

<p>L'écriture de scénarios et de court métrage en milieu scolaire et réalisations de films vidéo</p>

Les fondamentaux de la réalisation de films

La réalisation d'un court métrage à l'aide d'une caméra vidéo nécessite trois étapes :

- 1) l'écriture d'où l'organisation d'un atelier d'écriture,
- 2) le dessin des plans après découpage du scénario d'où un atelier de story-board,
- 3) la réalisation de film d'où un atelier vidéo avec les prises de vue et le montage.

Atelier d'écriture

1- Le pitch ou argument

L'argument est une synthèse du projet, la thèse de l'histoire. Trouver une accroche, une phrase qui synthétise l'histoire du film. Exemples de pitch :

Exemples sur la santé

- dialogues de 2 filles sur la contraception (conflit entre 2 positions, pour et contre) ;
- dialogues de 3 filles sur les garçons (opposition entre 3 points de vue ou expériences) ;
- dialogues de 3 mères sur les maladies de leurs bébés (opposition sur la nature des maladies) ;
- dialogues d'un enfant avec sa mère sur comment et ou faire ses besoins (questions embarrassantes de l'enfant) ;
- dialogue de 2 parents sur les diarrhées de leurs enfants (conflit entre père et mère sur l'hygiène ; la mère exigeant des lave-mains et des WC modernes) ;
- découverte de la gestion de l'eau domestique au sein d'une commune (Toliara) : pompage, captage, traitement, adduction, réservoirs de stockage, épuration de l'eau pour découvrir le cycle de l'eau domestique en filmant différentes installations (documentaire).

Exemples sur l'agriculture

- dialogues d'un père agriculteur avec son fils qui veut quitter leur exploitation (conflit entre les 2 sur l'héritage et le manque de main d'œuvre, perte de la terre et des problèmes pour nourrir la famille)
- dialogue conflictuel entre 1 paysan voulant essayer une nouvelle plante ou technique et 1 autre traditionaliste conservateur.

Exemples sur des sujets généraux

- Sur le travail en ville : dialogue entre un chômeur et un employé (conflit entre les 2 sur la solidarité, sur l'exode rural si les 2 viennent du milieu rural) ;
- discussion entre élèves sur les professeurs (sur la pédagogie, les contrôles, la notation, la sévérité, la discipline, l'absentéisme etc.) ;
- Sur l'environnement en ville : la propreté de la ville, la circulation (les trous, la signalisation), les espaces verts (avec l'entretien), les services publics (documentaires) ;
- une journée aux marchés de Toliara (documentaire) ;
- La fabrication du sel à Toliara (documentaire) ;
- l'artisanat : fabrication de charrettes et de pirogues à Tuléar (documentaires) ;

Exemples sur la biologie

- sur l'adaptation des plantes : expliquer chacune avec des comparaisons, des dessins, des commentaires ;
- description d'espèces végétales (palétuviers, ignames etc.) - documentaires
- Description de la production de spiruline à Tuléar (documentaire)

2- Le synopsis

C'est l'intrigue présentée sous sa forme la plus basique. Il est de 1 à 2 pages pour un court métrage.

Il contient les éléments essentiels du film notamment les personnages, soulignant les points forts.

Les scènes sont numérotées.

Les personnages sont décrits. Exemple d'un personnage :

Son contexte historique :

- le lieu et l'année de naissance
- le profil des parents (ethnie, milieu socio-économique, âges)
- la structure familiale (frères, soeurs, cousins, etc.)

Son contexte personnel :

- capacités ou incapacités physiques
- religion si nécessaire
- milieu
- influence de son passé et de son environnement présent

Ses traits de caractère

- introverti ou extraverti ? Intuitif ou non ..
- victime/innocent/imposteur, etc.
- Goûts et couleur

3- Le scénario

Un scénario repose sur 5 éléments essentiels : les personnages, l'intrigue, l'action, les dialogues et le décor.

A. Scénario sans dialogue

Il détaille toute les scènes sans inclure les dialogues.

Chaque scène est titrée et numérotée. Des indications sont en majuscule au début de chaque scène.

- Elle commence par le **lieu** : EXT. (extérieur) ou INT. (intérieur) pour l'éclairage.
- Le **lieu est précisé** ensuite pour faciliter le tournage : exemple un appartement ou une voiture.
- Ensuite il y a une **indication de temps**, par exemple le moment de la journée (JOUR/NUIT/AUBE/SOIRÉE/APRÈS-MIDI/ CRÉPUSCULE). Il faut éviter d'avoir une scène dans un lieu ou un moment unique. Exemples : INT – APPARTEMENT DE JEAN – NUIT / EXT – LA PISCINE – MATIN

Au moment du tournage, toutes les scènes qui se passent dans même lieu ou le matin sont tournées en même temps.

Les décors sont décrits ainsi que les personnages.

Se contenter d'un nombre restreint de personnages et de lieux.

Il y a 3 modèles standards de protagonistes :

- le héros dramatique (ses efforts finissent par payer) ;
- le héros tragique (il échoue malgré ses efforts) ;
- le héros comique (il réussit malgré ses efforts) ;

Le protagoniste est le personnage principal du récit (héros). L'histoire est son point de vue. L'antagoniste (le méchant ou l'opposant, humain ou naturel) essaye d'empêcher le protagoniste d'aboutir à ses fins.

B. Scénario avec les dialogues

Les dialogues sont centrés sur la page avec le nom du personnage en majuscule. Faire des phrases courtes ; tous les mots comptent.

Avant d'écrire les dialogues, effectuer des recherches sur les personnages (période, lieu de vie, profession, lieu de travail, loisirs, lieux de loisirs, âge, son histoire, son éducation, caractère, goûts, etc.).

Les commentaires sont soit écrits, soit dits en voix off, soit dits par un des acteurs s'adressant à la caméra.

C. Une intrigue classique se décompose en 5 étapes

- **Exposé** : thèse d'ouverture. On plante le décor Exemple :
- **Développement** : l'intrigue se resserre et l'histoire se développe. - Deux personnes que tout oppose apparaissent
- Elles se rencontrent
- **Complication** : un événement vient bouleverser la situation. Plus il y a tensions mieux c'est. - Elles doivent atteindre un but ou résoudre une question
- Un obstacle ou un conflit se présente
- **Apogée** : moment décisif où toutes les ramifications de l'intrigue convergent - Le problème est résolu
- **Résolution** : dénouement.

D. Le plan, la scène et la séquence

- Le plan est constitué par toute l'image filmée de « Moteur » à « Coupez ».
- La scène est constitué d'un ou plusieurs plans qui laissent intacte la continuité temporelle et spatiale.
- La séquence est une succession de scènes ayant une unité soit thématique, soit temporelle, soit spatiale (exemple : une poursuite, les retrouvailles, etc.). C'est finalement une longue scène.

E. Exemple

TITRE

INT – CHAMBRE – JOUR

Le nom des personnages sont en lettres majuscules quand ils apparaissent pour la 1ère fois (ensuite, ils sont écrits en minuscules).

EST – PRAIRIE – JOUR

PDV (ou POV) du personnage (**point de vue ou point of view**)

Tous les énoncés de bruits, de musique, de texte d'une scène sont écrits en majuscule dans la narration (OFF-SCREEN ou HORS-CHAMP par exemple). VOICE-OVER (voix par-dessus) est l'opposé de OFF : l'effet sonore n'est pas dans la scène. On peut utiliser le terme IN qui indique un son synchrone avec l'image.

NOM DU PERSONNAGE

Dialogues. **Dans un dialogue, les noms des personnages sont en minuscules.**

Description de la scène

Description de la scène (suite). Découpage implicite

INT – TRAIN – PLUS TARD

FLASH-BACK (RETOUR EN ARRIÈRE opposé au FLASH-FORWARD, bond vers le futur)

EXT – UNE RIVIÈRE – JOUR – ÉTÉ 1965

SOUS L'EAU

RETOUR AU PRÉSENT

INT – TRAIN – SOIR

NOM DU PERSONNAGE

(riant) : indication donnée à l'acteur entre parenthèses

FIN Écriture de scénario

Logiciel libre d'écriture de scénario :

- Celtx

Atelier de dessins

Le story-board

Découpage du scénario

Le scénario est découpé en plans numérotés. Le story-board illustre et raconte chaque scène du film du début jusqu'à la fin de l'histoire par des dessins plus ou moins élaborés.

Matériels nécessaires

On utilise des planches-type avec des vignettes pré-dessinées (8 par exemple) photocopiées sur du A4. On dessine d'abord au **crayon rouge** car le trait rouge disparaît à la photocopie puis on met le dessin au propre avec un crayon noir (crayon à mine rechargeable de 0,5 ou 0,7 mm ou un feutre noir). Avoir toujours une règle.

Il est conseillé :

- d'avoir des feutres gris pour ajouter des ombres et de la profondeur aux dessins en noir et blanc.
- d'avoir du blanc correcteur et un crayon blanc pour ajouter des détails sur des fonds noirs.

Il est nécessaire d'avoir une table lumineuse pour décalquer des photos.

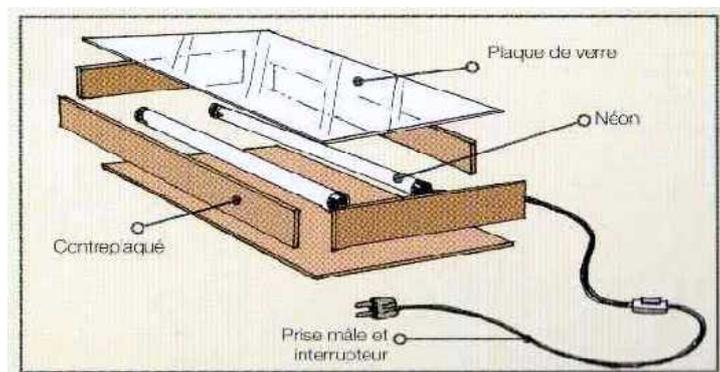
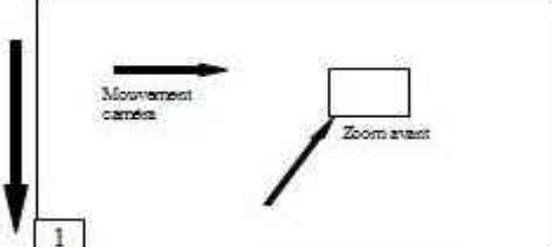


Table lumineuse

Méthodes

Sur les planches de vignettes, mettre des flèches indiquant le sens de la lecture ou l'ordre des dessins. Dans les dessins, indiquer les mouvements des personnages ou des membres etc. (cela diminue le nombre de vignettes et facilite la lecture).

Dans les vignettes, on peut mettre une photo numérique, un dessin à partir d'une photo (récupéré sur une table lumineuse) ou un dessin.

 <p>1</p> <p>Commentaire Son : In / hors-champ / off</p>	<p>5</p>
<p>2</p>	<p>6</p>
<p>3</p>	<p>7</p>
<p>4</p>	<p>8</p>

Exemple d'une page d'un story-board

Les différents types de plans

Plan général : il couvre un vaste ensemble qui situe le décor dans son cadre vu à très grande distance

PE : plan d'ensemble. Il présente le contexte géographique et l'atmosphère de la scène

Plan large : il met en place des personnages

Plan par-dessus l'épaule dans le sens du regard du personnage

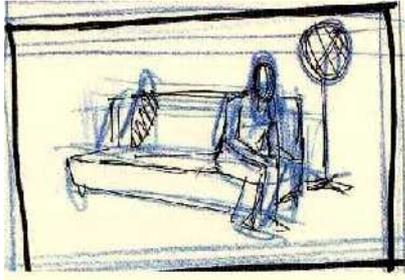
Plan de 2 personnages et de 3 ou plus

Point de vue du personnage

Plongée : caméra au-dessus du regard du personnage (créé un sentiment d'infériorité, de vulnérabilité)

Contre-plongée : caméra au-dessous du regard (créé un sentiment de puissance)

Plan incliné : caméra suit un angle diagonal

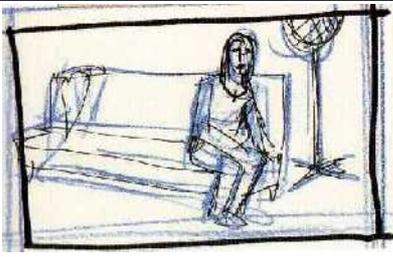
	
Plan d'ensemble (photo numérique)	Dessin

TGP : très gros plan

GP : gros plan

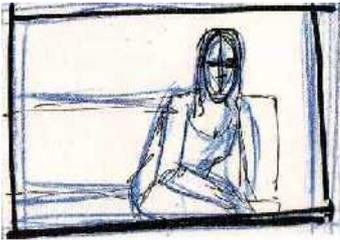
PRP : plan rapproché poitrine

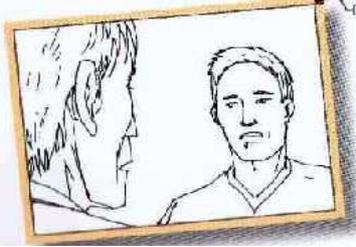
PRT : plan rapproché taille

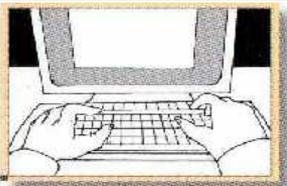
	
Plan moyen (photo numérique)	Dessin

PA : plan américain jusqu'à mi-cuisses

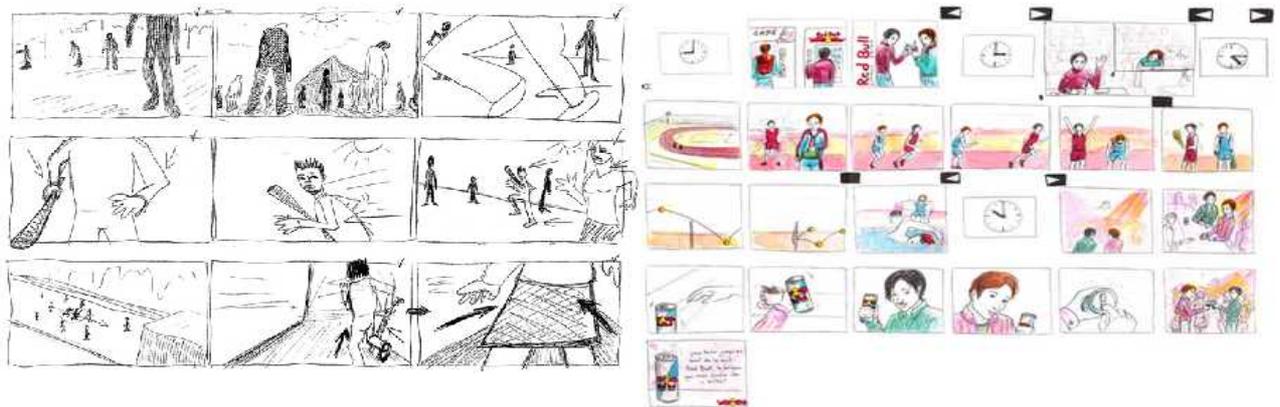
PM ; plan moyen, personnage en pied

	
Plan américain (photo numérique)	Dessin

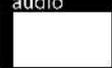
		
Plan rapproché (photo numérique)	Dessin	Plan rapproché par-dessus l'épaule

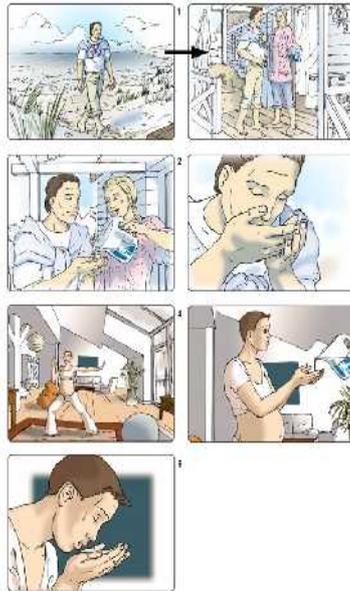
			
Gros plan (photo numérique)	Dessin du gros plan	Gros plan subjectif (vu de la camera)	Très gros plan

Exemples de story-board



Exemples de story-board

1		caméra 	audio 
description de la scène Vincent Thomas est assis sur une chaise devant la table. Son visage est reflété et sa tête baissée. Entrée nous? sortie de champs asc?			
2		caméra 	audio 
description de la scène des mains attachées par des élastiques posées sur cette table. lève a elle son regard et lui que l'écume à la base, et plus encore, le pour.			
3		caméra 	audio 
description de la scène regarde à 2. Tu es vraiment si fatigée laisse peut-être comme ça. Il regarde la, se fixe, cravate...			



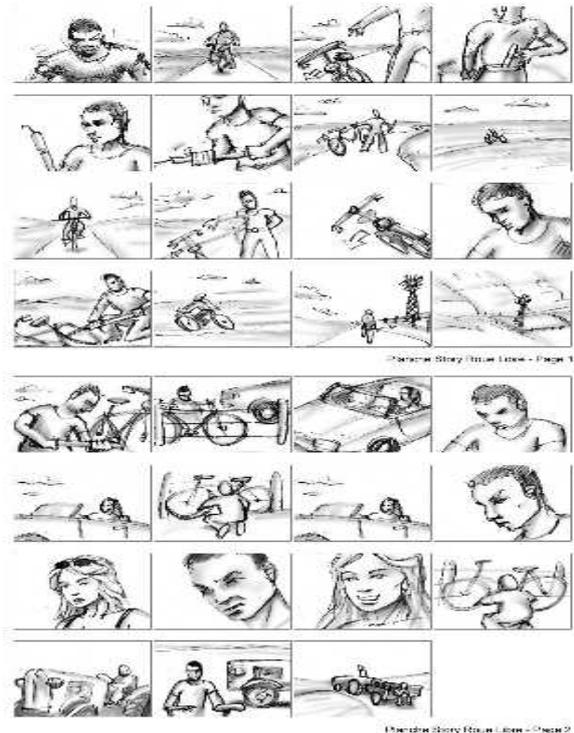
Exemples de story-board

		
Voix femme (1) : "En ou ! Voilà votre quotidien"		La femme (2) : "Oh"
		
Voix homme (charte 3) : " Voilà LUTTI, VOIE LUTTI."		(1)... Heureusement ARLEQUIN de LUTTI adoucit les petites tensions de la vie.
		
(1) ... On sourit, voilà LUTTI."		

Exemple de story-board avec des photos numériques



Exemples de story-board



Exemples de story-board

Atelier vidéo

La réalisation

Les différents mouvements de la caméra

- *Caméra à l'épaule* (reportages, documentaires plutôt que fiction)
- *Stabilisateur steadicam* (équivalent à la caméra à l'épaule mais fluide et naturel)- *Chariot de travelling* (créé une impression de profondeur)
- *Grue* (permet des mouvements verticaux rapides)
- *Panoramique horizontal* en suivant le regard du personnage
- *Panoramique vertical* (révèle la hauteur d'une falaise ou d'un immeuble)
- *Travelling avant ou arrière* (différent du zoom) : la caméra se déplace sur un chariot
- *Zoom avant ou arrière* (la caméra reste fixe mais modifie la distance optique).



Les différents plans pendant le tournage

Les différents plans sont les suivants :



Le **plan général** situe l'action



Le **plan d'ensemble** ou plan moyen montre un personnage des pieds à la tête



Le **plan américain** cadre le personnage jusqu'à mi-cuisse ; donne du dynamisme au haut du corps



Le **plan rapproché taille** met l'accent sur un personnage



Le **plan rapproché poitrine** donne de l'importance à ce que dit le sujet utilisé en interview



Le **gros plan** se focalise sur le visage et le **très gros plan** sert souvent de plan d'insert sur un détail

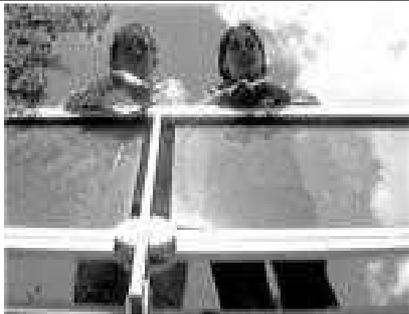
L'axe de la caméra influe sur l'**interprétation** que l'on peut faire d'une image. Il existe **trois axes** fondamentaux :



- L'axe **normal** : on filme à hauteur d'homme. C'est une vue sans effet particulier, proche du "réel".



- La **plongée** écrase la scène et les personnages qui se situent plus bas que la caméra. Elle permet de souligner la fragilité d'un personnage, de créer une tension ou d'amplifier la grandeur d'un lieu. Donne l'impression que le sujet est dominé



- La **contre-plongée** place le sujet au dessus de la caméra. Elle rend un personnage plus imposant ou dramatise une scène. A utiliser en connaissance de cause. Donne l'impression que le sujet domine

Logiciels libres

- EKD : <http://ekd.tuxfamily.org/index.php/Telechargement/Windows>

EKD SAIT FAIRE (au 15/03/2010)

Gestion des vidéos

- Transcodage des vidéos aux formats: AVI RAW i420, DV, MOV, HFYU, Motion JPEG, OGG THEORA, VOB, MPEG2, H264 MPEG4 (.mp4), H264 MPEG4 (.h264), XVID, DIVX4, MPEG1, Macromedia Flash Video, WMV2 et AMV.
- Transcodage des vidéos pour le web: Transcodage YouTube 16/9 Haute Qualité, Transcodage YouTube 16/9 Moyenne Qualité, Transcodage YouTube 16/9 Basse qualité, Transcodage YouTube 4/3 Haute Qualité, Transcodage YouTube 4/3 Moyenne Qualité, Transcodage YouTube 4/3 Basse qualité, Transcodage Google vidéo 16/9 Haute qualité, Transcodage Google vidéo 16/9 Qualité moyenne, Transcodage Google vidéo 16/9 Basse qualité, Transcodage Google vidéo 4/3 Haute qualité, Transcodage Google vidéo 4/3 Qualité moyenne, Transcodage Google vidéo 4/3 Basse qualité, Transcodage Dailymotion SD 4/3, Transcodage Dailymotion SD 16/9 et Transcodage Dailymotion HD 720p.
- Encodage HD (Haute Définition): HD1080 16/9 (mpeg4 - pcm s16be) 1920×1080 (.mov), HD720 16/9 (mpeg4 - pcm s16be) 1280×720 (.mov) et HD1080 4/3 (mpeg4 - pcm s16be) 1440×1080 (.mov).
- Gestion de l'AVCHD ... transcodage des fichiers mts et m2ts vers: MOV, VOB, MPEG2, MPEG1, MPEG4, WMV2, HFYU, MSMPEG 4 version 2, Motion JPEG et FFV1 (FFmpeg).
- Filtres (pour les vidéos): Niveaux de Gris, Réserve pour sous-titres (Expand), Bruit, Luminosité-contraste, Découpage assisté (Crop), Découpage libre (Crop), Couleur/Saturation (Hue), Miroir horizontal, Flou boîte (Boxblur), Changement de résolution, Tourner la vidéo (90° vers la droite) et Désentrelacer.
- Un petit module très basique de montage vidéo, comprenant la possibilité de faire le montage entre plusieurs vidéos (avec des vidéos de codecs et de tailles différentes), la possibilité de faire le montage entre des vidéos (avec des vidéos de codecs et de tailles différentes) et des fichiers audio (d'extensions différentes) et la possibilité de couper une vidéo.
- Séparer la piste vidéo et la piste audio (dans une vidéo avec son).
- La conversion d'un lot d'image en vidéo (avec entre autre la possibilité de régler le nombre d'images par seconde).
- La conversion d'une vidéo en un lot d'images.
- Le changement du nombre d'images par seconde.
- Convertir une vidéo en 16/9ème, 16/10ème, 4/3, 5/3 Panoramique 1.85:1, Cinemascope Panavision 2.35:1, CinemaScope optique 2.35:1 et CinemaScope magnétique 2.55:1.
- Création de diaporama (Diaporama d'images en vidéo). De nombreux réglages dont la sortie en RAW DV, VCD, SVCD, DVD, Flash FLV, Theora et MJPEG.

Gestion des images

- Créer des planches-contact (nombreux réglages possibles).

- Afficher et enregistrer (fichier .txt) les informations complètes sur une ou plusieurs images. Afficher et enregistrer (dans une page .html) les données EXIF de photos.
- Possibilité de changer le format (l'extension) des images.
- Redimensionner les images (changer la taille en pixel) en conservant ou en ne conservant pas le ratio.
- Ajout d'éléments (permet d'écrire du texte sur plusieurs lignes et d'ajouter d'autres images, dans un lot d'images).
- Un petit module de compositing: Image composite (vous pouvez travailler avec un arrière-plan composé d'une seule image ou de plusieurs).
- La possibilité de renommer un lot d'images (si vous décidez de renommer des photos possédant des données EXIF, vous avez aussi la possibilité de les renommer en tenant compte des dates de prise de vue).
- Créer gif animé et morcellement découpe d'image (présents dans la rubrique Pour le web).
- Multiplication d'image: multiplier des images (les images peuvent ici être converties en vidéo, et nous avons le traitement par lot sur images et vidéos).
- Transitions sur deux séquences d'images ; permet de passer d'une séquence à une autre (les modules disponibles sont fondu enchaîné et spirale).
- Masque Alpha pour la découpe de fond uni coloré vert ou bleu. Masque 3D pour (en dernier lieu) importation et utilisation des images dans un logiciel d'image de synthèse.
- Filtres: Vieux Film (bandes + poussières), Sepia (à utiliser par exemple après le filtre Vieux Film), Dessin 1: (Traits noirs), Dessin 2: (Crayon à papier), Dessin 3: (Monochrome), Dessin 4: (Avec un peu de couleur), Peinture à l'huile, Blur - Floutage, Gamma, Dessin 5: Traits de couleurs + Fond noir, Pointillisme, Foncé-Clair, Peinture-à-l'eau, Dessin 6: Illustration en niveaux de gris, Dessin 7: Traits très fins + couleur, Emboss, Sharpen (Détails), Niveaux de Gris, Couleurs prédéfinies, Création de couleurs personnalisées, Bas-relief ou pierre sculptée, Amélioration des bords (image plus nette), Réduction du bruit (débruitage), Dessin 8: seuillage des images, Dessin 9: évanescence, Dessin 10: imitation bande dessinée 1, Négatif (inverse les couleurs/valeurs), Encadrement photographique, Séparation en modules, Ombre et lumière à la couleur, Rotation image, Dessin 11: imitation bande dessinée 2, Dessin 12: laplacien et Contour et couleur.

Gestion des fichiers audio

- Transcodage audio. Vous pouvez transcoder vos fichiers audio avec les entrées et sorties suivantes : WAV, OGG, FLAC.
- Joindre plusieurs fichiers audio (WAV, OGG, FLAC).
- Découpe dans un fichier audio.
- Normaliser et convertir un fichier audio.

Lecture de vidéos et affichage des images

- Visionner des vidéos et afficher des images directement dans EKD.

Écriture de scénario

Logiciel libre : Celtx

Création de titre

Logiciel libre : Gimp

Images libres :

<http://www.openclipart.org/>

http://raf.dessins.free.fr/2bgal/album.php?id_album=146&stat=ok

<http://www.pdclipart.org/> par exemple des symboles <http://www.pdclipart.org/thumbnails.php?album=141&page=1>

<http://www.sublaluno.fr/>

<http://www.photo-libre.fr/>

<http://fr.lprod.org/wiki/doku.php/ressources:images>

Vidéos libres

http://www.monflux.org/?action=video&id_video=1073

atelier création film : <http://www.maisonpop.net/spip.php?article22>

Sons libres

Logiciel libre : Audacity

http://www.lprod.org/wiki/doku.php/ressources:sons:bibliotheque_sons

<http://www.similarsitesearch.com/s.php?t1=1&t2=1&t3=1&t4=1&t5=1&URL=http%3A%2F%2Fjudo.com%2F&F=1&id=47193342&TAG=>

http://fr.lprod.org/wiki/doku.php/ressources:sons#sites_externes

Musiques libres

<http://www.dogmazic.net/index.php?op=edito>

<http://www.jamendo.com/fr/>

http://dig.ccmixer.org/music_for_film_and_video

Radios libres

<http://www.oxyradio.net/index.html>