



association **label vie d'ange**

l'expression par le court métrage

Votre film...

vite film bien film.

L'écriture.

LE CADRE

Les mouvements de caméra

Avec annexe.

On ne comprend rien !

L'écriture

L'écriture est le point incontournable d'un film. Mettre à plat les idées c'est la manière la plus efficace pour tenter de retranscrire l'imaginaire. Dites vous bien qu'une idée qui germe autour d'un canapé ou dans un rêve peut perdre de son contenu à toutes les étapes de la construction d'un film (l'inverse est possible ça s'appelle la magie du cinéma). Et pour nous aider, il va falloir diviser l'écriture en deux parties.

Le scénario.

Le scénario détermine la façon dont l'histoire va être racontée et conditionne les deux étapes suivante : le tournage et le montage. Il révèle les dialogues, la technique et l'esthétique.

Le story board(scénar image).

Le story board c'est représenter par des petits dessins le contenu de l'image.

Pour ne pas se mélanger les pinceaux, il va falloir trouver votre mode d'écriture...,

On vous propose une technique qui regroupe clairement les besoins d'un réalisateur et permet aussi les

changements de dernière minute qui arrive... heu...
fréquemment heuuu... tout le temps sur un tournage.

Le scénario :Ecrire en une page le contenu de la scène en précisant les temps forts et les dialogues.

L'écriture de cette page doit être rapide, au feeling, l'important est de ne pas perdre les bonnes idées.

Le story board :Précisez en découpant le film plan par plan le contenu de l'image qu'est ce qui s'y passe et comment la caméra regarde t'elle la scène.

N° de Plan

Cocher la case lorsque le plan est tourné.

Pour noter facilement les Zooms* et les traveling* à l'intérieur d'un même plan, tracez le prochain cadre et reliez les coins, (au crayon à papier c'est mieux)

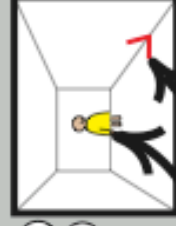
Avec une petite flèche précisez s'il y a Zoom* avant ou arrière.

Valeur de plan. Mettre l'initiale du plan. Cette case est importante pour voir en un coup d'oeil la composition de la scène. exemple: Américain.*

Garder cette case libre pour les accessoires les imprévus ou idées supplémentaires.
Exemple: au tournage vous avez rajouté des plans ni vu ni connu...



8 A
** Je vous aime ! Dit il en tournant son oeil malin vers la caméra.
Suite de plan.....9*



9 B
*Traveling arrière assez lent Il n'est pas bouger
Son regard se tourne vers le ciel. O Chocésés!
* Va quelque part... ! Entends 15 secondes de solitude sans bouger...*



10 C
*Faites attention!... Ne laissez de votre tête!...
La pauvre fille est épuisée comme... ..c'est impossible à décrire.*



11 D
*C'est la dame qui conserve la paix.
* Plus gros nuage!... * La caméra est le oeil spirituellement... elle communique l'urgence*



*Plan n° 9...bis
Bons plan sur des pieds.
Le pas est très rapide.*

** Points importants*

Il va falloir noter dans l'ordre chronologique les actions, dialogues et mouvements de caméra. Attention, il faut prendre son temps cette case doit être claire, propre et limpide. (Changer de couleur Dialogue, Evènement, Caméra)

Les flèches nous renseignent sur les mouvements de caméra.

Le cadre

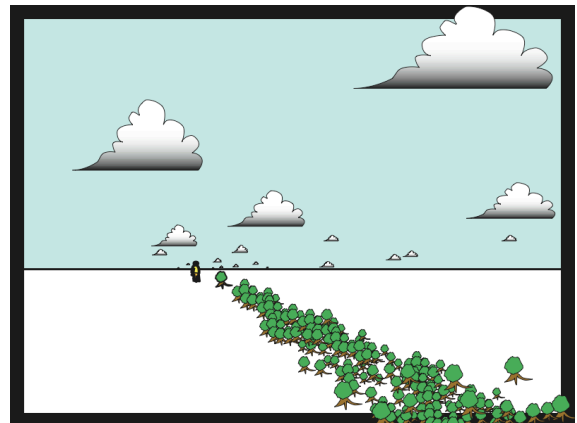
Que peut-on mettre dans un cadre et dans quelle proportion ?

Il est important de vous poser cette question à chaque écriture de Story Board et à chaque fois que vous prenez votre caméra.

Je décide de ce que je veux faire apparaître, ou au contraire, je décide de ce que je souhaite isoler.

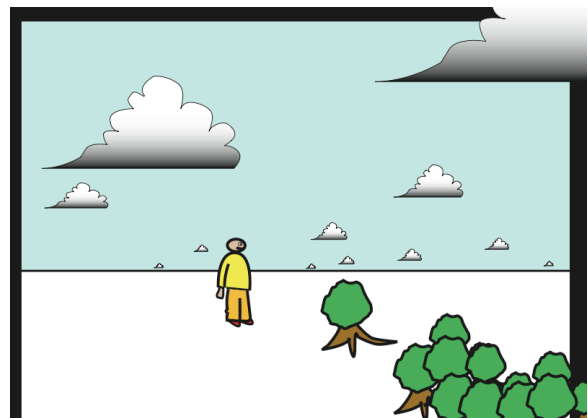
Le plan général

Paysage ou décor vu à très grande distance, la figure humaine est à peine visible. Le plan est vaste, il met en valeur un décor et rapetisse le sujet.



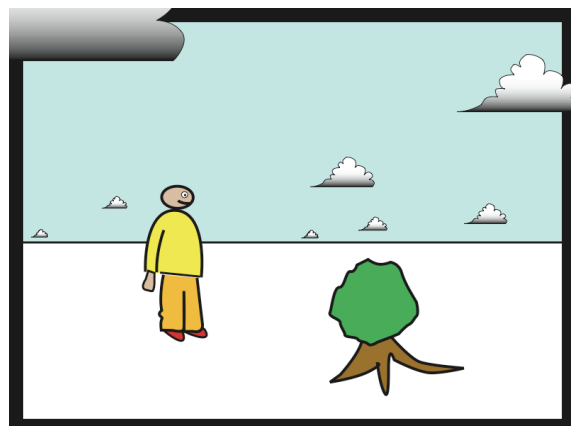
Le plan d'ensemble

Le personnage est intégré à un environnement prépondérant, cadré, construit.



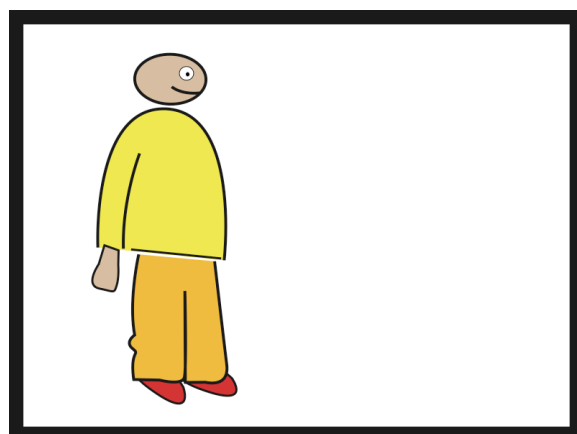
Le plan large

C'est un plan informatif qui permet de situer le lieu où se déroule l'action. Il peut ainsi servir de plan maître que l'on pourra ensuite entrecouper de plans plus rapprochés.



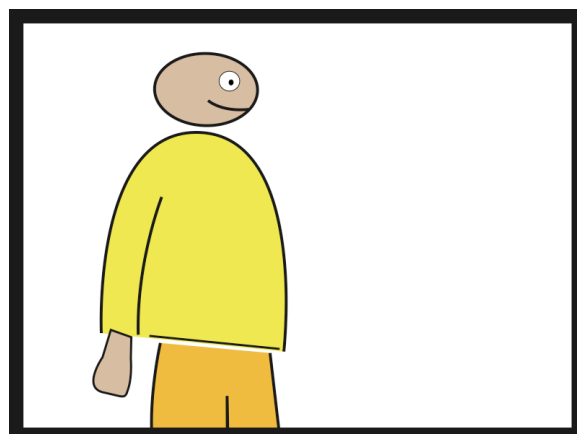
Le plan moyen

IL se concentre plus précisément sur un ou plusieurs personnages. Ceux-ci sont cadrés des pieds à la tête. On veille traditionnellement à laisser un minimum d'espace libre en dessus et au-dessous des personnages. On utilise très souvent cette valeur de plan pour cadrer des sujets en mouvement.



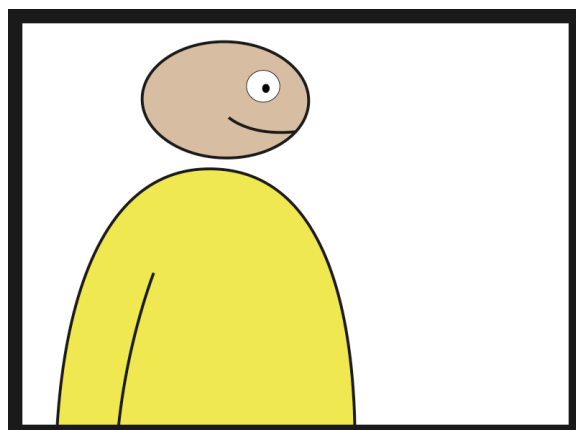
Le plan américain

Le plan américain est un plan qui cadre le personnage à mi-cuisse. Ce cadrage tient son nom du fait qu'il était utilisé dans les westerns. Il permettait de cadrer les cow-boys avec leurs armes à la ceinture, notamment pour les séquences où sa bastonne.



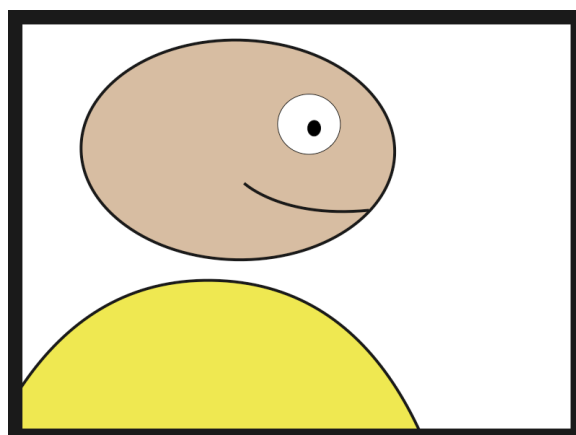
Il ne cadre plus les mains du personnage. C'est le plan utilisé le plus souvent pour les présentateurs de journaux télévisés. Il permet de donner une importance toute particulière à ce que la personne est en train de dire.

Le plan de buste



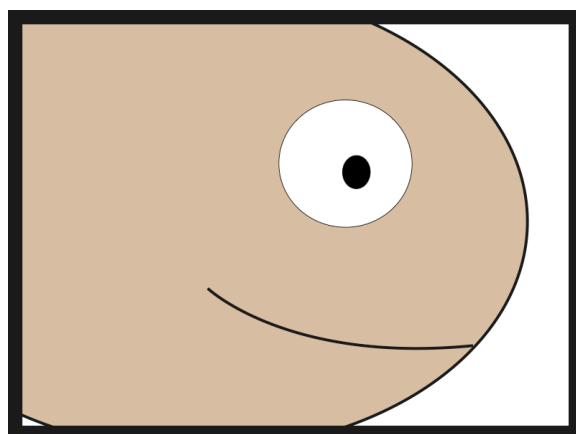
Il cadre spécifiquement la tête du personnage. On l'utilise pour souligner une phrase importante ou une émotion du personnage. (Le gros plan d'un pied qui appuie sur l'accélérateur, sa marche aussi.)

Le gros plan



Ce plan permet de retranscrire une émotion particulière. Quant il ne cadre pas un visage, il souligne le détail..

Le très gros plan



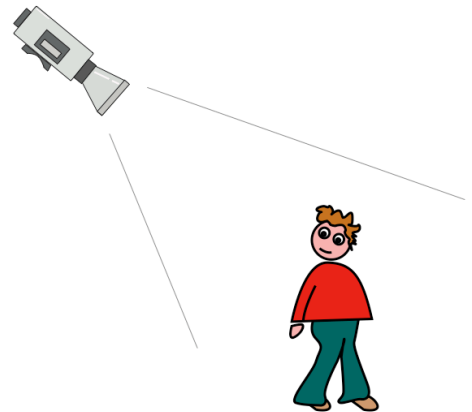
Les axes de caméra

L'axe de caméra est un angle qui unit le sujet à la caméra. Ou vais-je poser ma caméra pour filmer ?

Cette décision doit être prise en tenant compte de certaines règles qui participent à mettre en valeur votre film, à le rendre plus cohérent.

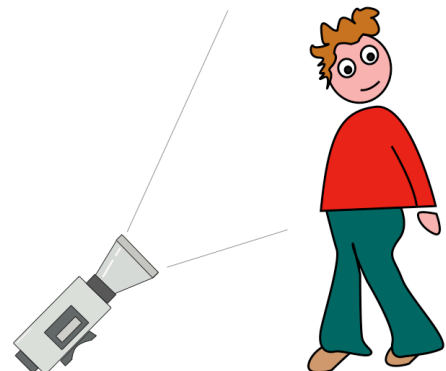
Prise de vue en plongée

Le plan en plongée sur un personnage crée un effet d'écrasement qui permet de souligner sa vulnérabilité. Pour un plan général la prise de vue en contre-plongée permet d'avoir une vision d'ensemble de l'action.



Prise de vue en contre-plongée

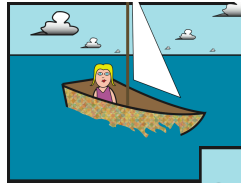
A l'inverse, lorsque la caméra est plus basse que le sujet, elle permet de grandir les personnages. C'est ainsi que dans un film d'aventures par exemple, on aura souvent tendance à filmer le héros en légère contre-plongée afin de lui donner une stature particulière.



Loi des 180°

Essentielle à la continuité visuelle et logique d'une séquence, la loi des 180° impose de filmer les acteurs, ou un objet qui se déplace, dans les limites d'un arc de 180. On a rien compris mais... Ce n'est pas grave, on va tourner notre film et ne pas respecter cette loi...

Un bateau navigue sur les flots



La capitaine cri « terre à l'horizon »



Cette fois ci, pour filmer le bateau nous allons le contourner... ...Et que constate t-on ? ... Il y a une incohérence, ...Le bateau est reparti dans l'autre sens.

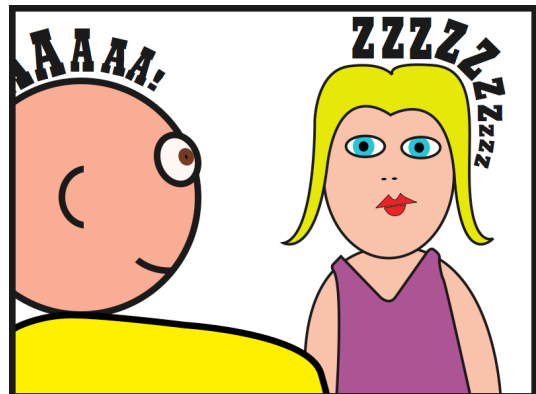
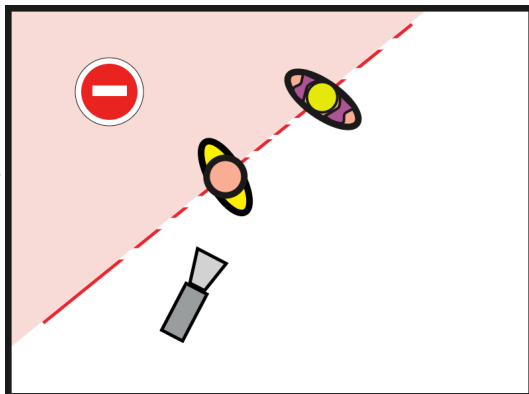


À vous de faire le test...

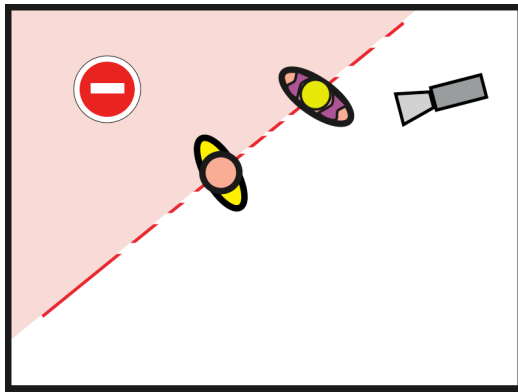
...En compliquant un petit peu les choses.

Vous avez la position vue de haut de la caméra et de deux acteurs, vous avez aussi la ligne imaginaire reliant les 2 acteurs. L'osque l'on tourne une scène, on fait dans un premier temps le choix de positionner la caméra d'un coté ou de l'autre de cette ligne en fonction du décor, d'un évènement prévu dans le fond, etc...

Dans le cadre vous avez deux personnages qui discute. Madame Z se trouve à droite et monsieur A à gauche.



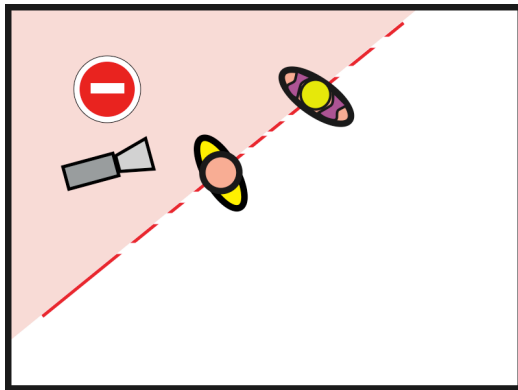
La réplique change, monsieur A va parler, la caméra change de place



Que peut on voir dans le cadre ?



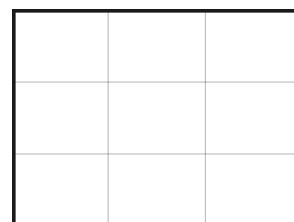
La réplique change à nouveau, Madame Z va parler, la caméra change de place mai Cette foi-ci...



La règle des tiers.

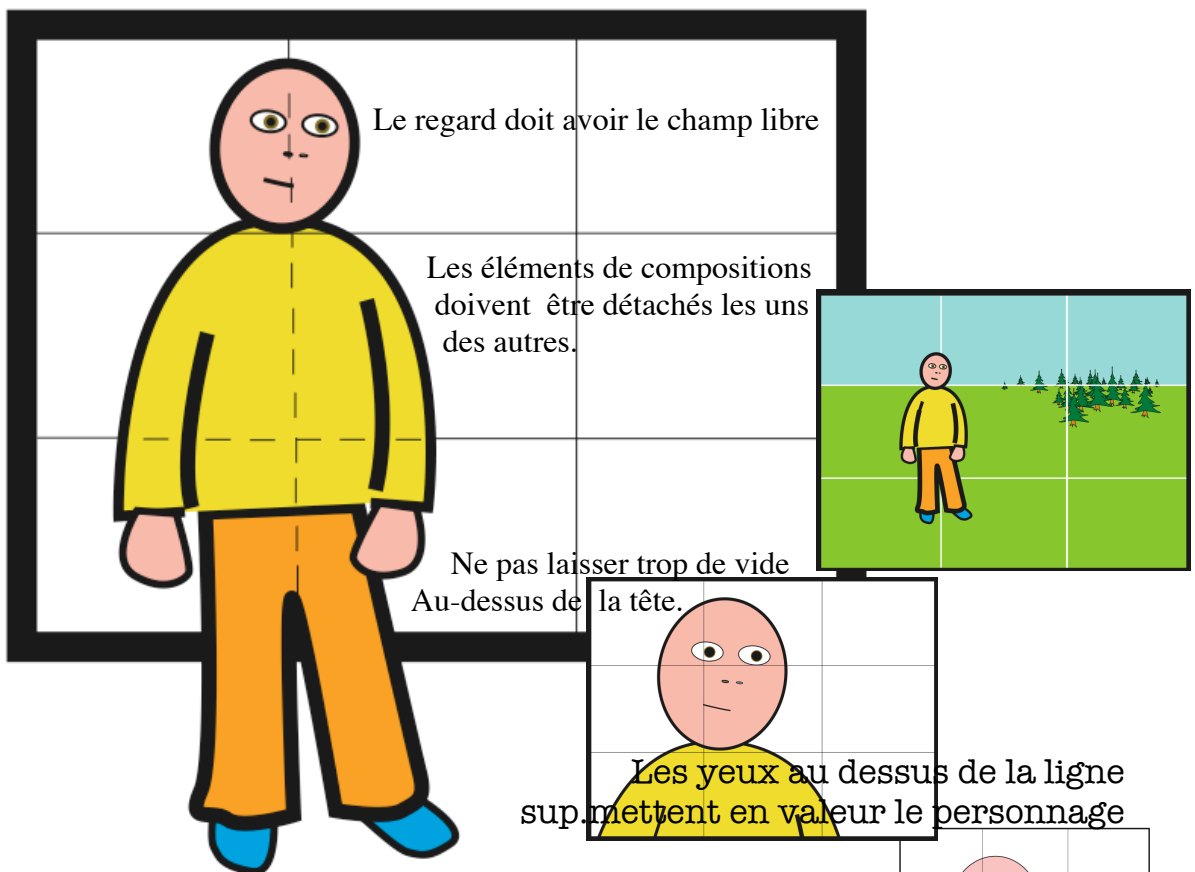
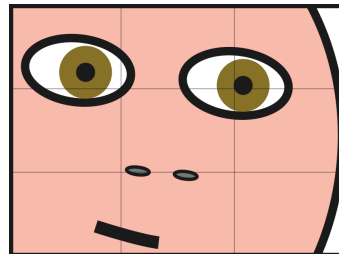
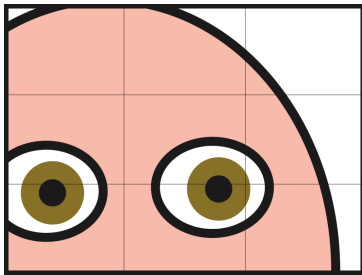
C'est une méthode aide à crée l'harmonie entre les différents éléments qui composent le cadre. Cette règle consiste à diviser horizontalement et verticalement le cadre en 3x3 portions identiques.

Ces lignes vont nous aider à placer un objet, un décor ou un personnage en tenant compte de l'esthétique mai aussi de l'intention que souhaite communiquer le réalisateur.



Exemple :

Je décide de faire un Très gros plan sur un visage et souhaite souligner le regard. Je vais placer les yeux sur une des lignes horizontales et en fonction de l'émotion que je souhaite communiquer je vais choisir la ligne supérieure ou inférieure.



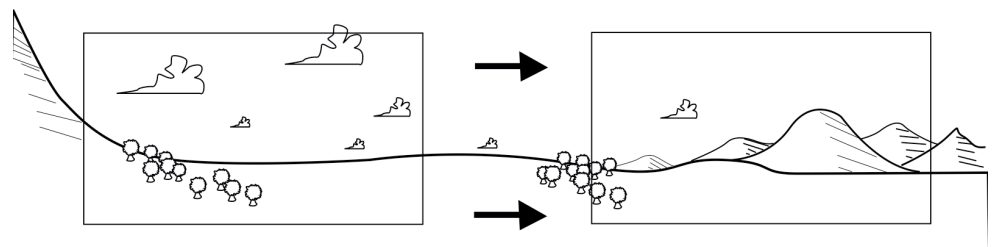
À vous de composer :
Il faut lire entre les lignes... La règle des tiers est une règle de proportion qui appartient à la sensibilité de chacun...

Les mouvements de caméra.

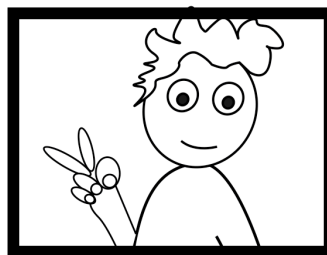
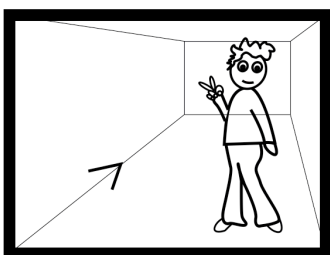
Quand la caméra se déplace, on peut dire en quelque sorte que c'est le spectateur qui se déplace dans le film. Une caméra en mouvement participe à communiquer les émotions du film, Elle communique avec son propre langage... ...Sans prononcer le moindre mot ?

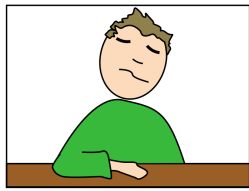
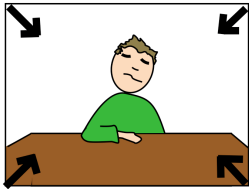
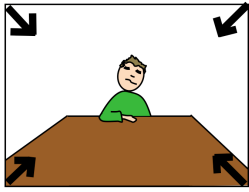
Je ne parle pas, je prends position, j'observe, je me déplace, je bouge, je tourne...

Panoramique horizontal : la caméra pivote sur son axe horizontal de droite à gauche ou l'inverse. Utilisé pour un très grand paysage, il permet aussi de suivre des personnages ou des véhicules en mouvements.



Zoom ou Travelling optique : Bouger sans changer de place. Un zoom lent peut être une alternative astucieuse au Travelling Avant. Un zoom très rapide -ou zoom vif- permet, d'attirer l'attention.

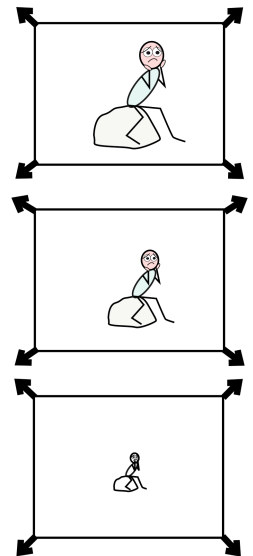




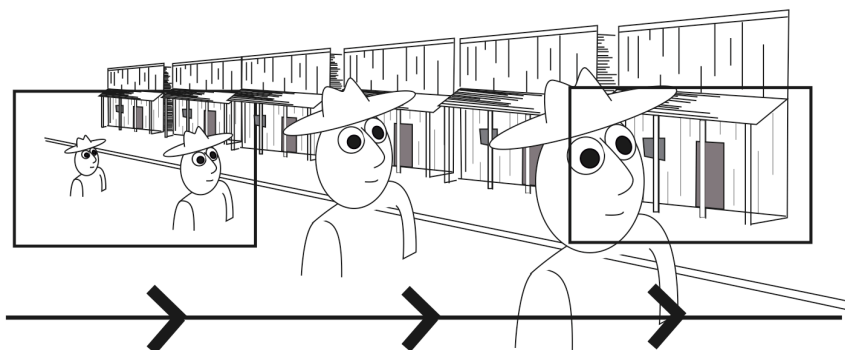
Travelling avant: La caméra avance progressivement vers un objet ou un personnage en suivant l'axe optique. Un mouvement très lent soulignera l'émotion d'une scène et à l'inverse, un mouvement plus démonstratif peut générer un effet comique ou dramatique.

Travelling arrière : La caméra recule pour offrir un point de vue plus large sur une scène et nous révèle le sens exact de celle-ci.

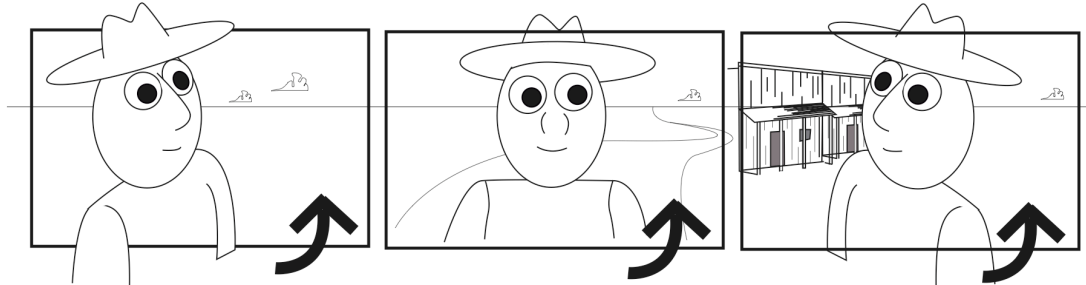
Cet effet nous fait découvrir progressivement le décor dans lequel se tient le personnage. Il peut aussi créer une mise à distance, en prenant l'exemple d'un personnage triste ou blessé, on pourra grâce à un travelling arrière compléter l'aspect dramatique de la scène. La traduction du langage de la caméra, c'est : « Tu es triste, et bien débrouille toi ! moi je recule »



Travelling latéral : La caméra se déplace sur le côté, c'est un mouvement qui accentue l'impression de profondeur. Les personnages entrent et sortent du champ de la caméra, et les objets du premier plan contrastent avec ceux qui sont loin derrière. Pour accentuer l'effet, la caméra pourra se déplacer vers des objets qui voileront temporairement le champ de vision.



Travelling circulaire : La caméra tourne autour d'une scène. Ce travelling apporte de l'énergie et fait découvrir le décor.



Mouvement ascendant: Une caméra qui s'élève dans le ciel nous donne « envie de voir plus loin ». L'effet fonctionne avec un personnage proche, en filmant ces pieds, on a envie de découvrir la tête.

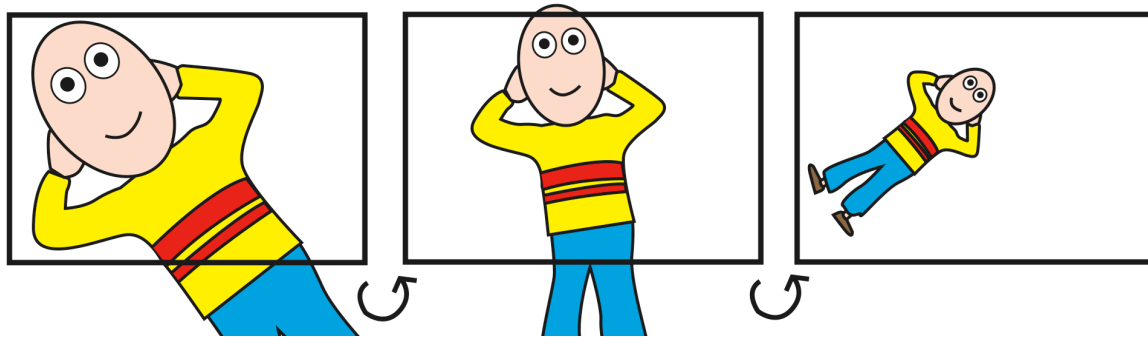
Mouvement descendant Une caméra qui descend est une invitation à « revenir sur terre. » Ce type de mouvement dynamise l'action.

Prise de vue subjective: Permet de voir l'action à travers les yeux d'un des personnages.

Transtrav C'est l'association de deux mouvements, « le travelling avant et le zoom arrière ». Cet effet provoque une déformation de l'arrière-plan et confirme des sensations de vertige, confusion, ravissement, ennui, surprise, etc...



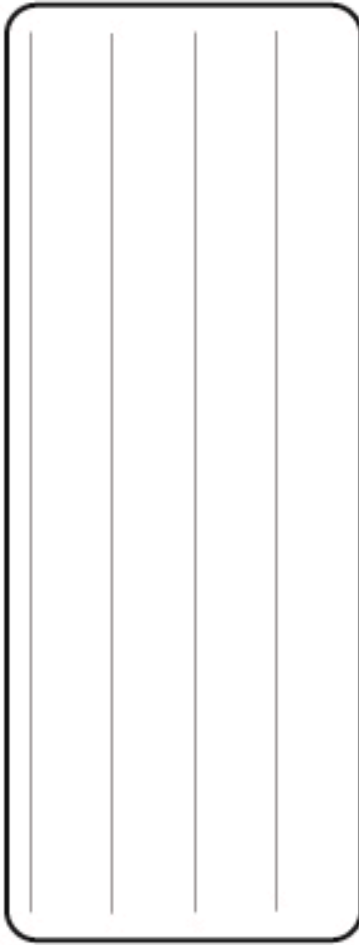
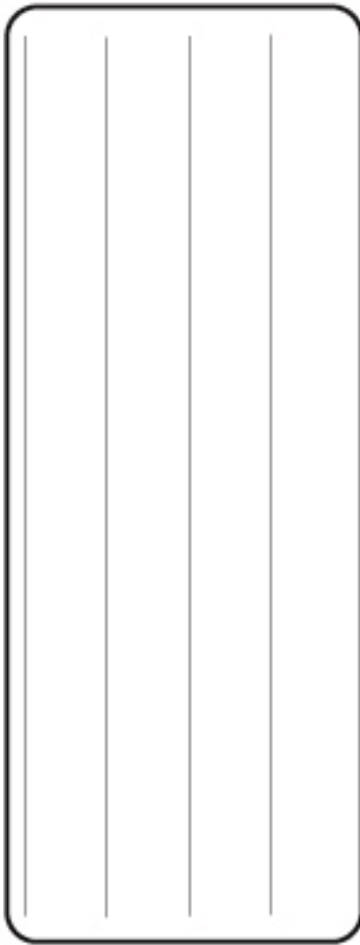
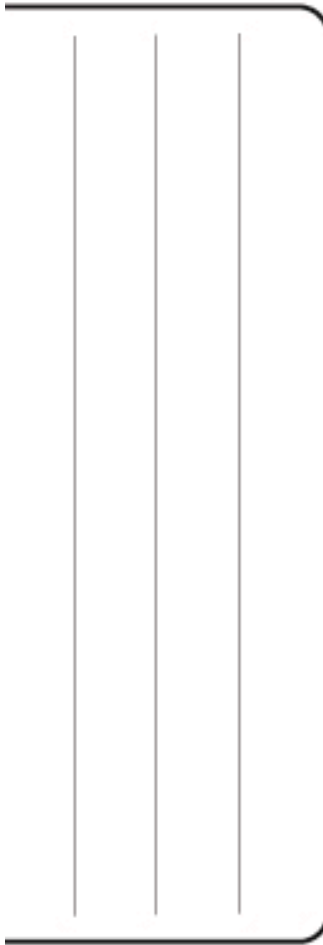
Effet de vrille : La caméra est placée au-dessus d'un acteur et tourne sur elle-même, elle peut en même temps monter ou descendre. On film souvent de cette manière un personnage endormi, inconscient ou coucher au sol.



Angle mouvant : La caméra est sans cesse en mouvement, se balance d'avant en arrière et de côté, tout en continuant d'avancer ce qui crée un effet étourdissant.

Généralement les mouvements de caméra arrivent pour souligner l'émotion d'une scène, faite attention à ne pas trop en faire, à vouloir tout amplifier ont fini par ne plus comprendre ce que le réalisateur a voulu mettre en valeur, de plus, les mouvements de caméra son techniquement plus difficile à réaliser.

Pour que la technique ne bloque pas la créativité, nous avons réfléchi à des systèmes simples pour réaliser vos propres déplacements de caméra, il va falloir faire du bricolage. (Voir annexe).



○○

○○

○○

○○

○○

○○



○

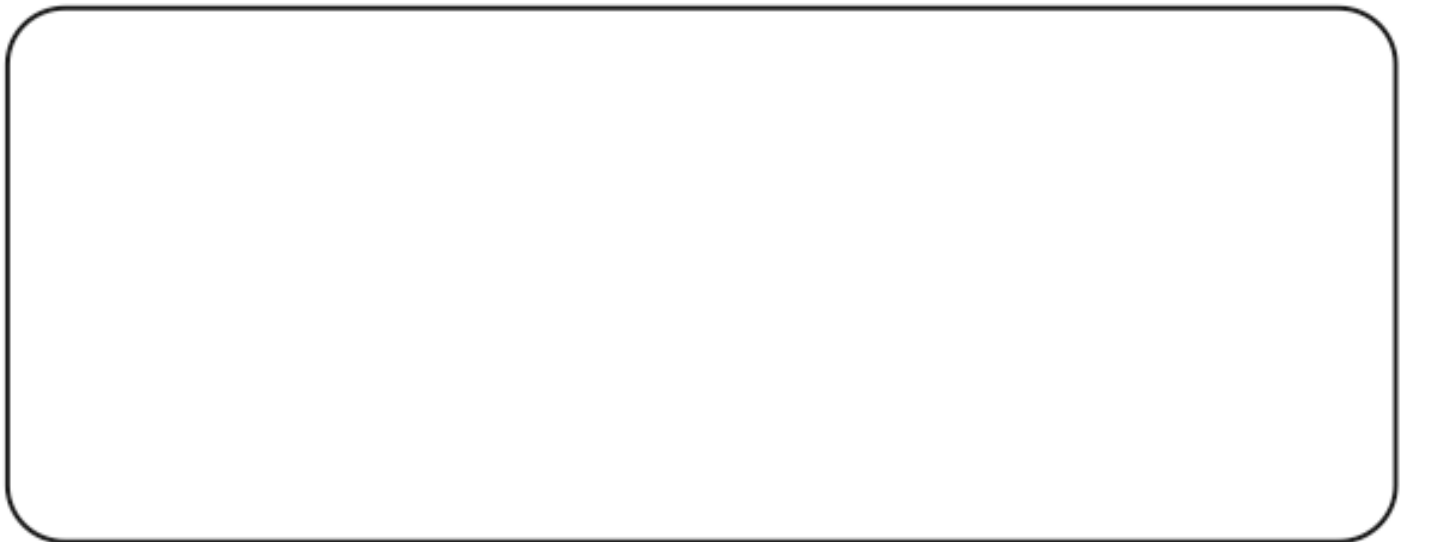
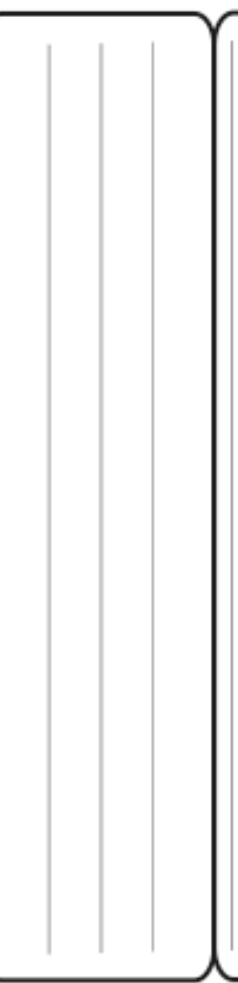
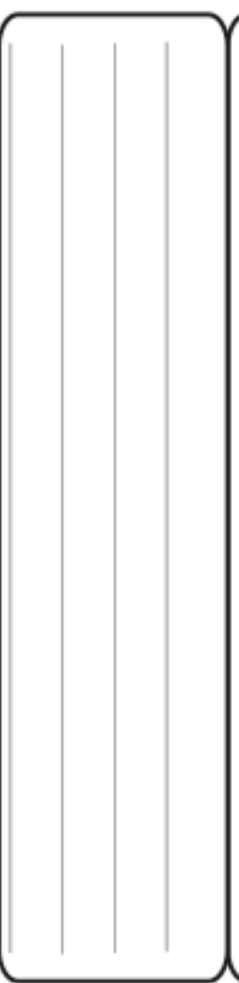
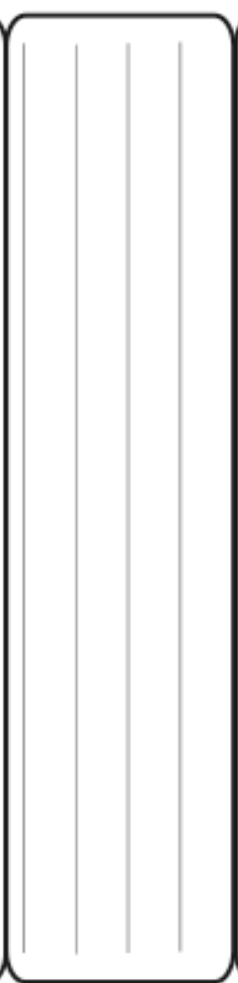
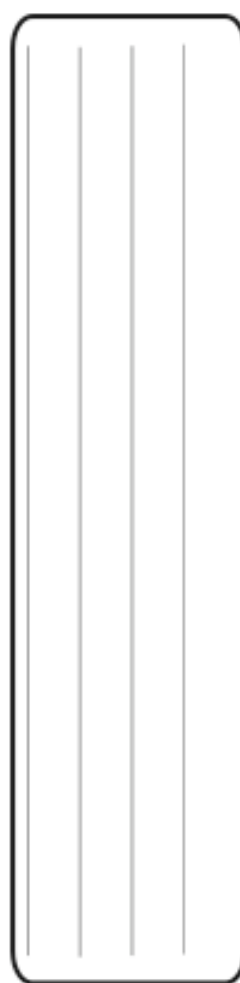
○

○

○

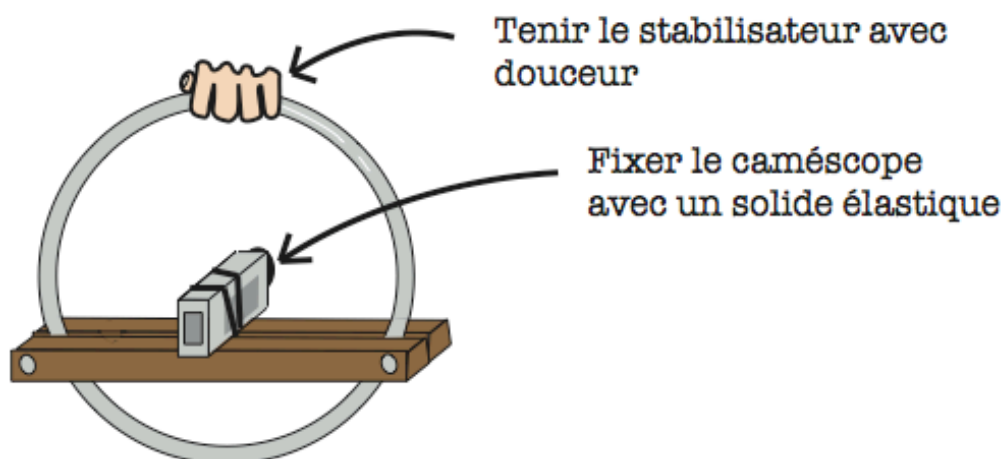
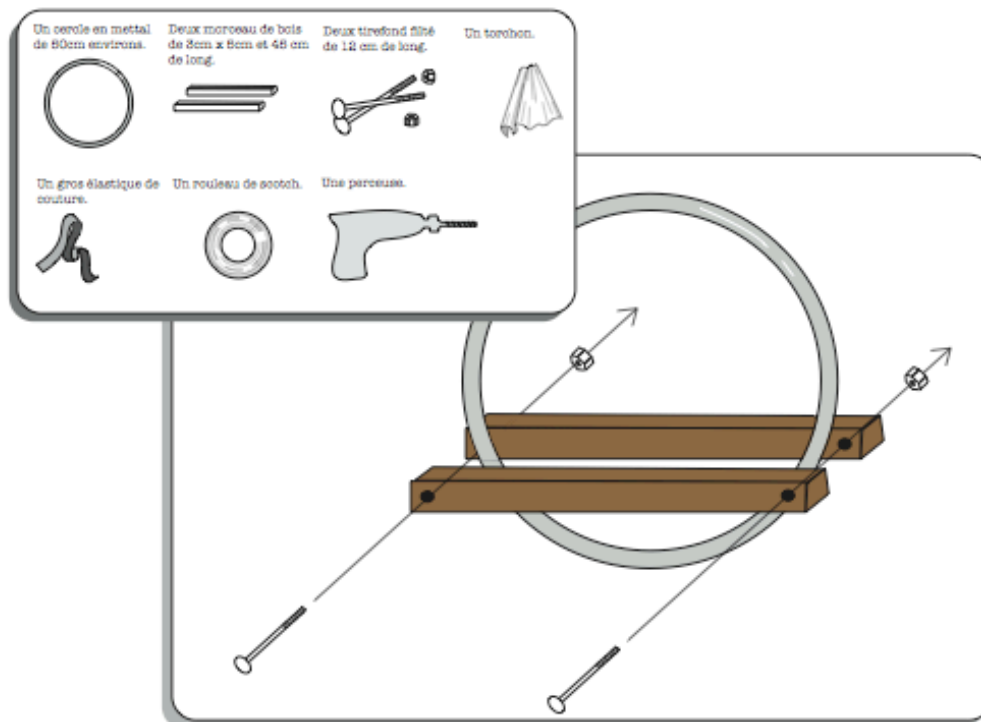
○

○



Stabilisateur de Caméra

Matériel:



Une Grue

Matériel:

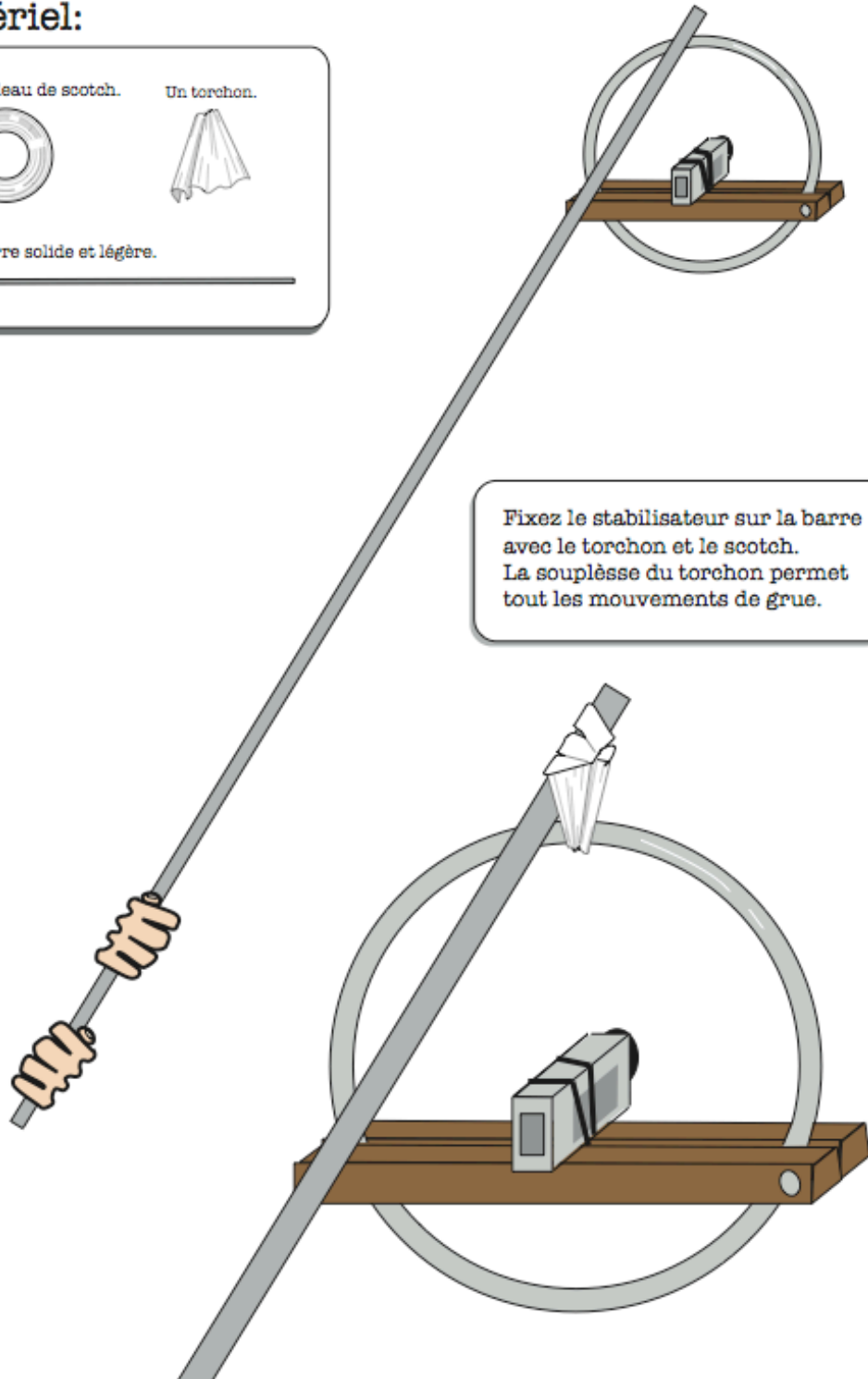
Un rouleau de scotch.



Un torchon.



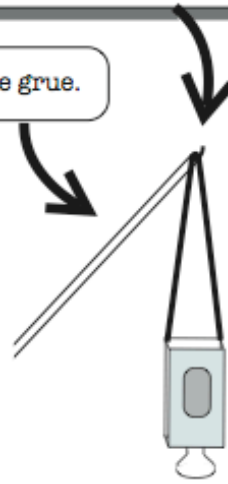
Une barre solide et légère.



Fixez le stabilisateur sur la barre avec le torchon et le scotch. La souplesse du torchon permet tout les mouvements de grue.

Pour un effet de vrille pendre la caméra par la sangle de protection.

Avec la perche de grue.



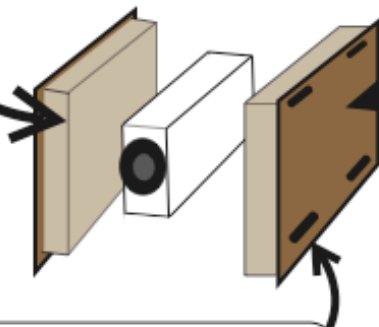
Pour le transtray, utilisez la télécommande du caméscope.

Un escabot sur le tournage pour faire un levier de grue ou des plans vue d'en haut.

Un caisson antichoc pour les plans en voiture, sur le capot, etc... mais aussi pour une caméra à l'épaule, le volume du caisson crée un déplacement plus fluide.

Un matelas.

Une planche de contreplaqué.



Fixez le caisson avec les sangles rapide (les doubler c'est pas mal).

Prevoir des trous pour passer les sangles