ATELIER DE PRATIQUE CINEMATOGRAPHIQUE
« Créer un film »

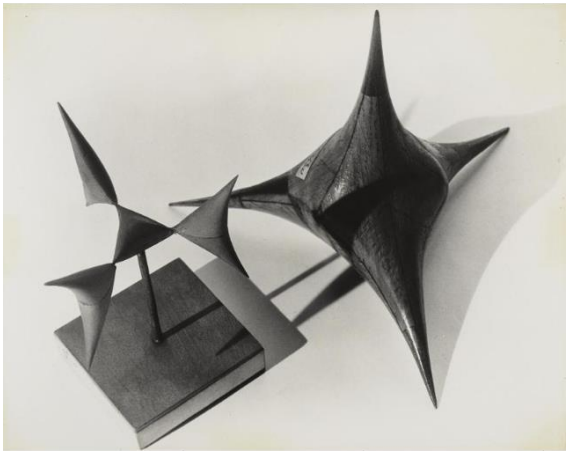
ETAPE 1 : Lisez le sujet.

Vous réaliserez un film mettant en scène une « problématique mathématique », en prenant appui sur un morceau de musique que votre groupe aura choisi au préalable. Vous veillerez à reprendre certaines techniques cinématographiques suggérées au cours de la séance de préparation.

ETAPE 2 : Définissez, au brouillon, les **contraintes d'écriture**.

1. **La contrainte mathématique** (Vous privilégierez une approche mathématique du monde)

a) Un **objet mathématique** filmé et/ou photographié ?



Man Ray, « Objet mathématique (Surfaces algébriques du IVe degré) », 1934 – 1936.

b) Jouer avec **la profondeur de champ ?**

Michel Gondry, *Eternal Sunshine of the spotless mind*, 2004.

c) Jouer avec les **illusions d'optique** ? Vous pourrez imiter le travail créatif de **Méliès**.

Mélies, *Le déshabillage impossible*, 1900.

d) Jouer avec **l'architecture** ?
Vous devrez effectuer des repérages dans l'établissement, au préalable, afin de préparer votre story-board. Vous pourrez vous inspirer, une fois encore, du travail de Michel Gondry :

Michel Gondry, Go (Chemical Brothers), 2015.

2. **La contrainte géométrique** : Les lignes de fuite et autres jeux fascinants sur la perspective et/ou les mises en abîme !

Kubrick, Shining, 1980.

Justice, D.A.N.C.E., 2007.

M. Gondry, *The hardest button to button*, 2000.

3. **La contrainte technique** : **processus dit de « pixilation »** :

La **pixilation** (de l'anglais *pixilated*) est une technique d'animation en volume, où des acteurs réels ou des objets sont filmés image par image. C'est un effet spécial (trucage réalisé au tournage) qui crée un semblant de magie : des personnages qui volent, glissent sans bouger les jambes, des objets ou des personnages qui apparaissent subitement et bougent bizarrement, des déplacements impossibles dans la réalité, etc. (Source : Wikipedia)

Oren Lavie, *Her morning elegance*, 2009.

ETAPE 3 : Définissez les **caractéristiques musicales** du morceau retenu. Identifiez le rythme, repérez les « coupures », les moments clefs du passage afin de définir les étapes esthétiques de votre film.

ETAPE 4 : Construisez un **story-board.** Le **storyboard** est une représentation illustrée d'un film. Emprunté au monde du cinéma, il est bien connu et incontournable pour organiser les plans d'une vidéo avant de se lancer dans le tournage ou la réalisation d'un film d'animation.

CONSTRUCTION D'UN FILM

Pour raconter une histoire en images et transmettre une émotion, le réalisateur de film s'appuie sur les cadrages, les mouvements de caméra et le montage.

1 Les séquences et les plans

• **Les séquences** découpent l'histoire en fragments de durée inégale. Chaque séquence forme une unité narrative délimitée par un changement de lieu, d'action ou de temps.

• **Les plans**, plus ou moins longs, découpent chaque séquence.

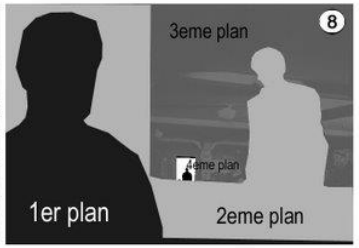
Les types de plans	Le cadrage : ce que l'on voit à l'écran	L'effet recherché	
Le plan général	Ensemble du décor	Situer les lieux de l'action	1
Le plan moyen	Personnage, de la tête au pied	Souligner l'action	2
Le plan américain	Personnage de la tête aux cuisses	Mettre en valeur le personnage	3
Le plan rapproché	Buste du personnage	Concentrer l'action	4
Le gros plan	Découpe la tête au niveau du cou	Accentuer l'expression	5
Le très gros plan	Partie du corps ou d'un objet	Attirer l'attention sur un détail	6

Profondeur de champ:

En prise de vue photo ou cinématographique, zone de netteté située à l'avant et l'arrière du point de l'espace où est faite la mise au point.

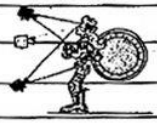
7 La profondeur de champ est faible (flou à l'arrière des personnages)

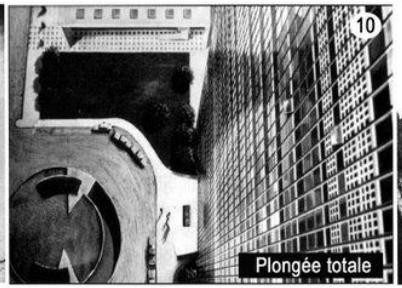
8 Profondeur de champ importante avec plusieurs actions

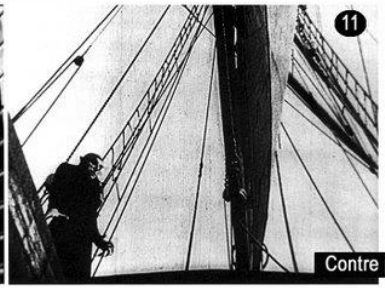


2 Le cadrage et les mouvements de caméra

• **Les angles de vue** sont définis par l'emplacement de la caméra.

L'angle de vue	La caméra	L'effet recherché	
La plongée		Produire un effet d'écrasement	9 10
La visée horizontale		Donner une vision réaliste de la scène	
La contre-plongée		Produire un effet de valorisation	11

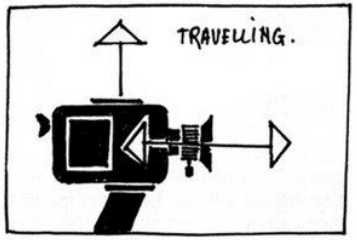




• **Les mouvements de caméra.**

PANORAMIQUE ou **PANO.** Mouvement de rotation de la caméra sur son axe, horizontalement (**pano gauche** ou **droite**) ou verticalement (**pano haut** ou **bas**). Peut se combiner avec un **travelling** (**travelling panoramique**, **pano-travelling**).

TRAVELLING. Déplacement de la caméra dans l'espace sur un véhicule, souvent chariot sur rails ou pneus. Celle-ci avance vers l'arrière-plan dans l'axe de prise de vues (**travelling avant**) ou recule (**travelling arrière**). Elle se déplace parallèlement à l'arrière-plan, horizontalement (**travelling gauche** ou **droite**) ou verticalement, comme dans un ascenseur (**travelling haut** ou **bas**). Elle peut accomplir un large cercle horizontal (**travelling circulaire**). Le travelling peut se combiner avec un **panoramique** (**pano-travelling**, **travelling panoté**).



Source : http://thiebaux.pascal.perso.neuf.fr/Galeries_StoryLive.html

29

TIMING

ACTION / CAMERA

La caméra suit l'HOMME courant vers la fenêtre

SFX / NO

DIAL / SON

TIMING

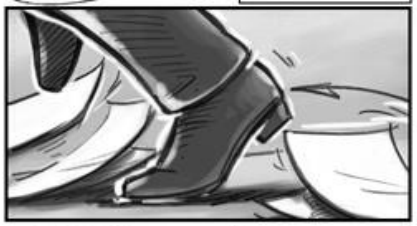
ACTION / CAMERA

Il saute sur le bureau

SFX / NO

DIAL / SON

30



TIMING

ACTION / CAMERA

- Gros plan -
Le pied saute sur le bureau

SFX / NO

DIAL / SON

29.1

TIMING

ACTION / CAMERA

Il saute par la fenêtre.
CUT juste avant de le voir tomber

SFX / NO

DIAL / SON

31

TIMING

ACTION / CAMERA

EXT. JOUR.
Parking - Piles en Stock.

Trois employés fument une cigarette en buvant un café

SFX / NO

DIAL / SON

ACTION / CAMERA

L'HOMME tombe comm
une pierre aux pieds
des 3 personnes

DIAL / SON

32

TIMING

ACTION / CAMERA

Le MEDECIN de précipit
à sa fenêtre pour voir
les dégâts

DIAL / SON

33

TIMING

ACTION / CAMERA

CONTRE PLONGEE

DIAL / SON

TIMING

ACTION / CAMERA

La main de l'HOMME
se redresse

DIAL / SON

TIMING

ACTION / CAMERA

Il se redresse difficilemer
en regardant vers le cami
"transformer" O.S.

DIAL / SON