

LE DÉCOUPAGE TECHNIQUE

Le découpage c'est le regard (et l'ouïe) du réalisateur et donc du spectateur sur l'histoire, c'est par lui que le spectateur perçoit le film.

Le découpage technique existe, il suffit de regarder une séquence de film de fiction, et on peut constater que des plans se succèdent, que chacun a un cadrage, une profondeur, des acteurs qui disent un texte d'une certaine manière, un décor, une lumière, etc... Le résultat final montre qu'il y a bien un découpage.

Il n'en reste pas moins que l'acceptation habituelle du terme de découpage est réservée à une étape entre le scénario et le tournage. Cette étape n'est pas faite de la même manière par les différents réalisateurs, et aussi selon les exigences des productions.

Le style:

Un film est fait de 8 éléments: le décor(1), les accessoires et costumes (2) l'éclairage(3), les acteurs (physique(4) et voix(5)) participent à la narration.

Le choix des axes et des hauteurs de caméra, le choix des optiques et des tailles de cadre, les mouvements (ou non) d'appareil(6) et le son (ambiance, bruits, musique) (7) participent au climat.

Enfin le style, qui est l'art du choix des 7 autres.

Tous ces points sont pris en considération au découpage.

Fonction du découpage:

Il exalte la situation dramatique (le meilleur exercice est l'étude de séquences de grands films).

Le découpage apporte deux éléments au récit:

- **il dramatise (lato sensu) l'action (il rend le suspens par ex.)**
- **il caractérise les personnages**

Même sur une scène linéaire (c'est-à-dire avec un début et une fin) il faut sélectionner par le découpage ce qui rend le mieux la dramaturgie.

Le découpage est aussi un document repère fondamental pour chacun, technicien, comédien, producteur. Il permet de savoir d'avance les grandes lignes du travail qui sera effectué.

Plus l'équipe est lourde, plus le découpage doit contenir d'informations.

Enfin le découpage permet de définir les décors, les costumes, les accessoires, les lumières et de chiffrer le projet.

Les formes du découpage

Le découpage technique est un document écrit.

Il représente l'écriture visuelle et sonore du film.

En publicité, et de plus en plus en fiction, il s'accompagne d'un storyboard où chaque plan est dessiné et détaillé. Il est fonction d'une mise en scène idéale. Certains réalisateurs (Godard) n'en font point, d'autres en ont fait dans les moindres détails (Autant-Lara, Resnais, Averty); à plusieurs caméras le découpage s'impose afin de bien déterminer le champ de chaque caméra et les raccords. Qu'il soit formalisé par écrit ou non, le découpage préexiste au tournage, puisqu'il faut bien décider de placer la caméra quelque part et savoir ce qu'elle filme et comment, ce que l'on entend, ce que font les acteurs, etc...

Le plus souvent il existe un découpage écrit; mais ce qui va distinguer les découpages sera leur présentation et leur précision.

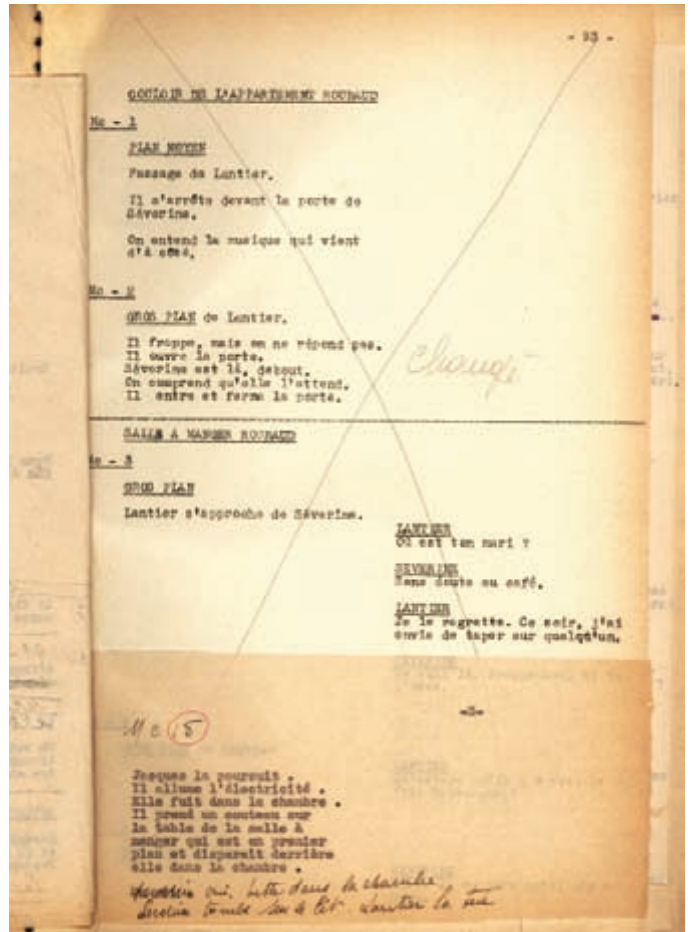
Schématiquement, on peut distinguer

- la continuité dialoguée découpée par des indications de plans («final draft» aux USA) et
- le découpage proprement dit dont la présentation est abordée plus loin.

Ces deux présentations renvoient en réalité à des manières de faire différentes.

Le final draft est une formule souple dans laquelle le réalisateur se donne le maximum de possibilités au tournage pour avoir un large éventail de plans au montage (il se couvre). La même scène est filmée sous plusieurs axes avec des cadres variés; c'est le montage qui va déterminer ce qui «fonctionne» le mieux et quels plans on alterne dans quel ordre.

Le découpage traditionnel implique beaucoup plus de rigidité; les plans sont tous choisis avec précision.



Final draft de Frantic de Roman Polanski - Découpage technique de la Bête Humaine de Renoir

Le principal problème est celui de la tenue de la narration durant la phase de tournage. A ce moment là, la maîtrise de l'histoire avec les problèmes techniques, le remue-ménage devient délicate. Pourtant il ne faut pas perdre l'ambiance générale du film et celle de la séquence. Le découpage aide à avoir le moins de dérapages possibles. Cependant le découpage n'est pas un carcan dont on doit rester prisonnier; il faut savoir s'en écarter.

Le découpage précis est fortement recommandé aux débutants et aux équipes non professionnelles, il est impératif en publicité ou dans le cas de la recherche d'une esthétique très travaillée en amont du tournage.



Gosford Park: découper c'est pour Altman choisir de faire ce PG, d'un point de vue q pourrait être celui d'une personne entrant dans la pièce, c'est aussi décider du groupement des protagonistes et du jeu, c'est en amont avoir décidé du décor, des accessoires, des costumes, des lumières, de la tonalité de l'image.

Qu'est-ce que découper ?

C'est donner un statut à la caméra, c'est choisir ce qu'on montre au spectateur, c'est-à-dire faire deux choix différents:

- montrer un certain espace, et par conséquent en cacher un autre
- montrer un temps, et donc choisir un moment de l'action, le dilater ou le compresser,

et éliminer un autre moment qui a moins d'importance.

En d'autres termes, découper c'est d'abord presque faire la même action que celle de l'oeil regardant la vie et l'oreille l'écoutant. C'est un peu la traduction de ce qui se passe tous les jours dans la vie. Chaque fois que l'oeil change de position c'est une coupure.

Mais en cinéma on ne se contente pas de découper la vie en tranches; on recrée une vie. On utilise à cette fin d'autres effets de manipulation pour expliquer quelque chose au spectateur (qu'il est seul à connaître), ou créer une ambiance. Cette vie artificielle aura une dimension esthétique et dramatique. Le discours va être articulé sur des temps sélectionnés comme forts pour recréer une ambiance. La réalisation est la maîtrise de toutes ces données.

Un des plus grands risques est de ne filmer qu'au premier degré, ce qui fait dérapier tout le travail. Découper ce n'est pas saucissonner, c'est-à-dire couper des tranches plus ou moins régulières d'un tout donné. Le récit n'est pas une marchandise concrète, sa fragmentation consiste à faire des choix, en particulier que va-t-on montrer (choix en partie solutionné par le scénario) et surtout comment on va le montrer (choix en partie complété au moment du montage)?

La narration cinématographique et les enjeux au découpage

Deux personnages Xavier et Stéphanie se parlent; comment les montrer?

4 figures de style:

- Plan général de Xavier et Stéphanie
- PR de Xavier, puis PR de Stéphanie, etc... (c'est la figure classique du Champ/contre-champ)
- PR de Xavier lorsqu'il parle et lorsqu'il écoute Stéphanie (ou inversement GP de Stéphanie)
- PR de Xavier puis pano sur Stéphanie en PR.

De ces possibilités seules deux établissent vraiment que Xavier et Stéphanie sont conjointement présents: le PG et le Pano. Les deux autres figures n'associent les deux protagonistes que par le biais du montage, mais ils ne sont pas nécessairement là en même temps; le cinéma utilise largement cette tromperie du montage pour créer des effets de surprise sur le spectateur.



Vestiges d'un jour, James Ivory. Discussion entre les deux domestiques

1 et 6 - PA des deux / 2 - Il parle / 3 - Elle l'écoute / 4 - Elle parle / 5 - Il réagit à ses propos

De cet exemple on peut aussi déduire que, d'un point de vue cinématographique purement descriptif, le montage installe une narration qui fait défaut lors du tournage, ou encore que le tournage peut se substituer au montage dans une certaine limite bien sur. Les premiers films, tournés en plan séquence en sont l'illustration. Le montage n'apporte donc pas une solution à une situation à décrire cinématographiquement, il est en fait autre chose, il est producteur de sens, d'un autre sens, celui de déterminer sur quoi porte le regard du spectateur. Le découpage, qui est la phase préparatoire du montage (c'est l'anticipation du montage),

se doit d'opérer des choix dans cette direction, dans cette intention.

Lors du découpage il convient donc de bien maîtriser ce que l'on veut dire, faire passer, en se souvenant bien que l'on peut montrer Xavier et Stéphanie de quatre manières et que l'on va en choisir une parce qu'elle correspond à ce que l'on souhaite faire ressentir au spectateur. L'unité de base est le plan, et faire un plan séquence c'est aussi participer du découpage

Comment procéder pour découper?.

Dans la pratique il faut d'abord **bien définir la totalité de la scène:**

- quelle est la place de la scène dans le film?
- qu'est-ce qui est important dans cette scène: l'espace, le temps, l'action, un personnage (lequel?).

- comment se font les déplacements de personnages ?
- comment sont les lieux ? (et pour bien les construire faire éventuellement un croquis de plateau en plan). Cette connaissance permet de choisir ce que l'on montre et la manière de le montrer; ainsi dans une scène intimiste le cadre est proche des personnages (PR, GP), le décor est secondaire (plans au télé, faible profondeur de champ), le rythme est peu rapide (plans plutôt longs)

- quel est l'effet à obtenir ?

Lors des déplacements de personnages on peut choisir de suivre le mouvement ou de laisser sortir les personnages du champ.

Lors du découpage,

- chaque plan doit être conçu en lui même, en considérant tous ses paramètres, puis il faut
- penser le plan en relation avec celui qui le précède et celui qui le suit
- éventuellement considérer le plan dans le contexte général du film (en particulier pour les plans récurrents, ou les plans qui servent dans la définition d'un rythme ou d'une ambiance du film.
- mais la considération première est **la nécessité de faire comprendre ou ressentir au spectateur l'action, le décor, les personnages et leurs relations**. Il faut donc créer des plans qui montrent au spectateur, car on ne doit pas oublier que le spectateur ne connaît que ce qu'il a vu ou voit (ou entend).

La première considération lors du découpage est celle du cadre : que voit le spectateur ?

Un cadre se compose: dans sa verticalité, dans son horizontalité, dans sa profondeur; dans son évolution, mais un plan est aussi sonore, et le son a également sa présence, sa richesse, sa profondeur. Dans un texte de scénario, chaque détail peut constituer un support, une voie pour le traitement de la séquence à traiter.

Le pouvoir de création

Le découpage permet d'intervenir sur tous les éléments de la narration:

Agir sur le temps

Le DT peut ainsi cacher des actions superflues (ellipses), ou au contraire ralentir le temps en montrant tous les éléments qui se passent au même instant.(scène de duel de western où l'on voit le visage de chaque adversaire, de témoins, les deux armes en action la scène vue de loin, parfois les souvenirs de l'un des personnages, etc.. c'est-à-dire bien plus que les 3 ou 4 secondes du «combat».

Dynamiser l'action

En multipliant les angles de prises de vue, en plaçant un même dialogue sur plusieurs plans, le réalisateur rend le récit plus dynamique. Les scènes d'action pure tiennent évidemment d'un découpage soigné, notamment dans les angles de caméra et les choix de focale.



L'ellipse permet de ne pas détailler des actions inutiles au récit.
Dans «A bout de souffle», Jean-Luc Godard laisse le personnage entrant dans la cage d'escalier et dans le plan suivant la jeune fille lui ouvre la porte en GP; le spectateur n'a pas eu besoin de voir la montée de l'escalier pour comprendre.

Agir sur l'espace

La manière de faire découvrir le décor (plans fixes, panoramiques, plans séquence), la manière de cerner l'espace en le révélant (au grand angle) ou en le morcelant (au téléobjectif) sont des choix déterminés au DT.



Jeu avec l'espace : The searchers de John Ford ci-dessus, Chat noir chat blanc d'Emir Kusturica ci-contre, ménager le suspens : 3:10 to Yuma de James Mangold ci-dessous



Créer une atmosphère

L'atmosphère est à la fois visuelle et sonore. Visuellement c'est au DT que l'on envisage la profondeur de champ, l'ambiance lumineuse. L'atmosphère sonore est plus une création du montage et du mixage, c'est-à-dire *a posteriori*.

Ménager un suspens

Bien sur le choix de la surprise ou du suspens est une décision de découpage. Les plans permettant de montrer la menace, le danger afin que le spectateur sache ce qui attend les protagonistes sont une décision de DT.

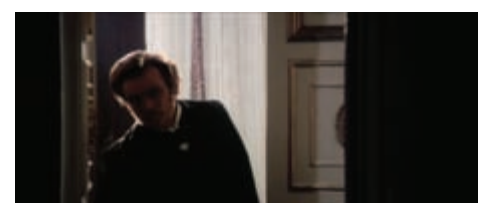
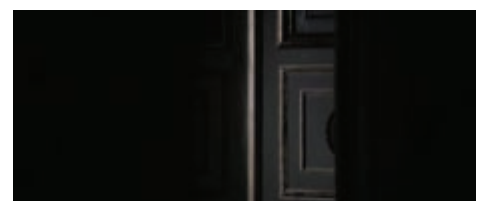
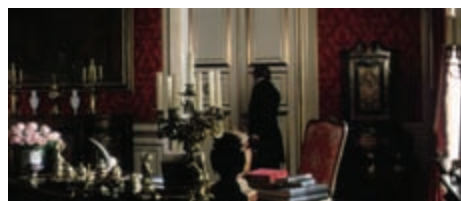
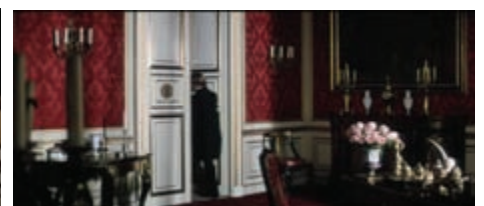
De même choisir de laisser le spectateur dans l'innocence pour mieux le surprendre par la découverte d'un événement relève du DT.



Caractériser les personnages

C'est lors du DT que l'on décide de la place que l'on accorde aux personnages: les montrer ou les

Ludwig de Lucchino Visconti
Le raccord lors du franchissement de seuil (continuité de mouvement) en bas, le raccor est sur la porte fermée qui s'ouvre (5ème photo)



caler, les isoler dans le plan (champs internes) où les intégrer (champs externes, plans d'ensemble) dans chaque plan.

Le DT permet aussi de leur donner une présence en les plaçant souvent dans les plans où en les laissant en dehors.

LE DÉCOUPAGE : LES RACCORDS

Le changement de plan est dicté par deux impératifs: la nécessité de montrer autre chose et/ou la nécessité de ne pas prolonger l'image en cours. Il faut donc avoir deux images qui aient une différence suffisamment grande, et que cette différence soit intéressante.

Le raccord découle donc de la logique du récit, et implique une logique de récit.

Chaque changement de plan implique un raccord; l'observation de n'importe quel passage d'un film de fiction permet de comprendre très vite les raisons des raccords. Ils sont motivés par

- un mouvement, que l'on retrouve, avec une courte ellipse au plan suivant (une variante est le raccord sortie de champ/entrée de champ)
- un regard, soit que l'on assiste à un échange de regards entre deux plans, soit que l'on ait une alternance regardant/regardé
- un discours: une personne s'adresse à une autre et on voit ensuite l'autre répondre au plan suivant.
- un changement de lieu (ou de temps), c'est le raccord cut

*Manhattan, Woody Allen,
raccord cut par changement de lieu*



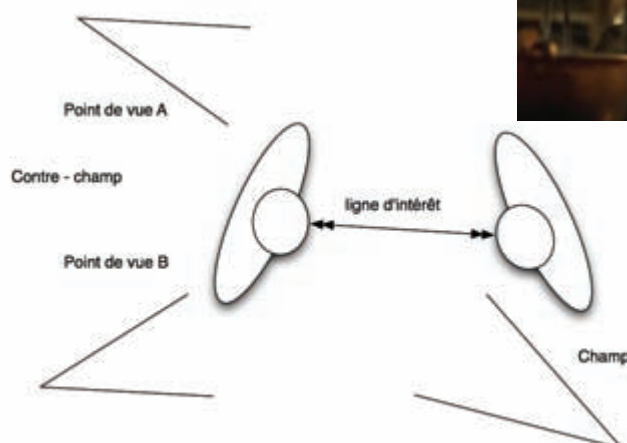
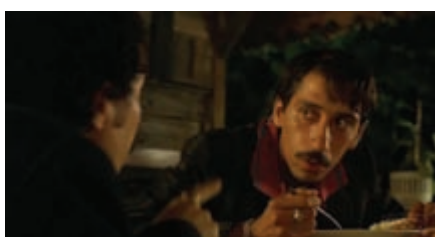
Les règles du raccord

Sauf dans le cas du raccord cut, le raccord, pour fonctionner, nécessite le respect de certaines règles, que les réalisateurs respectent dans l'ensemble, même si certains (JL Godard, en particulier), ont tenté parfois de s'en départir.

- la ligne (appelée aussi règle des 180°) : dans un plan il existe une ligne d'action, ligne

Sur ces plans en champ-contre champ (Chat noir, chat blanc de Emir Kusturica) le contre champ du plan de droite est en position B, car les personnages regardent dans des positions opposées (i.e.. ils se regardent), alors qu'avec la position A associée à la position 1 ils regardent dans le même sens.

La caméra doit être du même côté de la ligne d'intérêt.

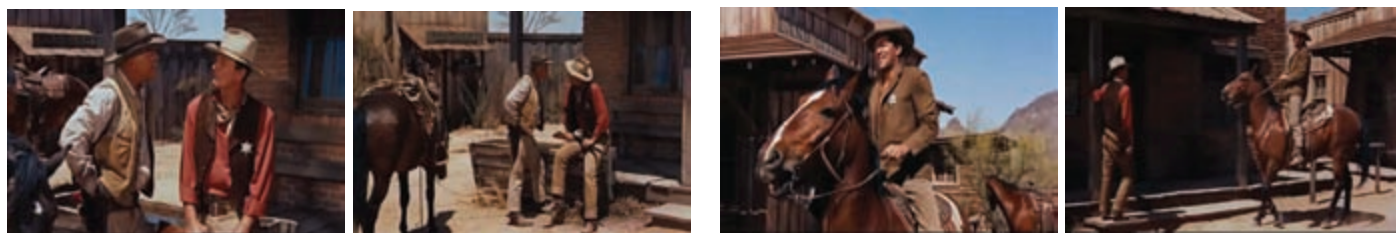


imaginaire, mais qui correspond à l'action: c'est l'axe de déplacement d'une personne qui marche, l'axe du regard entre deux individus. Lorsque l'on place la caméra d'un côté de cette ligne pour un plan, tous les autres plans doivent être filmés de ce même côté de la ligne. On ne peut pas franchir la ligne. Toutefois si on doit franchir la ligne, on doit amener le spectateur à le faire lui-même par un plan l'associant à cela: travelling franchissant la ligne, plan d'ensemble à cheval sur la ligne dans lequel on voit l'acteur franchir la ligne.

La forme la plus connue de ces raccords de ligne est le champ/contre-champ; la caméra doit toujours être placée du même côté de la ligne. Notons en outre dans ce cas qu'il existe deux sortes de position de caméra: le champ interne (on ne voit que l'acteur) et le champ externe (on voit l'acteur et une amorce plus ou moins grande de son interlocuteur).

-raccord dans l'axe:

On ne peut raccorder deux plans d'un même sujet s'il n'existe pas entre leurs deux axes, un angle d'au moins 30°, car le spectateur aura l'impression d'une saute d'image qui ne sera pas assimilée à une



Rio bravo, John Ford

Deux raccords dans l'axe; axe identique à gauche et deux axes avec un angle supérieur à 30° à droite.

Ces deux plans sont en faux raccord: même cadre, position différente des personnages; à la projection l'image de droite succède à celle de gauche et ça «saute». Dans «A bout de souffle» JL Godard



vision différente, mais à une erreur technique. Cependant, on peut effectuer un raccord dans l'axe si la valeur de cadre est vraiment différente (exemple plan rapproché taille puis gros plan).

Une tentative de s'affranchir de cette règle est le jumpcut, initié par JL Godard dans "A bout de souffle": le faux raccord intentionnel pour dynamiser la conversation dans la voiture sur les Champs Elysées ou pour s'affranchir d'un espace un peu réduit tout en modifiant le point de vue dans la chambre de bonne.

-règle des ciseaux: on ne peut raccorder deux mouvement de sens opposé (ex un pano GD et un travelling DG), sauf si le spectateur a le temps de se réhabituer à l'image avant de repartir «en arrière».

Nous n'avons traité ici que du raccord dans le découpage.

Le montage peut introduire d'autres types de raccords, fondés sur un propos du réalisateur et non sur l'action littérale, une autre partie traite du montage, avec notamment la question de l'effet Koulechov ou le montage productif.

LE DÉCOUPAGE : LA RÉDACTION DU DÉCOUPAGE

Présentation

- écrire au recto seulement, et à l'horizontale (format «paysage»)
- respecter une division en 3 «colonnes»: numéro de plan, image, son
- commencer par énoncer en majuscules le lieu de la fiction et l'effet (Int, Ext, Jour, Soir, Nuit, ...)

Généralités

- numéroté convenablement soit par plans successifs (112,113,114,...) , soit plus aisément par séquence et plans (Séquence 5 Plan 1 = 5/1, 5/2, 5/3,...) : un recadrage n'est pas un changement de plan, sans changement d'axe de caméra explicitement précisé, deux plans avec le même contenu ne sont pas dissociables (et ont donc le même numéro)
- changer de numéro lorsque l'on change de plan (par ex dans un champ-contre champ, ne pas oublier de séparer les différents plans , car il n'existe pas de plan appelé «champ-contre-champ»)
- éviter les formules littéraires; la dramatisation, le comique, le suspense, ne viennent pas de la manière dont on décrit, mais de ce qui est décrit: TOUT EST TRADUIT EN OBJET, DECOR, PERSONNAGES, ACTIONS, SITUATIONS, DIALOGUES, plus précisément que dans le scénario.

Durée des plans

- préciser la durée sous le numéro de plan
- la durée des plans doit être réfléchie : un plan inférieur à la seconde peut passer dans un clip, difficilement dans un court métrage. Un plan qui dure sans être justifié par l'image (il se passe une action, la caméra balaie un espace pour le décrire) ou par le son (dialogue, musique, ...) lasse le spectateur qui décroche et sort de l'histoire. 15 secondes où il ne se passe rien c'est une éternité, et les spectateurs auront évacué la salle!
- la durée des plans a eu tendance à se raccourcir sous l'influence des clips, mais surtout de la télévision ; notre perception est devenue plus rapide. Aujourd'hui la durée d'un gros plan muet est de 1 seconde et demie à 3 secondes maximum. Dans le même sens, les plans vont toujours à l'essentiel: le moment où le regard se déplace, le geste pris au moment précis où il commence; chaque plan va à la concision et à la densité de sens maximum.

Focale

- préciser la focale générale sous la durée : grand angle, focale normale, petit télé, grand télé. Généralement la focale précise se décide sur place, c'est la raison pour laquelle les réalisateurs ont souvent un viseur de champ qui pend à leur cou. 5 c'est une sorte de petit objectif à focale variable et sur lequel on peut aussi ajuster le format)

Description des plans

- toujours commencer par la valeur de cadre de départ (y compris s'il y a mouvement d'appareil) ; le premier terme est donc toujours "P" (PG, PE, GP, etc...). Il faut savoir parfaitement nommer les plans avec les abréviations standard (PA, PG, PANO DG, TRAV AV) (et ne pas inventer (ex. PP pour PR Poitrine, rotation pour PANO))
- décrire ensuite ce qu'on voit dans le plan (ex. PG de la classe ne suffit pas: de face, de profil, de dos, que font les gens, etc...) Ne pas oublier de mettre des figurants si besoin est (ex un tournage prévu dans un café avec un seul acteur comme personnage principal, si aucun figurant n'est "pensé", le café restera vide)
- Être si possible précis dans les positions respectives des comédiens (faire systématiquement un plan de position de caméra)
- Ne pas abrégé les noms propres, ne pas utiliser il ou elle pour remplacer un nom s'il y a plusieurs personnages
- banir les termes de l'analyse: il n'y a pas de Plan Fixe (si aucun mouvement n'est décrit, le plan sera nécessairement fixe), il n'y a pas d'image mentale, il n'y a pas de flash back, d'une manière générale, il n'y a pas de commentaire sur ce que l'on fait.



FIGURE 7.11 Le groupe, en ligne droite, est couvert par un plan en contre-champ externe et un contre-champ interne.

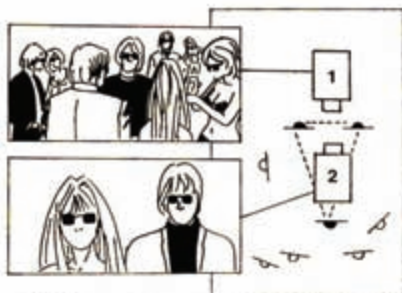


FIGURE 7.12 Le groupe d'acteurs couvert par le plan 1 est en formation triangulaire dominante. Le contre-champ se conforme à l'une des règles particulières appliquées à cette formation en utilisant des plans en contre-champ interne.



FIGURE 6.37 Une ligne d'intérêt nord-sud se déplace pour devenir une ligne d'intérêt dominante est-ouest. Quatre positions principales de la caméra sont utilisées et sont toutes des prises en contre-champ externe. La position 1 est choisie pour l'emplacement de la caméra, dès que l'on a constaté le changement de ligne de direction.

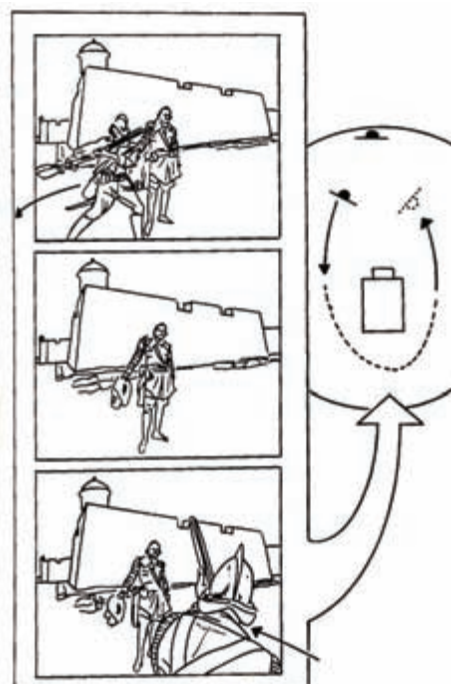
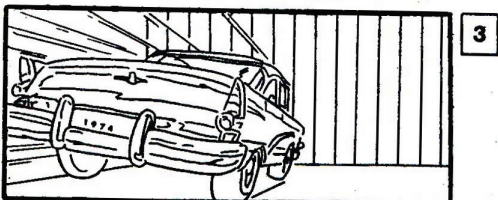
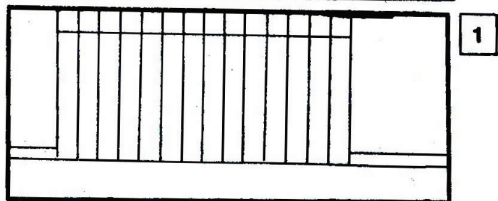
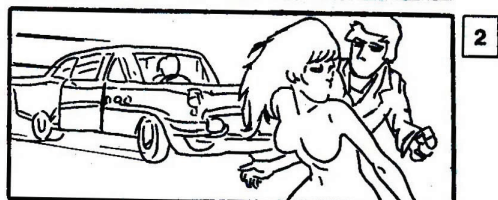
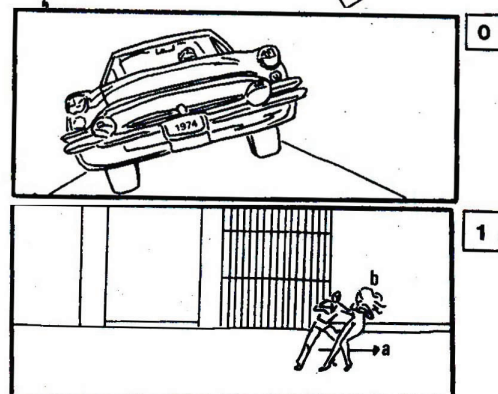
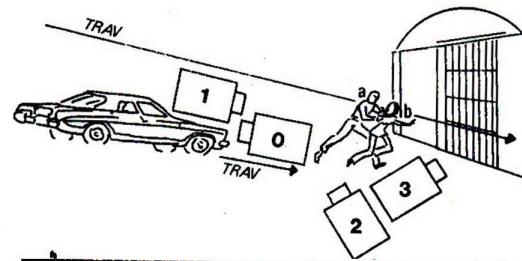
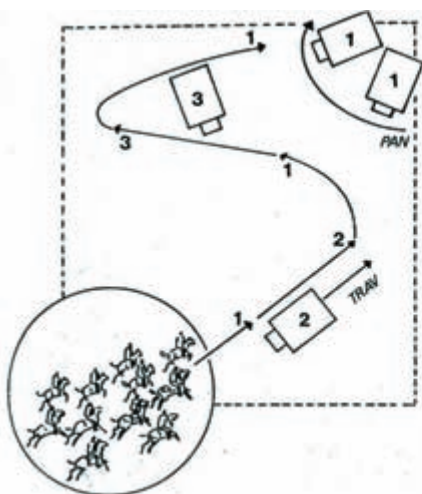


FIGURE 19.6 Un acteur qui passe hors-champ d'un côté de l'image pour rentrer par un autre côté au cours du même plan, fait appel à un acteur immobile qui indique le trajet de l'acteur absent en le suivant de la tête ou des yeux. Ce qui justifie sa réapparition par l'autre côté, vis-à-vis du public.

5 exemples de découpages illustrés: sens aiguilles d'une montre : groupe à 2 caméras, groupe de 3, mouvement dynamique, déplacement circulaire et progression de cavaliers. Dessins extraits de "grammaire du langage filmé" D. Arijon



- sans autre précision, un plan est caméra à hauteur d'oeil; il faut préciser les plongées et contre-plongées et leur hauteur.

- faire tenir les descriptions de plan sur la même feuille, de préférence 3 ou 4.

Mouvements d'appareil :

-il convient de penser des plans en mouvement: aujourd'hui la grande majorité des plans est dotée de mouvement: soit le plan bouge (TRAV ou PANO) soit il y a un mouvement dans le plan fixe (ne serait-ce qu'un déplacement de regard); les films à grand spectacle ont tous les plans en travelling (Avatar de James Cameron, par exemple)

- quelques abréviations utiles : PANO 180°, ou 360°, MAP sur Pierre, MAP décalée ou Flou sur Jacques, 3/4 face, 3/4 dos, Amorce épaule Jean, TRAV CIRC Interne ou TRAV CIRC Externe.

Contenu :

-savoir raconter en images et en son, c'est-à-dire penser aux effets nés du montage (raccords images, enchaînements images (succession et rythme des images), effet de son, jeu du son sur l'image)

- ne pas ignorer la créativité des plans (et des séquences). Ne pas faire que des plans descriptifs, mais penser à influencer le spectateur par un travail sur la profondeur de champ, le hors cadre, les effets de la lumière)

Non-dit :

Utiliser la subtilité et la suggestion plutôt que l'illustration afin d'éviter les lourdeurs; on travaille avec le non-dit! Ceci est valable aussi bien pour l'image que pour le son (jeu, dialogue, silences, regards, déplacements de cadre)

Mesurer les enjeux de tournage (et de montage) :

Il faut concevoir en fonction des moyens dont on peut raisonnablement disposer. De ce fait il faut bien réfléchir, lorsqu'on débute, au moyen de faire le travelling compliqué qu'on envisage ou le mouvement de grue souhaitable. Pour tous les effets spéciaux : incrustations, explosion, décor 3D, il convient de procéder à des essais antérieurs avant de les prévoir dans le découpage

Dans tous ces cas un plan de position et un storyboard sont impératifs, plutôt que de tenter une description peu claire

Réfléchir aussi au problème posé par la présence et la gestion de figurants. Bien entendu les figurants sont prévus dans le découpage.

Tous ces problèmes techniques pour les débutants existent aussi pour les professionnels, ils prennent alors la forme de problèmes financiers : tout est possible, tout dépend du budget.

Dialogue et sons

-Préciser le ton et le jeu des dialogues (ou des silences); et bien sûr préciser qui parle.

-Préciser si le dialogue est off.

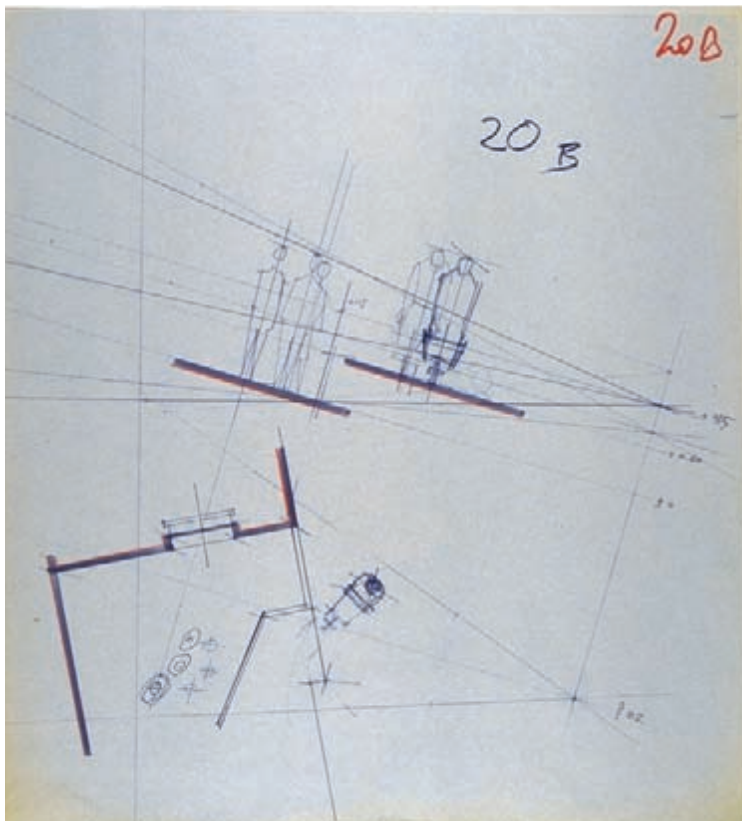
-Préciser le son d'ambiance (le terme ambiance suffit par ex), ainsi que la musique (dont il faut rapidement définir le caractère); Tracer un trait continu dans la colonne son, depuis l'endroit où se trouve le nom (ambiance ou musique) et qui marque le début, jusqu'à l'endroit où l'effet sonore s'arrête (et ne pas oublier de le faire s'arrêter)

-restituer la spontanéité des dialogues, ne pas les morceler en de multiples champs/contre champs, ne pas les séparer par des plans entiers.

-pour visualiser la scène on peut essayer d'imaginer des comédiens connus la faisant et voir si cela fonctionnerait.

Générique

Pour la séquence 1 ou la séquence finale, penser au générique, c'est-à-dire qu'est-ce que le spectateur verra pendant que le générique défile? Le générique n'est pas neutre, ce n'est pas un moment à passer. Le générique de début est un moyen de faire entrer dans la problématique du film, tant du point de vue narratif que d'un point de vue plus technique.



Croquis de plateau et storyboard du plan 20B de l'Enfer de HG Clouzot - Remarquer l'étude de la profondeur de champ.

THE CLOSER

JaridBoyce
los angeles



SCENE ☐ SHOT 14 CAMERA HAND-HELD



SCENE ☐ SHOT 15 CAMERA H-H / STEADICAM



SCENE ☐ SHOT 16 CAMERA HAND-HELD



SCENE ☐ SHOT 17 CAMERA H-H / STEADICAM



SCENE ☐ SHOT 17A CAMERA H-H / STEADICAM



SCENE ☐ SHOT 18 CAMERA HAND-HELD

LE DÉCOUPAGE: LES ÉLÉMENTS DESSINÉS

Le storyboard

Le storyboard est une planche de dessins représentant les contenus des cadres.

Généralement le réalisateur dessine des croquis ou ébauches; ensuite un artiste dessinateur reprend en un dessin précis. Il existe des logiciels facilitant le travail (Storyboard artist)

Certains films sont entièrement tournés d'après storyboard: les publicités, les films de science fiction à effets spéciaux. Les choix de composition du cadre notamment étant très déterminés, il n'est alors pas possible de s'en dispenser: place du produit, emplacement des éléments du message dans le cadre pour une publicité, place respective du personnage-acteur et des modèles 3D en science fiction...

Le cinéma classique utilise beaucoup le storyboard également.

La fonction du storyboard est de préparer la composition du cadre, à la fois dans la composante bidimensionnelle et dans la profondeur. Pour les mouvements dans le cadre, on illustre par des flèches les déplacements des personnages. Pour les mouvements du cadre, on dessine deux cadres (ou plus) reliés par des flèches montrant la trajectoire.

Si le storyboard ne peut être dessiné en totalité, on devra dessiner en priorité:

- les plans dont la composition du cadre est particulièrement étudiée
- les plans à mouvements complexes dans lesquels le contenu du cadre (sujet, valeur) évolue
- les plans à raccord délicat

Le plan de position de caméras ou plan de plateau

Le plan de position de caméra sert à clarifier les aspects techniques du tournage en explicitant les positions respectives de la camera et des acteurs dans le décor.

Il permet de:

- se repérer dans l'espace, c'est à dire donner la place respective des pièces et des objets ou des éléments de décor (y compris en extérieurs)
- identifier la place des acteurs (les orienter) et leurs déplacements (utiliser des couleurs différentes)
- éviter les faux raccords de ligne
- comprendre l'intérêt des différents angles de prise de vue, et organiser le champ de la caméra
- identifier les mouvements d'appareil en relation avec décor et déplacements de personnages.

La mise en oeuvre:

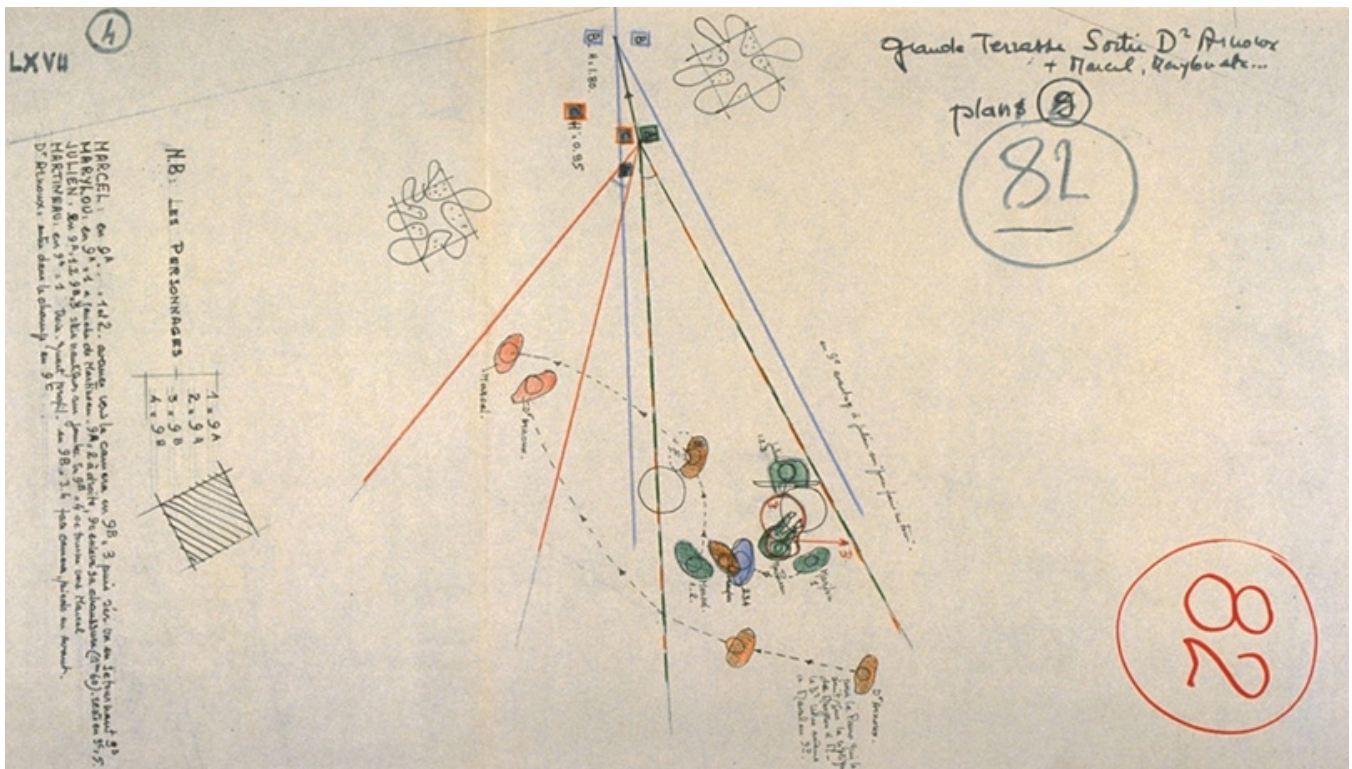
Il convient donc de dessiner un plan dès qu'il peut y avoir ambiguïté.

Utiliser une feuille entière ou au moins une demie feuille; pas des dessins microscopiques!

Utiliser des couleurs différentes pour les différents personnages et aussi pour les différentes positions de caméra.

Les positions de caméras sont représentées par des angles (prolongés jusqu'au fond du décor ou suggérés).

Les personnages apparaissent sous forme d'un ovale orienté ou d'un triangle. Il est essentiel que tout soit à l'échelle: décor, objets, personnages et caméras. En effet, sur le plan on se fait une idée du champ; une représentation qui ne serait pas exacte conduit à des positions absurdes et impossibles à mettre en oeuvre au moment du tournage.



Storyboard pour l'Enfer, film inachevé d'Henri-Georges Clouzot

La note d'intention

Elle accompagne le scénario et vise l'objectif de cerner les aspects non rédigés du futur film. Certains font une évocation poétique ou humoristique, mais le plus souvent la note est pragmatique. Dans ce cas elle comprend de manière non exhaustive les points suivants:

- **Un résumé du projet**
- **Une note technique**
- le genre ainsi que le ton du film (justifier)
- support et format avec une légitimation des choix
- public visé: tout public, enfants, cible spécifique comme des clients potentiels (justifier)
- **Les choix artistiques** (choix artistiques et esthétiques ainsi que leurs incidences techniques):
 - Le traitement de l'espace** (lieux, décors, cadrages, mouvements d'appareils, etc.),
 - Le traitement du temps** (époque, saison, temporalité filmique (i.e. montage), costumes, décors, musiques etc.),
 - Le traitement de l'image** : lumière, couleur, utilisation de la caméra (focale, profondeur de champ), type de cadrage et de mouvements d'appareil, etc.),
 - Le traitement du son** (ambiance sonore, bruitages, musique, ton des dialogues etc.).
 - Le traitement des personnages**, (description, caractères, costumes, indications de jeu, rapports entre eux, etc.).
 - Intentions de montage** (rythmes, raccords, utilisation de transitions, etc.) (montage parallèle, alterné,)