

Découpage

C'est le réalisateur lui-même qui s'occupe du découpage en collaboration avec l'assistant réal qui lui s'occupe du dépouillement général.

Ce travail consiste à imaginer et découper à partir du scénario chaque séquence en plans, ainsi qu'à enregistrer toutes les informations qui seront nécessaires à la réalisation pendant le tournage.

Chaque plan doit contenir, de façon très précise et bien classées dans un tableau, toutes ces indications nécessaires, à savoir:

- N°Seq
- N°Plan
- Lieu/action
- Type de plan :
 1. Echelle de plan
 2. Mouvement de caméra
 3. Axe de prise de vue
 4. Axe par rapport au sujet
 5. Hauteur de caméra
- Lumière
- Son
- Accessoires
- Bruitage
- Transition
- Durée

Tu dois reprendre à présent le scénario, séquence par séquence, en imaginant où seront placés les comédiens, où sera placée la caméra et quel sera son mouvement pour chaque plan.

Types de plan :

L'échelle des plans

Elle permet de nommer et de décrire les plans qui constituent une séquence.

Entendons nous dès le départ, il n'y a pas de règle absolue, les définitions et les valeurs exactes peuvent varier, mais l'idée générale reste la même.

Il faut s'assurer, dès le découpage, que l'on a suffisamment de plans différents pour pouvoir ensuite monter correctement une séquence.

Il faut également s'assurer que le passage d'un plan à un autre entraîne une différence suffisante à l'image de telle sorte que la coupe ne produise pas une impression de saute d'image.

Le film doit nous apprendre, tout simplement, à regarder.

On ne fait souvent pas attention à ce qu'on regarde, mais dans un film, l'œil du spectateur épouse celui du réalisateur dans son regard sur le réel. C'est le réalisateur qui le guide.

Les mouvements de la caméra

Il est très rare qu'un film soit composé uniquement d'une succession de plans fixes.

Dans la très grande majorité des cas, la caméra est mobile et permet ainsi d'accompagner l'action. Le mouvement de la caméra est très important, mais il n'est pas systématique. Il faut qu'il soit justifié. Il va souvent donner le rythme du film.

Axe de prise de vue, ou l'angle de prise de vue

L'angle de la caméra influe sur l'interprétation que l'on peut faire d'une image.

Il existe trois axes fondamentaux :

- prise de vue Horizontale
- prise de vue plongée
- prise de vue contre-plongée

Axe par rapport au sujet

Un autre axe qu'il ne faut pas négliger, il est ici question de savoir sous quel axe nous percevons le personnage.

vue frontale : Caméra placée face au sujet. Dans ce cas, le personnage est face à nous. Son regard nous interpelle. La prise frontale implique le plus le spectateur.

vue de profil : Caméra placée de profil par rapport au sujet, donne l'impression d'être immiscé dans l'intimité d'une scène.

vue de dos : Ici, le personnage est de dos. Cette vue permet au spectateur de s'identifier dans le personnage.

vue de trois quart : le sujet n'est pas complètement de face ni de profil. Il existe 4 positions, trois-quart gauche ou droit, de face ou de dos.

Hauteur de caméra

varie en fonction des objectifs choisis et de la place de la caméra par rapport au sujet qui va être filmé (même hauteur, au dessus ou au dessous du sujet)

Exemple :

Seq : 100

Plan : 100.01

Lieu et action : Gros Plan, on ne voit que les mains pleines de farine d'une femme, pétrissant la pâte à pain dans un plat en terre cuite.

Type de plan :

- *Echelle des plans :* Gros plan des mains, on ne voit que les mains + tags3ît (le plat) + l3jin
- *mouvement de la caméra :* il n'y a pas de mouvement, le plan est fixe c'est à dire que la caméra ne bouge pas (posée sur un trépieds ou sur l'épaule sans mouvement).

Remarque: on peut mettre la caméra sur rails, on prend les mains en gros plan, ensuite on fait un travelling arrière et on recadre Tafukt en un plan moyen. Mais comme notre producteur n'a pas de travelling et le budget ne nous permet pas de le louer, on se contente de faire un plan fixe. Eh oui, qu'est ce que tu veux qu'on fasse, parfois on est obligé de bricoler !!!

- *Axe de prise de vue :* légère plongé
- *Axe par rapport au sujet :* la caméra est posée face au personnage
- *Hauteur de la caméra :* la caméra est posée au dessus de la tête du personnage.

Les accessoires : tagS3it n it99i + l3jin

Lumière : éclairage agressif du jour

Voix : 0 (pas de réplique)

Musique : on va mettre un morceau de musique douce et triste ou une talalayt accompagnée du ribab en fond.

Bruitage : bruit du plat qui frotte contre le sol, bruit de la respiration de la femme épuisée.

Transition : fin du plan en cut. Raccord de mouvement et d'accessoire (au moment où Tafukt prend tags3ît par les 2 mains pour la mettre en équilibre, on coupe et on passe au plan 100.02 : Tafukt termine l'action puis continue à malaxer la pâte).

Durée : 12 seconde.

Plan : 100.02

Lieu et action : intérieur, cour de la maison, Tafoukt agenouillée, penchée sur le plat en terre cuite, absorbée par le pertissage de la pâte, elle lève les yeux et regarde devant.

Type de plan :

- PM sur Tafukt
- Fixe
- Légère plongée
- Vue de $\frac{3}{4}$ face
- Au dessus de la tête

Transition : Fin cut, raccord sur le regard (elle regarde vers l'entrée de la maison)

Durée : 10 s