

L'écriture de scénarios et de court métrage en milieu scolaire et réalisations de films vidéo

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 où 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. Ecriture des scénarios 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

<ul style="list-style-type: none">• Exposé : thèse d'ouverture. On plante le décor• Développement : l'intrigue se resserre et l'histoire se développe.• Complication : un événement vient bouleverser la situation. Plus il y a tensions mieux c'est.• Apogée : moment décisif où toutes les ramifications de l'intrigue convergent• Résolution : dénouement.	Exemple : <ul style="list-style-type: none">- Deux personnes que tout oppose apparaissent- Elles se rencontrent- Elles doivent atteindre un but ou résoudre une question- Un obstacle ou un conflit se présente - Le problème est résolu
--	--

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).

EXT – 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

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.

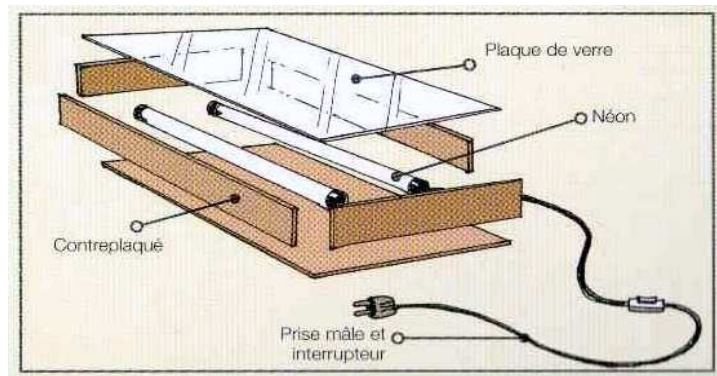


Table lumineuse

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.

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

PRP : plan rapproché poitrine

PRT : plan rapproché taille

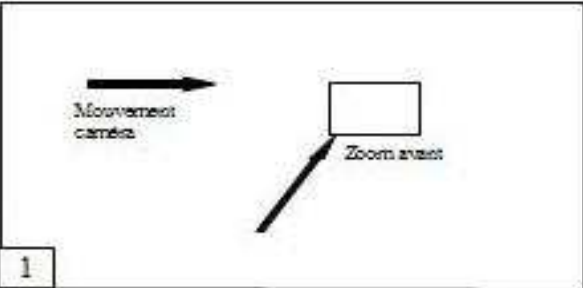







PA : plan américain jusqu'à mi-cuisses


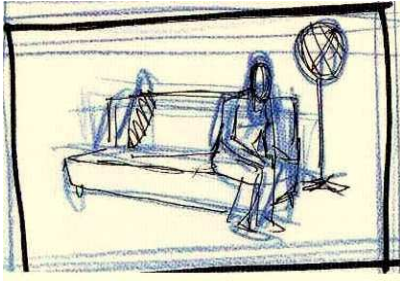
PM : plan moyen, personnage en pied.


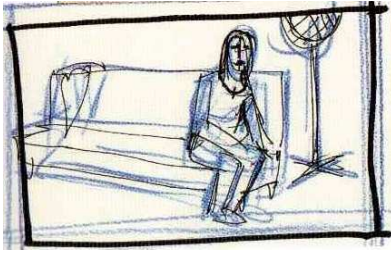
GP : gros plan


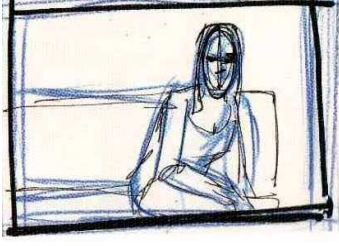
TGP : très gros plan



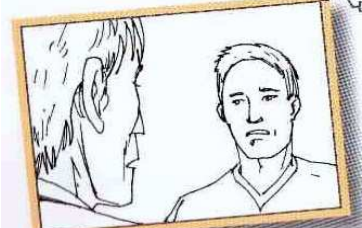
Exemple d'une page d'un story-board



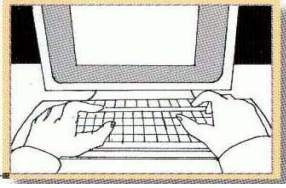

Story board		page :
Titre du film :		
 1	 5	
Commentaire Son : In / hors-champ / off		
 2	 6	
 3	 7	
 4	 8	

	
Plan d'ensemble (photo numérique)	Dessin

	
Plan moyen (photo numérique)	Dessin

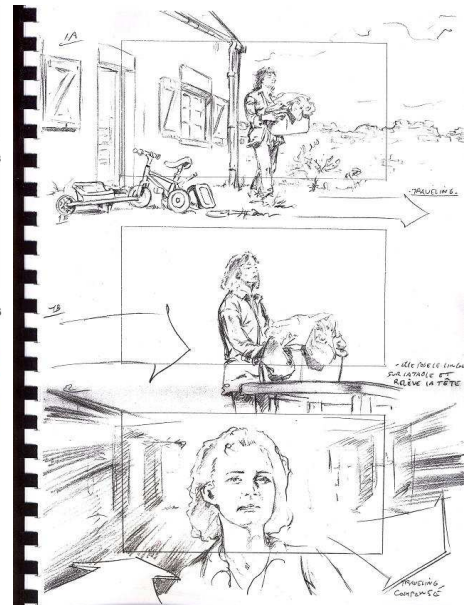
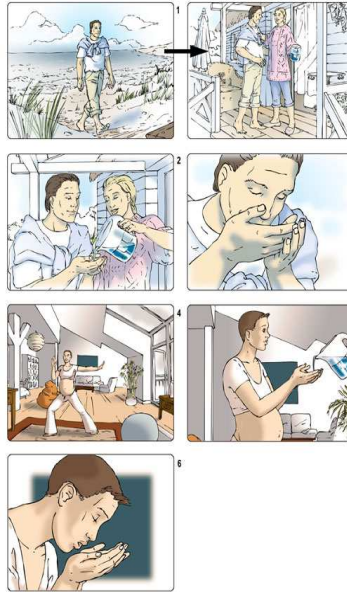
	
Plan américain (photo numérique)	Dessin

		
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

1 plan		caméra	audio
description de la scène		durée :	
Vincent Thimmes est assis sur une chaise devant la table. Son visage est refermé et sa tête baissée.			
Entrée noir / sortie de champs noir			
2 plan		caméra	audio
description de la scène		durée :	
HORS CHAMPS Inspecteur 1 : Tu te crois plus malin que nous Thimmes ?			
Il a ses mains attachées par des menottes posées sur cette table. Il relève la tête, son regard est fatigué, il est mal à l'aise, et plus encore, il a peur.			
3 plan		caméra	audio
description de la scène		durée :	
Inspecteur 1 : Tu te crois plus malin que nous Thimmes ? Ton histoire ne tient pas la route !			
Inspecteur 2 : Tu crois vraiment qu'on va te laisser partir comme ça ? (il regarde l'autre fic. énérvé)...			



01  4 Sec	02  4 Sec	03A  4 Sec
PLAN AMÉRICAIN (TRAVELING) FACE JULES FAIT DES GESTES ET DES REMARQUES SALACES À LA CAMÉRA	GROS PLAN 3/4 FACE JULES QUI RÉPOND AUX REMARQUES DES PASSANTES	PLAN QUASI RAS DU SOL SUR LES PIEDS DE JULES SUR L'ASSISE DU BANC (MAX BORD CADRE
4X +1 AVEC TEXTE SCÉNARIO	4X +1 AVEC TEXTE SCÉNARIO	DES JAMBES DE FILLES PASSENT EN ARRIÈRE PLAN
03B  4 Sec	04  8 Sec	05  13 Sec
PLAN QUASI RAS DU SOL SUR LES PIEDS DE JULES SUR L'ASSISE DU BANC (MAX BORD CADRE	TRAVELING (OU PANO) RAS DU SOL SUR D'AUTRES JAMBES DE FILLES (SANS LE BANC)	PLAN RAPPROCHÉ (POITRINE) 3/4 FACE JULES (AVEC MAX EN ARRIÈRE PLAN) JULES SUIT LA FILLE DES YEUX.
D'AUTRES JAMBES DE FILLES PASSENT EN ARRIÈRE PLAN		JULES: CA TE PLAÎT... + RÉPONSE FILLE ET JULES
06  4 Sec	07  4 Sec	08  9 Sec
TRÈS GROS PLAN REGARD JULES QUI SUIT LA FILLE DES YEUX ET DE LA TÊTE	TRÈS GROS PLAN BOUCHE JULES QUI LÈCHE DE MANIÈRE SALACE LA SUCETTE	PLAN MOYEN 3/4 ARRIÈRE SUR JULES SUR SON BANC.
		JULES: CA TE PLAÎT... + RÉPONSE FILLE ET JULES
09  8 Sec	10  6 Sec	11  13 Sec
PLAN AMÉRICAIN 3/4 JULES AVEC MAX EN AMORCE BACSULE FOCUS MAX -> JULES MAX: HO JULES TU M'ÉCOUTES... + RÉPONSE JULES (JULES NE SE RETOURNE PAS COMPLÈTEMENT)	GROS PLAN 3/4 JULES, BAISSÉ SON BRAS ET TOURNE LÉGÈREMENT LA TÊTE JULES: BAH NAN TU VOIS BIEN...	PLAN TAILLE OU AMÉRICAIN SUR MAX AVEC JULES EN PREMIER PLAN DE 3/4 MAX: J'TASSURE C'EST TROP... JULES ENLÈVE SA SUCETTE ET SE TOURNE VRAIMENT JULES: MAIS DE QUOI TU M'PARLES LÀ

SEQ 42

PLAN 1
plongée

PLAN 2
legère contre-plongée

PLAN 3

PLAN 4

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** insiste sur un détail important pour l'histoire

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

Calendrier du concours vidéos courtes de fiction et documentaires

Secondes et Premières du club Vintsy du collège Notre Dame de Nazareth

Cours : 15 février 2012

Résultats pitch et synopsis : 22 février 2012

Résultats scénarios : 29 février 2012

Résultats story-board (scénario en dessins) : 6 mars 2012

Premiers tournages : 11 mars 2012