

ATELIER « INTERPHONE » PRISE D'IMAGES ET DE SONS

LINN HENZ ET RODRIGO MUNOZ
SAMEDI 6 OCTOBRE 2018

SUPPORTS

On retrouve essentiellement deux supports qui permettent la restitution d'un film au cinéma:

LA PELLICULE: support souple recouvert d'une émulsion sensible à la lumière sur lequel s'impriment les images.

LE NUMÉRIQUE: il peut prendre la forme d'une bande magnétique ou d'un support numérique (comme un DVD ou une clé USB par exemple) qui comporte des images codées, c'est actuellement le numérique qui est le plus utilisé et le plus répandu, c'est le format auquel nous nous référons ci-dessous.

FORMAT D'ENREGISTREMENT NUMÉRIQUE STANDARD POUR L'EUROPE

Lorsque l'on prend en main une caméra, on peut vite se sentir dépassé par la quantité de réglages qui nous sont proposés, voici les réglages que l'on retrouve le plus souvent:

FORMAT D'IMAGE: ce facteur désigne les proportions d'affichage de votre vidéo. Le format le plus répandu qui correspond à la norme des écrans de télévision est le 16/9.

DÉFINITION: nombre de pixels qui seront affichés à l'écran. La définition la plus répandue aujourd'hui est le **FHD** (full high definition) qui est constitué de **1920 X 1080 PIXELS**. La majorité des caméras disponibles sur le marché sont aujourd'hui capables de filmer en FHD.

STANDARD DE CODAGE ANALOGIQUE:

Le standard de codage utilisé en Europe est le PAL, on retrouve autrement le NTSC en Amérique et le SECAM dans les pays de l'ex-URSS.

IMAGES PAR SECONDE: nombre d'images qui seront affichées sur un laps de temps d'une seconde de vidéo. En Europe, la norme est de 25 i/s (images par secondes). Si vous avez le choix entre du 25p (balayage progressif des images) ou du 25i (images entrelacées), choisissez le 25p qui donne un meilleur rendu des sujets en mouvement.

CONTENEUR VIDÉO: Il s'agit là du format du fichier numérique qui contiendra vos images et votre son. Les formats les plus répandus sont le MPEG (extension .mp4), le format QuickTime (extension .mov), ou encore le Audio Video Interleave (extension .avi).

CODEC: lorsque vous exportez une vidéo à partir d'un logiciel de montage, vous devrez spécifier le codec que vous voudrez utiliser pour plus tard pouvoir visionner votre vidéo. L'un des codecs les plus utilisés est le x264 ou H.264.

En ce qui concerne l'enregistrement de son, nous vous conseillons de privilégier le conteneur le plus répandu: **LE WAVEFORM AUDIO FILE FORMAT** (extension .wav). Nous préconisons également une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz et l'utilisation de 24bits.

MOUVEMENTS DE CAMÉRA

Une fois vos réglages prêts et vos batteries rechargées, vous pouvez lancer l'enregistrement, ça tourne! Voici la liste non exhaustive des mouvements de caméra qui s'offrent à vous (n'oubliez tout de même pas le plan fixe qui n'a rien à envier aux techniques décrites ci-dessous et qui peut parfois exprimer plus d'émotions qu'un mouvement réalisé gratuitement):

LE PANORAMIQUE HORIZONTAL: c'est l'un des mouvements de base. Il s'agit simplement de faire pivoter votre caméra sur un axe de gauche à droite ou inversement. Un panoramique peut être lent ou plus rapide, gardez en tête que l'on a souvent tendance à être trop rapide que trop lent!

LE PANORAMIQUE VERTICAL: cette fois la caméra pivote sur son axe, mais de haut en bas et inversement. Lorsque la caméra est dirigée vers un point se situant en dessous de l'horizon on parle de plongée. Si en revanche la caméra filme un point se trouvant plus haut qu'elle même, on parle de plan en contre-plongée.

LE TRAVELLING: ce mouvement est obtenu lors d'un déplacement de la caméra. Ce dernier peut être réalisé par divers moyens, par exemple en se déplaçant caméra à l'épaule, avec une voiture, un bateau, sur des rails de travelling, une Dolly (wagons à roues), le steadycam ou encore une grue. On parle de travelling avant lorsque la caméra se déplace dans la direction dans laquelle elle filme, et de travelling arrière dans le cas opposé. Chaque moyen de déplacement susmentionné offre une qualité de mouvement particulière, et sera choisi pour des raisons narratives spécifiques.

LE ZOOM: bien qu'il ne s'agisse pas d'un mouvement de caméra à proprement parler, le zoom, qui peut être avant ou arrière, donne l'impression d'un « travelling optique ». Il est obtenu par une optique dont la focale est variable, il peut être lent ou rapide comme les autres mouvements de caméra.

TECHNIQUES DE PRISE D'IMAGE

Afin de vous éviter trop de travail au moment du montage, il existe deux techniques permettant de vous simplifier la tâche. Ces dernières étaient largement utilisées au temps de la pellicule.

LE TOURNÉ-MONTÉ: il s'agit de réaliser la prise d'images dans l'ordre dans lequel celles-ci seront présentées au spectateur, et en ne réalisant qu'une seule prise de vue par plan, dans le but de n'avoir qu'à mettre les plans les uns à la suite des autres pour obtenir le film dans sa forme finie. Littéralement, le film est tourné « déjà monté ». Il faut donc faire très attention au temps que durent les plans, car lorsque l'on enclenche l'enregistrement, on est immédiatement en train de capturer les images qui suivront le plan précédent. Il faut également faire attention à ne pas couper les plans trop tard afin qu'ils s'enchaînent joliment avec les plans qui suivront.

LE PLAN-SÉQUENCE: au cinéma, un plan-séquence est un plan long qui inclut l'intégralité d'une scène, pouvant se dérouler en un seul lieu ou successivement en plusieurs lieux reliés l'un à l'autre par la continuité d'une prise de vue unique. Le plan-séquence est une chorégraphie de l'équipe et exige une préparation minutieuse.

MONTAGE VIDÉO

Une fois que vous avez fini votre tournage et que vous êtes satisfait de vos images, il est temps de passer au montage. Pour ce faire, il vous faut tout d'abord un logiciel de montage. Il en existe énormément, certains sont gratuits d'autres payants, certains se destinent à la sphère professionnelle et d'autres en revanche répondent aux besoins de personnes moins expérimentées. Si vous recherchez un logiciel simple d'utilisation, gratuit et qui ne soit pas trop compliqué à utiliser et à prendre en main, nous vous conseillons le logiciel **iMovie** pour les utilisateurs de Mac et le logiciel **OpenShot** pour les utilisateurs de Windows. Pour les personnes qui souhaiteraient apprendre à monter leur vidéo en ayant accès à plus de fonctionnalités et de précision ou qui possèdent déjà des notions de montage vidéo, nous conseillons le logiciel **Premiere Pro** de la suite **Adobe** (logiciel payant) ou alors **DaVinci Resolve** qui lui est gratuit. Ces deux derniers logiciels sont compatibles Mac et Windows.

Sauvegardez vos images sur deux disques durs pour ne pas les perdre, le montage vidéo use ces supports qui ont une durée de fonctionnement limité.

Le montage se déroule en trois étapes majeures, **l'import de vos images**, **le montage** à proprement parler, puis **l'export de votre vidéo montée**. Tout logiciel de montage est composé de trois fenêtres principales, la fenêtre du projet où figurent les éléments que vous aurez importés, la timeline où vous arrangerez les différents éléments qui figureront dans votre vidéo et la visionneuse où vous pourrez visualiser les images que vous serez en train de monter.

Le plus important est maintenant d'essayer différentes choses! Changez l'ordre dans lequel apparaissent vos images, jouez sur les coupes, les points d'entrée et de sortie du plan filmé et sur la durée, des transitions entre vos plans. Travaillez le son en synchrone ou asynchrone, enrichissez les sons pris sur le tournage d'ambiances et de gros plans sonores (il existe des sonothèques numériques sur internet: par exemple **freesound.com**). La bande-son est une voie narrative aussi puissante que la bande image, bien que peut-être plus de l'ordre de l'expérience sensible. Amusez-vous et lorsque vous serez satisfait, exportez votre vidéo afin de pouvoir l'envoyer, la regarder ailleurs ou la conserver sur vos disques durs (en deux copies!).

Si vous n'aimez pas le montage vidéo, ou que cela vous semble très compliqué, n'oubliez pas les techniques de prise d'images que nous aurons apprises lors de cet atelier comme le tourné-monté ou le plan-séquence! Ces techniques vous permettront de gagner beaucoup de temps au moment de devoir monter votre projet.