

III) LA REALISATION D'UN FILM

- 1) Le scénario
- 2) La préparation d'un tournage
- 3) La lumière
- 4) Le son
- 5) Les étapes du tournage et la mise en scène
- 6) Etre acteur
- 7) Particularités du cadrage
- 8) Les effets spéciaux
- 9) Production
- 11) Points juridiques
- 12) L'affiche d'un film

1) 1) LE SCENARIO

a) a) Introduction :

Ecrire se justifie principalement pour trois raisons : **préparer le tournage** (dialogues, découpages...), **montrer son projet** (producteurs, techniciens, amis...), et **aller plus loin** dans un projet.

Avant tout chose, les premiers conseils dans l'écriture de ses premiers films pourraient se résumer ainsi : faire **court**, faire **simple**, faire **riche**.

Pour la réalisation de son premier film, il est difficile de commencer par un long-métrage. Mieux vaut se concentrer sur un court-métrage de quelques minutes. Pour des durées plus longues, il faut savoir créer des atmosphères, des itinéraires, des personnages complexes qui vivent et évoluent au fil des séquences ; on travaillera les dialogues et l'univers des personnages. La durée moyenne d'un film est de 90 minutes, format que préfère la télévision.

Dans l'écriture cinématographique, il faut savoir rester simple ; la digression et l'excès de détails font perdre le fil de l'action.

Pour faire riche, il faut oser des partis pris très marquer, expérimenter, et utiliser ses moyens pour donner du sens. Il ne faut pas faire compliqué, mais **original**.

L'énorme avantage que nous avons nous en tant qu'amateur, c'est le temps, si précieux et si cher aux professionnels ; nous pouvons, avec nos moyens limités, tourner, monter, et retourner un plan si celui-ci ne s'avère pas optimal.

b) **b) La naissance d'un film :**

Pour faire un film, il est nécessaire de se fixer un but et, et d'effectuer quelques réflexions préliminaires. Pour cela, il faut se poser ces quelques questions : quel est le **public visé** ? ; quel est le **sujet** ? ; quel est le **message** ? ; suis-je en mesure de le faire ?

La première question est essentielle. Il faut savoir quel public est visé, pour adapter la trame du film, sa présentation, sa qualité, ou encore son support d'enregistrement.

Le sujet du film détermine les limites du film. Il doit faire apparaître un fil conducteur, et permettre d'éviter la digression.

Un film devra de préférence véhiculer un message, explicite ou implicite.

Est-on en mesure de faire ce film ? Il est parfois difficile de passer de l'idée à la réalisation, pour des problèmes techniques ou de temps par exemple. Il faut alors parfois repenser son film.

c) **c) Les étapes de développement d'un sujet :**

Le développement d'un sujet se décline en plusieurs étapes d'écriture codifiées : le synopsis, le scénario, la continuité dialoguée, le découpage technique, le story-board, le dépouillement... Ces étapes sont présentées ci-dessous dans l'ordre de leur création lors de l'écriture d'un film.

- • **Le synopsis :**

A partir d'une simple idée de départ, le scénariste imagine brièvement une histoire. C'est en quelques pages maximum le résumé de ce que sera le futur scénario, où l'histoire y est racontée chronologiquement tout en présentant les personnages. Il doit avant-tout accrocher le lecteur.

- • **Le traitement** ou synopsis développé (*facultatif*):

C'est un synopsis étoffé, qui précise les personnages et la trame de l'action de façon structurée.

- • **L'adaptation** (*uniquement pour un roman*) :

Si l'histoire d'un film est tirée d'un roman, le scénario est nécessairement une adaptation, c'est-à-dire une interprétation. Il adoptera un certain point de vue, et dans le film, l'histoire sera présentée différemment qu'elle ne l'était racontée dans le livre. A noter que contrairement au livre, le scénario est un outil qui n'arrivera jamais jusqu'au spectateur.

- • Le **séquencier** :

Etape non systématique, le séquencier présente l'histoire segmentée en scènes. En s'aidant du synopsis, le scénariste compose des séquences, au sein desquelles il va développer des actions, créer des personnages, et inventer des lieux. Il suggère aussi l'enchaînement des moments que l'on a choisi de montrer avec un rythme et un ton particuliers. Il décrit l'action et ne comporte pas de dialogue.

Remarque : le travail du séquencier est parfois intégré à celui de la continuité (scénario).

- • Le **scénario** ou **continuité** :

Il raconte l'histoire en une suite de séquences. Il détaille la scène, le décor, l'effet (jour, nuit...), les actions des personnages, sans notations psychologiques ou sentimentales. La mise en page du scénario est très précisément codifiées (voir fiche modèle).

- • La **continuité dialoguée** ou scénario final :

C'est la même base que l'étape précédente, mais en y ajoutant les dialogues, écrits soit par un dialoguiste, soit par le scénariste ou le réalisateur.

On procède alors à des relectures, afin d'agencer au mieux les séquences du film, de ménager le suspense, donner du rythme, éviter les temps morts, ou tout simplement faciliter la compréhension de l'histoire.

Voici un modèle de scénario final :

MODELE DE SCENARIO

Séquence n° – Décor – Sous-décor – Intérieur ou extérieur/Lumière

Description complète et précise de l'action. On peut décrire la scène et les personnages, mais on ne parle pas d'émotions.

La description de l'action peut être entrecoupée par des dialogues.

PERSONNAGE (*didascalies éventuelles*)

- Réplique du personnage.

PERSONNAGE (*didascalies éventuelles*)

- Réplique de son interlocuteur.

Il en est de même jusqu'à la fin de la séquence, puis on enchaîne de façon analogue le scénario de chaque séquence suivante. L'amorce normalisée ci-dessous est rééditable pour l'écriture d'un nouveau scénario.

SCENARIO DU FILM :

Page : .

Séq. n° – Décor – Sous-décor – Int. ou Ext./Lumière

Action.

PERSONNAGE (*didascalies*)

- Réplique.

Séq. n° – Décor – Sous-décor – Int. ou Ext./Lumière

Action.

PERSONNAGE (*didascalies*)

- Réplique.

- • Le **découpage technique** :

Le réalisateur, parfois aidé du chef-opérateur, reprend le scénario séquence par séquence en imaginant où sera placée la caméra et quel sera son mouvement pour chaque plan. Tout cela est décrit en termes techniques dans le découpage.

Le découpage aboutit à la numérotation de tous les plans, séquence par séquence. C'est à partir de ces numéros que la scripte pourra s'assurer qu'il ne manque aucun plan, et qu'on les retrouvera facilement au montage. Ce sont d'ailleurs ces numéros qui figurent sur le clap, filmé à chaque début de prise.

- • Le **story-board** :

Le story-board dessine ensuite un petit croquis pour chaque plan, à la manière d'une bande dessinée. Il s'aide de flèches pour représenter les mouvements de caméra, et précise diverses informations autour de ses dessins.

Pour la description précise du story-board, voir le chapitre suivant : *La préparation d'un tournage*.

- • Le **dépouillement** :

Le réalisateur reprend le découpage et note pour chaque plan tous les décors, costumes, accessoires, cascades, machinerie, et personnes (acteurs et techniciens) dont il aura besoin sur le tournage. Le plus simple et le plus lisible consiste à mettre en place des tableaux.

Pour une présentation complète du travail de dépouillement, voir le chapitre suivant : *La préparation d'un tournage*.

d) **d) Structure d'une réalisation cinématographique :**

Les éléments de base de la réalisation cinématographique sont le plan et la séquence.

- • **La séquence (ou scène) :**

La séquence est une unité de lieu, de temps et d'action. Elle-même possède son propre objectif pour faire avancer le récit, et fonctionne de manière autonome (il est possible de déplacer des séquences au montage pour plus obtenir d'efficacité). La segmentation fractionne le récit en séquences, alors que le découpage fractionne la séquence en plans.

- • **Le plan :**

Le plan est l'unité de base du cinéma, l'espace entre deux raccords. Le réalisateur doit faire croire que l'assemblage de deux plans est une continuité. Il peut y avoir plusieurs prises pour un même plan, mais aussi plusieurs plans d'une même action. Un plan se définit par sa valeur (taille), et par la position et les mouvement de la caméra.

- • **Le plan-séquence :**

Il définit quant à lui une séquence composée d'un seul plan. Il permet par exemple dans le film « Panic Room » de nous présenter, sans coupures, tout l'intérieur de la maison où se situe l'action, afin que le spectateur visualise sa structure. Le plan-séquence est difficile à maîtriser et ne doit pas ralentir l'action.

e) **e) La narration :**

La narration est la façon conduire le récit. Le mode narratif précise qui raconte l'histoire en définissant la position du narrateur. De cette position naît un point de vue (appelé aussi focalisation) qui détermine ce que le spectateur va connaître de l'histoire. Le point de vue est un élément de base de l'écriture ; la plus simple des actions est toujours montrée selon un point de vue.

Cette notion de point de vue comporte trois formes.

- • **La focalisation zéro :**

C'est lorsque le narrateur sait tout, voit tout, et connaît tout de l'histoire et des personnages.

- • **La focalisation interne :**

Le point de vue est celui du protagoniste. Le récit se développe de façon subjective à partir de ce que voit et sait le personnage, et le spectateur en connaît donc autant.

- • **La focalisation externe :**

Le point de vue est situé à l'extérieur des personnages. Le récit est conduit de façon plus objective à partir d'un observateur extérieur, qui découvre le protagoniste et comprend ce qui se passe en même temps que le spectateur.

Dans le scénario final, il faudra choisir un seul de ces points de vue. Mais retracer son histoire avec chacune de ces focalisations permet souvent de faire progresser la connaissance que l'on a de son récit.

f) **f) La notion d'ellipse :**

L'ellipse est la base de l'écriture cinématographique. Il s'agit d'un événement ou d'une action qui n'est pas montrée, mais que le spectateur reconstitue à partir de ce qu'il a vu avant et de ce qu'il voit après. L'ellipse partiel consiste à intercaler l'image sur le son en continu. Ecrire, c'est donc choisir ce qui va être montré et ce qui ne va pas l'être. Un détail ou une action simple suffit à faire comprendre une scène complexe ; quelques moments clefs racontent un événement entier. L'ellipse permet donc de créer le rythme au montage, en ne gardant que les temps forts centrés sur les actions prioritaires.

g) **g) La dramaturgie :**

La dramaturgie est une technique de l'effet dramatique et l'art de composer le récit. Elle possède quelques règles fondamentales qui permettent de rendre un récit plus intéressant.

- • **La structure en trois actes :**

La dramaturgie peut adopter la structure en trois actes qui se compose ainsi : l'exposition, qui présente le protagoniste du film, son objectif et son milieu ; la complication, corps du film, où le protagoniste rencontre des obstacles à son objectif ; la résolution, aboutissement de l'histoire, où le protagoniste atteint ou non son objectif.

Le spectateur doit avoir envie d'attendre la fin du film pour connaître la résolution des péripéties.

La scène d'exposition d'un film revêt un rôle tout particulier. Outre son importance dans l'histoire, elle doit donner au spectateur le ton du film, l'ambiance qui va l'envahir et le contexte sur lequel s'appuiera la suite du film. Pour un film d'angoisse, si la première scène est particulièrement terrifiante, le spectateur ressentira la même peur à chaque moment du film. Ainsi la première scène de « Jurassic Park » représente un soldat brusquement tué par un dinosaure pourtant en cage ; même si elle n'a pas de valeur narrative, cette scène témoigne de la violence du danger que courent les protagonistes tout au long du film.

- • Les **mécanismes du récit** :

Les mécanismes du récit sont des constantes dans l'écriture d'un scénario.

Le **conflit**, c'est ce qui attire le spectateur, qui ne veut pas voir l'harmonie quotidienne. Ce peut être toute sorte de conflits : le héros et le reste du monde, des bons et des méchants, deux facettes d'un même personnage, mais encore l'humiliation, la culpabilité ou l'oppression...

Le **protagoniste**, héros du film, doit être confronté à un problème, au centre du conflit, et c'est à lui que le spectateur va s'identifier. L'objectif du protagoniste doit être clairement identifiable et il ne peut y en avoir qu'un seul. Les obstacles, qui eux peuvent être multiples, éprouvent la solidité de sa résolution.

Les **nœuds dramatiques** sont des carrefours où l'action rebondit. Les deux plus remarquables sont d'une part l'incident déclencheur : il se situe dans le premier acte et conditionne toute l'action. L'autre est le climax : il correspond à l'obstacle de plus forte intensité. « Protagoniste/objectifs/obstacles » constituent donc le moteur de l'action.

L'histoire revêt son intérêt au travers des **personnages** qu'elle met en scène. Au tout début de l'écriture d'un scénario, il faut créer des personnages. Pour qu'ils soient intéressants, il faut leur créer un *intérieur* (passé, vécu...) et un *extérieur* (comportement, réactions...) ; on préférera des personnages complexes et typiques, mais néanmoins nuancés et capable de surprendre. La structure du film « Abélie Boulet », des TRHYpotes, est un bon exemple ici ; la première scène après le générique a pour rôle de présenter les trois personnages principaux du film, avec leur quotidien, leurs passions et leurs phobies. Le spectateur se sentira tout de suite plus près des personnages, comme s'il les connaissait déjà.

Une **implantation** est un détail apparemment anodin aux yeux du spectateur qui prend tout son sens plus tard dans l'histoire. Ainsi l'unique poster qu'avait affiché dans sa cellule le héros du film « Les évadés » sera en fait un leurre, cachant le tunnel qu'il creusait juste derrière pour s'échapper. Les implantations établissent des liens dans l'histoire qui font réagir activement le spectateur.

- • La **forme du scénario** :

Il faut privilégier un scénario visuel, émotif, réaliste et cohérent pour le spectateur.

Surprendre et faire monter l'angoisse du spectateur dans une fiction peut être créé par deux méthodes opposées.

Soit on agit par surprise au moment où le spectateur s'y attend le moins ; dans la scène le personnage ne pressentait aucun danger ; au montage la musique ne suggérait aucunement l'arrivée d'un moment fort.

Soit on a auparavant montré à quel type de risque s'exposait le protagoniste, et on joue sur les nerfs du spectateur en lui suggérant, par la musique ou la peur du personnage en détresse par exemple, l'arrivée imminente du danger.

Ainsi le tout dernier plan de « Souviens-toi l'été dernier » fait sursauter une dernière fois le spectateur lorsque le tueur auparavant tué traverse soudainement le décor vitré derrière les personnages. A l'opposé toute la tension du film « Témoin muet » repose sur le premier meurtre horrible d'une femme : un témoin, une femme muette, assiste à la scène et risquera le même traitement si elle n'arrive pas à échapper au tueur ; ce que le spectateur imagine et craint naturellement tout au long du film. Paradoxalement, on a peut-être plus peur si l'on sait à quoi s'attendre, ce que risque la victime, et si le moment fatidique est prévisible.

- • **Dialogue et monologue :**

Le dialogue est fonctionnel ; il fait le point, donne une information, annonce un événement, ou commente une situation. Mieux vaut éviter les dialogues qui n'apportent aucun rôle dans l'histoire. En outre le dialogue doit toujours suivre le caractère du personnage et la situation présente (peur, fatigue...).

Le monologue sert principalement à faire avancer les connaissances du spectateur par rapport à l'acteur.

- h) **h) Interaction acteurs/spectateur :**

Il existe un certain nombre de jeux de mise en scène visant à interagir avec le spectateur.

- • **Le hors-champ :**

Il désigne une situation où l'acteur voit une action qui a lieu hors du cadre montré au spectateur. Nous connaissons donc l'existence mais pas la nature de cet événement, contrairement au personnage qui lui connaît tout.

- • **Le masque :**

Il désigne une situation où l'acteur prend connaissance d'une information cachée au spectateur par un élément de la scène. Le principe est donc analogue au hors-champ, mais il est encore plus irritant pour le spectateur qui se sent injustement privé d'information. Exemple : dans l'avant-dernière scène de « Billy Elliot », le héros ouvre et lit l'enveloppe qui contient le résultat de son examen, sans que le spectateur puisse en lire l'information.

- • **L'anticipation :**

Elle désigne une situation où le spectateur voit la scène sous un angle différent du personnage qui lui permet de connaître la suite tout proche de l'action. Le spectateur a donc une information déterminante supplémentaire par rapport à l'acteur. Exemple : dans la scène finale du film « Dans la ligne de mire » avec Clint Eastwood, le spectateur sait que le tueur se trouve dans la salle et s'apprête à tirer par surprise sur le Président.

- • **La complicité :**

Elle désigne une situation où le spectateur est le seul à découvrir l'action d'un personnage. Acteur et spectateur en connaissent donc autant, et les conséquences sur la suite de l'histoire sont prévisibles. Exemple : dans la célèbre scène d'infiltration du film « Mission impossible », un court plan nous montre Ethan Hunt plaçant discrètement, à l'insu des autres personnages, des somnifères dans la tasse à café d'un garde qui doit le rejoindre.

Tous ces procédés renforcent l'attention du spectateur qui se sent plus impliqué dans le film.

2) 2) LA PREPARATION D'UN TOURNAGE

Un tournage représente un grand nombre de paramètres à maîtriser ; il faut essayer de lire dans un scénario tout ce que le tournage d'une scène demande comme organisation concrète, et de tout prévoir et anticiper. La réussite du tournage repose sur la qualité de la préparation.

Dans le cinéma, cette préparation est confiée à deux personnes : le premier assistant réalisateur, qui s'occupera de l'organisation concernant la partie artistique, et le régisseur général qui traitera les questions d'intendance.

a) a) Les documents préparatifs :

- • **Le dépouillement :**

L'étude du scénario nous montre que chaque séquence constitue une cellule autonome qui peut être tournée indépendamment de ses voisines ; c'est pour cela qu'on leur donne un numéro. Le dépouillement consiste à analyser dans le détail chacune de ces séquences. La première étape de ce travail consiste à rédiger la continuité.

- • **La continuité :**

Elle se présente sous forme d'un tableau qui permet de visualiser rapidement l'enchaînement des séquences. Elle fournit un outil efficace de référence tout au long de la préparation du film en donnant une information immédiate sur le numéro de la séquence, le décor concerné, la lumière, la présence des acteurs et un court résumé de l'action.

Page :

[illegible]

- • **Le formulaire de dépouillement :**

Le formulaire de dépouillement est le fruit de l'analyse précise du scénario ; il recueille et classe les différents éléments que contient chaque séquence. Cela va permettre entre autre de regrouper dans une même période toutes les séquences qui se trouvent dans le même décor.

Dans la rubrique image sont indiquées les particularités qui concernant le directeur de la photo : tournage à deux caméras, avec hélicoptère ou bateau, plans sous-marins...

Dans la rubrique son sont indiquées les particularités qui concernent la prise de son, et tout spécialement les sons off, et les ambiances.

La rubrique mise en scène mentionne si le tournage nécessite des moyens spéciaux : grue, plusieurs caméra, grosse figuration...

La rubrique production régie précisera par exemple s'il est nécessaire de prévoir des repas sur les lieux du tournage.

FORMULAIRE DE DEPOUILLEMENT



Film :

Page :

Page A	Page B
Décor :	Décoration :
Effet :	Accessoires :
Lieu :	Effets spéciaux / Cascades :
N° de séquence :	Image :
Temps de tournage :	Son :
Résumé de l'action :	Costumes :
Rôles :	Maquillage / Coiffure :
	Mise en scène :
Figuration :	Machinistes / Electriciens :
Véhicules :	Production régie :
Animaux :	Divers :

- • **Le classement du dépouillement :**

A ce stade, le dépouillement se présente comme un tas de feuillets classés dans l'ordre du scénario. Il faut maintenant le classer par grands chapitres : tournages en intérieurs, tournage en extérieurs, tournage en studio, tournages en dehors de la ville... A l'intérieur de chaque chapitre, on regroupe alors les séquences se passant dans le même décor ; décors que l'on classe par ordre d'importance.

- • **Les listes :**

- ◇ ◇ **Liste des décors :**

Le dépouillement nous permet de retrouver facilement les décors (lieu global où se déroule une séquence) et sous-décors (endroits géographiques précis où sont tournés chacun des plans) utilisés dans le scénario. Ces listes de décors et sous-décors constituent l'outil de base de ceux qui feront les repérages.

Liste des rôles : établis d'après l'étude du dépouillement, ils sont classés par ordre d'importance.

TABLEAU DES DECORS



Film :

Page :

Décors naturels					
Date	Décors / Sous-Décor	N° de Séq.	Lumière	Personnages	Divers/ Conditions/ Moyens tech.
1er jour					
2e jour					
3e jour					

Studio					
Date	Décors / Sous-Décor	N° de Séq.	Lumière	Personnages	Divers/ Conditions/ Moyens tech.
4e jour					
5e jour					
6e jour					

◇ ◇ Liste de figuration :

Elle s'établit décor par décor en indiquant des chiffres précis, par types de figurants (hommes, femmes, enfants, gendarmes...).

Liste des accessoires : outil de l'accessoiriste, cette liste doit indiquer le nom de l'accessoire, le numéro des séquences et les décors où on le retrouve.

Liste des effets spéciaux : selon leur niveau de complexité, ils vont s'adresser soit à l'accessoiriste (coups de feu, blessures...), soit à des spécialistes (incendies, tempêtes, explosions...).

LISTE DES ROLES



Film :

N° de rôle	Rôle	Comédien	Coordonnées
1	Personnage interprété	Nom du comédien	Contacts (tél., mail,...)
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

FICHE D'EVOLUTION PHYSIQUE DE PERSONNAGE



Film :

Personnage :

N° Séq.	Date	Physique	Habillage	Maquillage

◇ ◇ Liste des véhicules :

Elle ne comprend que les véhicules qui jouent.

◇ ◇ **Liste audio :**

Elle précise notamment l'ensemble des musiques utilisées, et leur scènes correspondantes.

LISTE DES MUSIQUES



Film :

N° :

Titre	Auteur / Interprète	Album	Description	Scène(s) dédiée(s)

◇ ◇ Liste de matériel :

Elle sert notamment à référencer le matériel prêté à l'occasion du tournage.

LISTE DE MATERIEL



Film :

Nº :

[illegible]

- • **Le plan de travail :**

C'est un grand tableau qui permet d'un seul coup d'œil d'entrevoir la totalité du tournage. Il contient : un calendrier des dates de tournage ; les numéros de jours de tournage ; les indications d'effets de lumière ; les tournage de nuit ou de mixte ; les numéros de séquence tournées chaque jour ; les décors ; les rôles, désignés chacun par leur numéro ; les rôles de complément ; les effets spéciaux ; les véhicules qui jouent ; les animaux ; les appareils spéciaux de prise de vue ; la machinerie supplémentaire ; les véhicules pour la prise de vue.

Quelques principes régissent le plan de travail : les séquences tournées dans le même décor doivent être regroupées ; ensuite on essaie le plus possible de suivre la chronologie du scénario ; dans un même décor, regrouper les scènes à grosse figuration ; éviter de faire venir un comédien pour un ou deux plans seulement ; garder une certaine souplesse en cas de problème météo ou d'absence de comédien.

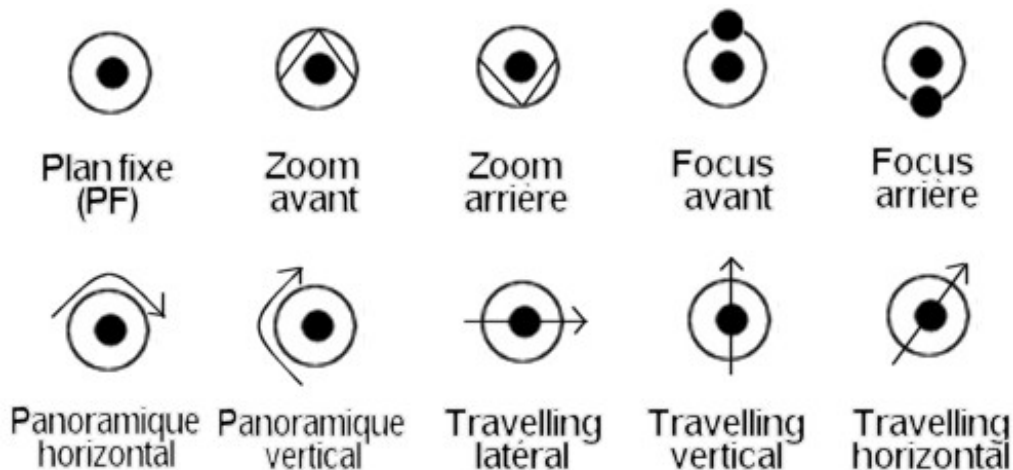
Page :

[illegible]

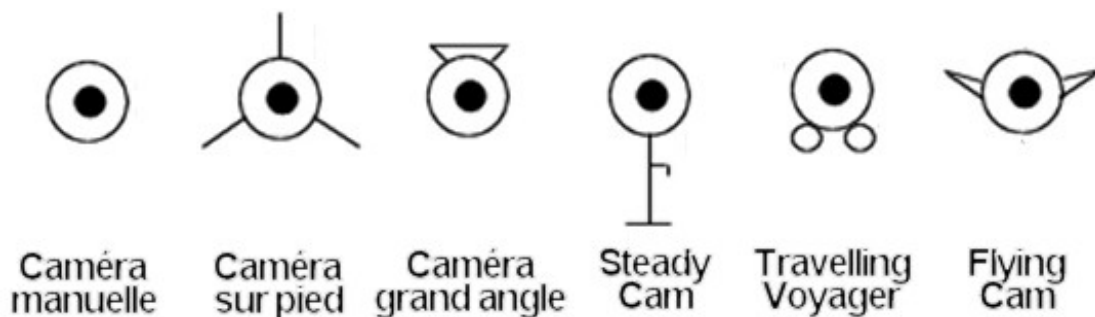
• • Le **story-board** :

Le story-board est généralement encore plus précis que le scénario. Il comporte chaque plan avec une image montrant la prise de vue utilisée, sa durée, son texte, les focales...

Voici des icônes servant à représenter les mouvements de caméra sous chaque image d'un story-board (icônes non normalisées) :



Voici maintenant les icônes (non normalisées) servant à représenter les types de caméra, ces informations pouvant être combinées avec l'indication de mouvement de caméra :



Les autres indications mentionnées autour des dessins de story-board sont :

- - les numéros de plan et de séquence en haut à droite ;
- - la durée du plan en haut à gauche ;
- - les indications audio en bas à gauche ;
- - les précisions de cadrage en bas à droite ;
- - les autres informations (mise en scène, action, dialogues...) en dessous
- - les transitions dans l'espace entre les cases.

D'autre part, si plusieurs cases correspondent à un même plan décomposé dans le story-board, on indique leur continuité par une ligne pointillée verticale le long de chaque case concernée. A l'intérieur d'un dessin, on indique les mouvements et déplacements des sujets par des flèches en relief.

Lors d'un plan avec zoom ou dézoom, on peut dessiner le second cadre à l'intérieur du premier, pour redéfinir le nouveau cadrage.

Enfin l'emplacement sous les cases peut aussi servir au traçage des petits plans (vue de dessus) de positionnement des éléments dans le décor.

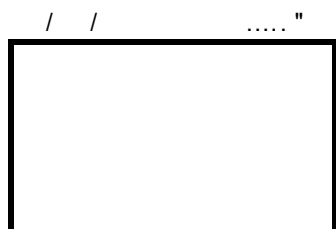
STORY - BOARD



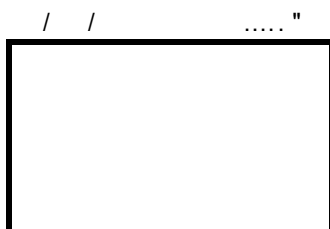
Film :

Planche : n°

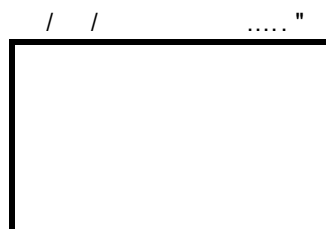
Scène : n° :



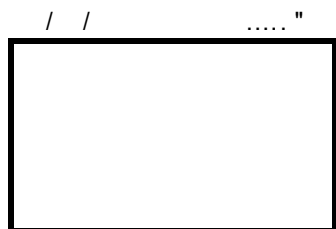
?.....
.....
.....
.....



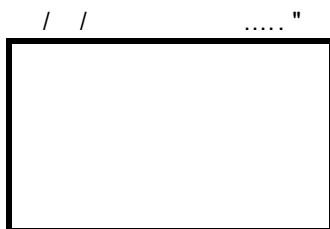
?.....
.....
.....
.....



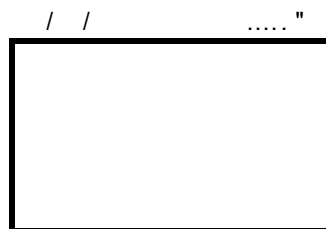
?.....
.....
.....
.....



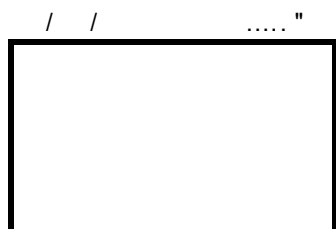
?.....
.....
.....
.....



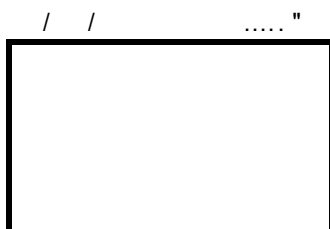
?.....
.....
.....
.....



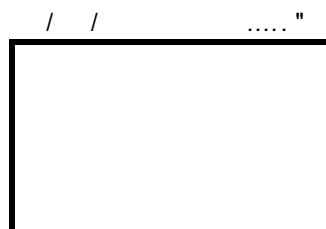
?.....
.....
.....
.....



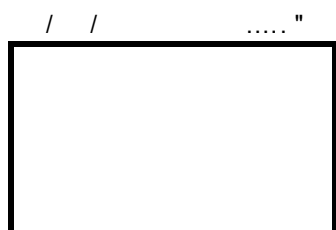
?.....
.....
.....
.....



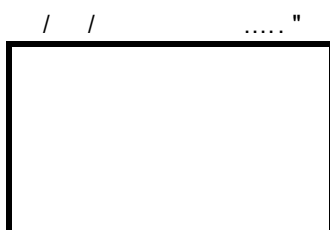
?.....
.....
.....
.....



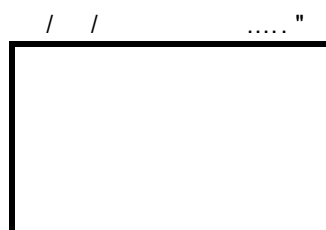
?.....
.....
.....
.....



?.....
.....
.....
.....



?.....
.....
.....
.....



?.....
.....
.....
.....

b) Minutage du scénario et répétition libre :

Le minutage du scénario est une opération qui consiste à lire le scénario séquence par séquence, jouer les dialogues à haute voix, imaginer la durée des scènes un chronomètre à la main.

Le minutage, réalisé normalement par la scripte, donne deux indications principales : la durée totale du film, et le rythme du scénario d'après la durée de chaque séquence. Sachant qu'en moyenne on tourne deux minutes utiles par jour, on peut donc évaluer rapidement la durée du tournage d'après le minutage. Rappelons que le temps de tournage est la durée de tournage d'une séquence plus la durée de préparation du tournage de cette séquence.

Le minutage constitue donc une bonne occasion pour que les acteurs commencent à répéter leur rôle et leur texte, sans les contraintes de la mise en situation réelle du tournage.

c) Repérage des lieux :

Le premier assistant réalisateur charge le second assistant du repérage. Il s'aidera du dépouillement, du scénario et du story-board pour s'assurer de la présence ou non de tous les décors prévus pour le tournage. Pendant les repérages, il faut avoir sur soi son téléphone portable, un appareil photo, une boussole pour l'orientation du décor, et un cahier pour noter ses impressions sur chaque lieu visité, son adresse et le nom du propriétaire. On pourra ainsi repérer tous les décors manquants en prenant des photos des lieux dans tous les axes, en prenant soin à chaque fois de repérer le nord.

Il est important de bien connaître les lieux du tournage, et d'aller les visiter aux jours et aux heures prévus dans le plan de tournage, afin de s'assurer qu'il n'y a pas trop de nuisance sonore (marché, fête, chantier, trains...), et de prendre en compte le temps de trajet, les possibilités d'accès et de stationnement sur place pour les camions, la capacité électrique s'il y a besoin d'éclairage. Pour les intérieurs il est souhaitable de dessiner un plan en y indiquant les prises électriques, l'ameublement, les portes et fenêtres... Il ne faut pas non plus hésiter à demander des renseignements à la mairie ou au syndicat d'initiatives le plus proche, quant aux fêtes et travaux de voirie et de construction à venir...

Un tournage demande effectivement parfois beaucoup de puissance électrique, surtout avec de l'éclairage artificiel. Dans une maison privée, il faut veiller à ne pas faire sauter les fusibles ; une astuce consiste à utiliser la prise de la cuisinière, qui utilise généralement un circuit différent.

Il faut aussi noter toutes les adresses et numéros de téléphone des propriétaires des lieux, qui pourront facilement être joints en cas de problème.

Une fois les décors choisis et retenus, le réalisateur, accompagné du directeur de la photographie, voire du décorateur, doivent aller visiter tous les lieux utiles au tournage. Le directeur de la photographie établit la liste du matériel dont il va avoir besoin pour chaque décor (électricité, caméras, pellicule, machinerie...).

d) **d) L'équipement de tournage :**

• • **La trousse du caméscope :**

- Le caméscope ;
- Plusieurs cassettes ;
- La sacoche ;
- Le bloc d'alimentation. Il a deux fonctions principales : source d'alimentation pour le caméscope, et chargeur de piles ;
- La télécommande ;
- Les piles (télécommande, lithium...) ;
- Les fils ;
- Le trépied ;
- Le grand angle ;
- La trousse de nettoyage à lentille : un objectif peut se salir facilement lors d'un tournage, et il est primordial de le garder parfaitement propre ; les moindres poussières sur un objectif tourné vers le soleil créent des halos sur l'image.

• • **La trousse d'enregistrement sonore :**

- Les microphones ;
- La bonnette (mousse pare vent) : elle coupe le vent mais aussi les « pop » des consonnes agressives produits par les P, T, S et K lorsqu'on parle près du micro ;
- La perche ;
- Les casques audio ;
- Les fils, rallonges, et adaptateurs.

• • **La trousse d'éclairage :**

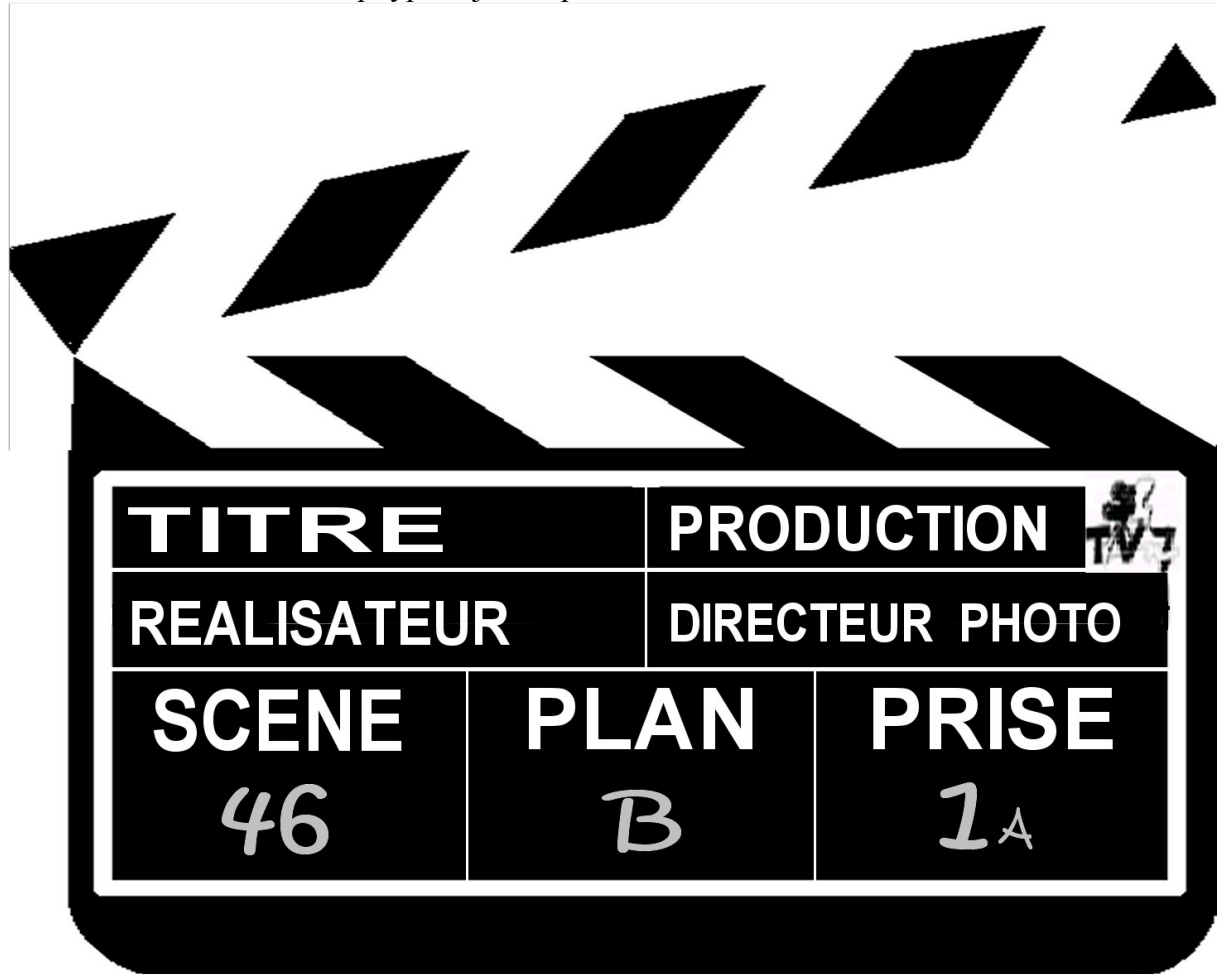
- Les lampes ;
- Les pieds de lampes ;
- Les gélamines (filtres de couleur) ;
- Les volets : ils servent à diriger le faisceau de lumière du spot auquel ils sont fixés ;
- Le panneau réflecteur : il permet de refléter la lumière dominante sur un sujet partiellement sombre ;
- Les fils, rallonges, et des épingles à linge.

• • **La trousse de mise en scène :**

- Un moniteur, le plus petit possible. Les moniteurs monochromes donnent des images plus nettes et plus propices à la mise au point, mais la couleur permet de contrôler la balance des blancs ;

- Le clap : le clap sert à retrouver les séquences très rapidement au montage. Ce "clac" permet de synchroniser l'image et le son lors du montage de films 16 mm ou 35 mm (ce qui ne concerne donc pas TVn7). En vidéo, le son étant enregistré de façon synchrone sur la même bande, on peut se passer du clap.

Voici l'illustration d'un clap type déjà complété :



- • **La machinerie :**

- Steady ;
- Voyager ;
- Flying (plus rarement) ;
- Une caisse à outils ;
- Des câbles en tout genre.

- • **Le regroupement des accessoires et la mise en place des décors :**

L'accessoiriste de plateau, le chef décorateur, le chef électricien, le chef machiniste, la costumière et le maître d'armes s'assurent enfin qu'ils disposent de tous les accessoires, costumes et décors prévus dans le dépouillement.

e) **Vérification du matériel :**

Il est prudent de vérifier la propreté des objectifs avant chaque journée de tournage, et de dépoussiérer régulièrement le verre grâce à une trousse de nettoyage spécifique.

Avant un événement important ou un tournage long, vérifiez l'état des différentes piles, ou prenez directement des piles neuves.

Les fils rattachés aux caméras doivent être fixés avec du scotch pour qu'ils restent bien immobiles et bien en contact.

Il peut s'avérer prudent de nettoyer les têtes vidéo de la caméra avec une cassette spéciale avant le tournage général d'un film.

Les premières secondes de bande sur une cassette ne sont pas utilisables car le magnétoscope doit se caler. Il est donc conseillé d'enregistrer trente seconde de noir ou de mire au début d'une cassette avant un tournage. Parfois il est nécessaire de « tracker » la cassette (c'est-à-dire d'enregistrer du noir sur toute la durée de la bande) pour la continuité du time code.

Il est par ailleurs conseillé de n'utiliser que des cassettes neuves. Cependant le ruban de celles-ci est parfois mal enroulé ; il faut alors faire avance rapide jusqu'au bout du ruban, puis retour rapide pour le retendre correctement. Les cassettes neuves peuvent aussi contenir quelques poussières qui salissent l'image; il faut alors enregistrer du noir sur toute la bande.

f) **Les informations pratiques :**

Il est utile de connaître l'heure de lever du soleil et celle du coucher afin d'organiser son tournage et de savoir jusqu'à quand on pourra tourner sans éclairage artificiel. Rappelons qu'un tournage moitié jour moitié nuit est appelé mixte.

De même la météo peut conditionner toute une journée de tournage ; il conviendra d'en prendre connaissance pour le lendemain.

3) **3) LA LUMIERE**

4) **4) LE SON**

5) **5) LES ETAPES DU TOURNAGE ET LA MISE EN SCENE**

FEUILLE DE SERVICE



Film : Production : N° :

Journée du : 200..

Rushes : ... h ... à de la journée de tournage

Jour de tournage : Horaire : ... h ... - ... h ...

Arrêt repas : ... h ... à

Lieu de tournage :

Lieu de rendez-vous :

Décors	N° Séq.	Effet	Résumé de l'action
1.			
2.			
3.			

Convocation des acteurs

Acteurs	Rôles	Maquillage	Costume	P.A.T. (Prêt à tourner)
				... h ...
				... h ...
				... h ...
				... h ...
				... h ...

Figuration :

Doublure :

Véhicules :

Accessoires :

Effets spéciaux :

Costumes : sur place à ... h ... ;

Maquillage / Coiffure sur place à ... h ... ;

Prise de vue :

Son :

Mise en scène : sur place à ... h ... ;

Machinistes / Electriciens sur place à ... h ... ;

Régie / Production :

Transports :

Prévisions pour la journée suivante du

RAPPORT DE MONTAGE



Film :	N°
Chef-Opérateur :	Date tournage : 200..
Caméra :	Cassette : n° (Minutage : ...h ...' ...')

Résumé de l'action et du découpage technique

--

N° Prise	N° Séq.	Minutage	Commentaires Son, Image, Mise en scène
1		'...."	
2		'...."	
3		'...."	
4		'...."	
5		'...."	
6		'...."	
7		'...."	
9		'...."	
10		'...."	
11		'...."	
12		'...."	
13		'...."	
14		'...."	
15		'...."	
16		'...."	
17		'...."	
18		'...."	
19		'...."	
20		'...."	
21		'...."	
22		'...."	
23		'...."	
24		'...."	
25		'...."	
26		'...."	
27		'...."	
28		'...."	
29		'...."	
30		'...."	

6) **6) ETRE ACTEUR**

Voici quelques conseils à suivre pour améliorer son jeu d'acteur...

Ne pas regarder la caméra ; anticiper les mouvement de caméra venant vers soi, mais l'attendre éventuellement avant de parler ou d'effectuer ses propres mouvements.

L'acteur doit être informé du cadrage et des mouvements de caméra par le réalisateur ; il adapte alors son jeu. Par exemple, un gros plan nécessite que l'acteur évite tout mouvement brusque qui sortirait du cadre. Il faut adapter ses mouvement et leur vitesse au fonctionnement du travelling éventuel.

Essayer d'être le plus souvent possible face à la caméra, et penser à ne jamais cacher le champ du cadreur. Il faut donc se placer devant un espace neutre et se positionner de façon à ce que le jeu d'acteur soit vu le mieux possible par le cadreur. Ces gestes ne sont pas très naturel ; par exemple lors d'un dialogue filmé de profil, il ne faut pas faire entièrement face à son interlocuteur mais se tourner légèrement vers la caméra.

Parler toujours fort, même en simulant une voix basse, de façon un peu plus lente et articulée. Ne pas crier trop fort non plus ; l'idéal est de conserver la même intensité sonore dans tous les propos, pour obtenir une meilleure qualité du son au montage.

Il faut souvent amplifier les petits gestes et mimiques, beaucoup moins discernables à l'écran qu'en réel.

Lorsque le metteur en scène crie « action », il faut encore attendre quelques secondes avant de commencer à jouer (« pré-roll »). De même, il faut prolonger son jeu à la fin du plan jusqu'à ce que le réalisateur dise « coupez » (« post-roll »). Ces temps de pré-roll et post-roll sont nécessaires pour garder une certaine souplesse de coupure des plans au montage.

7) **7) PARTICULARITES DU CADRAGE**

8) **8) LES EFFETS SPECIAUX**

9) **9) PRODUCTION**

10) **10) POINTS JURIDIQUES**

11) **11) L'AFFICHE D'UN FILM**

L'affiche joue un rôle déterminant dans l'approche du public à propos du film. Elle doit donner une idée générale du film, adopter son style et donner envie d'en savoir plus.

Les affiches adoptent néanmoins une présentation normalisée. En voici un exemple ; cette fiche modèle est rééditable sous Paint Shop Pro 7 pour être adaptée à d'éventuelles productions TVn7iennes (seuls les mentions en italique sont à modifier).

Logo du film **Nom du Distributeur^R** Logo de la Production
présente
une production **Nom de la ProductionTM**

Acteur principal *Acteur secondaire*

Illustration du film



un film de *Nom du réalisateur*

Titre du film^C

Slogan du film

DISTRIBUTEUR présente une production *PRODUCTION* un film de *REALISATEUR*
ACTEURS PRINCIPAUX " TITRE DU FILM " ACTEURS SECONDAIRES
musique de *COMPOSITEUR* superviseur effets spéciaux *SUPERVISEUR*
montage de *MONTEUR* décor de *DECORATEUR* directeur photographie *DIRECTEUR*
écrit par *AUTEUR* produit par *PRODUCTEUR* réalisé par *REALISATEUR*

Logos des partenaires et sponsors