

FILMER LA SCIENCE

Séance 6

Automne 2022

- La cible
- Bases en analyse vidéographique
- Fondamentaux de l'image
- Pas que des images

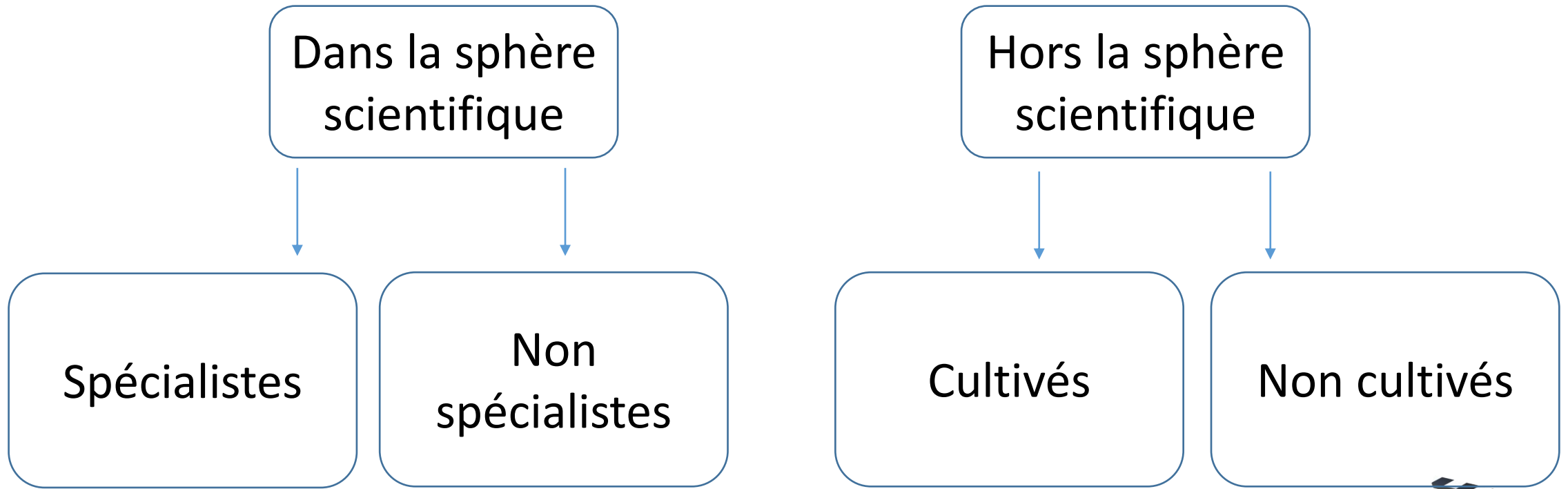


1 : Un film pour qui ?

- 3 grands espaces de comm sont possibles pour le scientifique.
 - Interne aux scientifiques
 - Externe aux scientifiques
 - En famille



1-2 : Cela donne 4 possibilités



Définir la/les cible(s) donne de la **cohérence** au film.



Ccl° : Cibles et objectifs

sont à intégrer dans le projet.



2. VIDEOGRAPHIE : LES BASES

- L'image filmique
- Technique & langage
- Bases

Pratique de la vidéo



2.1 : L'image de vidéo ou de cinéma

Enregistrement visuel du mouvement

+

Restitution du mouvement réel par l'image.



2.2 : Analyse d'une vidéo

L'objet de mes recherches, Aurélien Barreau

[YT](#) [ICI](#)

- Nbre de caméras
- Décor, accessoires
- Idée scénaristique
- Plans / cadrage
- Mouvements
- Son, musique, bruitage
- Durées / rythmes



Ccl° : Les 3 catégories de l'analyse

→ La **technique**

= Quels moyens et contraintes matérielles ?

→ **L'écriture** filmique

= Quels moyens audio + visuels pour raconter ?

→ **L'histoire**

= Qu'est-ce que ça fait au récepteur ?



3 : L'image

FIXE

ANIMÉE



3 : Fondamentaux de l'image filmique

- La technique :
 - Matricielle (Bitmap) : pixels : ne peut s'agrandir (pas trop)
 - Idem le grain de la pellicule (ASA)
 - Etc.

NB : Images vectorielle (formes superposables) non utilisables en vidéo ni cinéma (limite technologique).

- La composition
 - Éléments visibles par les yeux et le cerveau humain.
- La narration
 - Les procédés du récit



3-1 : Ce qui compose une image

- 1) L'espace
- 2) La ligne
- 3) La forme
- 4) Le ton
- 5) La couleur
- 6) Le mouvement
- 7) Le rythme



L'image et les 7 points



3.2 : Les 3 types de mouvements en vidéo

- Mouvement de l'objet filmé
- Mouvement de la caméra
- Mouvement de l'œil devant l'écran



3.3 : Les mouvements de caméra

CINEASTUCES

Auteur : **Vincent Tulli**,

Cf sa bio sur wikipedia

<https://www.cineastuces.com/author/vinz/>

- <https://www.youtube.com/watch?v=bXDwbPZI2tA>
- Est dans 0007 mouvements de caméra
- Cela est bon : <https://www.youtube.com/watch?v=oSzA8LWgyS8>
- USA : <https://blog.storyblocks.com/video-tutorials/7-basic-camera-movements/>



3.3.2 : Listes des 7 mouvements de caméra

- Panotage horizontal
- Panotage vertical
- Roll

Axe fixe = le panoramique

- Travelling Avt / arr / zoom
- Travelling horizontal
- Travelling vertical
- Travelling courbe

Axe mobile = le travelling



3.3.3 : La focale en mm.

UN ZOOM EST UNE
MODIFICATION DE
FOCALE



28 mm :
courte focale,
image de petite taille.



50 mm :
focale normale.



70 mm



210 mm :
longue focale,



3.3.4 : Le mouvements est relatif

- Travelling latéral sur personnage en déplacement latéral Modif focale : 28mm bouge peu / 110mm : bouge ++
- Absence de fond (mouvement relatif atténué)
- Ralenti / accéléré

Penser
« relatif »



4 : Ce qui compose une image (suite)

- 1) L'espace
- 2) La ligne
- 3) La forme
- 4) Le ton
- 5) La couleur
- 6) Le mouvement
- 7) Le rythme



4.1 : Le plan et le cadrage

Le plan = ce que l'on verra à l'écran (R)

Intervalle entre « Moteur » et « Coupez » (T)

Modif plan = 3 possibilités

- Éloignement / rapprochement caméra
- Focale caméra
- Zoom en post-prod

• <https://www.youtube.com/watch?v=ATVR6FZbiCQ>

Est dans 0007 valeurs de plan



4.1.1 : Le cadrage anticipe le plan

Question que tout le monde se pose très vite :

Où je mets la caméra ?

=

Comment je cadre ?

=

QUEL PLAN JE VEUX EN RENDU FINAL ?



4.2 : Plans et séquence

- **Séquence** = succession de plans unifiés par quelque chose.
- Pré-prod = le **shooting script** est un découpage technique fait en séquences (découpage séquentiel).
= tous les plans prévus dans un **même lieu** (Nom séquence écrit sur le clap).
- **Plan séquence** : n'est pas une succession de plans. (no cut).
- NB : Tourner en longues séquences fait perdre du temps en post-prod



4.3 : Bases du cadrage

In 0007 le cadrage et la composition de l'image
Reprend les 3 tiers, l'air, la perspective.

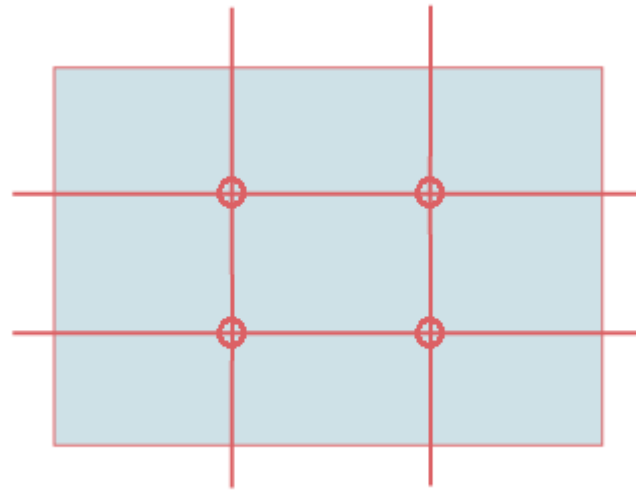
https://www.youtube.com/watch?v=05wC_T3IReE

Est très intéressante



4.4 : Les lignes et cadrage (rappel)

Elle obéit à des lois qui toutes ramènent à la fameuse **Règle des tiers**



Comment jouer sur les lignes ?



Conclusion

Les 2 manettes principales
pour travailler le mouvement
(= faire un film)

- LE CADRAGE QUI JOUE SUR LES VALEURS DE PLANS
- LES MOUVEMENTS DE CAMERA (Qui « retouchent » le mouvement des objets)



En route
pour l'écriture des plans séquentiels,
les tournages, le montage...

