

LE DÉCOUPAGE TECHNIQUE

Le découpage technique c'est l'étape d'écriture d'un film entre le scénario et le tournage.

C'est le réalisateur qui dirige le découpage technique, souvent aidé du premier assistant qui pourra ensuite établir le plan de travail.

C'est donc un scénario plus élaboré mettant en avant tout le côté technique du film pour avoir une meilleure idée générale du film, très utile pour le producteur qui pourra ensuite prévoir les coûts du film.

Ce document s'adresse à l'ensemble de l'équipe technique : réalisateur (ses choix), producteur (le coût), le premier assistant réalisateur (calendrier, plan de travail), le chef opérateur (lumière, cadre, focale, diaphragme) et tous les techniciens (machinistes, éclairagistes, décorateur, costumier). Chaque poste trouve l'information qui le concerne dans le DT. Et le DT contient tout!

Il s'agit pour le réalisateur de mettre en lumière les éléments qui forment un film : le décor, les accessoires et les costumes, les acteurs, l'éclairage, le cadre, les optiques, l'axe de la caméra, les mouvements de caméra et le son.

Tous ces éléments, une fois réfléchis et choisis pour l'ensemble du film vont donner le **style**.

La première fonction de l'écriture du découpage est de dramatiser l'action : à partir du scénario on définit la manière de mettre l'histoire en images.

Exemple

Scénario :

- Marie et Pierre sont assis à la terrasse d'un café. Marie avoue à Pierre qu'elle le quitte.

Découpage :

- Plan ensemble M et P dans le café : ils sont toujours ensemble dans le cadre.
- Plan rapproché de M : elle avoue qqchse d'intime donc on doit être proche d'elle.
- Champ/contrechamp pour marquer la séparation.

Le but est de donner un statut à la caméra, on choisit ce qu'on montre au spectateur, c'est-à-dire faire deux choix différents:

- montrer un certain espace, et par conséquent en cacher un autre;
- montrer un temps, et donc choisir un moment de l'action, le dilater ou le compresser, et éliminer un autre moment qui a moins d'importance.

Lors du découpage il convient donc de bien maîtriser ce que l'on veut dire, faire passer, en se souvenant bien que l'on peut montrer P et M de plusieurs manières et que l'on va en choisir une parce qu'elle correspond à ce que l'on souhaite faire ressentir au spectateur.

Lors du découpage :

- chaque plan doit être conçu en lui même, en considérant tous ses paramètres;
- penser le plan en relation avec celui qui le précède et celui qui le suit;
- éventuellement considérer le plan dans le contexte général du film.

RÉDACTION DU DT

Présentation :

- écrire au recto seulement, et à l'horizontale (format "paysage");
- respecter une division en 3 colonnes: numéro de plan, image, son;
- commencer par le lieu de la fiction et l'effet;

Identification des plans

- numéroter convenablement: un recadrage n'est pas un changement de plan, sans changement d'axe de caméra explicitement précisé, deux plans avec le même contenu ne sont pas dissociables (et ont donc le même numéro).
- changer de numéro lorsque l'on change de plan (par ex. dans un champ/contrechamp, ne pas oublier de séparer les différents plans, car il n'existe pas de plan appelé «champ/ contrechamp»).

Durée des plans

- la durée des plans doit aussi être réfléchie: un plan inférieur à la seconde peut passer dans un clip, pas dans un court métrage. Un plan qui dure sans être justifié par l'image (il se passe une action, la caméra balaie un espace pour le décrire) ou par le son (dialogue, musique, ...) lasse le spectateur qui décroche et sort de l'histoire. 15 secondes où il ne se passe rien c'est une éternité, et les spectateurs auront évacué la salle!
- la durée des plans a eu tendance à se raccourcir sous l'influence des clips, mais surtout de la télévision; notre perception est devenue plus rapide. Aujourd'hui la durée d'un gros plan muet est de 1 seconde et demie à 3 secondes maximum. Dans le même sens, les plans vont toujours à l'essentiel: le moment où le regard se déplace, le geste pris au moment précis où il commence; chaque plan va à la concision et à la densité de sens maximum.

Description des plans

- toujours commencer par la valeur de cadre de départ (y compris s'il y a mouvement d'appareil);
- décrire ce qu'on voit dans le plan (ex. PG de la classe ne suffit pas: de face, de profil, de dos, que font les gens, etc...) Ne pas oublier de mettre des figurants si besoin est (ex. tournage prévu dans une cour à la récréation avec un seul élève comme personnage principal: l'équipe s'est retrouvée avec des rushes sans figurant et l'effet recherché n'a pas fonctionné);
- savoir parfaitement nommer les plans avec les abréviations standard (PA, PG, PANO DG, TRAV AV) (et ne pas inventer (ex. PP pour PR Poitrine, rotation pour

PANO) Quelques autres abréviations: PANO 180°, ou 360°, MAP sur Pierre, MAP décalée ou floue sur Jacques, 3/4 face, 3/4 dos, amorce épaule Jean, TRAV CIRC, interne ou externe.

- être si possible précis dans les positions respectives des comédiens (faire le plus souvent un plan de position de caméra);

- ne pas abrégé les noms propres, ne pas utiliser il ou elle pour remplacer un nom s'il y a plusieurs personnages;

- bannir les termes de l'analyse: il n'y a pas de «plan fixe» (si aucun mouvement n'est décrit, le plan sera nécessairement fixe), il n'y a pas d'image mentale, il n'y a pas de flash back, d'une manière générale, il n'y a pas de commentaire sur ce que l'on fait;

- sans autre précision, un plan est caméra à hauteur d'œil; il faut préciser les plongées et contre-plongées et leur hauteur;

- faire tenir les descriptions de plan sur la même feuille, ne pas changer de place pour 3 ou 4 lignes;

- pour les mouvements compliqués, penser qu'il faudra ensuite trouver un dispositif de tournage; faire un plan et un story-board, plutôt que de tenter une description peu claire;

- personnages dans les plans: il doit toujours y avoir une raison à leur présence dans un plan; par ailleurs, techniquement, ils peuvent être là parce qu'ils y étaient déjà dans le plan précédent illustrant la même scène, ou parce qu'ils arrivent, mais il ne peuvent tomber du ciel par hasard, au détour d'un pano.

Quelques conseils de contenu

- éviter les formules littéraires; la dramatisation, le comique, le suspense, ne viennent pas de la manière dont on décrit, mais de ce qui est décrit: TOUT EST TRADUIT EN OBJET, DECOR, PERSONNAGES, ACTIONS, SITUATIONS, DIALOGUES;

- savoir raconter en images et en son, c'est-à-dire penser aux effets nés du montage (raccords images, enchaînements images (succession et rythme des images), effet de son, jeu du son sur l'image);

- ne pas ignorer la créativité des plans (et des séquences). Ne pas faire que des plans descriptifs, mais penser à influencer le spectateur par un travail sur la profondeur de champ, le hors cadre, les effets de la lumière);

Dialogue et sons

- préciser le ton et le jeu des dialogues (ou des silences); et bien sûr préciser qui parle;
- préciser si le dialogue est «off»;
- préciser le son d'ambiance (le terme ambiance rue suffit par ex.), ainsi que la musique (dont il faut rapidement définir le caractère); tracer un trait continu dans la colonne son, depuis l'endroit où se trouve le nom (ambiance ou musique) et qui marque le début, jusqu'à l'endroit où l'effet sonore s'arrête (et ne pas oublier de le faire s'arrêter);
- restituer la spontanéité des dialogues, ne pas les morceler en de multiples champs/ contrechamps, ne pas les séparer par des plans entiers;
- pour visualiser la scène on peut essayer d'imaginer des comédiens connus la faisant et voir si cela fonctionnerait.