

FAIRE DU CINÉMA À L'ÉCOLE

PETIT GUIDE PRATIQUE

en collaboration avec **Gracia Couturier**
Jean Berthéléme et **Rodolphe Caron**



FJFNB
Fédération des jeunes francophones
du Nouveau-Brunswick



Association acadienne
des artistes professionnels
du Nouveau-Brunswick

FAIRE DU CINÉMA À L'ÉCOLE



PETIT GUIDE PRATIQUE

Gracia Couturier

en collaboration avec **Jean Berthéléme** et **Rodolphe Caron**



FJFNB

Fédération des jeunes francophones
du Nouveau-Brunswick



Association acadienne
des artistes professionnels
du Nouveau-Brunswick

FAIRE DU CINÉMA À L'ÉCOLE

Éditrices : Fédération des jeunes francophones du Nouveau-Brunswick (FJFNB)
et Association acadienne des artistes professionnel.le.s du
Nouveau-Brunswick (AAAPNB)

Texte : Gracia Couturier, en collaboration avec
Jean Berthéléme et Rodolphe Caron

Illustrations et graphisme : Mistral Communication

Révision linguistique : Réjean Ouellette

Impression : Acadie Presse

Remerciements :

Film Zone

Office national du film du Canada

Centre de la francophonie des Amériques

Bell Aliant

La FJFNB et l'AAAPNB remercient le gouvernement du Nouveau-Brunswick
et le gouvernement du Canada pour leur contribution financière.

ISBN 978-1-895819-46-5

Dépôt légal : 2012
BNC, BNQ et CÉAAC

Tous droits réservés pour tous pays.

:: TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|-----------|
| INTRODUCTION | 6 |
| Le cinéma à l'école | 6 |
| Le manuel | 7 |
| Les instigatrices du manuel | 8 |
| LE 7^E ART | 9 |
| QUELQUES FAITS EN VRAC | 15 |
| ACTIVITÉS PRATIQUES PRÉLIMINAIRES | 16 |
| CINQ GRANDES ÉTAPES | 17 |
| Étape 1 : Le développement | 18 |
| Étape 2 : La préproduction | 22 |
| Étape 3 : La production | 26 |
| Étape 4 : La postproduction | 29 |
| Étape 5 : La diffusion | 31 |
| ZOOM SUR LE SCÉNARIO | 32 |
| ZOOM SUR LA TECHNIQUE | 35 |
| ZOOM SUR LE MONTAGE | 40 |
| DÉVELOPPER SES HABILITÉS | 43 |
| PARTICULARITÉS DU DOCUMENTAIRE | 45 |
| ANNEXE 1 : LES MÉTIERS DU CINÉMA | 48 |
| ANNEXE 2 : PETIT LEXIQUE DU CINÉMA | 50 |
| ANNEXE 3 : RESSOURCES UTILES | 52 |
| ANNEXE 4 : MODÈLE D'UN FORMAT DE SCÉNARIO | 53 |

« Le but n'est pas de
faire du cinéma,
mais son cinéma. »

– *Albert Dupontel*

INTRODUCTION

LE CINÉMA À L'ÉCOLE

Le cinéma est un art dans la plus pure définition du terme. Un art qui s'exprime par l'image d'abord. Puis, par le son, qu'il soit paroles, musique, bruits d'ambiance. Comme toutes les formes d'art, le cinéma évolue au gré des courants artistiques, au gré du génie de ses créateurs.

Le cinéma est un art très complexe qui nécessite beaucoup de ressources. Comme le peintre a besoin de ses pinceaux pour réaliser une toile, le cinéaste a besoin d'équipement technique pour réaliser un film. Mais contrairement au peintre, qui travaille seul dans son atelier, le cinéaste a besoin de tout un groupe de personnes pour créer son film. Chacun apporte sa contribution qui s'insère dans l'ensemble, un peu comme un kaléidoscope : une multitude de fragments de verre créent la mosaïque que l'on voit. Chaque fragment participe à l'ensemble.

Nous sommes dans une ère où les technologies sont de plus en plus accessibles. Il devient donc possible de faire du cinéma dans le cadre scolaire, de réaliser des films à la mesure de ses moyens. Le cinéma n'est plus l'exclusivité de quelques initiés, il est devenu accessible à tous. À l'aide d'un équipement technique de base et beaucoup d'engagement de la part des élèves, vous réussirez à faire des films qui parlent de vous, de vos préoccupations, de vos ambitions. La clé du succès repose davantage sur votre esprit créatif que sur des moyens techniques.



:: LE MANUEL

Le manuel *Faire du cinéma à l'école* s'adresse aux élèves qui désirent réaliser un projet de film dans le cadre scolaire, de même qu'à l'enseignant-ressource qui les accompagnera dans leur démarche.

Le manuel propose un parcours général, réaliste dans le contexte scolaire. Nous y aborderons les cinq grandes étapes nécessaires pour mener un projet de film à bon terme. Puis nous fournirons des informations supplémentaires sur certains éléments dans les sections intitulées « Particularités... » et « Zoom sur... »

Loin d'être exhaustif, le manuel est un guide sommaire, facile à consulter. Toutefois, puisque le cinéma exige beaucoup de connaissances techniques, vous serez invités, à l'occasion, à compléter l'information par des recherches complémentaires dans un domaine précis ou encore à consulter une personne-ressource.

Le guide propose également des activités pratiques afin de développer les habiletés nécessaires dans tous les secteurs, à partir de l'écriture jusqu'à la manipulation du matériel.

Les termes utilisés en cinéma sont souvent anglais. Bien entendu, nous utilisons les termes français, mais certains d'entre eux sont suivis du terme anglais correspondant, entre parenthèses. Parfois, les termes anglais sont devenus la norme et ils sont acceptés dans plusieurs langues, dont le français.

Tous les métiers peuvent être masculins ou féminins. Nous ne suivons pas une règle rigide pour féminiser les noms, du genre « le masculin englobe le féminin ».



LES INSTIGATRICES DU MANUEL

La FJFNB

Le présent document a été élaboré à l'initiative de la Fédération des jeunes francophones du Nouveau-Brunswick (FJFNB) et de l'Association acadienne des artistes professionnel.le.s du Nouveau-Brunswick (AAAPNB) dans le cadre de leur projet Art sur roues – volet cinéma/vidéo. Les volets précédents d'Art sur roues (théâtre et arts visuels) ont également pu bénéficier de ce partenariat.

La FJFNB est la voix officielle des jeunes francophones de la province dans tous les domaines qui les concernent, tant au Canada qu'à l'échelle internationale. On peut en apprendre davantage sur cet organisme en consultant son site Internet au www.fjfnb.nb.ca.

La mission de la FJFNB est de promouvoir les intérêts de la jeunesse acadienne et francophone du Nouveau-Brunswick. Depuis ses débuts, la FJFNB met en œuvre des projets qui permettent aux jeunes de s'exprimer, de se développer, de participer activement au projet social de leur communauté, de vivre en français et d'afficher fièrement leur culture acadienne.

Comptant parmi les nombreux projets menés par la FJFNB, Art sur roues a été conçu afin de favoriser l'intégration des arts en milieu scolaire. Le projet a vu le jour en 2004. La première édition d'Art sur roues était consacrée aux arts visuels, alors que la deuxième édition a permis aux jeunes de s'initier au théâtre. De là est née l'idée de produire un guide apte à aider les jeunes à poursuivre leur exploration. Forte du succès des éditions précédentes, la FJFNB poursuit l'expérience avec la troisième édition d'Art sur roues, le volet cinéma/vidéo, accompagnée cette fois du présent manuel, qui vise à guider les jeunes dans l'exploration de cet art en milieu scolaire.

L'AAAPNB

Fondée en 1990, l'Association acadienne des artistes professionnel.le.s du Nouveau-Brunswick est un organisme de services aux arts qui regroupe des artistes professionnels de toutes les disciplines artistiques. En tant que porte-parole et point de rassemblement des artistes professionnels du Nouveau-Brunswick, l'AAAPNB voit d'abord à défendre et à représenter les intérêts des artistes auprès des instances politiques et communautaires qui influent sur leur situation socioéconomique. Elle met aussi à la disposition des artistes un éventail de services, individuels et collectifs, afin d'appuyer leur pratique professionnelle.

Elle participe à la consolidation des disciplines artistiques et contribue, plus largement, au développement d'un écosystème favorable à l'épanouissement et au rayonnement des artistes. Elle établit enfin des partenariats stratégiques avec d'autres secteurs dans le but de positionner les artistes et les arts dans toutes les sphères de la société.

L'AAAPNB collabore fièrement avec la FJFNB à l'élaboration d'Art sur roues depuis la toute première édition. www.aaapnb.ca



*Colloque en danse « Le corps identitaire ».
Classe de contemporain avec Julie Duguay
Photo : Catherine Blondin*

:: LE 7^E ART

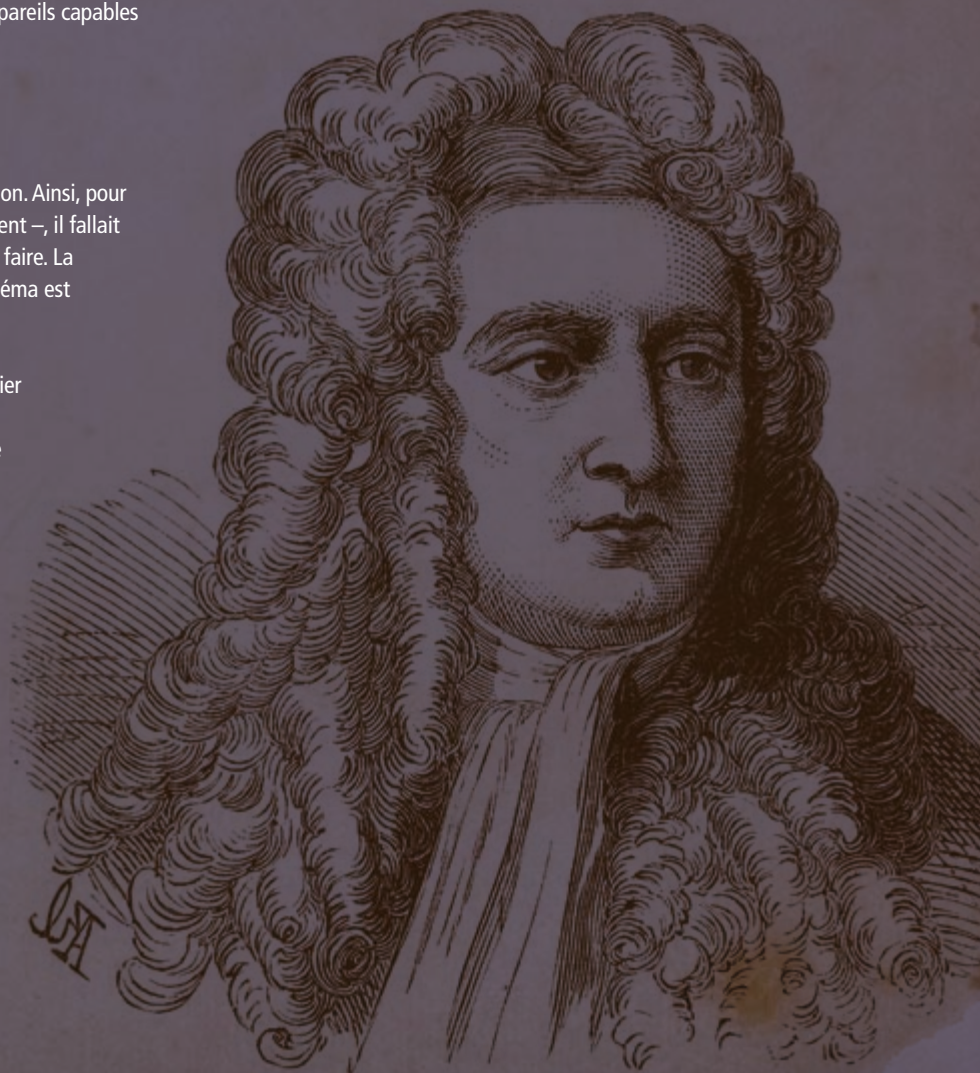
Le cinéma est considéré comme le 7^e art. Son histoire est récente si on le compare aux autres arts, millénaires, tels que la littérature, l'architecture, la sculpture, la peinture, le théâtre et autres « arts vivants ». Pour exister, le cinéma a eu besoin des appareils capables de capter les images, puis le son.

L'invention du cinéma

Il y a toujours des précédents à toute grande invention. Ainsi, pour donner naissance au cinéma – des images qui bougent –, il fallait d'abord que les moyens techniques existent pour ce faire. La période d'invention des appareils précurseurs du cinéma est appelée la période du précinéma, au 19^e siècle.

Mais bien avant cela, aux 16^e et 17^e siècles, le chevalier d'Arcy et Isaac Newton avaient noté le phénomène physiologique de la persistance rétinienne, faculté de l'œil qui permet au cerveau de continuer à percevoir une image déjà vue par-dessus une image que l'on est en train de voir, ce qui permet un certain mouvement, un peu comme une image que l'on voit encore une fois qu'on a les yeux fermés. Impressionnant? Digne de l'émission *Découverte*? L'invention de bien des machines est inspirée par le fonctionnement du corps humain!

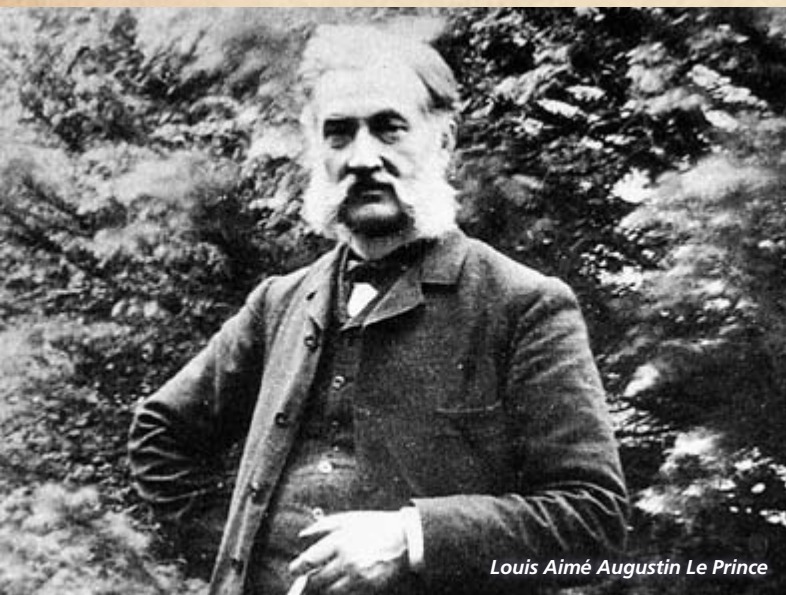
Ainsi, la naissance de la photographie, en 1839, allait apporter un élément crucial : un appareil apte à saisir les images. Et ces appareils allaient se perfectionner au gré des génies inventeurs.



Isaac Newton

Les premiers balbutiements du cinéma

L'ingénieur et chimiste français Louis Aimé Augustin Le Prince est l'un des premiers, sinon le premier, à avoir créé une image en mouvement. Il a réussi en 1888 à tourner *Une scène au jardin de Roundhay*, qui est considéré comme le premier film tourné du monde. Mais le film a disparu l'année suivante et Le Prince a raté son rendez-vous avec l'histoire.



Louis Aimé Augustin Le Prince

On associe le début du cinéma à la première projection publique d'œuvres cinématographiques, qui a eu lieu au Grand Café du boulevard des Capucines, à Paris, le 18 décembre 1895. Parmi les quelques films projetés ce soir-là, le tout premier film tourné par Louis Lumière, *Sortie d'usine*. Auguste et Louis Lumière avaient mis au point le cinématographe, un appareil qui permettait de faire défiler les images à une vitesse suffisante pour leur donner l'impression de vie. Le cinématographe des frères Lumière était à la fois caméra, trieuse et visionneuse.

Aux États-Unis, on attribue l'invention de cet appareil à Thomas Edison, grand inventeur et industriel. Edison avait produit un kinétoscope mais ne l'avait pas fait breveter. L'appareil d'Edison a servi aux frères Lumière à mettre au point leur cinématographe, ce qui fait dire aux Américains que la paternité revient à Edison. Toutefois, en 1895, le cinématographe était plus efficace et donc plus populaire. C'est à partir de là que s'est faite l'évolution de l'appareil.

Les frères Lumière ont envoyé des opérateurs partout dans le monde afin de faire la promotion de leur invention. Ceux-ci tournaient des images sur place et les projetaient en salle. Partout dans le monde, on s'est mis à fabriquer des « machines à filmer ». On les perfectionnait et on leur donnait de nouveaux noms : kinétoscope, vitascope, animatographe et autres bioscopes. Bref, le cinéma était parti sur sa grande lancée mondiale. Et la concurrence était forte, dès le départ.

Le cinéma en salle

À mesure que se développait le film, il a fallu des salles de projection. C'est un autre domaine où les producteurs se sont livrés à une vive concurrence. Le cinéma est vite devenu une industrie au tout début des années 1900.

Le cinéma muet

Le cinéma existait, mais en image seulement. La projection était souvent accompagnée de musiciens ou de bruiteurs installés en coulisse. Il y avait aussi des narrateurs. Les quelques rares dialogues apparaissaient sur des cartons plein écran.



Des tentatives pour ajouter le son à l'image ont réussi dans une certaine mesure, mais la synchronisation du son avec l'image demeurait un problème. Et les investissements nécessaires pour poursuivre la recherche étaient difficiles à trouver.

Le langage cinématographique

Cette période du cinéma, bien que muet, a donné lieu à la création d'un langage : le langage cinématographique, ce qui fait que le cinéma est devenu un art. Car on conçoit bien que l'art n'est pas tant ce que l'on raconte, que la façon dont on le raconte. Et le médium du cinéma était en train de s'inventer.

À l'époque, la plupart des productions cinématographiques servaient à documenter des événements, des scènes de la vie courante. C'était les premiers documentaires. Puis on a créé de nouvelles façons de filmer. Au début, il s'agissait davantage d'une succession de plans fixes. Puis on a exploité le plan fixe de diverses façons par des dessins sur toile, on a utilisé le procédé de surimpression emprunté de la photographie, etc. C'est dans le film *Histoire d'un crime*, de Ferdinand Zecca, qu'on a vu le premier *flash-back* du cinéma. Pour sa part, Georges Méliès a créé son propre studio dans lequel il a inventé le ralenti, l'accélééré, le fondu. Les frères Lumière ont utilisé le travelling pour déplacer l'objectif de leur caméra afin de suivre le mouvement de l'action.

Le langage cinématographique est cette façon de « faire parler la caméra ». Les prises de vue, les angles, les mouvements de caméra, les astuces et artifices, etc., agissent sur l'écran comme des mots sur une feuille de papier. Le film s'exprime par ce langage.

Remarquez que le langage cinématographique s'est développé à l'époque du cinéma muet; il n'a donc rien à voir avec les mots. C'est un langage de l'image et c'est cela qui en fait un art.

La période du cinéma muet s'est échelonnée jusqu'en 1927. Durant toute cette période, le documentaire autant que la fiction se sont développés, de même que toute une génération d'acteurs, de réalisateurs et autres vedettes. D'ailleurs, le « star-système » a commencé très tôt à Hollywood.

Le cinéma parlant

Ce n'est qu'au milieu des années 1920 que le cinéma parlant a fait son apparition. Les premiers films du cinéma parlant n'avaient que quelques répliques de dialogue, le reste du son étant plutôt de la musique. *Le chanteur de jazz*, sorti en octobre 1927, est le film de référence qui a marqué le début du cinéma parlant. Cette innovation était attribuable à la firme Warner, de Hollywood, déjà chef de file dans le monde du cinéma.

Affiche du film
Le chanteur de jazz

Si le public se réjouissait de cette nouveauté, il y avait panique en la demeure chez les acteurs et les actrices. Car le cinéma n'est pas qu'une technique, il est aussi une « colonie » humaine. Pour ces acteurs et ces actrices, donc, qui n'avaient jusque-là travaillé que leur démarche et leur expression corporelle, parler devenait tout un défi. Il fallait avoir la voix et, qui plus est, savoir livrer un texte pour qu'il paraisse venir de soi. Vous n'avez qu'à écouter les premiers films parlants pour vous rendre compte que les artistes n'avaient pas tous la facilité d'expression qu'il fallait en rendre compte. Plusieurs acteurs et actrices ont vu la fin de leur carrière avec l'arrivée du cinéma parlant. Par contre, il y a aussi eu l'émergence de nouvelles vedettes.

En Europe, la transition du muet au parlant s'est opérée au début des années 1930. Toutefois, la Seconde Guerre mondiale est venue ralentir cette évolution, et plusieurs grands réalisateurs et acteurs ont quitté l'Europe pour les États-Unis, où Hollywood évoluait à grands pas, et faisait déjà figure d'emblème. Bon nombre de ces artistes et artisans européens sont restés aux États-Unis même après la guerre; quelques-uns sont retournés dans leur patrie, forts de l'expérience acquise à Hollywood.

Paradoxalement, en France, l'industrie du cinéma a produit des chefs-d'œuvre que les États-Unis ont achetés afin de les adapter pour leur public. Ces films sont devenus des classiques, donnant aux Marcel Pagnol, Sacha Guitry et autres réalisateurs français une renommée internationale.

Les autres pays d'Europe n'ont pas échappé non plus aux effets de la guerre et du totalitarisme qui s'installait. Une période moins productive pour la création, qui a repris après la guerre.

Il faut dire aussi que le cinéma, comme toute forme d'art, a suivi les courants artistiques, eux-mêmes influencés par le climat sociopolitique et économique. L'art se réinvente à chaque siècle, créant des mouvements, des périodes. Et le cinéma n'y échappe pas.

L'avènement de la couleur

Comme pour le son, la couleur au cinéma est apparue à la suite d'inventions qui se sont succédé au fil du temps. Les premières tentatives visant à reproduire la couleur sur pellicule remontent aux années 1900 et ont été produites par coloriage, une technique qui a été pratiquée pendant une bonne période. Le premier long métrage tourné en couleur date de 1935.

Le passage du noir et blanc à la couleur n'a pas marqué le cinéma de façon aussi spectaculaire que l'arrivée du son, qui a supplanté le cinéma muet. Le noir et blanc et la couleur sont devenus, pour ainsi dire, partie du langage cinématographique, dans ce sens que certains films se prêtaient au noir et blanc, alors que d'autres se prêtaient mieux à la couleur.



Les effets secondaires
École Grande-Rivière, Saint-Léonard
Art sur roues.
Photo : FJFNB

L'arrivée de la télévision

La technologie de la télévision a commencé à se développer dans les années 1930, d'abord en Europe. Mais elle s'est répandue parmi la population au cours des années 1950. On aurait pu penser que l'avènement du petit écran allait faire ombrage au grand écran. Aujourd'hui, on se rend bien compte qu'il n'en est rien puisque à peu près tout le monde a un téléviseur chez soi et que les salles de cinéma font encore de gros profits. C'est donc dire que le cinéma ne supplante rien et que rien ne le supplantera. Le 7^e art qu'est le cinéma est une forme d'art et, comme toute autre forme d'art, il est appelé à se développer constamment, au fil des génies créateurs. Il est bien évident, toutefois, que le développement et le raffinement de la technologie amènent aussi de nouvelles façons de pratiquer le 7^e art.

Et maintenant, la vidéo et Internet

La vidéo est venue révolutionner le cinéma, en ce sens qu'elle permet à plus de gens de « faire leur propre cinéma ». Non seulement le matériel s'est grandement allégé, mais son accessibilité s'est accrue, de sorte qu'à peu près n'importe qui peut filmer des histoires.

Et l'arrivée d'Internet a procuré à la vidéo une liberté de diffusion incomparable à ce jour. Dans ce contexte, on est en train d'inventer un nouveau « langage ». Par nature, le développement du cinéma est à la remorque du développement de la technologie.



*Le documentaire Kedgwick et Hasroun (2009)
réalisé par Paul Arseneau
Produit par Bellefeuille Production
Photo : Paul Arseneau*

Le cinéma en Acadie

Ce n'est qu'à compter des années 1950 qu'on peut véritablement parler d'un cinéma en Acadie. Et celui qu'on pourrait appeler le pionnier du cinéma acadien est sans nul doute Léonard Forest. Puisque la pratique et l'industrie du cinéma étaient encore inexistantes en Acadie à l'époque, Léonard Forest est allé à Montréal, où il a travaillé à l'Office national du film. Il y a fait carrière en tant que scénariste, réalisateur et producteur, produisant plusieurs films sur l'Acadie.

Puis, l'Office national du film a ouvert des studios régionaux, notamment en Acadie, à Moncton. On y fait surtout des documentaires. Si le Studio Acadie a fait quelques incursions dans le domaine de la fiction, des décisions d'ordre politique sont venues y mettre un frein. Il a fallu lutter pour empêcher la fermeture du Studio Acadie de l'ONF. Depuis, des producteurs privés ont ouvert leur propre entreprise en Acadie, de sorte qu'aujourd'hui on compte

plusieurs dizaines de documentaires tournés et produits en Acadie. Et l'expansion de Radio-Canada, qui arrive à couvrir tout le pays d'un océan à l'autre, a fourni une plateforme de diffusion très importante pour les films acadiens.

Au fil de ces quelques décennies, il s'est développé une certaine expertise chez les techniciens, et autres artisans du cinéma acadien. Et comme partout, les acteurs et les actrices de cinéma sont venus du théâtre. Ils apprennent leur métier devant la caméra.

Ce n'est que récemment, toutefois, que l'Acadie a pu produire des œuvres cinématographiques et télévisuelles de fiction. Les quelques longs métrages réalisés par des Acadiens l'ont été à partir de Montréal. Outre quelques petits projets indépendants à faible budget, une première série tournée en Acadie, *Belle-Baie*, a été coproduite avec l'industrie du cinéma au Québec et diffusée à la télévision de Radio-Canada. Beaucoup y voient une ouverture vers une nouvelle ère. Souhaitons qu'ils aient raison.



*Léonard Forest, un pionnier du cinéma en Acadie.
Photo tirée du film La noce est pas finie.
Collection Office national du film.*

:: QUELQUES FAITS EN VRAC

Le premier film western de l'histoire : *The Great Train Robbery*, du réalisateur Edwin S. Porter, en 1903.

Louis Aimée Augustin Le Prince a fabriqué une caméra et en a déposé le brevet le 11 janvier 1888.

Le premier studio de production de films a été construit par l'Armée du Salut à Melbourne, en Australie, en 1928.

Dès 1918, le star-système hollywoodien existait déjà. Des grands noms : Charlie Chaplin, Buster Keaton, Harold Lloyd.

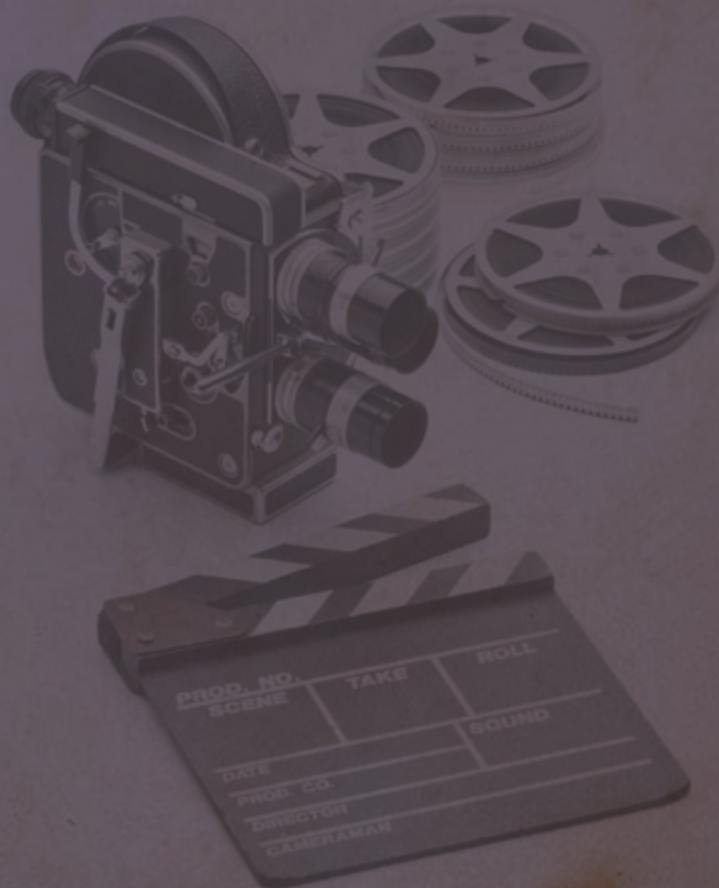
Le 1^{er} septembre 1939, le premier Festival de Cannes devait avoir lieu, mais la guerre a éclaté : l'Allemagne a envahi la Pologne. Le Festival a été reporté après la guerre, le 20 septembre 1946.

Auguste Lumière et son frère Louis étaient deux ingénieurs français qui ont grandement contribué à la photographie et au cinéma. Ils ont déposé 170 brevets – certaines sources en dénombrent 196 –, la majorité dans le domaine de la photographie. Ils ont déposé le brevet de leur cinématographe le 13 février 1895.

Le code Hays était un code de censure préconisant le respect des valeurs morales dans les films et dans le Tout-Hollywood. Il a été instauré par le président de la Motion Picture Association of America à la suite de plaintes d'immoralité venues du public. Le code Hays a été en vigueur de 1934 à 1966.

Charlie Chaplin, figure marquante du cinéma muet, a été rendu célèbre par son film *Le Kid*. Le personnage était inspiré du Français Max Linder.

Le premier appareil d'enregistrement vidéo portable, accessible au grand public, a été mis sur le marché en 1967. Il s'agit de la Video Rover Portapack de Sony, qui a ouvert la voie au caméscope.



:: ACTIVITÉS PRATIQUES PRÉLIMINAIRES

Les exercices pratiques qui suivent se veulent une entrée en matière, comme les amuse-gueules avant un bon repas. Faites d'abord ces exercices sans idées préconçues. Allez-y spontanément, selon vos connaissances. Puis, quand vous aurez tourné un ou deux petits films, répétez ces exercices avec les mêmes films. Vous aurez l'occasion de constater tout l'apprentissage que votre projet a pu vous apporter.

Pour les curieux de l'histoire

Ceux et celles qui sont intéressés à l'histoire du cinéma sous différents aspects, faites une recherche sur le sujet. Inscrivez les mots clés dans un moteur de recherche, selon votre centre d'intérêt. À l'ère d'Internet, vous avez sûrement plein de trucs pour y faire des recherches. Voici quand même quelques exemples.

| CENTRES D'INTÉRÊT | MOTS CLÉS |
|---|---|
| Cinéma en général | Histoire du cinéma Cinéma muet Cinéma parlant |
| Acteurs et actrices Réalisateurs, etc. | Les grands noms du cinéma |
| Caméra | Évolution de la caméra |
| Grands événements | Festivals de cinéma |
| Hollywood | Hollywood |
| Cinéma dans un pays ou style donné | Cinéma en France, au Canada, en Angleterre, aux États-Unis, en Acadie, etc. |

Les défis du cinéma parlant

Visionnez un film d'époque; c'est une expérience en soi. Plusieurs sont offerts sur les réseaux de télévision spécialisés et sur Internet.

- Avant de commencer le visionnement, chacun se donne un aspect particulier à observer – selon son centre d'intérêt –, que ce soit les prises de vue et l'utilisation des caméras pour les élèves qui préfèrent le côté technique; la construction du scénario et des dialogues pour les élèves qui s'intéressent davantage à l'écriture; la voix des acteurs, leurs intonations, l'interprétation des dialogues pour ceux et celles qui s'intéressent au jeu des acteurs; l'aménagement de l'espace pour ceux et celles qui aiment les décors; l'éclairage pour ceux et celles qui s'intéressent aux jeux d'ombres et de lumières, etc.
- Visionnez le film. Vous pouvez le faire en classe (en intégrant l'activité à un cours qui s'y prête) ou le soir chez vous, seul ou avec des amis.
- Le lendemain ou dans les jours suivants, faites une mise en commun. Discutez de ce que vous avez observé.

L'évolution dans les productions

Dans un deuxième temps, choisissez deux films tournés à 10 ans d'intervalle. Refaites l'exercice en tentant de voir l'évolution qui s'est opérée au cours d'une décennie dans les productions cinématographiques.

:: CINQ GRANDES ÉTAPES

Le cinéma est un art complexe qui touche à plusieurs secteurs d'activité. C'est aussi une pratique collective qui demande beaucoup de ressources humaines, techniques, financières et autres. La réalisation d'un film se déroule en cinq étapes et, à chacune d'entre elles, des personnes viennent se greffer à l'équipe selon les besoins. L'ampleur de la production déterminera ces besoins.

Les cinq grandes étapes qui conduisent à la réalisation d'un film sont :

- le développement;
- la préproduction;
- la production;
- la postproduction;
- la diffusion.



Ces cinq grandes étapes contiennent beaucoup d'éléments dont certains sont traités de façon différente selon que l'on veut réaliser un film de fiction ou un documentaire et selon l'ampleur du projet. Un film comme *Titanic* fait appel à des milliers de personnes, alors qu'un projet scolaire ou communautaire peut se faire avec quelques personnes.

Il est préférable de commencer par réaliser un court projet – un film de 10 à 15 minutes – pour s'initier à cette forme d'art. On apprend davantage en faisant deux films de 15 minutes qu'un film de 30 minutes.

Nous aborderons dans les pages qui suivent le processus de réalisation d'un film de fiction. Par la suite, une section sera réservée au documentaire (voir la section « Particularités du documentaire »).

Film ou vidéo?

Dans le contexte de ce guide, le **film**, c'est le produit fini, l'œuvre. Le **support** sur lequel on enregistre est la pellicule ou la vidéo.

Un support de plus en plus utilisé en vidéo est le HD (haute définition), dans un format 16:9. Le **format** est le rapport entre la largeur et la hauteur de l'écran. Il exprime une mesure; dans le cas de la vidéo ou de l'informatique, il exprime le nombre de pixels, c'est-à-dire la définition de l'écran.

La section qui suit examine chacune des cinq étapes en expliquant de façon générale en quoi elle consiste. À chaque étape, une section « Comment procéder » suggère une marche à suivre dans le contexte scolaire et une autre section, « Activités pratiques », propose des activités qui vous permettront d'apprendre certains rudiments du 7^e art et développer des habiletés techniques.

Première chose...

Avant de commencer quoi que ce soit, constituez une équipe d'élèves intéressés à participer au projet.

- Distribuez à chaque élève la liste des métiers qu'on retrouve au cinéma, avec une courte explication de chacun (voir l'annexe 1 : « Les métiers du cinéma »). Chaque élève aura ainsi l'occasion de découvrir la diversité de ces métiers et de choisir celui qu'il aimerait explorer.
- Puis, faites une première rencontre et distribuez les tâches selon les intérêts de chacun et de chacune.



*Art sur roues : en plein développement de projet.
Photo : FJFNB.*

:: ÉTAPE 1 : LE DÉVELOPPEMENT

Le développement, c'est la première étape d'un projet de film. Il comprend :

- l'écriture du scénario;
- la recherche de financement;
- la recherche des éléments techniques.

L'écriture du scénario

Tout projet de film commence par un scénario. Quel que soit le genre, qu'il soit fiction ou documentaire, tout projet de film s'appuie sur un scénario. Il est certain que le scénario prendra différentes formes selon qu'on souhaite tourner un film de fiction ou un documentaire, un film d'art, un film expérimental ou autre.

Dans le cadre de ce guide, nous nous intéresserons surtout au film de fiction. Nous ferons aussi une petite incursion dans le documentaire. Chacun pourra ensuite continuer d'explorer le genre de son choix.

Le scénario est le document clé de tout projet de film. C'est la référence qui sert de guide à chacun des membres de l'équipe tout au long du processus de réalisation, à partir du développement jusqu'à la postproduction. Il doit donc être complété à l'étape de développement.

L'écriture du scénario comporte elle-même plusieurs étapes : synopsis, ligne dramatique, séquencier (scène à scène), dialogue. Ces étapes sont expliquées dans la section « Zoom sur le scénario ».

Dans votre équipe, l'écriture du scénario sera confiée à une ou deux personnes qui aiment écrire ou qui souhaitent tenter l'expérience.

La recherche de financement

Combien d'argent avez-vous pour réaliser votre projet? Quelles sont vos sources de financement? Voilà une question importante puisqu'il vous faudra avoir un peu d'argent. Commencez par établir un devis de production, c'est-à-dire un budget selon l'argent que vous avez. Considérez tous les éléments qui seront nécessaires à la réalisation du projet, à partir du début jusqu'à la diffusion. Combien d'argent sera dépensé à chacune des cinq étapes de réalisation?

Dans le cadre d'une activité scolaire, il est évident que le budget sera très restreint et qu'il ne sera guère possible, voire pas du tout, de verser des salaires. Toutefois, il faut prévoir de l'argent pour acquitter certains frais comme le matériel, les costumes, le transport jusqu'aux lieux de tournage et d'autres éléments que vous ne pourrez pas obtenir gratuitement. Utilisez au maximum les ressources disponibles dans votre école et dans votre communauté. L'avantage d'un projet scolaire, c'est qu'il y a toujours un élève qui connaît quelqu'un qui connaît quelqu'un qui a... ce dont vous avez besoin.

Normalement, il revient au producteur ou à son directeur de production d'établir le devis de production. C'est cette personne qui fait les budgets et les gère. Le premier assistant verra à faire respecter les budgets durant la production. Pour rédiger le devis de production et le tenir à jour, choisissez parmi les membres de l'équipe une personne qui aime jongler avec les chiffres. Cette personne deviendra le directeur ou la directrice de production. Elle peut se réunir avec le réalisateur pour effectuer cette tâche. L'enseignant-ressource de votre groupe peut faire des suggestions pour vous aider.

Le budget, à cette étape-ci, sera sommaire puisque le scénario n'est pas encore terminé et qu'il a une incidence directe sur le financement. Entre-temps, essayez de trouver d'autres sources de financement. Il n'est pas essentiel que ce soit de l'argent; ce peut être du matériel ou des services offerts gratuitement ou à faible coût. Le budget sera ajusté à l'étape de la préproduction, à la lumière des besoins dictés par le scénario.

La recherche des éléments techniques

Au cinéma, il faut beaucoup de pièces d'équipement : la caméra, les appareils de prise de son, d'éclairage et de montage, etc. Il faut commencer très tôt à dénicher ce matériel. Dans le contexte de l'industrie, l'étape de développement peut prendre un an, parfois deux, mais dans le contexte scolaire, les choses iront plus vite. Alors, commencez tôt à chercher votre matériel.

Quels membres de votre groupe ont des aptitudes et des connaissances techniques? Ils voudront être caméramans, preneurs ou preneuses de son, monteurs ou monteuses, etc. Formez l'équipe technique. Ses membres se mettront en quête d'équipement.

Écrivez tous les besoins essentiels au projet et dressez la liste du matériel nécessaire. Consultez un technicien professionnel au besoin. Si vous n'avez pas le matériel technique à l'école, l'équipe technique se chargera de les emprunter, de les louer ou de les acheter.

Il pourrait être utile de doter votre école de matériel de base susceptible de servir pendant quelques années. Ce matériel pourrait comprendre une caméra, un trépied, un micro externe, deux lampes sur pied et un ordinateur doté d'un logiciel de montage. Demandez conseil avant d'acheter. Si vous optez pour cette solution, soyez conscients que la technologie évolue très rapidement et devient très vite désuète. Néanmoins, si l'école dispose de matériel permanent, il deviendra possible de produire un plus grand nombre de films.



COMMENT PROCÉDER

Pour donner le coup d'envoi, organisez une réunion de démarrage du projet, si ce n'est déjà fait. Il est probable que le projet se discute déjà dans les corridors, mais une réunion pourra en officialiser le coup d'envoi. Quelqu'un doit préparer et diriger cette réunion.

Dès la première rencontre, formez une équipe de base avec les gens qui s'y présentent. Même si l'équipe n'est pas au complet dès le début, ce n'est pas grave : vous trouverez les autres membres nécessaires en cours de route. Assignez les tâches parmi le groupe. Chacun choisira les fonctions qu'il souhaite exercer.

Les premières personnes à trouver sont celles dont les fonctions concernent directement l'étape du développement :

- le scénariste, puisque le scénario est à la base du projet;
- le réalisateur, car c'est lui le maître d'œuvre d'un film – il doit être là du début à la fin;
- les techniciens (caméraman, sonorisateur, éclairagiste) qui s'occuperont de réunir le matériel technique;
- les personnes qui s'occuperont de gérer le budget – le financement ne sera pas réglé à cette réunion; toutefois, abordez le sujet pour démarrer le processus.

L'écriture du scénario doit commencer le plus tôt possible : c'est ce qui prend le plus de temps et le scénario doit être complété à l'étape du développement. Si vous comptez tourner un film documentaire, consultez la section « Particularités du documentaire ».

Dès le départ, il faut savoir quel genre de projet vous voulez faire : une pure fiction inventée de toutes pièces? un projet genre vidéoclip ou mimoclip (lip dub)? un documentaire sur un événement particulier? Le genre de projet détermine le genre de scénario dont vous avez besoin.

À la suite de la première réunion, pendant que le scénariste écrit l'histoire, les autres membres de l'équipe entameront leur travail. S'il reste des postes à combler, trouvez les personnes manquantes (voir l'annexe 1 : « Les métiers du cinéma »).

ACTIVITÉS PRATIQUES

La plupart des élèves en seront à leurs premières armes en cinéma et voudront s'informer sur le métier qu'ils s'appêtent à explorer. Voici quelques suggestions à ce sujet.

ATELIERS DE FORMATION TECHNIQUE

De nombreux métiers sont nécessaires à la réalisation d'un projet de film. Ils requièrent des connaissances et des habiletés très précises. Il est important de connaître certaines notions de base relatives à chacun de ces métiers. Les élèves qui ont déjà des connaissances dans divers domaines peuvent en faire bénéficier leurs coéquipiers.

Il pourrait être bénéfique que des professionnels offrent une formation portant sur des domaines techniques – son, éclairage, caméra, montage, jeu des comédiens, etc. Cette formation pourrait prendre la forme d'un atelier concentré sur une fin de semaine, ou encore de divers ateliers étalés sur plusieurs fins de semaine, selon les disponibilités. Profitez des ressources humaines de votre communauté.

D'autres ateliers peuvent aussi porter sur des aspects comme les coiffures, les costumes, les maquillages, etc.

Certains de ces ateliers peuvent être remplacés ou enrichis par des séances de mentorat.

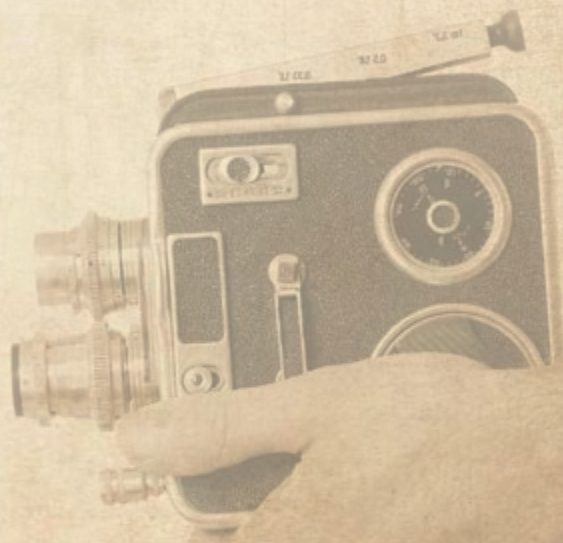
CONNAITRE SON MÉTIER

Au cours de l'étape du développement, chacun aurait avantage à faire une petite recherche sur le métier qu'il va exercer ou le poste qu'il va occuper durant le projet. Cette recherche lui permettrait de noter les tâches qu'il aura à accomplir et de s'y préparer.

Vous pouvez faire une réunion plénière afin de vous assurer, d'une part, que tout le monde a la même conception des choses pour éviter tout malentendu et, d'autre part, que tous les éléments sont pris en compte.

En technique, connaître son métier sera peut-être un processus plus long. Par exemple, il faut un certain temps pour apprendre à utiliser un logiciel de montage. Il est fortement conseillé de consulter des tutoriels et de réaliser quelques petits projets avant de s'attaquer à un gros projet. Selon votre dextérité en informatique, vous aurez peut-être besoin de conseils d'une personne qui connaît le montage et les logiciels de montage.

Il y aurait lieu de joindre l'utile à l'agréable. Votre projet vidéo pourrait s'inscrire dans le cadre d'un cours obligatoire. Par exemple, le scénario pourrait se faire dans le cadre du cours de français, la recherche sur les métiers du cinéma, dans le cadre d'un cours d'histoire, etc. C'est à vous de proposer vos idées à vos enseignants et à vos enseignantes.



:: ÉTAPE 2 : LA PRÉPRODUCTION

La préproduction, c'est la préparation de tous les éléments nécessaires pour faire un film. À cette étape, le film est conçu et entièrement imaginé. Comme on ne commence pas une pièce de théâtre en montant sur la scène – on se prépare avant –, on ne commence pas non plus un film par le tournage. Il faut mettre en place tout ce dont on aura besoin pour le tournage.

Le dépouillement du scénario

Le dépouillement du scénario est effectué par l'assistant réalisateur qui lit le scénario et qui, pour chaque scène, note tous les éléments qui seront essentiels au tournage : les personnages, les décors ou les sites de tournage, les costumes, les accessoires, les coiffures, la décoration, les véhicules, les maquillages, les cascades, les effets spéciaux, les figurants, etc. Il dresse une liste séparée pour chaque scène.

Si le scénario a été écrit à l'aide d'un logiciel de scénarisation, il existe une fonction que l'assistant réalisateur peut utiliser pour faire le dépouillement. Sinon, il le fait de façon manuelle.

Le dépouillement du scénario est la production d'un document qui énumère de façon détaillée tous les besoins de la production.

Une fois les besoins établis, le producteur reprend son devis de production et évalue le budget. Avez-vous suffisamment d'argent? Sinon, il faut soit trouver plus d'argent, soit obtenir des choses gratuitement, soit changer quelque chose au scénario. S'il faut modifier le scénario, faites-le le plus tôt possible parce que chaque changement dans le scénario a des répercussions sur le reste.

L'argent ne devrait pas être un empêchement à la réalisation de votre projet. Faites un projet à la mesure de vos moyens.

Le dépouillement du scénario est habituellement la responsabilité du premier assistant réalisateur. Il peut se faire aider dans cette tâche par le deuxième assistant, s'il y en a un dans l'équipe.

Le découpage technique

Le découpage technique est la division de chaque séquence du scénario en plans. Le réalisateur décide comment il va tourner les séquences afin de donner au film sa texture (voir la section « Zoom sur la technique »).

Les ressources humaines

Nous l'avons dit : il faut toute une équipe de personnes pour faire un film. Qui sont ces personnes? Tout dépend de l'ampleur du film et de son budget. Au cinéma, il y a toute une hiérarchie de créateurs, d'artisans, d'assistants de tous genres, et plus encore. Plus le film est gros, plus la machinerie, la main-d'œuvre et, par conséquent, le budget seront imposants. Ce sont les besoins du film qui dictent la taille de l'équipe (voir l'annexe 1 : « Les métiers du cinéma »).

Un photographe de plateau prend des photos qui serviront à la promotion, à la publicité et aux archives de l'école, en plus de procurer un petit souvenir à chaque participant.

À l'étape de la préproduction, chacun prépare son matériel. Le réalisateur a son mot à dire dans tout puisque c'est lui qui a la responsabilité de donner au film sa facture artistique. Chaque élément qui paraîtra à l'écran fait partie d'un tout et doit être en harmonie avec lui.

Les ressources techniques

La technique est un aspect essentiel de la réalisation d'un film : les caméras, le matériel de prise de son, d'éclairage, de montage, le bruitage, etc. Et tout cet appareillage est manipulé par des personnes.

Vous avez entamé la recherche des besoins techniques à l'étape du développement. À l'étape de préproduction, il faut vous assurer que vous avez tout ce qu'il faut pour répondre aux besoins du scénario. Revoyez tous les éléments techniques qui seront nécessaires, trouvez les éléments qui vous manquent et les techniciens pour les manipuler (il est possible que certains techniciens aient leur propre matériel) :

- la caméra et le directeur photo;
- le matériel de prise de son et le preneur de son;
- le logiciel de montage et le monteur;
- un moniteur pour le plateau de tournage (si possible).

Si vous avez un directeur technique, c'est cette personne qui se charge de cet aspect. Sinon, chacun pourrait tâcher de trouver son matériel et de le maintenir en ordre.

COMMENT PROCÉDER

La préproduction est une étape cruciale : le mieux vous serez préparés, le mieux se déroulera le tournage. De plus, le contexte scolaire impose des contraintes. Si l'équipe n'est pas très nombreuse, vous pouvez combiner des postes, c'est-à-dire qu'une même personne peut cumuler plusieurs tâches. Par exemple, votre agent de casting



*Une réunion de préproduction pendant laquelle se répartissent les tâches.
Photo : FJFNB.*

peut aussi être scripte. La coordination peut être assumée par une seule personne, ou deux. Le producteur ou producteur délégué de votre groupe n'a pas une boîte de production qui réalise trois ou quatre projets en même temps, alors une même personne peut être le producteur, le producteur délégué et le chef de production.

Regroupez les métiers compatibles, par exemple décors et accessoires, maquillages et coiffures, etc., à moins qu'il n'y ait amplement de personnes intéressées à participer au projet.

Économisez. On peut se procurer costumes, accessoires, etc., auprès des participants ou dans la communauté. Trouvez des lieux existants au lieu de construire un décor.

La rencontre initiale

La première rencontre de préproduction sert à établir une ébauche de calendrier de tournage.

Assignez les tâches que chacun et chacune aura à faire durant le tournage. Assurez-vous que tout le monde a la même conception de chacune des tâches (selon les recherches que vous aurez faites lors de l'étape du développement).

Discutez de l'histoire, du genre de film, de l'approche prévue par le réalisateur. Cette discussion « artistique » guidera tous les concepteurs et les créateurs qui travailleront dans le même sens. Au terme de cette discussion, chacun doit savoir dans quelle direction il doit aller.

Ensuite, chaque responsable d'un secteur et chaque concepteur et conceptrice utilise le document issu du dépouillement du scénario pour s'assurer qu'il a rassemblé tous les éléments dont il est responsable. Il consulte le réalisateur au besoin pour s'assurer qu'il travaille dans le même sens que lui.

Il y aura beaucoup d'autres réunions : des petites réunions de mise au point, d'information, etc., parfois par secteur, parfois générales.

La communication est très importante dans un projet de film. Tout le monde doit travailler dans le même sens, c'est-à-dire avec la même conception des choses. Chaque personne doit être mise au courant de changements qui touchent son secteur.

Les auditions

Pour chaque personnage, on fera des auditions afin de choisir la meilleure personne apte à tenir chaque rôle. Dans l'industrie, ce sont des agences de casting qui s'occupent de cet aspect. Dans le cadre scolaire, il pourrait se trouver une personne intéressée à faire ce travail : elle sera l'agent ou l'agentesse de casting.

L'agent de casting :

- trouve deux ou trois acteurs ou actrices pour chacun des rôles; fournit à chacun la description du personnage pour lequel il auditionne (voir la « bible » dans la section « Zoom sur le scénario »);
- sélectionne des scènes pour chacun des rôles et en donne les textes aux acteurs suffisamment tôt pour qu'ils aient le temps de se préparer;
- établit un horaire d'audition, s'entend avec le réalisateur et convoque les candidats et les candidates;

- organise la séance de casting : trouve un local, s'assure de la présence d'une caméra (la caméra peut être fixe, mais s'assurer que quelqu'un sait la manier);
- trouve quelqu'un pour donner la réplique à l'acteur; l'agent de casting peut le faire lui-même;
- après les auditions, communique d'abord avec ceux qui sont retenus pour les rôles, s'assure qu'ils acceptent la proposition et, par la suite, communique avec tous les autres candidats pour leur dire qu'ils n'ont pas été retenus.

Le réalisateur :

- dirige les auditions. Il donne les directives aux acteurs, explique le contexte de la scène et le rôle spécifique du personnage par rapport aux autres personnages;
- choisit les acteurs d'après les auditions. Rien ne l'empêche d'en discuter avec le producteur, l'agent de casting et d'autres membres de l'équipe pour arrêter son choix.

Les répétitions avec les acteurs

Le réalisateur se réunit avec les acteurs afin de discuter des personnages. Il faut que chacun et chacune comprenne bien son personnage et la vision du réalisateur par rapport à ce personnage. Il peut être intéressant d'inviter la scénariste à cette réunion, car elle peut parfois aider à cerner un personnage. Des répétitions aideront aussi dans ce sens. Les répétitions peuvent se faire n'importe où; pas besoin des décors. Il n'est pas nécessaire de répéter toutes les scènes, mais du moins les plus importantes, celles qui aideront l'acteur à cerner son personnage.

Chaque scène sera répétée sur le plateau de tournage au moment de la tourner.

Le découpage technique et le scénarimage (*story-board*)

Le réalisateur fait son découpage technique. Il prépare chaque scène dans les moindres détails techniques et artistiques : la durée de la scène, les plans de caméra, etc. On peut dire que c'est la mise en scène du scénario. Chaque scène est fragmentée en plans et chaque plan, détaillé. Le découpage technique est représenté par un montage de dessins et de photos des lieux et des personnages dans ces lieux. Ce montage de dessins s'appelle le scénarimage (*story-board*). Lisez la section « Zoom sur la technique » pour des notions supplémentaires.

L'échéancier de travail

Le premier assistant réalisateur établit l'échéancier de travail en vue du tournage. En se référant au dépouillement du scénario, il prévoit le travail à accomplir par chacune des équipes (acteurs, décors, accessoires, etc.). Déterminez l'échéancier pour chacune des tâches, indiquant à quel moment chaque élément doit être prêt. Si vous n'avez pas de premier assistant dans votre équipe, le réalisateur fera ce travail. Il serait préférable que cette personne reçoive de l'aide.

Habituellement, le tournage d'un film ne se fait pas en ordre chronologique des séquences. Le tournage se fait par lieu (on tourne toutes les séquences qui se déroulent dans un lieu avant de changer de lieu).

Il faut donc prévoir chaque jour de tournage en fonction des lieux, des scènes à tourner, de la disponibilité des gens. Chaque jour doit avoir un horaire que l'équipe de tournage tentera de respecter. Cet horaire peut faire l'objet d'ajustements nécessaires. Prévoyez amplement de temps. Il est rare qu'un tournage se fasse dans les délais prévus... Bravo si vous y réussissez!

Chaque membre de l'équipe doit recevoir une copie de l'horaire la veille de chaque jour de tournage.

La logistique du tournage

Prévoyez et préparez la logistique du tournage, c'est-à-dire tout ce qui a trait à l'organisation matérielle : obtention des permissions nécessaires, transport, nourriture, etc. Le directeur de production et le régisseur doivent disposer de tous les éléments nécessaires à la bonne marche du tournage.

Plus la préparation (préproduction) aura été faite de façon minutieuse, plus le tournage se déroulera bien. Une erreur commune chez les débutants, c'est de passer trop vite au tournage parce que c'est la partie la plus intéressante d'une production. Ne sous-estimez pas l'importance d'être prêts avant de commencer le tournage.

ACTIVITÉS PRATIQUES

Pendant que tout le monde se prépare, il y aurait lieu aussi de s'exercer à certaines tâches. La personne qui sera caméraman voudra se familiariser avec le maniement de la caméra, l'acteur, s'habituer à parler devant la caméra.

Ces activités peuvent se faire en tout temps, selon les disponibilités. Reportez-vous à la section « Développer ses habiletés » pour trouver des activités qui vous aideront dans ce sens. Il est préférable de s'exercer avant la production, car une fois sur le plateau de tournage, ce ne sera plus le temps d'apprendre, mais le temps de savoir.

:: ÉTAPE 3 : LA PRODUCTION

La production, c'est tout ce qui entoure le tournage du film, le moment crucial où toutes les énergies sont concentrées sur le plateau de tournage. C'est l'étape la plus effervescente et probablement la plus exigeante aussi.

La veille du tournage

La veille d'un tournage, c'est-à-dire chaque jour où il y aura un tournage le lendemain :

- assurez-vous que le matériel technique fonctionne bien (son, éclairage, caméra), que vous avez les ampoules nécessaires, les microphones, les filtres, etc.;
- assurez-vous d'avoir tous les éléments (costumes, décors, accessoires, etc.) en place, propres et prêts à être utilisés;
- bref, chaque personne doit s'assurer que les éléments dont elle est responsable sont disponibles et en bon état;
- remettez à tous l'horaire de la journée du lendemain, qui comprend les heures d'arrivée, les scènes à tourner et toute activité qui se déroulera ce jour-là;
- préparez la nourriture nécessaire pour l'équipe de tournage.

Le tournage

Plusieurs éléments entrent en ligne de compte quand vient le moment de tourner. Vous avez fait l'expérience de tourner une scène à l'étape précédente, alors puisque tout est prêt, allez-y. Voici quelques éléments importants à considérer.

La première scène prend toujours plus de temps, car l'équipe a besoin de se roder.

Lors d'un tournage, il arrive souvent, malgré une bonne préparation, des imprévus auxquels il faut trouver une solution rapidement. Il est parfois utile d'avoir un plan B, surtout si certaines situations dépendent de facteurs comme la météo.

Tournage chronologique ou non chronologique

Selon le type de production que vous voulez réaliser, il est tout à fait possible que le tournage des différentes séquences ne se déroule pas dans l'ordre prévu dans le scénario. Lors de la préparation du calendrier de tournage, essayez de rendre le tournage le plus efficace possible, en évitant de retourner au même endroit ou de faire revenir les mêmes personnes plusieurs fois. Il est certain que ceux et celles qui détiennent les rôles principaux devront revenir.

La continuité

La continuité est un aspect important dans tout tournage, surtout s'il s'agit d'un tournage non chronologique. La scripte doit veiller à ce que la logique du scénario soit respectée. Par exemple, il se peut qu'un figurant fasse partie d'un plan tourné aujourd'hui et d'un autre plan tourné le lendemain. Si dans le scénario les deux plans se suivent en ordre chronologique, il faut évidemment s'assurer que le figurant portera le lendemain la même chemise que pour le plan qui est enregistré aujourd'hui. Si une erreur survient, on doit en prendre note et possiblement réviser le scénario.

D'autres problèmes de continuité qui peuvent survenir :

- un bruit constant en arrière-plan, qui change tout à coup;
- les vêtements portés par les figurants, la coupe de cheveux;
- s'assurer aussi de la continuité d'une prise à l'autre, par exemple le niveau de liquide dans un verre qu'un personnage est en train de boire, la pluie sur un manteau quand le personnage entre, etc. Il est très utile d'avoir recours à un appareil photo numérique pour s'assurer que l'on reprend une prise exactement dans les mêmes conditions qu'à la première prise.

La scripte – le script : toute une différence

La scripte est en quelque sorte la secrétaire du plateau; elle s'occupe de la continuité. Pourquoi cette tâche est-elle majoritairement assumée par des femmes? C'est qu'au début du cinéma les producteurs assignaient cette tâche à leur secrétaire. Et c'est demeuré dans les us et coutumes. Il faut dire – sans être sexiste – que les femmes ont une aptitude particulière pour remarquer les détails. Et c'est essentiel dans le travail d'une scripte. La scripte, c'est la mémoire du tournage.

Le script, pour certains, c'est le terme anglais pour « scénario ». Pour d'autres, c'est le scénario détaillé, dans lequel on a ajouté le découpage technique et les autres détails de tournage.



Le plateau de tournage

Silence, on tourne!

Vous connaissez cette expression?

Le plateau de tournage, c'est tout lieu où on tourne une scène, qu'elle soit à l'intérieur ou à l'extérieur. Et tout doit marcher rondement. Chacun doit être à son poste, chacun à son travail. Seuls les gens impliqués dans la scène à tourner doivent être présents. Et quand l'assistant demande le silence, il faut respecter la consigne, car le moindre son peut être capté par le microphone.

Scène ou séquence

Il y a diverses opinions à savoir ce qu'est une « scène » et ce qu'est une « séquence » l'une par rapport à l'autre. Certains disent qu'il y a plusieurs scènes dans une séquence, d'autres disent le contraire. Et d'autres encore, que la scène est au théâtre ce que la séquence est au cinéma. Dans le contexte de ce manuel, nous utilisons généralement le terme « séquence » sans faire de distinction.

Les acteurs sont appelés sur le plateau de tournage au moment opportun. Le réalisateur donne ses indications aux acteurs, il répète la scène avec eux, puis il fait une autre répétition avec les acteurs et l'équipe technique. On fait plusieurs prises de la même scène jusqu'à ce que la scène soit telle que le réalisateur la veut. La personne responsable des maquillages demeure sur les lieux avec une trousse afin de faire les retouches nécessaires avant une prise.

Sur un plateau de tournage, la règle d'or, c'est le respect. Chacun fait son travail de son mieux et respecte le travail de ses collègues. Soyez indulgents au cas où vous auriez besoin plus tard qu'on le soit avec vous.

COMMENT PROCÉDER

Aménagement du site : S'il s'agit d'un décor construit, il a été monté la veille. S'il s'agit d'un espace locatif, l'équipe technique est la première équipe à arriver sur les lieux. Chacun installe son matériel : éclairage, caméra, son.

Pendant ce temps-là, dans une autre salle (réservée par les responsables de la logistique), les acteurs se préparent : costumes, coiffures, maquillages, répétition de texte à l'italienne (voir encadré suivant). Les acteurs et les actrices devront être prêts quand ils seront demandés sur le plateau. C'est le régisseur de plateau ou le premier assistant qui fait cet appel.

Dire un texte à l'italienne, c'est dire les phrases sans y mettre toutes les émotions, uniquement pour se souvenir du texte. Il n'est plus temps sur le plateau d'apprendre son texte; c'est le temps de le savoir.

Quand tout le monde est prêt et réuni sur le plateau, le réalisateur donne ses directives concernant la scène à tourner. Il explique à chacun (acteurs et techniciens) ce qu'il aura à faire. Il consulte son scénarimage (*story-board*). Il répète la scène avec les acteurs : textes, intentions, déplacements; tout le monde écoute attentivement, car chacun a un travail à faire pour capter le jeu des acteurs. Le réalisateur fait des mises au point, on refait la scène une fois, puis on se met en place pour la tourner. Quand tout le monde est prêt, on tourne. C'est le premier assistant qui dit quand commencer, et seul le réalisateur dit quand arrêter : « coupez ».

Le réalisateur vérifie avec chacun (sonorisateur, caméraman, éclairagiste, acteurs) si la scène est bonne selon leur point de vue ou s'il y a eu des problèmes. S'il y a des imperfections, on fait une deuxième prise. Au début de chaque scène, et au début de chaque prise d'une même scène, il faut montrer à la caméra la claquette (ou le tableau) sur laquelle est écrit le numéro de la scène, le numéro de la prise et toutes les informations nécessaires pour identifier cette prise.

Il peut être très difficile de reprendre une séquence une fois qu'on a quitté le lieu de tournage. Confirmez que tout est beau avant de passer à la séquence suivante. En cas d'incertitude, visionnez l'enregistrement ou faites une nouvelle prise. Quand on a finalement une bonne prise, que tout le monde est satisfait, on fait une dernière prise (qu'on appelle prise de sécurité), puis on passe à la scène suivante.



*Sur le plateau de tournage pendant une scène de fiction.
Photo : Rodolphe Caron*

Si vous avez répété le tournage d'une scène au cours de la préproduction, vous devez vous rendre compte que ça valait la peine, avec tous ces détails... Rien ne vous empêche d'inviter votre personne-ressource (*coach*) à venir faire un tour sur le plateau de tournage afin de vous aider à perfectionner votre façon de procéder.

La claquette sert à identifier la scène tournée et la prise, et à synchroniser l'image et le son quand les deux sont enregistrés séparément. La claquette est si importante qu'elle est devenue une image symbolique du cinéma, comme la chaise du réalisateur.

Dans votre projet scolaire, vous utiliserez probablement un caméscope, qui enregistre à la fois le son et l'image sur le même support. La claquette ne servira donc pas à synchroniser l'image et le son. Il suffira d'un petit tableau blanc effaçable pour identifier chaque séquence et chaque prise.

:: ÉTAPE 4 : LA POSTPRODUCTION

Le tournage est terminé, mais on n'a pas encore un film. Il faut rassembler tous les éléments visuels et sonores et les organiser dans un ordre logique, conforme au scénario. On en tirera une version définitive qui sera le film.

La préparation au montage

À l'étape du montage, tous les éléments requis devraient être prêts : les séquences tournées, les titres, les graphiques, la musique, etc. Le monteur rassemble tout le matériel.

Le montage est très technique, mais il comporte aussi tout un aspect créatif. Le réalisateur est donc présent dans la salle de montage à certains moments donnés. Il visionne la bande avec le monteur et donne ses directives.

Le monteur prépare la liste de montage (*edit decision list, EDL*). Il s'agit de la liste des séquences et des plans – qu'on appelle aussi parfois « les clips » – selon l'ordre dans lequel ils doivent être montés, c'est-à-dire l'ordre du scénario. En documentaire, cette liste ne suivra pas nécessairement le scénario, qui est plutôt un canevas.

Le montage

Le montage d'un film, de nos jours, se fait sur support vidéo, à l'aide d'un logiciel conçu à cette fin. L'avènement de l'informatique et de la vidéo est venu simplifier le travail de montage (voir la section « Zoom sur le montage »). Le monteur se sera familiarisé avec son logiciel de montage avant de commencer.

Les effets spéciaux

Les effets spéciaux sont des procédés qui altèrent l'image, qui y ajoutent des éléments. Ils peuvent s'appliquer à l'éclairage, aux teintes, à un traitement quelconque de l'image; il peut s'agir de transitions entre les scènes. Ces effets spéciaux peuvent être tournés ou téléchargés d'Internet à partir de banques d'effets spéciaux. Ils sont intégrés au film lors du montage.

Les effets spéciaux, s'ils sont parfois intéressants, ne sont pas essentiels. De très bons films peuvent se faire sans effets spéciaux.

La trame musicale

La trame musicale peut avoir été composée par un élève, puis enregistrée. La trame musicale peut aussi se composer de musique déjà existante. Attention toutefois : si vous utilisez une musique existante, il faut en obtenir les droits d'utilisation. Là-dessus, vous n'avez pas le choix : la *Loi sur le droit d'auteur* prévoit des amendes pour la violation de ce droit. À moins que la pièce musicale choisie ne fasse partie du domaine public, c'est-à-dire 50 ans après la mort de l'artiste.

La trame musicale est insérée dans l'ordinateur pour être utilisée au moment voulu.

Pour toute œuvre de création – musique, photo, texte, etc. – que vous désirez utiliser, vous devez obtenir les droits d'utilisation ou de reproduction, conformément à la Loi sur le droit d'auteur.

Le fichier unique

Le fichier unique est le fichier à partir duquel on fait les copies destinées à la diffusion du film. On l'appelle aussi « la bande maîtresse ». Une fois que le film est monté au complet, verrouillez le fichier afin qu'il devienne impossible d'en enlever ou d'y ajouter quoi que ce soit, volontairement ou par mégarde. Ce document est conservé bien précieusement, un peu comme la copie pdf d'un livre qu'on envoie à l'imprimeur. Enregistrez ensuite ce fichier dans un format accessible pour projection devant le grand public. Vous ferez les copies destinées à la diffusion du film.

Copie de sécurité

Il est sage de faire une copie de sécurité avant de procéder aux copies de diffusion. Cette copie de sécurité sera conservée sur un disque dur externe ou sur un autre ordinateur que celui qui a servi au montage.

COMMENT PROCÉDER

- Le monteur n'a pas besoin d'attendre la fin du tournage pour commencer son travail. Tout au long du tournage, transférez quotidiennement sur l'ordinateur servant au montage les scènes tournées le jour même ou la veille.
- Le monteur transfère tous les clips (plans tournés) sur l'ordinateur. Le procédé se fait manuellement en suivant la liste de montage ou de façon automatique si les clips sont déjà entrés dans le logiciel.
- Le monteur et le réalisateur visionnent toutes les images qui ont été tournées. Pour chaque séquence tournée plusieurs fois, ils sélectionnent la meilleure prise et un deuxième choix. Est-ce que chaque scène respecte le scénario? Les clips sont-ils satisfaisants d'un point de vue technique? Est-ce que toutes les séquences et tous les plans de chaque séquence du scénario ont été tournés?

- Faites l'inventaire et l'identification des clips pour les retrouver facilement. Les clips sont identifiés au moyen de leur chronocode (*time code*).
- Choisissez les clips à inclure dans le montage.
- Placez les clips choisis dans l'ordre du scénario sur le plan de montage chronologique (*time line*). On appelle ce premier assemblage le bout-à-bout.
- Ajustez la durée des plans.
- Ajoutez tout autre élément visuel (titres, photos, graphiques, etc.).
- Ajoutez les éléments sonores : musique, effets spéciaux, bruitage, narration, etc.
- Visionnez le film attentivement pour vous assurer qu'il est complet. Apportez les corrections nécessaires.
- Produisez le fichier unique dans un format approprié pour la diffusion.
- Une fois le montage terminé, faites votre copie de sécurité.
- Faites le nombre de copies désirées selon le plan de diffusion (voir la section « Diffusion »). Ce que vous avez l'intention de faire déterminera le nombre de copies nécessaires et leur format.

ACTIVITÉS PRATIQUES

Le monteur ou la monteuse aurait avantage à se familiariser avec ses appareils dès l'étape de développement.

- Apprenez comment fonctionne votre logiciel de montage.
- Faites quelques exercices pratiques en utilisant les scènes tournées lors des activités pratiques des techniciens et des acteurs, pendant les étapes précédentes du projet.

:: ÉTAPE 5 : LA DIFFUSION

La diffusion d'un film, c'est sa mise en marché. Dans le contexte d'un projet scolaire, vous voudrez le montrer à la classe, à l'école, à vos parents et amis. Vous voudrez peut-être organiser une soirée de projection publique si plusieurs films ont été réalisés. Peut-être voudrez-vous en remettre une copie à chacun des participants. Si vous connaissez des festivals qui consacrent une catégorie aux films amateurs ou scolaires, il pourrait être intéressant d'y inscrire votre film.

Vous pouvez simuler une véritable mise en marché à l'échelle de l'école ou de la communauté. Proposez à la radio locale et au journal étudiant de réaliser une entrevue avec le réalisateur, les acteurs, etc. Produisez une affiche annonçant le film. Faites un plan de diffusion et suivez-le.

Et surtout...

*Bon projet,
amusez-vous bien!*

:: ZOOM SUR LE SCÉNARIO

Toute histoire a son idée de départ. Si on veut faire un film, c'est qu'on a quelque chose à dire, une histoire à raconter. Pas d'histoire, pas de film; pas d'idée, pas d'histoire. Mais comment trouver son idée de départ?

Trouver une idée

Réfléchissez à ce qui vous préoccupe. Est-ce l'intimidation à l'école? Le voisin qui met ses poubelles sur votre gazon? Une énigme à résoudre? Faites un remue-méninges et suggérez des idées qui pourraient servir d'amorce à une histoire.

Écrire un synopsis

À partir de l'idée, racontez les grandes lignes de l'histoire, c'est-à-dire le synopsis. C'est l'histoire de qui? Il veut quoi? Comment fera-t-il pour l'obtenir? Quels obstacles va-t-il rencontrer? Parviendra-t-il à ses fins?

Par exemple, prenons l'histoire du voisin qui dépose ses poubelles sur votre gazon. Est-ce que c'est l'histoire du voisin que vous voulez raconter ou est-ce l'histoire de celui qui reçoit les poubelles sur son propre gazon? Le point de vue variera selon le personnage, et l'histoire selon le point de vue.

Un autre exemple : Si vous choisissez de partir d'une énigme à résoudre – l'apparition soudaine d'un bonhomme de neige devant la maison, votre casier vandalisé, etc. –, vous aurez une histoire d'enquête qui visera à résoudre cette énigme, à trouver le ou les responsables. Encore là, il faut voir qui est en cause. Votre synopsis répondra brièvement à ces questions : C'est l'histoire de qui? D'un élève. Que veut-il? Retrouver l'auteur du vandalisme. Pourquoi? Parce que quelque chose a disparu de son casier, quelque chose qui lui est essentiel. Réussira-t-il à trouver le coupable et l'objet volé?

Le synopsis est un texte de quelques lignes (ou de quelques pages pour un long film ou une série) qui résume l'histoire. Il est préférable de l'écrire au présent, afin de le rendre plus dynamique.

Développer la ligne dramatique ou la structure

Une fois le synopsis écrit, développez l'idée. Posez-vous des questions au sujet des principales actions relatées dans votre synopsis. Prenons l'exemple du casier vandalisé : Qui va aider le protagoniste dans son enquête? Qui ou quoi va lui nuire? S'il trouve le coupable, qui est cette personne : un ami ou un ennemi? un garçon ou une fille? L'objet qui a été volé est-il toujours en bon état? Le voleur s'en est-il débarrassé? Si oui, pourquoi? Comment? Continuez de vous poser des questions jusqu'à ce que vous ayez une histoire qui comprend une montée dramatique.

Dans tout texte écrit, que ce soit au cinéma, dans un roman ou sous une autre forme, il y a une introduction, un développement et une conclusion. Cette structure constitue la ligne dramatique.

Dans la ligne dramatique de votre histoire, voyez à inclure des surprises, des points tournants ou points de bifurcation (*turning points*). Au moment où le spectateur croit détenir la clé, apportez un nouvel élément qui vient tout remettre en doute. Si votre histoire est prévisible, elle sera ennuyante. Il faut provoquer l'inattendu, la surprise.

Les personnages

- Qui est le personnage principal (protagoniste)?
- Qui est son antagoniste (ennemi)? Il peut y en avoir plusieurs.
- Qui sont ses adjuvants (personnages secondaires qui aident)?
- Qui sont les opposants (personnages secondaires qui nuisent)?



L'intimidation n'a pas sa place
École secondaire Népisiguit, Bathurst
Art sur roues.
Photo : FJFNB.

Développez les personnages sous tous leurs aspects : physique, psychologique, personnel, professionnel, familial, social. Trouvez des traits de caractère qui différencient les personnages. Chaque personnage doit être unique. Si deux personnages se ressemblent, il y en a un de trop; il est préférable de l'enlever.

Lors de la répartition des rôles (casting), attention de ne pas choisir des acteurs et des actrices qui se ressemblent trop physiquement, car cela porte à confusion, à moins qu'une ressemblance physique ne soit nécessaire à la construction de l'histoire.

Les personnages créent l'action, ils agissent en fonction de ce qu'ils sont, de ce qu'ils ont vécu. Le scénariste doit donc savoir d'où vient son personnage, qu'est-ce qu'il a vécu dans le passé qui l'a rendu comme il est aujourd'hui, au moment où l'histoire commence. Le passé est porteur du présent, les motivations des personnages proviennent de leur vécu. L'auteur doit savoir qu'est-ce qui motive chacun de ses personnages. Car une histoire se construit par les actions et les motivations des personnages.

Qualité des personnages : Un personnage intéressant est un personnage « pas comme les autres ». Il possède des caractéristiques très particulières, il est coloré, il ressort du lot.

Les lieux

L'action des personnages se situe dans certains lieux. L'auteur doit les connaître, les décrire, voir ses personnages évoluer dans ces lieux. Déterminez dans quels lieux se déroulent les actions, selon la trame dramatique que vous avez établie.

Si vous avez procédé par remue-ménages pour déterminer les éléments du scénario, il sera peut-être préférable à ce stade-ci de confier l'écriture à une ou deux personnes. Elles continueront les étapes suivantes.

Dans le jargon du cinéma, la « bible » est un document qui contient le sujet, le synopsis, la description détaillée des personnages, la ligne dramatique, le séquencier (ou scène à scène). C'est le document de référence pour l'auteur.

Le séquençier (scène à scène)

Un scénario de film se découpe par séquences (que certains appellent « scènes »). Ce qu'on appelle le séquençier, ou scène à scène, c'est l'histoire décomposée en séquences, c'est-à-dire la description, scène par scène, de la trame dramatique.

Chacune des séquences y est numérotée, comme dans le scénario. L'entête de la séquence précise d'abord si la scène sera tournée à l'intérieur ou à l'extérieur, le lieu précis et le moment de la journée. Puis on décrit l'action qui se déroule dans la scène, ce qui va se passer. Il n'y a aucun dialogue dans le séquençier, seulement un résumé de ce qui va se passer. On se concentre sur les actions principales et la ligne dramatique.

Dans ce processus, l'auteur peut se rendre compte qu'il pourrait être plus efficace d'enrichir certaines séquences, de changer leur ordre, d'en enlever, d'en ajouter. Plus le séquençier est précis et

suffisamment détaillé, plus l'histoire est claire, bien racontée, et plus les dialogues seront précis et efficaces.

Si vous voulez, vous pouvez inviter tout le groupe à participer à une séance de discussion en vue d'accepter ou d'améliorer le séquençier.

Enfin le scénario

Le scénario est l'étape finale de tout le processus de création. C'est l'histoire dialoguée. Il suit la progression du séquençier, élaboré à l'étape précédente. Le scénario comprend les lieux, les moments de la journée, les actions qui se déroulent et les dialogues.

Il existe des logiciels d'écriture de scénarios, qui facilitent grandement la tâche de l'auteur. Ces logiciels ne sont pas gratuits, alors avant d'investir dans un tel logiciel, assurez-vous que vous l'utiliserez suffisamment. Il pourrait être intéressant d'en acheter un pour l'école : il pourrait servir à tout le monde. L'annexe 4 propose un exemple de format de scénario.



*Le colloque Art sur roues : cinéma-vidéo en 2009.
Photo : FJFNB.*

:: ZOOM SUR LA TECHNIQUE

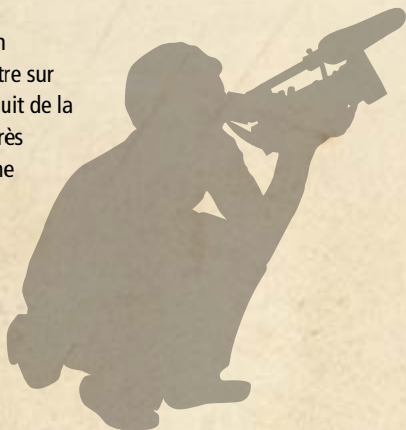
La technologie évolue sans cesse à un rythme effarant. Quand un appareil apparaît sur le marché, son successeur est déjà à l'étape de la fabrication et une troisième ou une quatrième génération sur les planches à dessin.

Si les appareils changent et deviennent vite désuets, les techniques et les astuces du 7^e art, elles, demeurent. Par exemple, le cadrage, les mouvements de caméra, etc., font partie de l'art de filmer, et c'est là que se situe une grande part de la création.

CHOIX D'UNE CAMÉRA OU D'UN CAMÉSCOPE

Le marché foisonne de produits, tous aussi attrayants les uns que les autres. Il s'agit de choisir la caméra ou le caméscope qui répond à vos besoins. Ces produits coûtent cher; mieux vaut acheter en connaissance de cause. Et puis, il est possible que quelqu'un de votre équipe dispose déjà d'une caméra ou d'un caméscope.

Sachez, toutefois, qu'un caméscope qui enregistre sur mini-DVD ou DVD produit de la vidéo dans un format très compressé, ce qui donne une qualité d'image inférieure aux autres formats numériques.



La compatibilité des appareils

Peu importe le caméscope que vous utiliserez pour vos projets, l'important est de bien comprendre ses caractéristiques afin d'en tirer le maximum. Comme le caméscope ne représente qu'une partie de l'ensemble requis pour la production vidéo, il est aussi important de s'assurer que les autres composants sont compatibles.

Pour apprendre à utiliser votre caméscope, commencez par lire le manuel d'utilisation qui accompagne l'appareil. Visitez le site web du fabricant, ou d'autres sites, pour y trouver des tutoriels pour votre modèle.

Trucs et astuces

- Choisissez toujours la vitesse d'enregistrement donnant le maximum de qualité; le nombre de minutes disponibles diminuera, mais vous obtiendrez une bien meilleure image. Au début de chaque jour de tournage, assurez-vous que la vitesse n'a pas été changée.
- Commencez l'enregistrement 4 ou 5 secondes avant le début de l'action que vous tournez et attendez aussi 4 ou 5 secondes après la fin de l'action avant d'arrêter l'enregistrement. C'est une pratique très importante si vous voulez faire des effets de transition d'une scène à une autre.
- Quand vous filmez, utilisez un trépied ou un pied télescopique (*monopod*) afin de stabiliser le caméscope et d'obtenir des images stables. Si le tournage doit se faire en mouvement, que ce soit en marchant ou en plaçant le caméscope sur un charriot, répétez le mouvement plusieurs fois afin de minimiser les chocs et les vibrations.



*Plan d'ensemble, tiré du documentaire
Kedgwick et Hasroun (2009)
réalisé par Paul Arseneau
Produit par Bellefeuille Production
Photo : Paul Arseneau*

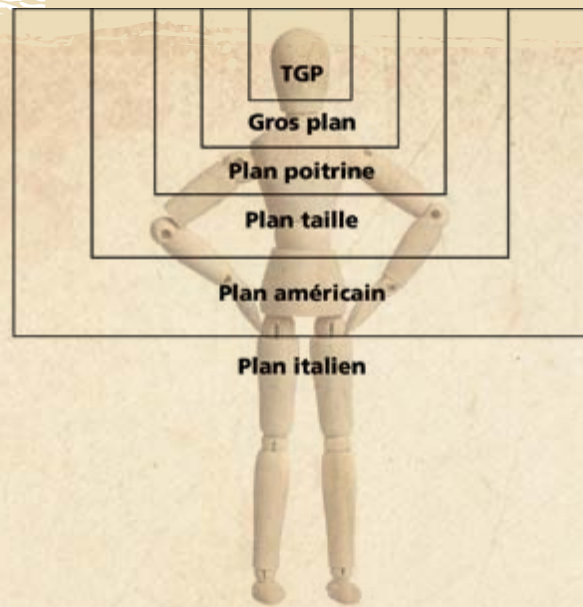
CRÉER DES IMAGES QUI PARLENT

Le matériel technique est une chose, la création d'images qui parlent en est une autre. Filmer des images est un art en soi. La façon d'utiliser la caméra – l'angle, le cadrage, les mouvements de la caméra – contribuent à produire des images qui créent une atmosphère et qui ajoutent une dimension au sens de l'histoire. Les différentes notions liées à la prise de vue sont contenues dans un code universel. On retrouve entre autres :

- le cadrage;
- l'angle de prise de vue;
- la caméra subjective;
- l'éclairage et les couleurs;
- les panoramiques;
- les travellings;
- les raccords;
- les transitions.

Le cadrage

Le cadrage correspond à la position de la caméra et au réglage de l'objectif. Les plans obtenus servent à créer des effets particuliers. Voici les principaux.



Plan d'ensemble ou plan général : plan très vaste (paysage, décor, foule) dans lequel aucun personnage ne se détache ou le personnage est si loin qu'on ne peut le reconnaître.

Plan large ou demi-ensemble : on voit une partie du décor ou d'une foule, on peut reconnaître un personnage ou un petit groupe précis.

Plan moyen : personnage cadré de la tête au pied. On voit le personnage dans un contexte précis.

Plan italien (genoux) ou plan américain (cuisses) : on voit le personnage à partir des genoux ou des cuisses. Utilisé pour rapprocher le personnage. Le terme « plan américain » vient des films westerns américains, quand on voulait voir les cowboys dégainer leur révolver.

Plan rapproché taille/buste : on voit le personnage de la tête à la ceinture ou au buste, ce qui le rapproche à distance de conversation.

Gros plan : montre un détail précis pour attirer l'attention. Par exemple, on ne voit que le visage du personnage, qui remplit tout l'écran. Le gros plan permet de voir les réactions, les émotions les plus intimes.

Très gros plan : fait voir uniquement un détail d'un visage ou toute autre partie du corps sur laquelle on veut attirer l'attention, pour créer une tension dramatique.

L'angle de prise de vue

L'angle sous lequel la caméra prend une image peut également exprimer une émotion ou un sentiment.

- frontal : la caméra est vis à vis du personnage ou de l'objet filmé;
- plongée : la caméra est au-dessus du personnage, comme si on regardait vers le bas peut traduire un sentiment d'écrasement, de soumission, d'humiliation du personnage;
- contre-plongée : la caméra est plus basse que le sujet filmé, comme si on regardait vers le haut (donne au personnage une impression de puissance).

Le cadrage et l'angle de la prise de vue contribuent à donner le point de vue, (ou focalisation), c'est-à-dire le regard avec lequel le cinéaste présente la réalité pour lui donner l'effet qu'il désire. D'autres effets visuels et sonores peuvent s'ajouter pour créer le point de vue.

La caméra subjective

La caméra subjective présente la scène du point de vue d'un personnage. Le spectateur voit la scène sous le même regard, ce qui l'amène à s'identifier à ce personnage.

L'éclairage et les couleurs

L'éclairage et les couleurs ont également une incidence sur la qualité de l'image et le message qu'elles dégagent. Ainsi, les jeux d'ombres et de lumières peuvent créer des ambiances particulières pour servir le propos du scénario. De même, les couleurs peuvent créer des effets dramatiques ou symboliques.

Les panoramiques

Le panoramique consiste à filmer un personnage ou un objet en faisant pivoter la caméra fixée sur un pied.

Les panoramiques peuvent être :

- horizontaux, de gauche à droite ou de droite à gauche;
- verticaux, de haut en bas ou de bas en haut.

Les panoramiques servent à :

- suivre un personnage ou un objet en mouvement;
- décrire un objet, un espace;
- recadrer un personnage laissé seul;
- créer un suspense.

Les travellings

Alors que, pour un panoramique, la caméra reste fixée sur un pivot, dans les travellings, la caméra se déplace par rapport au sujet filmé. Souvent, la caméra sera installée sur des rails ou tout support qui lui permet de se déplacer tout en restant stable (charriot, fauteuil roulant, vélo, etc.).

Le travelling (*dolly shot*) peut être :

- **avant** : la caméra s'avance vers un détail pour le mettre en valeur;
- **arrière** : la caméra recule, ce qui produit une distance, révèle un contexte ou un environnement quelconque;
- **vertical** : de haut en bas ou de bas en haut – on pourra installer la caméra sur une échelle;
- **latéral** : de droite à gauche ou de gauche à droite, par exemple pour suivre un personnage qui marche tout en conservant la distance entre lui et la caméra;
- **combiné** : plusieurs mouvements agencés.

Le « travelling optique », pour sa part, est produit par un zoom de la caméra.

On peut effectuer un travelling avec une caméra à l'épaule. Le caméraman devra être habile dans sa démarche afin d'éviter les soubresauts à sa caméra.

On conçoit assez aisément l'utilité du travelling : créer un mouvement.

Les raccords

Les raccords de plan sont très utiles pour créer la fluidité du récit. En voici quelques-uns :

- **Cut** (terme accepté en français, signifie une **coupe franche**) : l'image passe d'un plan à un autre sans effet technique. C'est le raccord le plus utilisé.



- **Champ, contre-champ (action, réaction)** : changement d'angle de vue sans changer de cadrage. Utile pour les dialogues.
- **Raccord dans l'axe** : un plan dans le même axe, où l'échelle diminue ou augmente.
- **Raccord regard** : un plan montre un personnage qui regarde; le plan suivant montre ce que le personnage voit.
- **Raccord dans le mouvement** : raccord entre deux plans, qui se fait par le mouvement. Par exemple, un personnage ouvre une porte et le plan suivant montre ce qu'il y a de l'autre côté (autre pièce, extérieur de la maison).

Les transitions

Les transitions sont ce qui permet de passer d'une scène à une autre, d'un plan à un autre.

- **Fondu enchaîné** : surimposition de deux plans pour faire le passage de l'un à l'autre. Crée une transition en douceur, un lien entre les deux.
- **Fondu au noir** : apparition d'un bref fond noir entre deux plans, qui marque une courte pause dans le récit. On peut également avoir un fondu au blanc.
- **Montage cut** : les plans se succèdent sans fondu ni autre effet. Peut servir à exprimer une durée, une accumulation.

LE SON ET LA BANDE SONORE

Le son peut, lui aussi, créer des effets particuliers et ajouter de l'intensité dans l'histoire. Voici quelques éléments susceptibles de vous aider.

- **La voix hors champ** (*off*) : arrive de l'extérieur du cadre. Peut servir au monologue intérieur : on voit un personnage silencieux, on entend sa voix, qui peut aussi être traitée à l'enregistrement (filtres, murmures, etc.) La voix, ou tout bruit, hors champ peut également exprimer quelque chose qui se passe ailleurs que dans le cadre (enfants qui jouent dehors, bruits d'un accident ou d'un désastre quelconque, sérénité de la nature, etc.).

- L'intensité du son peut aussi refléter le cadrage de l'image, selon la proximité apparente des personnages : chuchotement, cris.
- Les bruitages sont utiles pour accroître la tension d'une scène ou son réalisme.
- Les silences peuvent être très efficaces; ils seront parfois plus éloquents que la parole elle-même.
- La musique ajoute une autre couche d'ambiance.

LE DÉCOUPAGE TECHNIQUE

Tous les éléments qui précèdent (cadrage, mouvements de caméra, point de vue, etc.) sont utilisés pour faire le découpage technique. Le réalisateur divise chacune des séquences en autant de plans qu'il désire. Puis il décide comment chaque plan sera tourné, selon l'effet qu'il veut produire. Tel dialogue sera-t-il tourné en champ, contre-champ? L'arrivée d'un troisième personnage dans la mêlée sera-t-elle annoncée par du son hors champ ou surgira-t-il par un zoom, ou arrivera-t-il comme une mouche dans le cadre, ou encore surgira-t-il comme un chandelier qui tombe du plafond?... Chaque plan doit être déterminé à l'avance, pendant la préproduction. Le réalisateur note tous les détails techniques relatifs à chacun des plans, car ce document servira à tous les membres de l'équipe (caméraman, éclairagistes, décorateur, costumiers, sonorisateurs, etc.)

:: ZOOM SUR LE MONTAGE



Le processus du montage a beaucoup progressé au gré de l'évolution technologique. Comme nous l'avons expliqué précédemment, le montage se fait à l'ordinateur, en utilisant un logiciel conçu à cet effet. Le passage du mode analogique au mode numérique est venu changer toute une façon de faire, épargnant beaucoup de temps au monteur ou à la monteuse.

*Autrefois, le montage **linéaire**, c'était comme taper un document à la machine à écrire : une correction dans le milieu d'une page obligeait à refaire toute la page. De nos jours, le montage **non linéaire**, c'est comme un logiciel de traitement de texte : la mise en page se refait automatiquement lors d'une correction.*

Le montage requiert un ordinateur assez puissant et bien entretenu. Assurez-vous de respecter les recommandations minimales du logiciel de montage et d'avoir amplement d'espace sur le disque dur pour enregistrer vos projets.

Défragmentez votre disque dur avant de commencer un nouveau projet. Idéalement, installez un deuxième disque dur interne ou un disque dur externe (de préférence avec connexion FireWire IEEE1394) pour plus de rapidité.

Le montage consiste en quatre étapes principales :

- La création du projet : On doit sélectionner les paramètres du document pour qu'ils soient conformes au format des images enregistrées par la caméra ou le caméscope. Assurez-vous de télécharger vos images dans leur qualité maximale. Après, vous ne pourrez pas rectifier le format dans lequel elles ont été téléchargées.
- L'acquisition : C'est-à-dire le transfert des enregistrements (vidéo et audio) à partir de diverses sources vers l'ordinateur qui servira à effectuer le montage.
- Le montage à proprement parler : On construit l'histoire en plaçant les éléments visuels et sonores dans un certain ordre sur le plan de montage chronologique (*time line*). Cette étape inclut aussi les effets spéciaux, les titres et les graphiques.
- La création d'un fichier vidéo : Les paramètres du fichier dépendent du moyen de diffusion choisi (web, CD, DVD, etc.). Il est possible de créer plusieurs versions d'un projet. On doit choisir un format de fichier et d'autres paramètres liés notamment à la résolution, à la compression et au débit binaire (*bit rate*).

COMMENT PROCÉDER

- Assurez-vous d'avoir en main tous les éléments visuels et sonores requis afin d'éviter des délais inutiles pendant le montage. Toutefois, évitez de transférer inutilement sur l'ordinateur un trop grand nombre d'éléments. Les étapes préparatoires au montage devraient permettre d'éliminer les enregistrements ratés ou d'autres éléments qui ne seront probablement pas requis. Un grand nombre de clips inutiles est un signe de manque de planification. Pendant le montage, il est toujours possible d'ajouter des éléments qu'on n'a pas retenus lors du transfert.
- Organisez clairement les différents éléments visuels et sonores afin de les retrouver facilement au moment voulu.
- Le montage doit respecter le scénario, cela va de soi. Cependant, il arrive qu'au montage on doive trouver des solutions lorsque certains éléments n'ont pas été réussis lors du tournage.

QUELQUES TRUCS SUSCEPTIBLES DE VOUS AIDER

- Lorsqu'on crée le projet, on doit choisir l'option qui permet de conserver la qualité d'origine des éléments visuels et sonores. Au moment de créer le produit fini, on devra préciser les paramètres techniques requis par le moyen de diffusion choisi (web, DVD, CD, etc.). Le niveau de qualité devrait être maximal au moment de la capture et du montage; plusieurs versions, à divers niveaux de qualité et sous différents formats, peuvent être créées une fois le montage terminé.



- Lorsqu'on fait appel à des effets spéciaux, le logiciel doit créer de nouvelles images ou de nouveaux sons à partir d'éléments existants. Selon le logiciel utilisé et la puissance de l'ordinateur, ces éléments ne sont pas nécessairement créés immédiatement; ils peuvent exiger quelques secondes ou plusieurs minutes à produire. Ce procédé s'appelle « le rendu » (*render*).

- Une fois placés dans le projet, les fichiers qui représentent les éléments visuels et sonores ne doivent pas être déplacés ou renommés. Sinon, le logiciel de montage indiquera qu'il ne peut plus trouver ces éléments et vous demandera de les localiser. Conservez précieusement tous les fichiers d'un projet jusqu'au moment où le projet est absolument et définitivement terminé, et où le fichier final pour la diffusion a été créé, vérifié et approuvé.
- Si votre ordinateur vous cause des difficultés, essayez les actions suivantes, dans cet ordre :
 - ◆ enregistrez et fermez le projet;
 - ◆ éteignez l'ordinateur;
 - ◆ débranchez l'ordinateur d'Internet;
 - ◆ démarrez l'ordinateur;
 - ◆ désactivez temporairement l'antivirus;
 - ◆ ouvrez le logiciel de montage et continuez le projet;
 - ◆ quand la session de travail est terminée, réactivez l'antivirus.
- Le montage est un processus qui requiert qu'on y investisse temps et efforts; veillez à protéger vos fichiers des virus et autres problèmes éventuels (y compris les autres utilisateurs).
- Le fichier de travail créé par le logiciel de montage est relativement petit, car il ne contient que des instructions. Il s'agit d'un processus non destructif, car les éléments originaux ne sont pas modifiés pendant le montage. Le produit fini éventuel, c'est-à-dire le fichier qui sera placé sur un DVD, sur Internet ou un autre support, représente l'étape où le montage est terminé.
- Assurez-vous de sauvegarder régulièrement votre travail afin de ne rien perdre advenant une panne.

LES LOGICIELS DE MONTAGE

Il existe plusieurs logiciels de montage vidéo offerts sur le marché.

Pour des projets simples, les logiciels gratuits feront l'affaire.

Cependant, si vous voulez explorer les effets spéciaux, les pistes multiples de son et d'image et maximiser les options de compatibilité, choisissez un logiciel plus performant.

Il existe quelques logiciels libres (*open source*) de montage numérique, mais ils sont plutôt rudimentaires, leur interface est difficile à utiliser, leur compatibilité est limitée et les ressources d'aide technique sont restreintes.

L'important à retenir, c'est de choisir un logiciel conçu pour Mac si vous utilisez un Mac et un logiciel conçu pour PC si vous utilisez un PC. Vous vous épargnerez ainsi bien des soucis. Et puis, n'hésitez pas à consulter une personne-ressource de votre communauté pour vous conseiller.



:: DÉVELOPPER SES HABILITÉS

Au moment de commencer un projet de film dans un cadre scolaire, la majorité d'entre vous en sera à ses toutes premières armes. Vous avez sûrement du talent (caché, peut-être), mais pour découvrir vos aptitudes, il peut être intéressant de faire quelques activités exploratoires.

Voici des suggestions qui vous permettront d'apprendre certaines choses sur le cinéma et la vidéo, et sur vous-mêmes, vos aptitudes et vos talents dans ce domaine. Les activités proposées touchent à tous les aspects du cinéma.

ANALYSER UNE SCÈNE EXISTANTE

Analyser un film ou une séquence vous permettra d'ouvrir la porte de façon générale sur tous les aspects du cinéma. Certains élèves seront davantage portés à examiner le texte, d'autres, la technique ou le jeu des acteurs. Effectuez une analyse générale lors d'un premier visionnement.

- Faites un premier visionnement : choisissez une scène de film ou un extrait de quelques minutes.
- Discutez de ses divers éléments : scénario, éclairage, caméra, son, musique, etc.
- Visionnez d'autres extraits d'autres films (choisir quatre ou cinq films différents) et faites des comparaisons sur un aspect précis. Par exemple, le dialogue : Dans quel film le dialogue vous semble-t-il le mieux construit? Expliquez votre choix. Pour cette activité, on peut se diviser par petits groupes; les personnes intéressées au scénario analyseront cette composante, celles intéressées par la technique choisiront d'analyser cet aspect.
- Ce travail s'inscrit très bien dans un cours régulier. Parlez-en à votre enseignant ou votre enseignante : il ou elle sera enchanté de votre initiative.

ANALYSER UN FILM DANS SA TOTALITÉ

- Choisissez un film de courte durée (pas plus de 15 minutes). Il y en a amplement sur Internet, notamment sur le site de l'Office national du film.
- Visionnez le film du début à la fin. Discutez-en à l'intérieur d'un grand groupe, chacun donnant ses premières impressions.
- Puis, en petits groupes, discutez plus en profondeur d'éléments déterminés du film, par exemple le scénario et le dialogue : Qu'est-ce que le film raconte? La trame dramatique est-elle bien construite? Qui sont le protagoniste, l'antagoniste, les adjouvants et les opposants? Le dialogue est-il naturel? efficace? Fait-il avancer l'action? etc. Référez-vous aux diverses suggestions formulées tout au long de ce guide pour préparer votre argumentaire.
- Isolez une séquence, visionnez-la et analysez-la dans le contexte de l'ensemble du film. Discutez des points suivants : Comment cette séquence s'insère-t-elle dans l'histoire? Est-elle utile? superflue? Comment cette séquence se répercute-t-elle sur le reste du récit? Aurait-il été préférable de la placer ailleurs dans le récit?
- Choisissez une autre séquence du même film et analysez les plans de caméra. Quels types de plans sont utilisés? Quel effet cela produit-il? Quel est le genre de transition entre les plans? Est-ce efficace? Comment?
- Faites le même exercice avec les mouvements de la caméra. Y a-t-il, justement, des mouvements de caméra ou celle-ci demeure-t-elle fixe? Quels genres de mouvements? de prises de vue? Tentez de proposer des améliorations concernant la caméra.
- Faites l'exercice autant de fois que vous voulez en choisissant chaque fois un nouvel élément à observer.



*Paul Bossé présente un atelier lors d'Art sur roues.
Photo : FJFNB.*

:: ACTIVITÉS PRATIQUES

Avant d'entamer la production d'un film, faites des exercices pratiques afin de développer vos habiletés. Ces exercices aideront aussi à mesurer le niveau d'habileté de chacun des membres de l'équipe.

Il est essentiel de s'exercer à faire des mouvements de caméra pour obtenir un bon contrôle de l'image. Consultez la section « Zoom sur la technique » et essayez de donner vie à votre caméra. Les élèves qui veulent être caméramans se placeront derrière la caméra, et ceux et celles qui ont des visées d'acteurs ou d'actrices serviront de sujets.

Vous pouvez aussi inviter les personnes chargées du son à se joindre à vous, afin qu'elles se familiarisent également avec leur matériel.

Enregistrez vos exercices, puis visionnez vos prises. Analysez vos prises de la même façon que vous avez analysé les films à l'étape précédente. Reconnaissez ce que vous avez bien réussi et ce que vous pouvez améliorer, un peu comme un plongeur qui exécute ses plongées.

Avec ces clips enregistrés en main, le monteur ou la monteuse pourra s'en servir pour apprendre à utiliser le logiciel de montage et tenter quelques expériences.

:: PARTICULARITÉS DU DOCUMENTAIRE

Le film documentaire est, tout comme un film de fiction, une histoire à raconter. Sauf que cette histoire n'est pas inventée, elle existe déjà. L'approche adoptée pour le développement et le tournage reflète donc cette réalité.

Pour réaliser un documentaire, les étapes sont sensiblement les mêmes que pour un film de fiction : développement, préproduction, production, postproduction, diffusion. La différence se situe dans l'approche, à l'intérieur même de certaines de ces étapes.

Voyons chacune des étapes.

:: DÉVELOPPEMENT

En fiction, l'étape du développement sert à écrire le scénario. Or, le scénario dans le domaine du documentaire n'a pas le même sens qu'en fiction. Il désigne plutôt la façon de livrer un contenu à filmer. Il s'agit d'un document qui explique le sujet et qui en propose un traitement. Alors qu'en fiction le scénario est l'œuvre d'un auteur-scénariste, dans le domaine du documentaire, c'est la démarche du réalisateur.

Puisqu'un documentaire est un film portant sur une réalité existante, il n'y a pas de personnages à créer : ils existent déjà, mais il faut les trouver. Toutefois, on doit quand même savoir ce qu'on veut dire ou raconter dans ce film, qui seront les intervenants devant la caméra, quels événements ou situations seront filmés, etc.

Le sujet

Quand on décide de tourner un documentaire, c'est qu'on veut raconter quelque chose qui se passe quelque part dans la société. À titre d'exemple, on peut décider de faire un film sur un événement, un phénomène ou une réalité quelconque, une série de courts films sur des métiers et des professions, etc. Le film peut avoir un caractère

historique ou contemporain. Il peut explorer un fait culturel, sportif, social ou familial, par exemple l'intimidation à l'école, l'intégration des immigrants dans un nouveau milieu, le vandalisme du vendredi soir...

Choisissez un sujet qui vous tient à cœur, sachez ce que vous voulez dire et comment vous voulez le dire. Les étapes suivantes vous permettront de le préciser.

La recherche

Quand on a un sujet, la recherche constitue la première étape de la démarche documentaire. Il s'agit de trouver des faits, des personnes, des lieux, des événements qui peuvent témoigner de votre sujet. Par exemple, si vous décidez de faire un film sur le phénomène de l'intimidation, vous tenterez de trouver des personnes qui en ont été victimes, d'autres qui ont intimidé leurs camarades, afin de les faire parler de leur expérience. Vous chercherez peut-être l'avis d'un psychologue, d'un sociologue ou de tout autre professionnel qui pourrait expliquer ce qui amène une personne à vouloir intimider les autres, etc. Vous chercherez à tout savoir sur le sujet : statistiques, lieux d'intimidation (école, milieu sportif, Internet, etc.). À ce stade, il faut tout considérer, tout ramasser, faire des entrevues avec des personnes afin d'obtenir le plus d'informations possible.

Le rapport de recherche

Compilez toutes vos informations. Essayez de structurer ces informations en les regroupant par sous-thèmes. Ces sous-thèmes deviendront les différents segments de votre film.

Analysez votre rapport de recherche et trouvez l'angle qu'il convient de donner à votre film. Comment voulez-vous aborder le sujet à traiter? Du point de vue des victimes? des agresseurs? de leur famille? Voulez-vous privilégier l'apport de professionnels? Vos réponses à ces questions détermineront l'angle du film.

Le canevas

Contrairement à ce que plusieurs pensent, le scénario est essentiel, même en documentaire. Il est différent du scénario de fiction, mais il y en a un. Dans le cas du documentaire, le scénario ressemble davantage à un canevas.

Écrivez un premier canevas qui décrit ce que vous voulez raconter dans votre film. Exposez d'abord le problème ou la prémisse. Puis, dans les paragraphes suivants, livrez vos informations de sorte que chaque paragraphe ajoute une scène à votre film, un peu comme si vous déroulez un tapis : à chaque tour, on voit de mieux en mieux les motifs qui constituent l'ensemble du tapis.

Préciser le canevas

En suivant l'idée du canevas, choisissez les intervenants qui paraîtront à la caméra. Il est possible que ce ne soit pas les mêmes que ceux et celles qui vous ont fourni de l'information. Trouvez des personnes qui s'expriment clairement et qui sont prêtes à vivre cette expérience.

Dans un documentaire, la recherche n'est jamais terminée. Il y a toujours de nouveaux éléments d'information qui viennent s'ajouter. Et c'est tant mieux, même s'il ne faut pas compter là-dessus. Faites une bonne recherche, mais restez ouverts à toute nouvelle possibilité.

:: PRÉPRODUCTION

À cette étape, il s'agit de préparer votre tournage.

Confirmez à vos invités que vous souhaitez leur participation au documentaire. Voyez avec eux les lieux où vous irez les filmer et comment vous le ferez. Est-ce que vous voulez une entrevue à la caméra? Voulez-vous les filmer à la maison, dans leur milieu de travail, lors d'une activité récréative, sociale, etc.? C'est le sujet de votre documentaire qui guidera votre choix des lieux.

Dans un documentaire, il faut rester simple, naturel. Les participants ne sont pas des acteurs. Il est donc préférable de les filmer dans leur milieu, dans des contextes qui leur sont familiers et, surtout, de ne pas créer de mises en scène « artificielles » dans lesquelles les intervenants seraient mal à l'aise.

Il est préférable de limiter les mises en scène, à moins que ne vous souhaitiez insérer des séquences de fiction pour démontrer votre propos. Par exemple, si vous faites un documentaire sur l'intimidation, il est peu probable que vous ayez une scène réelle dans laquelle une personne intimide une autre; il faudra créer cette scène et la faire interpréter par des acteurs. Cette scène se tournera comme en fiction.

Réfléchissez à des façons de tourner vos entrevues, de filmer les événements, etc. Écrivez votre démarche dans votre plan de montage chronologique.

Trouvez vos ressources : caméraman, preneur de son, éclairagiste au besoin. Sur un petit plateau de documentaire, il est fréquent que le caméraman soit aussi l'éclairagiste puisqu'il faut peu d'éclairage. Vous n'avez pas besoin de tout l'attirail de la fiction, seulement l'essentiel.

Pour le son, vous voudrez parfois utiliser une perche si vous voulez capter le son ambiant, mais vous voudrez aussi un petit micro-boutonnière (*lapel*) pour réaliser les entrevues.

:: PRODUCTION

La production n'est pas aussi complexe ni aussi concentrée en documentaire qu'en fiction. Elle peut s'échelonner sur plusieurs semaines ou plusieurs mois. Vous prenez rendez-vous avec un de vos intervenants et vous allez le rencontrer pour tourner une entrevue ou une situation qui lui est propre. Ensuite, il est possible d'attendre à la semaine suivante pour tourner une autre séquence avec cet intervenant, ou un autre, dans une situation donnée.

Quand vous tournez une entrevue, n'éteignez pas votre caméra trop vite. C'est souvent à la fin de l'entrevue que les meilleures informations sont révélées; vous pourrez resserrer le propos lors du montage.

Si vous devez réunir plus d'un intervenant dans une même scène, il vous faudra trouver un moment qui convienne à tous.

Dans le cas d'un projet scolaire, vous ne voudrez pas nécessairement étaler votre tournage sur une trop longue période. Par conséquent, à l'étape de préproduction, il faudra que votre calendrier prévoie le tournage de tous vos segments dans un délai raisonnable.

Lors du tournage d'un documentaire, il peut arriver des situations inattendues et intéressantes. Vous les filmez.

:: POSTPRODUCTION

La technique du montage est la même en fiction et en documentaire.

Visionnez tout votre matériel, établissez un ordre des séquences en vous référant à votre canevas. Il est possible que les faits imprévus enregistrés lors du tournage viennent s'ajouter à votre scénario de base. Voyez le meilleur ordre pour raconter votre histoire.

Une fois le tournage terminé, le cinéaste dispose de beaucoup de matériel. Il doit faire un tri et garder ce qui sert son propos. Il est parfois difficile de déterminer ce qu'on garde et ce qu'on élimine.

La question à se poser : qu'est-ce que je veux raconter dans cette scène? Si vous ne le savez pas, enlevez la scène.

Le reste du montage se fait tel qu'il est décrit dans la section sur la fiction.

:: ANNEXE 1 : LES MÉTIERS DU CINÉMA



Accessoiriste – Responsable de tous les accessoires. Elle les conçoit, les fabrique ou les achète. Elle s’assure que les accessoires sont sur le plateau au moment voulu.

Acteurs/Actrices – Incarnent les personnages. Ils créent et interprètent leur rôle sous la direction du réalisateur.

Assistant réalisateur/Assistante réalisatrice – Bras droit du réalisateur. Cette personne est responsable des aspects matériel et logistique du tournage, pendant que le réalisateur voit à la dimension artistique.

Caméraman/Camerawoman (termes acceptés en français; certains disent camera person) – La personne qui manipule la caméra, tourne et enregistre les images.

Coiffeur/Coiffeuse – Crée les coiffures et coiffe les acteurs et les actrices chaque jour de tournage.

Costumier/Costumière – Conçoit tous les costumes et les trouve, les confectionne ou les achète.

Décorateur/Décoratrice – Conçoit les décors, en dirige la construction.

Directeur/Directrice photo – Responsable durant le tournage de la prise de vue : caméra, appareils, lumière et éclairage. Il peut aussi être caméraman.

Directeur/Directrice de production – Coordonne tous les éléments techniques nécessaires à la réalisation d’un film, du début à la fin.

Directeur/Directrice technique – Dirige l’équipe des techniciens. Chargé de trouver le matériel technique et les techniciens. Il est parfois lui-même technicien de son ou d’éclairage, caméraman, etc. Dans le contexte scolaire, un des techniciens pourrait assumer le rôle de directeur technique.

Figurants/Figurantes – Incarnent des personnages muets de manière anonyme, dans un lieu public. Par exemple, des passants, une foule, des clients dans un magasin, etc.

Maquilleur/Maquilleuse – Conçoit les maquillages. Maquille les acteurs et les actrices pour le tournage. Fait les retouches nécessaires entre les prises.

Monteur/Monteuse – Assemble toutes les séquences pour en faire le film selon les exigences du scénario. Ce travail très complexe demande une grande part de créativité et d’organisation.

Preneur/Preneuse de son – Appelée aussi ingénieur de son, cette personne a la responsabilité de capter les sons à enregistrer. Trouve les micros adéquats et tout le matériel nécessaire.

Producteur/Productrice – Dans l’industrie du cinéma, le producteur est un chef d’entreprise. Il a sa propre maison de production. C’est lui qui finance le projet. Il trouve les fonds nécessaires, embauche et paie les personnes qui travailleront au film. Il a son mot à dire sur tout puisque c’est lui qui détient les cordons de la bourse. Dans le contexte d’un projet scolaire, c’est une autre histoire. Les élèves devront se débrouiller avec les fonds qu’ils pourront trouver. Certaines écoles ont des budgets de base pour de telles activités, mais il faudra trouver d’autres sources.

Réalisateur/Réalisatrice – C'est le maître d'œuvre artistique. Il dirige les comédiens, décide de tous les aspects artistiques qui paraîtront à l'écran. Cette personne est présente du début à la fin, de la première heure jusqu'à la dernière. C'est elle qui signe le film, c'est-à-dire que le produit devient « son » film. Dans la publicité, par exemple, on dira « Un film du réalisateur Untel » ou « de la réalisatrice Unetelle ».

Régisseur /Régisseuse – Responsable de l'organisation matérielle du tournage, il trouve les éléments, obtient les autorisations, prévoit un service de cantine, encadre le personnel, confirme les lieux de tournage, assure la prise en charge et le retour du matériel.

Scénariste – C'est l'auteur du scénario, la personne qui écrit l'histoire. Au cinéma, il peut y avoir aussi un dialoguiste, c'est-à-dire une personne qui écrit seulement le dialogue à partir de l'histoire construite par le scénariste.

Scripte – Note tous les détails du tournage afin d'assurer le raccord entre les plans, les scènes, les séquences. Elle assure la continuité des scènes en conformité avec le scénario. Elle prépare ses documents pendant la préproduction.

:: ANNEXE 2 : PETIT LEXIQUE DU CINÉMA



Angle de caméra – Désigne l'orientation de la lentille de la caméra pendant la prise de vue. Par exemple, pour un angle en plongée, la lentille est pointée vers le bas. En contre-plongée, la lentille est pointée vers le haut.

Bout-à-bout – Montage sommaire des plans, selon la logique du scénario.

Cadre – Ce que voit le caméraman dans le viseur de la caméra.

Caméra (ou **caméscope** pour la vidéo) – Appareil servant à capter et à enregistrer les images.

Hors champ – Désigne un élément sonore dont on ne voit pas la source à l'écran mais qui fait partie de la scène. Par exemple, la voix d'un personnage qu'on ne voit pas (voix hors champ – VHC) ou le bruit d'une collision après qu'une voiture sort de l'écran.

Magnétoscope – Appareil qui permet l'enregistrement et la lecture, sur une bande magnétique, des images animées et du son correspondant.

Montage en-ligne (on-line) – Montage complet et de haute qualité comprenant tous les effets visuels et sonores ainsi que les titres. C'est le film dans son état final.

Montage hors-ligne (off-line) – Montage réalisé sans égard à la qualité technique, un « brouillon » du film.

Plan – Intervalle de tournage sans interruption; peut durer quelques secondes ou plusieurs minutes. Une séquence comprend plusieurs plans. Un plan-séquence est une séquence tournée dans un seul plan.

Raccord ou Transition – Le raccord désigne la façon dont le monteur (ou le réalisateur) choisit de passer d'un plan à un autre, en particulier ce qu'on voit à l'écran à ce moment-là. La transition désigne plutôt l'effet visuel utilisé pour passer d'une séquence à une autre (coupure franche, balayage, fondu, etc.).

Scénarimage (Story-board) – Document qui présente chaque séquence du scénario sous forme de dessins représentant les plans de caméra. On peut aussi y ajouter une description détaillée des plans de caméra et d'autres détails techniques utiles.

Scénario – Texte de l'histoire à raconter. Il est divisé en séquences (ou scènes), et chaque séquence correspond à un lieu et à un temps où se déroule l'action. Dans chacune des séquences, on décrit les actions, les dialogues ou la narration.

Séquence (ou Scène) – Segment du scénario qui se déroule dans un même lieu, à un même moment avec les mêmes personnages.

Séquencier (scène à scène) – Succession des scènes qui construisent l'histoire. Chaque scène est résumée et placée dans l'ordre où elle doit apparaître à l'écran. Étape préliminaire du scénario.

Synopsis – Résumé qui donne les grandes lignes de l'histoire, les personnages, les motivations, l'intrigue, le contexte géographique et temporel, etc. La longueur du synopsis peut varier de quelques paragraphes à quelques pages, selon la complexité de l'histoire et l'envergure du projet.

Titres ou Supers – Textes ou graphiques qui sont superposés à l'image d'arrière-plan.

Transition sonore – Effet sonore utilisé pour atténuer ou augmenter l'impact du changement d'une image à une autre.

Transition visuelle – Effet visuel utilisé pour augmenter ou atténuer l'impact du changement d'une scène à une autre.

Travelling – Mouvement de caméra selon un axe, pendant la prise de vue. On peut aussi avoir un **travelling optique**, c'est-à-dire un « zoom ». Il est également possible de combiner les deux, ce qui permet de voir le personnage toujours de la même dimension alors que le paysage s'éloigne ou se rapproche.

Zoom – Mouvement de la lentille de caméra qui rapproche (zoom avant – *zoom in*) ou qui éloigne (zoom arrière – *zoom out*) un personnage ou un élément quelconque.

:: ANNEXE 3 : RESSOURCES UTILES



Syd Field est considéré comme l'un des maîtres dans l'écriture du scénario. Il a écrit plusieurs livres, dont voici quelques références qui pourraient vous intéresser.

- *Scénario : la rédaction d'un scénario, de l'idée originale à la version finale*, Montréal, Éditions Merlin, 1990.
- *Scénario : les bases de l'écriture scénaristique*, Éditions Dixit Esra, 2008.
- *Comment identifier et résoudre les problèmes d'un scénario*, Dixit, 2006.

L'Institut national de l'image et du son (INIS) de Montréal donne des cours en cinéma. L'INIS a publié des livres écrits par des professionnels du cinéma et de la télévision qui y ont enseigné. En voici deux :

- Fournier, Guy, *Écrire pour le petit écran*, Montréal, INIS, 1998.
- *Produire? D'une idée à l'écran – Un guide*, Montréal, INIS et SODEC, 2009.

Une autre référence pour les plus ambitieux :

- Colonna, Vincent, *L'art des séries télé : ou comment surpasser les Américains*, Paris, Éditions Payot, 2010.

Pour étudier en cinéma, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Consultez la liste des programmes offerts par les collèges communautaires, les universités, les écoles spécialisées comme l'INIS.

Le Conseil québécois des ressources humaines en culture ainsi que le Conseil des ressources humaines du secteur culturel proposent de multiples documents à votre service : lexiques, bilan des compétences, boîtes à outils, etc.

www.cqrhc.com/_secteurs/audiovisuel
www.culturalhrc.ca/minisites/Film_and_Broadcasting/f/01-05-01.asp

Pour mieux connaître les métiers en cinéma, consultez également :

www.culturalhrc.ca/careersinculture/default-f.asp

:: ANNEXE 4 : MODÈLE D'UN FORMAT DE SCÉNARIO



FORMAT DE SCÉNARIO - MODÈLE

EXT. LIEU NO 1 - JOUR

Voici comment commence votre scénario. L'entête de chaque scène est écrite en majuscules et comprend trois éléments. Premièrement déterminer si l'action se déroule à l'extérieur (EXT.) ou à l'intérieur (INT.) Deuxième élément: le lieu (CHAMBRE DE MANON, COUR ARRIÈRE DE L'ÉCOLE, ETC.). Puis troisième élément, le moment du jour ou de la nuit.

Au début de la séquence, vous décrivez l'action, telle qu'elle se déroule à l'écran. Pas d'explication sur les motivations, sur le passé du personnage, pas de floriture littéraire. Vous dites seulement quel personnage fait quelle action.

Un bon indice est de limiter les actions à quelques lignes. Considérez chaque paragraphe comme un élément du rythme de votre scène.

INT. LIEU NO 2 - NUIT

Laissez deux ou trois interlignes avant le début d'une nouvelle scène. Décrivez l'action. Chaque fois qu'un PERSONNAGE apparaît pour la première fois dans une scène, son nom est écrit en MAJUSCULE.

PERSONNAGE UN

Le nom du personnage est en majuscule, avec un alinéa placé à peu près au centre de la page. La première lettre de chacun des personnages commence au même endroit, justifié à gauche.

PERSONNAGE DEUX

La façon que vous nommez un personnage doit demeurer la même partout dans le scénario.

PERSONNAGE UN

Le dialogue est écrit directement sous le nom du personnage, en écriture ordinaire et justifié à gauche. Si vous utilisez un logiciel, des indications apparaissent automatiquement en fin et en début de page lorsque le personnage continue de parler. Si vous n'avez pas de logiciel spécialisé, ne vous préoccupez pas de cela, car une mise en page faite manuellement devient très difficile et risque de vous créer plus de problèmes.

PERSONNAGE DEUX

(S'exclame.)

Viennent les didascalies entre parenthèses; ce sont des indications pour l'acteur. Cette indication se place seule sur une ligne, suivi du dialogue.

Si une action vient interrompre le dialogue d'un personnage, vous la décrivez...

PERSONNAGE DEUX (CONT'D)

Ensuite vous réécrivez le nom du personnage. Tout dialogue ou segment de dialogue doit être accompagné du nom d'un personnage. Encore là un logiciel spécialisé indiquera (CONT'D) entre parenthèse, mais ce n'est pas essentiel.

Un logiciel spécialisé dispose de nombreuses autres indications que vous apprendrez si vous l'utilisez. Le présent modèle indique seulement les principaux éléments. Si vous travaillez dans Word, vous pouvez vous faire une feuille de style semblable à celle-ci.

