nous allons le voir ci-dessous:

Le **CADRE** de nos plans. Lorsque nous cadrions une image, nous décidons ce que nous laissons à l'intérieur du cadre et que le public peut voir (ce que nous appelons **CHAMP** dans le langage audiovisuel), et ce que nous laissons à l'extérieur du cadre (**HORS-CHAMP**) et que le public ne peut donc pas voir. Parfois nous pouvons pressentir ce qui restera hors-champ. C'est notamment ce qui se passe lorsqu'un personnage regarde quelque chose qui n'est pas dans le cadre. Le plus important est de choisir l'information

que nous voulons donner au public et, par conséquent, les images qu'il faut insérer à l'intérieur du cadre.

Mais, en plus de déterminer ce que le public doit voir, il faut également choisir comment il doit le voir, c'est-à-dire, la manière dont nous allons composer notre plan. Il existe plusieurs règles de base que nous pouvons suivre pour attirer le regard du public vers une partie bien définie du cadre :

- > Nous devons faire attention à l'**AIR**, la distance qui existe entre le personnage qui apparaît dans le plan et les bords du cadre. L'**AIR** peut se trouver en haut, en bas ou sur les côtés.

- > Lorsqu'un personnage apparaît en train de regarder vers un côté (parce qu'il discute avec une autre personne ou parce qu'il regarde un paysage, par exemple), nous devons laisser plus d'air dans la zone regardée par le personnage (comme indiqué dans l'image ci-dessous).



Juan Ignacio Sánchez Lara. Flickr

- > Il est déconseillé de laisser beaucoup d'air au-dessus des têtes de nos personnages. Nous avons trop souvent tendance à en laisser trop, surtout au début.

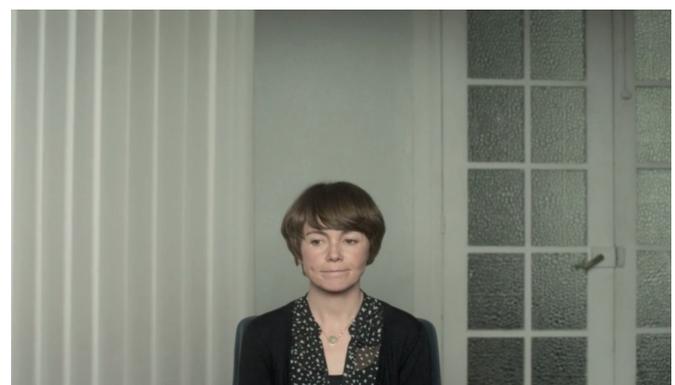


Amaia Nerekan Umaran

Cependant, si nous ne respectons pas ce dernier point, nous allons obtenir un effet narratif (représenter la solitude, quelqu'un qui laisse quelque chose derrière lui, la tension entre les personnages...), comme indiqué dans les images ci-dessous.



Weekend (Andrew Haigh, 2011)



Loreak (Jon Garaño & Jose María Goenaga, 2014)

De même, la **RÈGLE DES TIERS** indique les points forts du cadre, les endroits où le public porte son regard et, par conséquent, l'endroit où nous devons placer les éléments les plus importants. Supposons que nous partageons le cadre en six parties grâce à deux lignes verticales et deux lignes horizontales. Les quatre points où se croisent ces lignes sont les points de force et constituent les centres d'intérêt de l'image. C'est la raison pour laquelle il convient de placer, dans l'un d'entre eux, les éléments que nous voulons mettre en évidence.



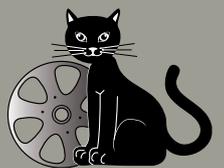
Amaia Nerekan Umaran



Aaron Huber. Unsplash

4. *La cámara*

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO



4. La caméra

L'un des outils de base que nous utiliserons pour tourner notre film est la caméra. Il existe actuellement une pléthore d'options. Il y en a qui continuent de tourner sur pellicule en utilisant des caméras de cinéma; qui préfèrent filmer avec une caméra de vidéo ou un appareil photo permettant d'enregistrer en plus de prendre des photos; ou qui utilisent la caméra du téléphone portable.

Dans tous les cas, il est important de connaître le type d'objectif de la caméra que nous utilisons afin de savoir les possibilités qu'elle nous offre, car l'objectif est l'endroit où se forme l'image. Pour cela, nous devons prendre en considération la distance focale. La distance focale est la façon dont nous mesurons l'angle de prise de vue de l'objectif, à savoir, le champ de vision qu'elle couvre. La distance focale «normale» est celle qui offre un angle de prise de vue similaire à celui de l'œil humain.

La distance focale a de l'influence sur la taille de l'image. Par conséquent, si nous prenons en compte ce critère, la distance focale, nous pouvons différencier plusieurs types d'objectifs, comme nous le verrons plus en détail ci-dessous:

4.1. TYPES D'OBJECTIFS

Grand-Angle:

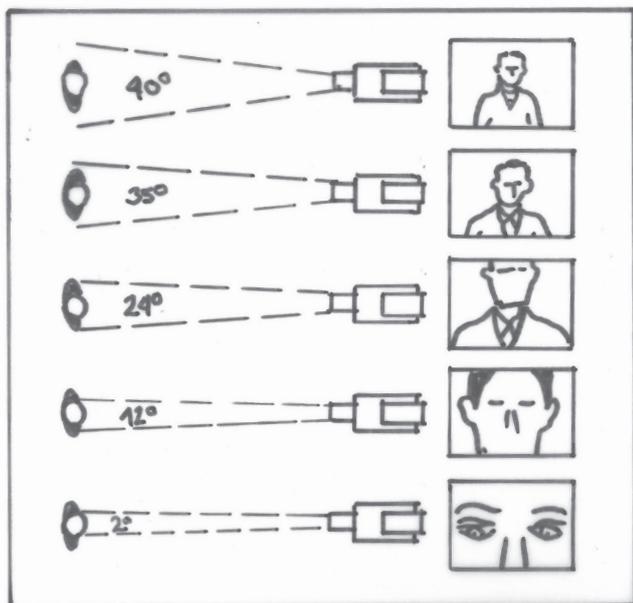
Comme son nom l'indique, il s'agit d'un objectif qui procure un large angle de vue, beaucoup plus grand que celui de la vue humaine. Nous l'utilisons pour filmer des plans généraux et pour toutes les situations où nous devons couvrir de vastes espaces et obtenir la plus grande profondeur de champ possible.



jplenio (johannes Plenio). Pixabay



ID453169. Pixabay



Distance focale

En revanche, si nous utilisons cet objectif pour réaliser de gros plans, l'image se déforme, créant ainsi des portraits caricaturaux. Il n'est donc pas adapté à la prise de gros plans si ce que vous voulez est avoir une sensation de naturel.



Amaia Nerekan Umaran



JussyD (Justin Dearham). Pixabay

L'objectif angulaire qui couvre le plus grand angle de vue, 180 degrés ou plus, est celui qu'on appelle «fish-eye». Le fish-eye donne aux images filmées une perspective curviligne, comme si elles étaient reflétées dans une sphère.



Amaia Nerekan Umaran

Objectif Normal:

Son angle de vue est similaire à celui de l'œil humain, et c'est pour cette raison qu'il s'agit de l'objectif qui produit l'image la plus naturelle, la plus semblable

à ce que nous observons, sans la déformer. Son utilisation est conseillée lorsque nous voulons un effet de perspective aussi réaliste que possible. Par conséquent, en ce qui concerne les gros plans des personnes, cet objectif n'exagère pas les traits du visage, ne crée pas de distorsions de perspective et n'a pas besoin d'un espace trop vaste pour réaliser de bons plans généraux.



Amaia Nerekan Umaran

Téléobjectif:

L'angle de vue est plus petit que celui de l'objectif normal (généralement moins de 30°). C'est le plus approprié pour filmer des objets ou des personnages lointains, car il parvient à augmenter la taille de l'image. Il est idéal pour filmer des plans rapprochés (plans moyens, gros plans, très gros plans, etc.), même si sa profondeur de champ est réduite, comme nous le verrons plus en détail ci-après. Par conséquent, il présente des limites au moment de la mise au point (il est idéal pour mettre au point le personnage et rendre flou l'arrière-plan).



esiul. Pixabay



Amaia Nerekan Umaran

Il se peut que nous ayons plusieurs objectifs pour notre caméra et que nous les changions en fonction de nos besoins, ou que notre caméra dispose d'un objectif *zoom*. Les objectifs *zoom* sont des objectifs à distance focale variable. Ils sont très utiles car ils permettent de changer la distance focale sans avoir à changer d'objectif. Lorsque nous *zoomons*, nous nous approchons du personnage (T, téléobjectif), mais lorsque nous *dézoomons* nous nous éloignons du personnage (W, grand-angle). Il faut éviter l'utilisation excessive du *zoom* car il fatigue et rend malade le public.

4.2. MISE AU POINT

Lorsque nous faisons la mise au point, l'objectif se règle dans le but de reproduire l'image de la façon la plus nette possible. Le résultat d'une bonne mise au point est une image nette. Les caméras proposent généralement de faire la mise au point de manière automatique ou manuelle, en tournant la bague de mise au point placée sur l'objectif de la caméra.

Si nous faisons la mise au point manuellement, il faut se rapprocher le plus possible du personnage en utilisant le *zoom* (*zoom in*), effectuer la mise au point des détails, puis ouvrir le champ afin de récupérer le cadrage.

4.3. PROFONDEUR DE CHAMP

À la télévision, la mise au point est généralement déjà effectuée, tandis qu'au cinéma, il est possible de la modifier. De cette manière, nous pouvons jouer avec la profondeur de champ, à savoir, l'espace que nous voyons parfaitement net devant et derrière le sujet/

objet que nous voulons filmer. Si nous contrôlons la profondeur de champ, nous pourrions déterminer les parties de la scène qui seront nettes et celles qui resteront floues.



Amaia Nerekan Umaran

Grande profondeur de champ: lorsque toute l'image est nette.

Petite profondeur de champ: lorsque nous voulons attirer l'attention du public sur un point spécifique. Par exemple, lorsque nous voulons accorder le rôle prépondérant au sujet d'un portrait, nous effectuons la mise au point uniquement sur le personnage et nous floutons l'arrière-plan.



ID 12019. Pixabay

La profondeur de champ dépend de trois facteurs :

- > **La distance focale:** plus la distance focale de l'objectif est grande, moins la profondeur de champ est importante. Cela veut dire qu'il sera plus simple d'effectuer la mise au point du personnage et de flouter l'arrière-plan lorsque nous utiliserons un téléobjectif ou que nous *zoomerons*. Mais si ce que nous voulons faire c'est effectuer la mise au point de toute la scène, il est préférable d'utiliser un objectif grand-angle ou d'ouvrir le champ en *dézoomant*.
- > **Le diaphragme:** moins nous laissons passer de lumière à travers l'objectif de la caméra (plus le diaphragme est fermé), plus la profondeur de champ est importante. L'image sera donc beaucoup plus nette. En revanche, si nous ouvrons le diaphragme pour laisser passer plus de lumière, il sera plus facile de flouter l'arrière-plan et d'effectuer la mise au point du personnage. Le concept du diaphragme sera expliqué de manière plus détaillée dans le chapitre consacré à l'éclairage.

- > **Distance personnage-caméra:** plus le personnage que nous filmons est loin de la caméra, plus la profondeur de champ est importante. Par conséquent, si nous voulons flouter l'arrière-plan, nous devons nous approcher du personnage, et si nous voulons effectuer la mise au point de l'ensemble, nous devons nous en éloigner.

En résumé, si ce que nous voulons faire c'est effectuer la mise au point de toute la scène, nous devons utiliser un objectif normal ou grand-angle (ou ouvrir le champ en *dézoomant*), fermer le diaphragme (laisser passer moins de lumière à travers l'objectif) et nous éloigner de l'objet ou du personnage que nous voulons filmer.

En revanche, si ce que nous voulons faire c'est effectuer la mise au point de l'objet ou du personnage et flouter l'arrière-plan, nous devons utiliser un téléobjectif (ou resserrer le champ en *zoomant*), ouvrir le diaphragme et nous approcher de l'objet ou du personnage.



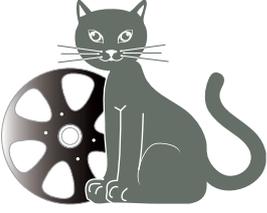
Amaia Nerekan Umaran



Lawrence Walters. Unsplash

5. *L'éclairage*





5. L'éclairage

La lumière est l'un des éléments les plus importants à prendre en considération dans le monde cinématographique. Sans lumière il n'y a pas de cinéma. Nos yeux sont attirés par les zones les plus éclairées de la scène. D'où l'intérêt d'utiliser de manière créative les variations de lumière. L'éclairage, c'est tout un art, il ne s'agit pas seulement d'illuminer les objets et les personnages. Grâce à l'éclairage, en plus de permettre la vision, nous pouvons créer un environnement bien spécifique, générer des volumes ou faire qu'une image soit plus nette ou plus floue. La lumière agit donc comme un élément narratif dans le langage audiovisuel et nous devons lui accorder l'importance qu'elle mérite.

5.1. ÉCLAIRAGE NATUREL/ECLAIRAGE ARTIFICIEL

L'éclairage est déterminé par les lieux de tournage et les conditions de lumière qui y règnent. Comme évoqué précédemment, après avoir choisi les lieux de tournage, nous devons les visiter pour connaître, entre autres, les conditions de lumière.

Il existe des lieux de tournage extérieurs et intérieurs. Compte tenu de cette variante, nous pouvons distinguer deux types d'éclairage:

- > **Éclairage naturel:** la lumière solaire.
- > **Éclairage artificiel:** la lumière créée par l'homme (la lumière d'une bougie, une torche, une lampe électrique, des projecteurs, etc.).

La lumière solaire est associée aux lieux de tournage extérieurs et l'artificielle aux intérieurs. Mais le fait que nous tournions en extérieur ne signifie pas que nous devons utiliser uniquement l'éclairage naturel. Il en va de même lorsque nous tournons en intérieur. Dans les deux cas nous pouvons utiliser une combinaison de sources de lumière naturelle et artificielle. Imaginons, par exemple, que nous filmions une interview dans une chambre où il y a une fenêtre qui laisse pénétrer la lumière naturelle. Nous pouvons toujours profiter de cette lumière et la compléter avec un peu de lumière artificielle provenant de quelques projecteurs.

En règle générale, on dit souvent qu'il est plus facile de tourner en intérieur, tant du point de vue du son que de celui de l'éclairage, car ici nous pouvons tout contrôler. Nous ne dépendons d'aucun bruit environnemental indésirable, dans le cas du son, ni des changements météorologiques, dans le cas de l'éclairage. Supposons, à nouveau, que nous tournions en intérieur, dans une maison. Nous pouvons toujours la laisser dans l'obscurité totale en cachant les sources de lumière naturelle, à savoir, les fenêtres, et placer différents projecteurs afin de créer l'environnement idéal pour notre film.

5.2. IRIS OU DIAPHRAGME

Aussi bien les appareils photo que les caméras vidéo et de cinéma disposent d'un dispositif qui nous permet de régler la quantité de lumière qui doit passer à travers l'objectif de la caméra. Ce dispositif est connu sous le nom d'**IRIS** ou **DIAPHRAGME**. Si nous ouvrons le diaphragme nous laissons passer plus de lumière, tandis que si nous le fermons, nous laissons passer moins de lumière.

Le degré d'ouverture de l'iris ou diaphragme dépend de la quantité de lumière disponible dans le lieu de tournage. S'il y a beaucoup de lumière (supposons, par exemple, que nous tournions en extérieur et que la journée est très ensoleillée), nous devons fermer le diaphragme afin de laisser passer moins de lumière à travers l'objectif, pour que l'image ne soit pas surexposée (trop éclairée). En revanche, si le lieu de tournage est peu éclairé (supposons, par exemple, que nous tournions en extérieur en fin d'une journée nuageuse), nous devons ouvrir le diaphragme afin de laisser plus de lumière à travers l'objectif, pour que l'image que nous filmons ne soit pas trop sombre.

Il existe une valeur d'ouverture, exprimée en **NOMBRE/F**, qui nous indique le niveau d'ouverture ou de fermeture du diaphragme ou iris. Il s'agit d'une échelle numérique indiquée sur l'objectif de la caméra, comme le montre l'image ci-dessous. Les chiffres plus bas indiquent que le diaphragme est ouvert et laisse donc passer plus de lumière. En revanche, les

chiffres hauts indiquent que le diaphragme est plus fermé et laisse passer moins de lumière.



KoeppiK. Wikipedia commons

5.3. LUMIÈRE DURE/LUMIÈRE DOUCE

L'un des principaux problèmes rencontrés lors de l'éclairage adéquat d'une scène ou personnage est la création d'ombres. Les accentuer, les atténuer ou les éliminer n'est pas une tâche facile. Dans les réalisations amateurs, il est courant de voir des personnages mal éclairés, des personnes interviewées avec la moitié du visage au soleil et l'autre moitié à l'ombre. Dans cette section nous allons essayer de donner quelques éléments clés pour mieux connaître l'utilisation de l'éclairage et le traitement des ombres. Toutefois, il faudrait pour cela que nous parlions, tout d'abord, de la différence entre la lumière dure et la lumière douce ou diffuse.

La **LUMIÈRE DURE** est produite par des sources lumineuses de petite taille par rapport à l'objet éclairé et la distance entre la lumière et l'objet. Il s'agit d'une lumière très directionnelle, qui se concentre sur un point ou une zone précise, met en évidence les contours et les textures et crée de fortes ombres. D'un point de vue narratif, lorsque nous utilisons la lumière dure nous pouvons évoquer, par exemple, des scénarios mystérieux, lugubres, susceptibles de créer des situations dramatiques ou des contrastes entre les zones très éclairées et les sombres.

En revanche, la **LUMIÈRE DOUCE OU DIFFUSE** provient de grandes surfaces éclairantes. Il s'agit d'une lumière plus dispersée, plus uniforme, moins directionnelle, qui diminue le contraste et rend visible le détail dans les ombres (en les rendant très légères ou en les supprimant totalement).

La distance entre la source lumineuse et l'objet ou personnage que nous voulons éclairer a également une influence. Plus importante est la distance entre la

source lumineuse et l'objet ou personnage, plus dure est la lumière. Ainsi, si nous envisageons de marquer plus les ombres, nous devons éloigner la source lumineuse (le projecteur) de l'objet ou personnage. Mais si notre objectif consiste à les adoucir, nous devons rapprocher la source lumineuse.



Lumière dure



Lumière douce

Afin de mieux comprendre cette distinction entre lumière dure et lumière douce, regardons ce qui arrive lorsque nous tournons en extérieur avec de la lumière naturelle. La **lumière du soleil est dure** malgré sa grande taille. En effet, comme il se situe à une grande distance, il génère des ombres très prononcées. En revanche, lorsque le soleil se cache derrière les nuages, la lumière est moins ponctuelle, elle se disperse plus, **et devient de la lumière douce**.

L'un des appareils d'éclairage largement utilisés pour adoucir les ombres créées par le soleil ou toute autre source de lumière dure, est le **RÉFLECTEUR**. Il en existe de tailles et de formes différentes: ronds, carrés, rectangulaires, plus grands ou plus petits. Ce sont des surfaces (généralement blanches, même s'il en existe argentées et dorées) qui reflètent la lumière provenant de la source de lumière dure, afin d'obtenir

une source de lumière douce qui nous permette de remplir les ombres.

Comme nous pouvons le voir sur les images suivantes, les réflecteurs sont très utiles lorsque nous tournons en extérieur. Dans ce cas, le soleil génère une lumière dure qui laisse plus de la moitié du visage de notre protagoniste dans l'ombre. C'est la raison pour laquelle il faut utiliser un réflecteur pour faire rebondir la lumière solaire et la diriger vers la partie du visage qui est dans l'ombre, afin de l'éclaircir.



Réflecteur



Sans réflecteur



Avec réflecteur
Amaia Nerekan Umaran

Les cloisons, plafonds ou sols blancs font rebondir la lumière, c'est pourquoi il faut décider si nous voulons les exploiter en dirigeant le projecteur vers eux, au lieu

de le diriger vers le sujet, ou les cacher afin d'éviter l'effet de rebond. Une autre option est la fabrication d'un réflecteur avec des feuilles, des papiers bristol blancs, des couvertures thermiques ou des pare-soleils en aluminium pour voiture. Nous pouvons également utiliser des éléments noirs, comme des tissus ou des papiers bristol, pour réaliser des bannières qui puissent limiter les ombres ou empêcher la lumière du projecteur d'atteindre les zones que nous ne voulons pas éclairer.

Voici quelques conseils à prendre en compte en ce qui concerne l'éclairage et les ombres :

- > Si la lumière provient d'un point proche de la caméra, l'image sera plate, sans ombres, sans profondeur. Au fur et à mesure que nous éloignons le point de lumière de la caméra, les ombres apparaissent.
- > Pour que l'éclairage soit «naturel», la lumière doit provenir d'un point situé au-dessus de l'horizon du sujet et projeter une seule ombre. Si nous éclairons un personnage en dessous de son regard, nous allons créer des ombres qui pourraient nous servir si notre objectif est de faire un film d'épouvante. Dans tous les autres cas, elles s'avèreraient antinaturelles.
- > Nous devons faire attention aux ombres créées par les autres éléments de l'équipe technique (par exemple, les câbles des microphones ou la perche).

5.4. TRIANGLE DE BASE D'ÉCLAIRAGE

Voyons maintenant comment il faut éclairer une personne en utilisant trois sources d'éclairage. Ce schéma très simple mais très utile, connu sous le nom de **TRIANGLE DE BASE D'ÉCLAIRAGE**, nous permettra de réaliser nos tournages.

La première source lumineuse que nous devons placer est la **LUMIÈRE PRINCIPALE** car son emplacement détermine le reste. Nous la placerons à droite ou à gauche de la caméra, à 40 degrés par rapport à son axe horizontal, telle qu'elle apparaît sur le dessin. Il s'agit d'une source lumineuse émettant une lumière dure qui, comme nous venons de le voir, met en avant les textures et les contours, mais qui crée de fortes ombres. Si dans la scène il y a une source lumineuse que nous ne pouvons pas maîtriser, comme c'est le cas de la lumière solaire lorsque nous tournons en extérieur, ou d'une fenêtre si nous tournons en inté-

rier, nous sommes face à ce que nous appelons lumière principale.

Pour adoucir et remplir les ombres générées par la lumière principale, nous placerons la **LUMIÈRE SECONDAIRE** de l'autre côté de la caméra. Il s'agit d'une source d'éclairage plus douce, moins intense que la principale. Nous pouvons créer une lumière secondaire en utilisant une surface réfléchissante qui fasse rebondir la lumière principale (dans le cas d'un tournage en extérieur, le réflecteur dont nous avons parlé précédemment peut nous servir pour faire rebondir la lumière solaire).

Nous placerons la troisième source d'éclairage juste derrière le personnage. Connue sous le nom de **CONTRE-LUMIÈRE**, elle sépare la personne de l'arrière-plan et crée une sensation de profondeur et de volume dans l'image.

Finalement, nous devons souligner qu'il est important d'éclairer l'arrière-plan séparément, afin d'accentuer la sensation de profondeur et de séparer les éléments de la scène. Elle s'appelle **LUMIÈRE D'ARRIÈRE PLAN**.



Triangle basique d'éclairage

1. Contre-jour. 2. Lumière d'Arrière-plan. 3. Lumière Principale. 4. Lumière Secondaire.

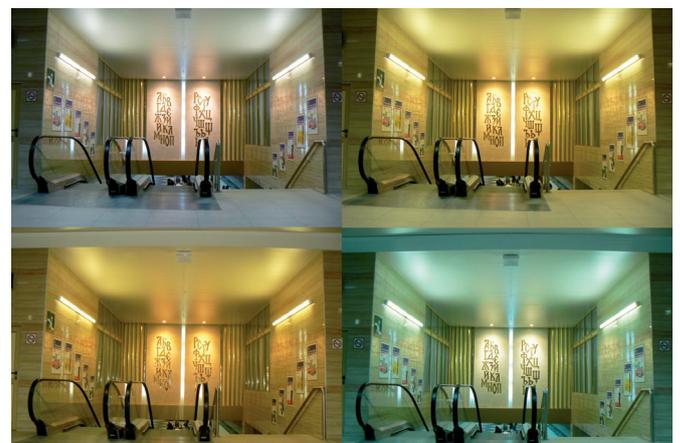
5.5. BALANCE DES BLANCS

Que ce soit un éclairage naturel ou artificiel, toute source lumineuse a une teinte déterminée. Les couleurs enregistrées par notre caméra dépendent de

l'éclairage, et la lumière ambiante n'est toujours pas la même. Elle peut avoir une température de couleur différente, à savoir, une teinte déterminée: elle peut être froide et tendre vers des tons bleus, ou être plus chaude et tendre vers des tons jaunes, oranges ou rouges.

Nos yeux sont capables de compenser cette différence de couleurs dans la lumière, cette différence de température de couleur, mais pas notre caméra. C'est la raison pour laquelle il faut lui communiquer quelle est la référence pour le blanc à chaque fois que nous changeons de source ou de contexte d'éclairage. Sinon les couleurs pourraient s'enregistrer de façon erronée.

Pour cela, il faut réaliser ce que l'on appelle balance des blancs à chaque fois que nous faisons face à des nouvelles conditions d'éclairage. La balance des blancs ou *white balance* nous permet de communiquer à la caméra quelle est la température de couleur du lieu de tournage, pour qu'elle puisse définir la couleur blanche et ajuster donc les autres tons de l'image. En règle générale, les caméras nous donnent la possibilité de faire la balance des blancs en mode automatique ou en mode manuel. C'est une opération que nous devons toujours faire si nous voulons représenter les couleurs telles que nous les voyons dans la réalité. Mais nous pouvons également conférer à notre film une teinte concrète à des fins créatives.



Spiritia. Wikimedia commons



Jamison McAndie. Unsplash

6. *Le son*

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO





6. Le son

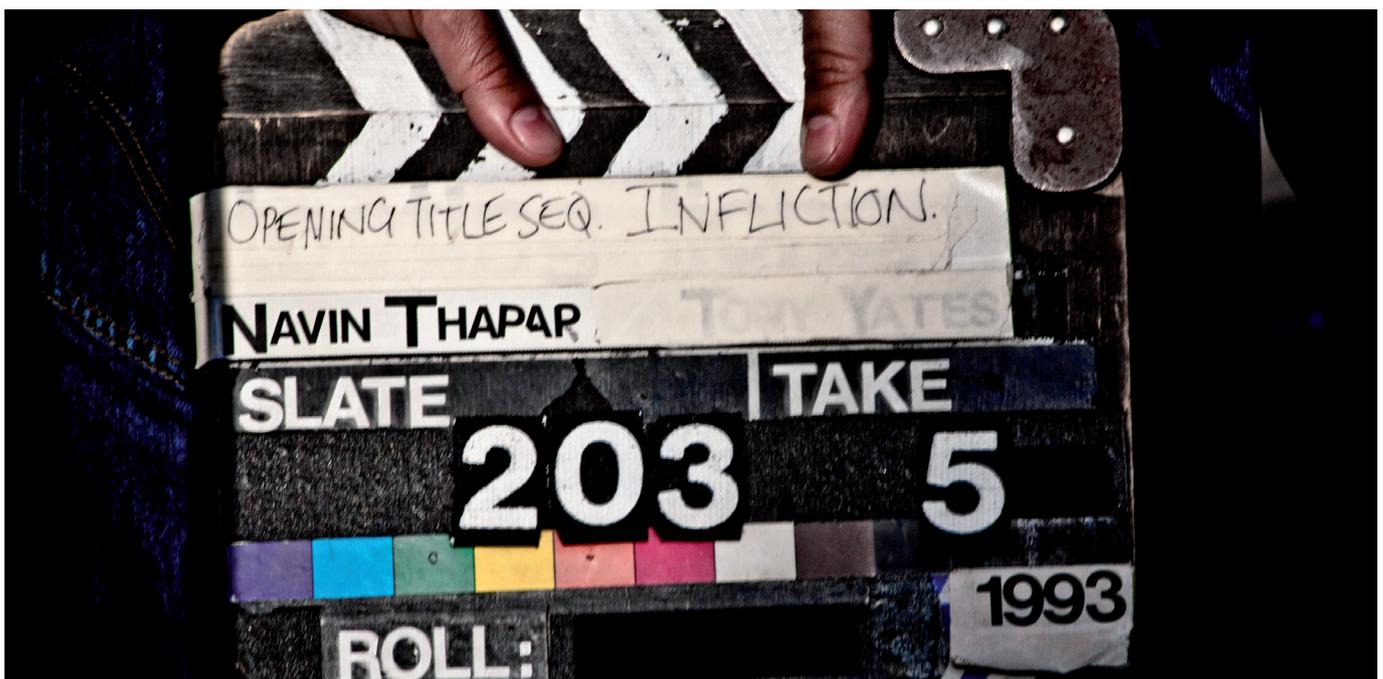
Le son d'une production audiovisuelle est un élément essentiel, au même titre que l'éclairage, mais très souvent il est oublié. Il est important d'accorder la même attention au bon enregistrement du son qu'à celui de l'image. Cela n'a pas de sens de tourner un beau plan avec un son qui n'est pas bon.

Si nous tournons avec une caméra de cinéma ou une caméra vidéo, le son est enregistré en même temps que l'image, car le son est capté par le microphone de la caméra ou par un microphone externe connecté à cette dernière, et reste stocké sur la même carte mémoire où sont les images. En revanche, si nous tournons avec un appareil photo ou un téléphone portable, nous devons utiliser un magnétophone ou un autre téléphone portable pour capter le son. Dans ce cas, l'image et le son seront synchronisés en postproduction. Il est fortement conseillé d'utiliser un clap (un petit tableau sur lequel est numérotée chaque prise de chaque séquence d'un film) lors du tournage afin de créer un point précis facilement reconnaissable aussi bien dans le fichier audio que dans le fichier vidéo, facilitant ainsi le montage et la synchronisation du son et de l'image postérieur.

Avant le début du tournage, la personne chargée du son doit bien étudier le scénario et chacune des séquences pour identifier les besoins en ce qui concerne le son.

Connaître les lieux de tournage est essentiel pour détecter les bruits et les sons indésirables qu'il faut éliminer avant le début du tournage. Le fait de choisir les microphones pour l'enregistrement du son direct ainsi que le bon emplacement et la bonne utilisation de ces derniers facilitera le travail de postproduction audio mené ultérieurement. Il est essentiel que la personne chargée de l'enregistrement sonore porte un casque audio pendant le tournage pour s'assurer que le son est capté sans parasites. Si ce n'est pas le cas, il faut arrêter le tournage et le reprendre dès que le bruit est éliminé.

Lors de la phase de postproduction, nous devons non seulement éditer le son direct, mais aussi rajouter la bandesonore et les effets sonores à notre projet. À l'instar du montage d'image, le mixage du son doit être considéré comme un processus créatif et non comme un atelier de réparation des erreurs commises lors du tournage. Il existe plusieurs logiciels d'édition audio professionnels comme *Protools* et d'autres libres.



Garry Knight. Flickr

6.1. TYPES DE MICROPHONES

Le microphone est le premier maillon de la chaîne d'enregistrement du son. Le résultat final dépendra de la qualité du microphone et de sa bonne utilisation. Deux options s'offrent à nous pendant un tournage: utiliser un microphone externe ou celui de la caméra. Ce dernier est le plus approprié pour enregistrer l'environnement sonore (le son du lieu du tournage). Cependant, si nous voulons enregistrer des interviews ou des conversations entre personnages, il est conseillé d'utiliser l'un des microphones suivants:

- 1. MICROPHONE À MAIN:** Ce microphone se tient à la main (ou à l'aide d'un pied de microphone). Il est utilisé pour tourner des reportages ou des journaux télévisés, mais il n'est pas indiqué pour tourner des films car il est visible dans le cadre et ne paraît pas naturel. Il existe des microphones à main sans fil qui permettent une plus grande liberté de mouvements.



Amaia Nerekan Umaran

- 2. MICROPHONE REVERS, LAVALIER OU CRAVATE:** Il est petit et se clipse sur les vêtements du personnage. Il peut être dissimulé en veillant toujours à ce que les vêtements ne fassent pas de bruit ou n'affaiblissent pas trop le signal. Il est très utilisé pour les interviews qui ont lieu pendant les journaux télévisés et les reportages. Il y en a deux sortes, avec ou sans fil.



Amaia Nerekan Umaran

Lorsqu'il est sans fil, la personne interviewée portera la capsule du microphone et l'émetteur, qui est accroché au microphone. Nous ferons attention à ce que les cheveux ou les vêtements ne les frôlent pas afin d'éviter tout bruit gênant. L'autre émetteur (la boîte noire), connue également sous le nom de récepteur, sera connecté à la caméra ou à l'enregistreur audio.

- 3. MICROPHONE CANON OU DEMI-CANON:** Il s'agit d'un long tuyau pouvant atteindre jusqu'à 60 cm de long et 1,9 de diamètre. Le microphone est rattaché à un bâton extensible appelé perche. C'est la raison pour laquelle le microphone est également connu sous le nom de perche et la personne qui le manipule est appelée perchiste. Il nous permet de capter des sons à distance. Nous enroutons le câble du microphone autour de la perche pour qu'il ne heurte rien (car cela peut engendrer des bruits). Le microphone canon est souvent recouvert d'une carcasse grise ou noire semblable à celle qui apparaît sur la photo (*zeppelin*). Cette dernière est recouverte d'une bonnette à poils synthétiques lorsqu'il y a du vent, afin d'éviter les bruits indésirables.

Le microphone canon ne doit pas apparaître à l'écran, c'est-à-dire, il ne doit pas être dans le cadre. Il est très important que la personne chargée de manipuler la caméra soit très attentive pour qu'elle puisse prévenir le perchiste que le



Amaia Nerekan Umaran

microphone ou son ombre apparaissent dans l'un des coins du cadre, afin de refaire la prise.

6.2. LA DIRECTIVITÉ DU SON

C'est une question clé pour savoir quel type de microphone nous devons choisir pour nos enregistrements. Nous devons également comprendre son comportement en fonction de la provenance du son, car les microphones sont conçus pour avoir un certain angle de couverture. C'est ce qui est dénommé directivité du son. Ainsi, nous avons établi le classement suivant:

1. **Microphone unidirectionnel:** Il privilégie les sources sonores placées devant le microphone. Nous l'utiliserons dans le but d'éliminer l'acoustique de l'enceinte, l'environnement sonore, les bruits de fond ou pour capter des sons lointains. Les microphones canon et certains microphones à main sont directionnels. Il est important de les diriger vers l'endroit où se trouve la source sonore (par exemple, la bouche du personnage).

Ainsi, si nous sommes en train de réaliser une interview avec un microphone à main, il est très important de changer la direction du microphone et le diriger vers notre bouche lorsque nous posons la question et vers la bouche de la personne interviewée lorsqu'elle répond. Ceci peut sembler évident, mais souvent nous oublions de changer la direction ou nous plaçons le microphone au milieu, ce qui l'empêche de bien capter le son.

Le microphone à main n'est pas le plus approprié pour un groupe de personnes ayant une conversation (elles devraient se le passer les unes aux autres et cela ne semblerait pas naturel car nous le verrions à l'intérieur du cadre). Dans ce cas, il faut utiliser un microphone canon, la perche.

2. **Microphone bidirectionnel:** Il est moins sensible aux sons venant des côtés et plus sensible à ceux venant de devant et de derrière.
3. **Microphone omnidirectionnel:** Il capte avec la même sensibilité tous les sons, quelle qu'en soit la provenance. Il est utilisé lorsque nous avons besoin de capter le son de tout l'environnement, sur 360°. Par exemple, le microphone cravate est

souvent omnidirectionnel. Il est très utilisé dans les émissions de télévision car il permet à la personne qui le porte (par exemple, la présentatrice) de bouger la tête sans contraintes.

6.3. SON DIRECT ET WILD TRACKS

Le son direct est celui enregistré au moment même où les images sont tournées avec la caméra. Ce son peut être utilisé plus tard au montage, ou reconstruit au studio s'il n'a pas été bien enregistré. Pour cela, il sera remplacé par des voix doublées en postproduction. Cependant, bien que n'importe quel bruit étrange puisse nous obliger à répéter la prise, le son direct est le moyen le plus naturel et le plus économique de recréer l'environnement et les conversations entre les personnages.

Comme indiqué plus haut, il est préférable d'avoir une ou deux personnes chargées de la prise du son. Ces personnes doivent préparer à l'avance l'équipement dont ils auront besoin, et pour cela ils doivent bien étudier le scénario et visiter les lieux de tournage afin d'identifier les sources potentielles de bruit (bruits du trafic routier, de chantiers, de générateurs, etc.) et les annuler.

Pendant le tournage, les personnes responsables de la prise de son devront s'occuper également des microphones et de la supervision du son à travers les casques audio. Il est préférable de ne pas déléguer cette dernière tâche à la personne chargée de la manipulation de la caméra, car elle doit se concentrer uniquement sur le plan. Lors de l'enregistrement du son, il faut surveiller le volume (pour que le son ne soit pas saturé ou inaudible) pour vérifier si des sons indésirables sont enregistrés, ce qui nous obligerait à recommencer la prise.

En plus du son direct, nous devons enregistrer également des *wild tracks* (son seul, en anglais). Le *wild track* est une prise de son supplémentaire qui est enregistrée, séparément de l'action, sur le lieu de tournage. Dans ce cas, le son est enregistré indépendamment de l'image pendant le tournage. Parfois, le cadre de l'image ou le mouvement des acteurs ou de la caméra rend difficile la proximité du microphone de l'action et, par conséquent, le bon enregistrement de certains sons (comme le bruit de pas, de couverts, de

frottement de vêtements...). Ces derniers sont enregistrés indépendamment de l'image, avant ou après l'action, afin de les synchroniser au montage.

Le *wild track* correspond également à l'enregistrement de l'environnement sonore du lieu de tournage qui sera utilisé en postproduction. Lorsque deux plans tournés au même endroit à des moments différents

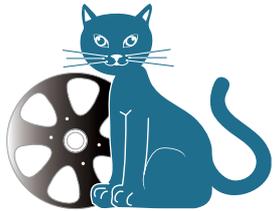
sont reliés, il se peut qu'il existe des différences dans le bruit de fond. Pour éviter cette situation, il faut enregistrer de longs fragments de l'environnement sonore (le son correspondant au lieu de tournage) pour en faire le bruit de fond en postproduction. Pour enregistrer ces *wild tracks*, il faut d'abord demander à toute l'équipe de garder le silence.



Poh Wei Chuen. Unsplash

7. *Le montage*





7. Le montage

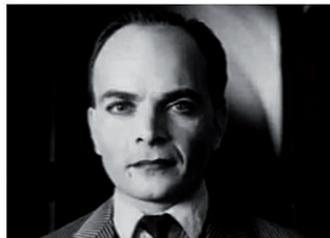
Le montage de notre film est un processus complexe, qui ne se limite pas uniquement au fait d'éditer les images et les sons enregistrés pendant le tournage. Les mots «édition» et «montage» sont généralement utilisés comme synonymes, mais il est plus exact d'utiliser le mot «édition» lorsque nous parlons du processus mécanique, c'est-à-dire, quand nous nous asseyons devant l'ordinateur pour éditer les plans enregistrés, et le mot «montage» lorsque nous parlons du processus créatif, c'est-à-dire, des décisions que nous devons prendre pour construire la narration. Tandis que l'édition se limite à la phase de postproduction, le montage débute bien avant. Lors de la phase de préproduction, le montage correspond à l'écriture du scénario et à la planification du tournage, et lors de la phase de production, au processus de la prise d'images.

Nous avons dit à plusieurs reprises que lorsque nous réalisons un tournage, nous brisons la chronologie du scénario. C'est la raison pour laquelle nous devons

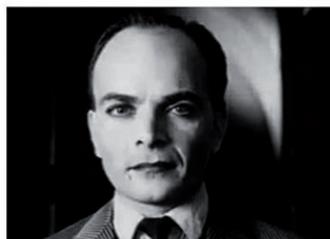
organiser les plans et les séquences qui définissent notre film lors du montage. Pour cela, nous devons sélectionner préalablement les prises les plus appropriées. La façon d'organiser les plans détermine le sens de notre film, de telle manière que si nous changeons l'ordre, nous pouvons changer le message.

«L'Effet Koulechov» est peut-être le meilleur exemple de syntaxe filmique. Le cinéaste russe Lev Koulechov a mené, dans les années 20, une expérience qui consistait à mettre un gros plan d'un acteur avec un visage neutre (sans aucune expression) suivi de trois images très différentes: un cercueil avec une jeune fille, une assiette de soupe et l'image d'une femme. Après avoir projeté ces trois combinaisons de plans (GP homme+cercueil/GP homme+soupe/GP homme+femme), les spectateurs ont fait le lien entre les deux plans et ont interprété que l'expression de l'homme changeait, de telle manière que, lorsqu'il voyait la jeune fille dans le cercueil il était triste, lorsqu'il voyait la soupe il avait faim, et lorsqu'il voyait la femme, il éprouvait du désir.

Faim



Tristesse



Désir



L'Effet Kuleshov

Mais, en réalité, le gros plan de l'homme était toujours le même.

Ceci confirme que, lors du processus de montage, nous pouvons créer de nouvelles significations selon la manière dont nous classons les images. Et que le public est un participant actif dans le processus de création des dites significations. En résumé, lors du montage nous pouvons créer des espaces et des temps inexistant dans la réalité.

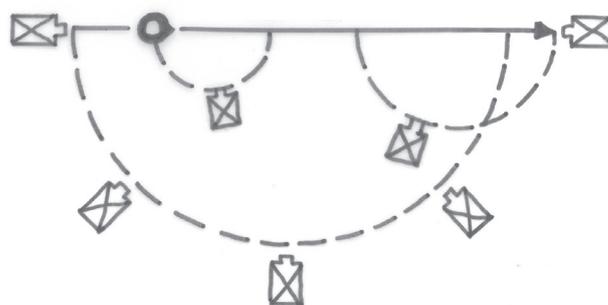
7.1. RACCORD. CONTINUITÉ VISUELLE

Lorsque nous éditons, nous classons les différents plans qui, comme nous l'avons déjà vu, n'ont pas été nécessairement tournés dans le même ordre chronologique que celui qui apparaît dans le film. C'est ici que le concept de raccord ou de continuité visuelle entre en jeu. Il est indispensable que le public entretienne l'illusion de continuité lorsque nous montrerons une action fragmentée en plusieurs plans ou angles. Il faut donner l'impression que tout semble se dérouler en une seule prise continue, que l'action se déroule de manière fluide et sans aucun écart de perception, même si les plans ont été tournés à des moments différents, voire à des journées différentes. Pour cela, nous ne devons commettre aucune erreur dans le raccord: il ne doit y avoir aucune modification dans l'éclairage entre deux plans, ni des personnages en train de fumer une cigarette presque finie qui devient, dans le plan suivant, une cigarette entière, ni des sons d'ambiance qui disparaissent d'un plan à un autre, alors que nous sommes apparemment au même endroit, etc. Le raccord est le rapport de continuité entre un plan et le suivant et/ou précédent. Il existe plusieurs types de raccord: de regards, d'objets, d'éclairage, de son, etc.

Sans aucun doute, l'une des erreurs de raccord qui trouble le plus le public est connue sous le nom de «saut d'axe». C'est une erreur de raccord très fréquente chez les personnes qui débutent dans le monde audiovisuel. Elle est commise lorsqu'une action fragmentée est tournée en plusieurs plans. Pour ne pas la reproduire, il faut respecter la «Règle des 180° ou du demi-cercle». D'abord, il faut délimiter un axe d'action. Il s'agit de la ligne imaginaire créée par l'action qui se déroule dans la scène. Ensuite, nous imaginons un demi-cercle sur un côté, dans lequel nous plaçons la caméra. En revanche, si nous plaçons la caméra de l'autre côté de l'axe d'action, lorsque

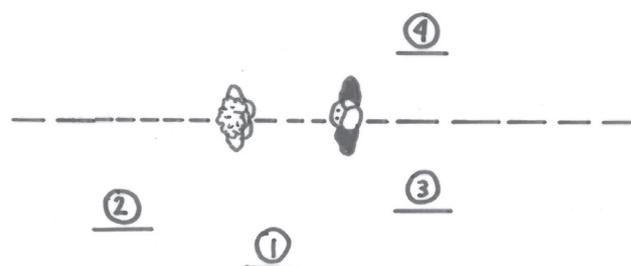
nous éditons les plans il n'y aura pas de continuité entre les différents plans.

Supposons que nous avons une scène où l'un des personnages marche dans la rue. Dans ce cas, l'axe d'action est important car il détermine les endroits où nous pouvons placer la caméra sans que les images obtenues trompent le public après le montage des plans. Nous devons donc toujours la placer dans l'une des deux moitiés du scénario générées par l'axe d'action. Si nous tournons depuis l'autre côté, le personnage semblera marcher en sens inverse.



Axe d'action

Supposons maintenant une scène où nous pouvons voir deux personnages ayant une conversation. Dans ce cas, l'axe d'action est déterminé par leur position et leurs regards. Si nous traversons l'axe et nous tournons un plan depuis l'autre côté (caméra 4), les personnages sembleront changer leur position. La femme, qui était située à gauche du plan, l'est maintenant à droite. Si nous éditons les deux plans en suivant (par exemple, caméra 3 suivi de caméra 4), le public ne comprendra pas comment ces personnages sont placés dans la scène.



Saute d'axe

De toutes façons, rien n'est définitif, car parfois la saute d'axe est réalisée délibérément afin de transmettre un sentiment: confusion, danger, un bisou troublant, etc. Une fois de plus, nous rappelons que les choix formels doivent toujours nous aider à raconter notre histoire. Le fond et la forme doivent aller de pair.

7.2. LE RYTHME

L'une des décisions les plus importantes à prendre lorsque nous réalisons le montage est de déterminer le rythme de notre film. Le montage permet d'articuler la narration de l'histoire et de lui donner donc un certain rythme. Tout dépendra de ce que nous voulons raconter. S'il s'agit, par exemple, d'une séquence qui met en scène une poursuite, le rythme que nous recherchons sera plus rapide. C'est pourquoi nous allons choisir, par exemple, une succession de plans de courte durée. En revanche, si ce que nous éditons est une séquence qui met en scène le travail d'un berger avec ses brebis, nous choisirons un rythme plus tranquille, en phase avec le thème traité. Nous utiliserons donc moins de plans, mais qui seront plus longs. D'une part, nous devons parler du rythme de chaque plan, qui dépend de plusieurs facteurs:

- > Le mouvement des personnages à l'intérieur du cadre: il apporte du dynamisme et du rythme au plan.
- > Le mouvement de la caméra: tandis que les plans fixes sont plus lents, les mouvements de caméra (*travellings*, panoramiques, *zooms*) apportent du rythme à la narration.
- > La durée du plan: plus le plan reste à l'écran, plus le rythme est lent. En revanche, si nous choisissons d'éditer une succession de plans très courts, nous augmenterons le rythme de l'histoire.

Outre le rythme de chaque plan, le rythme de notre film dépend de la construction de l'espace filmique, et surtout du temps filmique, comme nous verrons plus en détail ci-dessous.

7.3. LE TEMPS FILMIQUE

Le temps cinématographique est une construction qui coïncide rarement avec le temps réel. Notre histoire peut durer trois jours, un an... mais nous allons la ra-

conter en moins de deux heures, pour les long-métrages, et en quelques minutes, pour les court-métrages. Le cinéma nous permet de manipuler le temps comme bon nous semble, notamment grâce à l'utilisation de fondus, caméras rapides, lentes, etc. Nous pouvons même arrêter le temps en figeant l'image. Par conséquent, il est important de connaître les différents outils dont nous disposons pour la construction du temps filmique.

Temps réel

Un fait ou une certaine action dans la réalité a une durée déterminée. En revanche, au cinéma ce même fait peut être représenté de diverses façons.

Supposons qu'un personnage doit voyager en bus. Nous voyons qu'il attend dix minutes à la gare routière, qu'il monte dans le bus, qu'il achète le billet, qu'il s'assied et qu'il regarde par la fenêtre tout le long du trajet, dont la durée est d'une demi-heure. Finalement, nous le voyons descendre du bus. Le temps réel de cette action est de 45 minutes environ. Mais, dans notre film, nous ne sommes pas obligés de tout montrer minute après minute, nous pouvons manipuler le temps et le public sera toujours capable de comprendre parfaitement l'action dans son intégralité.

Temps filmique

Comme nous l'avons déjà dit, le temps cinématographique répond à une construction qui ne coïncide pas avec le temps réel. Un voyage en bus de 45 minutes peut se révéler très ennuyeux pour le public, c'est pourquoi nous allons créer un autre temps filmique plus bref, de 3 minutes, comme le montre l'exemple suivant:

1. Plan général du personnage en train d'attendre à la gare routière.
2. Plan moyen du personnage en train de regarder la montre à son poignet.
3. Plan général du personnage en train de monter dans le bus.
4. Plan moyen du personnage assis en train de mettre le billet dans sa poche.
5. Gros plan du personnage de profil en train de regarder par la fenêtre.
6. Plan subjectif du paysage qui défile à travers la fenêtre.

7. Plan général du personnage à l'arrêt du bus. Le bus s'éloigne.

Malgré le fait que nous ne montrions pas l'action minute après minute, nous comprenons parfaitement ce qui vient de se passer et nous considérons comme acquis ce qui arrive entre les deux plans. Le temps filmique peut avoir différentes caractéristiques:

Adéquation

Lorsque le temps filmique coïncide avec le temps réel.

Distension

Lorsque le temps filmique est plus long que le temps réel. Mais il est allongé de façon subjective. Ainsi, nous donnons davantage d'importance à l'action. Pour cela, nous pouvons ralentir l'image, comme le montre l'exemple de la balle que nous voyons arriver très lentement vers la poitrine du personnage, ou celui du couple se disant au revoir à la gare ferroviaire. Cela ajoute de l'émotion et du suspense à l'action.

Condensation

Lorsque le temps filmique est plus court que le temps réel et que beaucoup d'action est à prévoir en peu de temps. Ceci est propre aux films d'action. Pour que le phénomène de condensation ait lieu, il faut provoquer une ellipse ou utiliser une caméra rapide. Pour faire une ellipse il faut supprimer certaines parties de l'histoire. Ainsi, bien que nous n'ayons pas montré tout ce qui s'est passé, nous donnons assez d'informations pour que le public puisse reconstruire toute l'action et croire à la réalisation de tous les fragments que nous avons volontairement omis. Un type d'ellipse très courant dans les films est le changement de saison (par exemple, lorsque nous passons de l'hiver au printemps).

Simultanéité

Alternance de deux ou plusieurs actions, qui partagent le même temps, espace ou motivation. C'est le cas lorsque plusieurs actions se déroulent parallèlement et sont intercalées grâce au montage. Il se peut que ces actions s'entremêlent en un ou plusieurs points de la ligne dramatique (montage alterné) ou pas (montage parallèle).

Sauts dans le temps

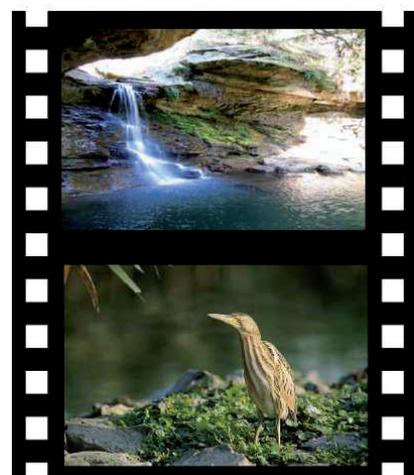
Les films peuvent nous proposer un temps linéaire, où les événements s'enchaînent chronologiquement

(début, intrigue et fin), ou effectuer des sauts dans le temps en arrière (phénomène connu sous le nom de *flash back*, qui consiste à introduire dans la ligne narrative des événements ou des actions qui ont eu lieu dans le passé) ou en avant (phénomène connu sous le nom de *flash forward*, qui consiste à introduire dans la ligne narrative des événements ou des actions qui auront lieu dans le futur). Les sauts dans le temps sont très utilisés au cinéma car ils offrent de nombreuses possibilités narratives. Prenons l'exemple d'un film qui débute avec le personnage qui vient de faire naufrage. Ensuite, le film fait un saut en arrière, puis il explique comment le personnage est arrivé à cette situation.

7.4. TYPES DE TRANSITIONS

La transition est le procédé qui correspond au passage d'un plan à un autre. Il existe plusieurs types de transitions:

1. **Coupe franche:** Substitution d'une image par une autre. C'est le type de passage le plus simple et le plus fréquent. C'est celui que nous utiliserons lorsque nous voudrions passer d'un plan à un autre à l'intérieur d'une scène. Il peut se révéler brusque s'il est utilisé pour refléter un changement important de temps ou d'espace. Dans ce cas, il faut choisir le fondu.
2. **Fondu:** Ce procédé fait disparaître progressivement l'image jusqu'à ce que l'écran devienne entièrement noir. C'est également le cas du processus contraire, à savoir, lorsque l'écran noir laisse progressivement la place à l'image. C'est quelque



Coupe franche. Anónima. Wikipedia

chose de semblable à ce qui se passe lorsque nous fermons les yeux ou nous les ouvrons. Cette transition est très utile pour séparer des séquences entre elles et permet d'indiquer un changement important dans l'action. Elle est généralement utilisée pour exprimer le passage du temps. Elle équivaut à un changement de chapitre dans un livre.

3. Fondu enchaîné: Substitution d'un plan par un autre. Ce procédé consiste à superposer deux prises de vues durant un laps de temps, en diminuant la luminosité de la première, tout en augmentant celle de la seconde. C'est un type de transition beaucoup moins brusque que la coupe franche, dont le but est de marquer un passage de temps ou d'endroit. Il est également utilisé (surtout en télévision) pour passer d'un plan à un autre de manière «douce».

4. Volets et effets numériques: Substitution d'une image par une autre effectuée par un glissement progressif de plusieurs types ou par un autre effet visuel. L'utilisation de volets est très liée à la mode. Il y a eu des époques où les volets ont été très à la mode et ont donc été plus utilisés, et d'autres où l'ont été moins. Il existe de volets horizontaux, verticaux, circulaires, en étoile, etc.

Comme nous l'avons déjà expliqué, la transition la plus utilisée est la coupe franche, car l'utilisation excessive d'un autre type de transition, comme le fondu et le fondu enchaîné, peut ralentir l'action et rendre la narration moins fluide.

Parfois, il est préférable que les coupes d'image ne correspondent pas aux coupes de son, en particulier lorsque qu'il y a des dialogues. En édition, cet effet est connu sous le nom de chevauchement et présente deux variantes: la première consiste à couper le son



Fondu



Fondu enchaîné



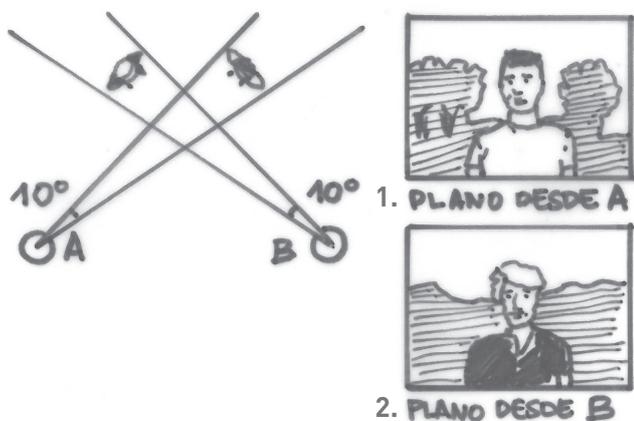
Volet

Anónimas. Wikipedia

d'une séquence en cours et à le remplacer pendant quelques secondes par celui de la séquence suivante avant d'en afficher les images (*J cut*), tandis que la deuxième fait continuer le son de la séquence terminée à la place du début du son de la séquence suivante dont apparaissent les images (*L cut*). Les chevauchements sont très utilisés au cinéma pour améliorer la fluidité du montage. Ainsi, nous évitons que le rythme du dialogue ne soit le même que celui de l'image.

L'une des méthodes d'édition les plus utilisées pour filmer des dialogues est celle dénommée plan-contre-plan. Tout d'abord, je filme le personnage A pendant tout le dialogue, puis le personnage B tout le long de la même scène. Au montage, les plans A et B sont intercalés. Par conséquent, nous éditons plan contre-plan en chevauchant le son.

Pour que le tournage ou l'enregistrement soient efficaces, il faut prévoir à l'avance comment sera le montage.



Plan contre-plan. 1. Plan depuis A. 2. Plan depuis B.

Beaucoup de conseils doivent être pris en compte au moment de l'édition. Voici quelques uns:

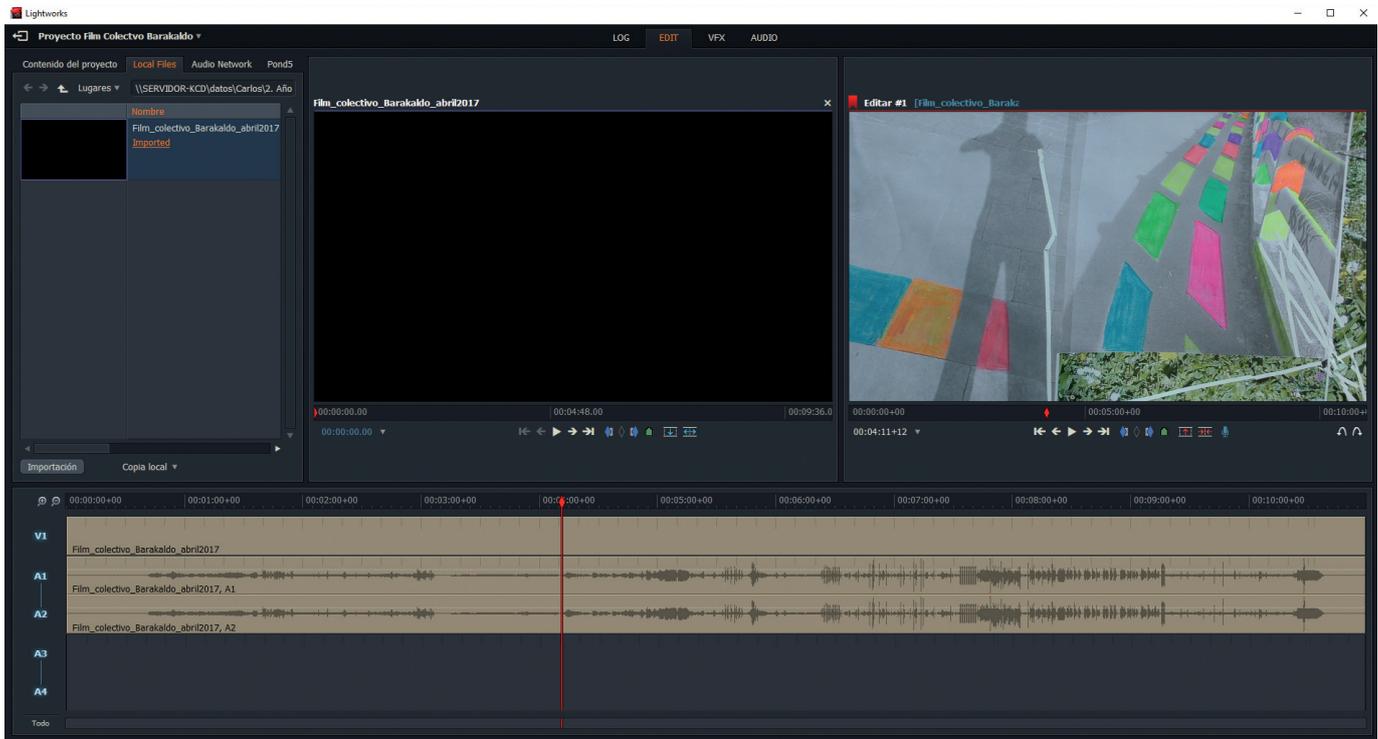
- > Nous devons respecter le mouvement interne du plan lorsque nous voulons couper ou changer de plan. C'est-à-dire, nous ne pouvons pas couper le mouvement des personnages qui marchent à la moitié du plan, mais au début ou à la fin du mouvement, à moins que nous enchaînions avec le même mouvement sur le plan suivant.

- > Il ne faut jamais couper un mouvement secondaire. Par exemple, lors d'une interview, un vélo passe derrière la personne interviewée. Nous ne devons pas couper la scène avant que le vélo sorte du plan.
- > Lorsque nous suivons un mouvement divisé en plans, si quelqu'un ou quelque chose sort du cadre, il doit obligatoirement rentrer dans le plan suivant.
- > Il faut faire un changement progressif des plans. Normalement, il ne faut pas passer d'un plan général (PG) à un gros plan (GP), il faudrait passer par un plan intermédiaire comme, par exemple, un plan moyen.
- > Entre un plan et le suivant, il devrait avoir une différence d'au moins 30 degrés entre ces prises de vue.

7.5. LE PROCESSUS D'ÉDITION

Après avoir fini le tournage, nous disposerons d'une quantité considérable de minutes ou d'heures d'enregistrement. L'édition est un processus défini qui évite de nombreuses erreurs et contribue à maximiser le temps disponible. Nous allons maintenant décrire brièvement les démarches à effectuer dans le processus d'édition de notre film:

- 1. Visionner tout le matériel enregistré:** Il est important de bien connaître le matériel dont nous disposons pour faire notre film. Pendant le tournage, il est conseillé de réaliser des rapports de tournage qui déterminent quelles sont les bonnes prises et les mauvaises prises (par exemple, celles où le personnage se trompe et raconte mal son dialogue), ainsi que leurs particularités (par exemple, les annotations précises sur le son). Ces rapports de tournage sont très utiles pour visionner et ordonner le matériel enregistré. Quoiqu'il en soit, avant de commencer l'édition, il faut réviser le matériel ou réaliser ce rapport s'il n'a pas été déjà fait.
- 2. Dénommer et classer le matériel:** Nous devons nommer chacun des plans. Il faut être clair et concis. Par exemple: PLAN GÉNÉRAL D'ANA EN TRAIN DE DESCENDRE LES ESCALIERS. Nous allons donc faire un classement afin de faciliter l'édition postérieure du matériel, en laissant de



Interface du programme d'édition *Lightworks*

côté toutes les mauvaises prises que nous n'utiliserons pas.

3. Réfléchir à la structure de notre histoire: Sur ce point, il existe beaucoup de différences entre la fiction et le documentaire. Si ce que nous avons entre les mains est un film de fiction, que ce soit un court-métrage ou un long-métrage, nous devons ordonner les séquences en suivant l'ordre établi dans le scénario littéraire. Comme nous vous l'avons déjà dit à maintes reprises, s'il s'agit d'un documentaire il n'y a pas de scénario clos. Nous le construisons au fur et à mesure de l'avancement du processus de production. En effet, après avoir visionné tous nos enregistrements, il est temps de finir de structurer et de mettre au point notre scénario. Ce point nous prendra davantage de temps s'il s'agit d'un documentaire.

4. Éditer le matériel: Après avoir défini la structure, nous allons procéder à l'union des plans et à l'édition des images et des sons qui font partie de notre histoire. Généralement, la première chose qu'il faut faire c'est travailler sur l'image, puis réaliser la postproduction du son.

5. Exporter notre film: Finalement, nous exporterons notre projet. Pour cela, nous allons créer un

fichier que nous mettrons en ligne sur Internet (*Youtube, Vimeo*, etc.) ou que nous garderons sur un autre support (clé USB, disque dur, DVD, etc.).

7.6. LES CRÉDITS

Un film, quel que soit le style, ne finit qu'après l'apparition du dernier crédit à l'écran. Il en va de même pour le processus de création du film. Tant que les crédits ne sont pas inclus, le film n'est pas complet. Il est important de souligner le travail réalisé par toutes les personnes qui ont participé à la réalisation du film. C'est également l'endroit qui permet de saluer le soutien des personnes qui, bien qu'elles ne fassent pas partie de l'équipe, ont permis, d'une manière ou d'une autre, la réalisation du film. Il est possible d'ajouter des informations supplémentaires (lieux de tournage, les titres des chansons composées pour le film, un message indiquant qu'aucun animal n'a été blessé pendant le tournage...).

Il convient également de relever que les crédits sont, dans de nombreux films, une manière d'expression artistique. Même si la première image qui nous vient à l'esprit est celle des paroles blanches qui remontent l'écran noir, il ne faut pas s'arrêter là. De nombreuses

méthodes permettent de s'éloigner de ce modèle traditionnel: utiliser une séquence d'animation, incorporer des illustrations, faire apparaître des mots dans la réalité du film (écrits sur le sable, un graffiti sur le mur, un panneau de signalisation...). Mais le plus important est le maintien d'une cohérence aussi bien thématique que tonale avec le film. Si nous choisissons de ne pas nous éloigner des paroles blanches sur fond noir, il est très important de savoir choisir la typographie qui sera utilisée pour assurer cette cohérence.

Nous pouvons dire la même chose à propos du son des crédits. De la musique est habituellement incor-

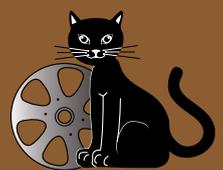
porée, mais il faut être bien conscient de la raison pour laquelle cette chanson concrète a été choisie et ce qu'elle veut exprimer. Les films dont la thématique est très dure ne présentent aucune musique pendant les crédits, car on considère que le rajout d'une chanson peut être associé à la frivolité. Bien évidemment, le son entendu pendant les crédits ne doit pas être nécessairement de la musique (ça peut être le son de la mer, la circulation, un bébé qui pleure, des explosions lointaines...). En résumé, les options sont illimitées, mais la personne qui a réalisé le film doit être très claire à propos de la raison de son choix.



Festival Internacional de Cinéma Invisible "Film Sozialak" de Bilbao

8. *Exhibition et distribution*

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO



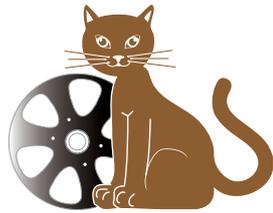
ikasleen

K L A K E T A K

www.kcd-ongd.org



**COURS DE COMMUNICATION POUR LA
TRANSFORMATION SOCIALE AVEC DES
TÉLÉPHONES MOBILES IKASLEEN KLAKETA**



8. Exhibition et distribution

Les films sont toujours faits pour être regardés. La distribution et l'exhibition de notre film sont aussi importantes que les phases précédentes. Ce qui déterminera le lieu d'exhibition (salles de cinéma, télévision, festivals thématiques ou autres, cinéma de rue, dans une communauté concrète, etc.) dépend du type de film que nous avons réalisé (fiction ou documentaire, court-métrage ou long-métrage) et de l'objectif stratégique choisi au début du processus.

Une société de distribution doit se charger de la commercialisation de notre film pour qu'il puisse être projeté dans les salles de cinéma. Comme il s'agit d'une démarche qui concerne un agent externe, il faut évaluer au début du processus si elle est possible et nécessaire, pour que la stratégie atteigne l'objectif escompté.

Une autre possibilité consiste à présenter le film lors de festivals de cinéma. Il en existe de toutes sortes: internationaux, nationaux, locaux, de long-métrages, de court-métrages, d'animation, thématiques, etc.

C'est une option intéressante pour les court-métrages car ils ne trouvent pas de place ni au cinéma ni à la télévision.

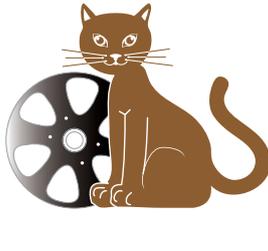
Le grand réseau virtuel permet également d'avoir des coûts de distribution très réduits, bien que cela ne signifie pas que nous n'avons pas besoin d'un travail de diffusion et de répercussion pour le rendre effectif. Il ne suffit pas de mettre en ligne la vidéo sur *Youtube* ou *Vimeo*. Dans ces cas, si la diffusion débute pendant la phase de préproduction, elle pourrait jouer un rôle stratégique. Il faut «faire du bruit» (parler du projet, ses étapes, son développement) pour que le public visé le connaisse. Nous pouvons réaliser, par exemple, un site web, parler de notre film sur les réseaux sociaux, faire un *making of*, un *teaser* ou un petit résumé audiovisuel qui servira d'aperçu et qui éveillera la curiosité sur ce que nous allons faire, écrire un blog de tournage, etc., pour que, lorsque nous mettrons notre film en ligne sur Internet, les gens le connaissent déjà et aient envie de le voir.

Glossaire



OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE



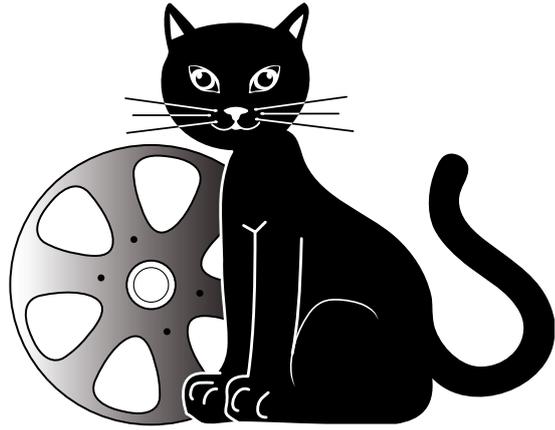


Glossaire

Pour pouvoir parler du processus de création d'un film, il faut d'abord définir certains termes concernant la cinématographie qui faciliteront la compréhension de ce guide.

Les premiers termes portent sur la division du temps lors du récit audiovisuel:

- > **Prise:** Il s'agit de la partie de l'action filmée située entre deux arrêts consécutifs de la caméra. La prise débute donc lorsque la personne chargée de diriger le film dit «action» (nous appuyons sur REC et nous commençons à filmer) et finit lorsqu'il dit «coupez» et l'enregistrement est arrêté.
 - > **Plan:** Il s'agit de l'unité narrative la plus petite mais très importante du langage audiovisuel. C'est la portion de film comprise entre deux coupes de montage. Chaque changement de plan entraîne un changement de prise de vue. Pour faire un plan il faut choisir, pendant le montage, la partie valable de la prise, en enlevant généralement le début et la fin.
 - > **Scène:** Il s'agit d'une unité d'action délimitée par l'espace et le temps. Elle est filmée dans le même décor ou environnement. Elle peut avoir un sens complet mais, le plus souvent, elle ne l'a pas. Ainsi, nous changeons de scène lorsque l'action se déroule dans un autre lieu, ou lorsque le temps avance ou recule, même si nous restons au même endroit. Les scènes sont énumérées dans le scénario afin de faciliter la phase de production.
 - > **Séquence:** Il s'agit de l'ensemble de scènes qui forment une unité dramatique. Nous pouvons également la définir comme une série de scènes reliées entre elles par la même idée. Contrairement à ce qui se passe avec la scène, la séquence a du sens comme unité indépendante et comporte un début et une fin.
- Étant donné que les films sont généralement le résultat d'un travail en équipe, il convient de définir en gros les différents postes de travail et les fonctions que doivent remplir toutes les personnes intervenant dans la réalisation du film:
- > **Direction:** Principal responsable du film. Dans le monde du cinéma, le/la «réalisateur/trice» est également appelé(e) «directeur/trice», ce qui n'est pas le cas dans le monde de la télévision, où ces deux figures sont différenciées. La personne chargée de diriger le film doit transcrire sur des images tout ce qui a été écrit par le/la scénariste. C'est pourquoi il doit réaliser le scénario technique et le *storyboard*. Il prendra des décisions concernant la typologie des plans, les mouvements de caméra, la composition, etc.
 - > **Production:** Personnes chargées de rechercher des financements, de gérer le budget et de trouver tous les outils et les moyens nécessaires pour la réalisation de notre projet cinématographique: recrutement du personnel technique et artistique, gestion des éventuels permis d'enregistrement, etc.
 - > **Scénario:** Responsable de l'écriture du scénario qui présente l'histoire que nous voulons raconter.
 - > **Caméra:** Personnes chargées de la prise d'images. Pour cela, elles bougent, cadrent et font la mise au point de la caméra selon les instructions de la direction.
 - > **Son:** Personnes chargées de la prise du son. Elles veillent à la bonne entrée du son et manipulent les microphones.
 - > **Éclairage:** Personnes chargées de la mise en place des différentes sources lumineuses et de la création d'environnements lumineux.
 - > **Script:** Responsables de la continuité visuelle. Ces personnes veillent à ce que le tournage ne présente aucun problème de raccord. C'est un travail indispensable pour les projets qui nécessitent une planification rigoureuse, comme les films de fiction ou les séries télévisées.
 - > **Autres:** Mise en scène, maquillage, costumes, coiffure et autres.



CINE

INVISIBLE

**FESTIVAL INTERNACIONAL
"FILM SOZIALAK" BILBAO**