

Guide pratique du TOURNAGE VIDÉO

OLIVIER PONTUS



DUNOD

DVD
inclus

Guide pratique du
TOURNAGE VIDÉO

Guide pratique du **TOURNAGE VIDÉO**

OLIVIER PONTUS

3IS
Institut
International
de l'Image et du Son



DUNOD

Consultez nos parutions sur dunod.com



Maquette intérieure : ARCLEMAX

Couverture : MATEO

Photo de couverture : Olivier Ponthus

Relecteur : Jean-Philippe Moreux

Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.

Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée dans les établissements

d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour

les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée. Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).



© Dunod, Paris, 2008

ISBN 978-2-10-053558-3

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Remerciements

En premier lieu, je tiens à remercier l'École supérieure de journalisme de Lille. En 2002, les responsables de cette vénérable institution, Hervé Bourges, Loïc Hervouët et Soizic Bouju, ont pris la décision d'ouvrir le concours de l'école aux plus de 25 ans.

Quand j'ai voulu changer de voie, je me suis rendu compte qu'il était très difficile en France d'entamer une carrière de journaliste au-delà de 23-24 ans. Sur la douzaine d'écoles reconnues par la profession, l'ESJ de Lille est l'une des rares à avoir ouvert ses portes aux plus de 25 ans.

Grâce à cette politique d'ouverture, j'ai pu recommencer des études à 29 ans en pays ch'ti. J'estime avoir été très bien formé pendant deux ans, aussi bien en ce qui concerne la rédaction de sujets télé que leur tournage vidéo. Cette formation est le résultat de la combinaison d'un programme d'étude dense et varié, de stages et d'intervenants en général très compétents.

Je tiens à remercier quatre d'entre eux : Jean-Marie Lequertier, ancien chef du service JRI (journaliste reporter d'image) à France 2 ; Patrice Dujardin, ancien JRI à France 2 et aujourd'hui rédacteur en chef de la locale de France 3 à Boulogne ; Jean-Christophe Raczi, JRI free lance qui travaille régulièrement pour France 3, notamment pour l'émission *Des racines et des ailes* ; enfin, Jean-Michel Destang, fondateur de la société de production Maximal News, ancien JRI pour *La marche du siècle* ou encore *Thalassa* sur France 3.

Même si je suis reconnaissant à beaucoup d'autres intervenants pour leurs conseils, ces quatre journalistes m'ont particulièrement marqué. C'est à leur contact que j'ai le plus appris ce métier.

Je remercie les Éditions Dunod qui ont cru en ce projet, en particulier Jean-Baptiste Gugès.

Je remercie également l'Institut international de l'image et du son (3iS) et ses étudiants sans lesquels ce projet n'aurait pu être mené à bien : Thomas Michy à la caméra, Morgan Hulot au son, Claire Rousseaux et Cécile Lavigne à la lumière et à la coordination ainsi que Guillaume Jaguelin au montage. À plus d'un titre, ils auront été les acteurs principaux du DVD compagnon de cet ouvrage.



Avant-propos.....	xi
Introduction	xv
Présentation d'une caméra	xviii

L'objectif

1.1 Fonction zoom.....	2
1.2 Mise au point.....	5
Autofocus ou mise au point manuelle ?.....	5
Bague macro	9
Tirage optique	10
1.3 Lumière.....	11
Diaphragme.....	11
Shutter	17
CLS (<i>clearscan</i>)	20
Filtres	21
Gain	24
Exposition artificielle.....	26

L'image

2.1 Profondeur de champ.....	36
Première règle simple.....	36
Deuxième règle tout aussi simple	38
Troisième règle	40
2.2 Balance des blancs	44
Lumière et couleur	44
Colorimétrie.....	48
Balance des noirs	54

Filmer et visualiser

3.1	Viseur et écran LCD.....	58
	Luminosité.....	58
	Contraste.....	59
	Peaking.....	59
	Dioptrie.....	60
	Ajustement à l'œil.....	60
	Tally.....	60
	Viseur ou écran LCD ?.....	61
3.2	Fonction magnétoscope de votre caméra.....	63
	Mise à zéro, numérotation des cassettes.....	63
	Time code ou CLR.....	63
	Time code horaire.....	64
	Déroulement de la bande.....	64
	Consommation.....	66

Le son

4.1	Microphones.....	70
	Micro d'ambiance.....	70
	Micro main ou micro HF.....	74
4.2	Canaux.....	77
4.3	Position automatique ou manuelle ?.....	78

Cadrage et composition

5.1	Plans fixes.....	82
	Règle des tiers ou le nombre d'or.....	82
	Les différentes valeurs de plans.....	85
	Lumières, reflets et relief.....	93

5.2	Interview.....	95
	Les différents plans.....	95
	Air et regard	99
	Interview en mouvement et/ou en situation	103
5.3	Mouvement	103
	Entrées et sorties de champ	107
	Plan panoramique	110
	Zoomer	117
	Séquence ou plan séquence ?	120
	Avec ou sans pied ?	123
	Conclusion.....	129
	Bibliographie	131
	Index	133



Ancien professeur d'histoire-géographie, j'ai toujours aimé transmettre. Ayant un minimum de notion de pédagogie, je me suis mis en tête d'écrire cet ouvrage pour expliquer simplement et d'une façon accessible à tous les bases du tournage vidéo.

Certes, il existe des ouvrages sur l'utilisation de caméras mais ils présentent en général toujours les mêmes inconvénients. Ils sont souvent trop techniques – de vraies notices explicatives, trop arides ou spécifiques (portant par exemple sur du matériel professionnel). Surtout, il leur manque le plus souvent l'essentiel : expliquer comment donner un sens à une image et comment illustrer cette même image. C'est ce que propose cet ouvrage. Vous y trouverez le sens que tel ou tel mouvement de caméra, tel ou tel cadre peut avoir dans votre tournage et vous comprendrez comment une image vaut souvent mieux qu'un long discours. Vous trouverez aussi, associée à cet ouvrage, l'illustration sur DVD de ces mêmes explications.

À l'heure du multimédia, un ouvrage ainsi complété d'images interactives semblait indispensable, surtout dans ce domaine.

L'idée de cet ouvrage est également née de plusieurs constats.

Premier constat, pour reprendre un jargon journalistique, qui n'a jamais vu un reportage télé « tourné avec les pieds » ? Et si c'est souvent le fait de « petites » chaînes, les grandes ne sont pas exemptes de tout reproche. Il m'est parfois arrivé de regarder des

sujets professionnels desquels les règles élémentaires du tournage vidéo étaient absentes.

La critique est facile me direz-vous ? Je le concède. Il y a des sujets que j'ai tournés dont je ne suis pas si fier. Mais globalement, malgré une grande fatigue, malgré des conditions de tournage parfois difficiles (lumière, exigüité, délai de tournage très court, froid, chaleur, etc.), voire la mauvaise humeur du jour, il est normalement toujours possible de respecter quelques règles élémentaires de tournage qu'un bon JRI se doit de connaître.

Ces fameuses règles que nous évoquerons ici sont celles qui rendront le montage du sujet possible. Nous verrons d'ailleurs que c'est en termes de montage que tout bon cameraman amateur ou professionnel se devrait de penser quand il tourne. Ce livre n'est assurément pas un ouvrage sur le montage vidéo, mais il comprend quelques éléments de montage qu'il faut impérativement connaître avant de tourner.

Deuxième constat, les Français sont de plus en plus nombreux à posséder un caméscope. Que ce soit pour immortaliser des vacances, une naissance, un mariage, une fête ou encore pour jouer au journaliste amateur à travers un blog, savoir tourner peut être très utile.

Certes, les caméras récentes sont très faciles d'utilisation. Les fonctions automatiques permettent de s'affranchir de beaucoup de contraintes techniques, mais elles représentent aussi par là-même une limite.

En aucun cas, elles ne feront de vous un bon cameraman : technique et sens de l'image sont deux qualités différentes.

Dernier constat, ce qui est applicable à des professionnels l'est encore plus à des amateurs. Qui n'a jamais dû regarder, contraint et forcé, sous peine de vexer ses hôtes amis, des films amateurs sur les frasques de leur progéniture ou sur leurs dernières vacances d'été ? Qui ne s'est jamais senti nauséux en voyant des images bouger à outrance ou des zooms compulsifs ? Qui n'a jamais dû plisser les yeux pour distinguer quel était l'objet du tournage, confronté à des images trop floues, lointaines, sur ou sous-exposées ?

Avoir un caméscope ne suffit pas à faire de vous un bon cameraman. Comme pour tout exercice, cela s'apprend. C'est pour éviter ce supplice à vos proches et à vous-même que cet ouvrage a aussi été conçu.

Vous l'aurez compris, le vocabulaire et le ton de cet ouvrage se veulent le plus accessibles possible. Mais beaucoup de conseils donnés dans cet ouvrage ne seront pas applicables par tous ni dans toutes les situations.

En premier lieu parce que tout le monde ne possède pas forcément d'ordinateur ni de logiciel de montage (c'est cependant un achat que nous ne saurions trop vous recommander).

Ensuite, parce que ce que peut faire un JRI sur le terrain, c'est-à-dire mettre en situation des personnages, refaire « jouer » une action pour découper son tournage, n'est bien sûr pas toujours possible. Les conditions ne seront pas toujours réunies pour que vous puissiez tourner en séquences, par exemple, et vous devrez adopter le plan séquence. Malgré tout, même dans ces situations – compliquées par l'absence éventuelle d'un logiciel de montage – les notions de découpage évoquées dans cet ouvrage sont importantes à connaître et si possible à appliquer.

Après avoir lu ce guide et visionné le DVD qui lui est associé, vous pourrez choisir ce qui vous semble réalisable selon vos moyens techniques (caméra et logiciel de montage), votre envie et bien sûr selon la situation tournée.

Comme le contenu doit pouvoir répondre à tous les lecteurs potentiels, du professionnel à l'amateur, pour chaque chapitre, deux niveaux de lecture seront proposés. Un premier pour ceux qui se contenteront de l'essentiel, un deuxième pour ceux qui voudront aller plus loin – certains chapitres ou remarques n'étant intéressants que pour ceux qui possèdent une caméra semi-professionnelle voire professionnelle.

Avec un caméscope, aussi performant soit-il, toutes les possibilités de tournage évoquées dans ce livre n'auraient pas pu être mises en œuvre. De la même façon, utiliser une caméra professionnelle n'aurait pas permis de s'adresser à tous ceux qui se contentent d'un caméscope.

Chacun ne peut ni ne veut devenir JRI professionnel et c'est bien normal. Il a donc fallu trouver un compromis pour le niveau de difficulté des explications ainsi que pour le choix du matériel utilisé.

Le livre est divisé en trois parties.

La première partie (chapitres 1 à 4) concerne tous les aspects techniques minimaux pour maîtriser et commencer à vous servir de votre caméra, aspects que vous êtes libre d'approfondir ou non.

La deuxième partie (chapitre 5) traite du cadrage et du sens à donner à vos images grâce aux mouvements et effets de caméra.

La troisième partie est l'illustration de ces propos par le DVD compagnon.

Cet ouvrage comporte évidemment des notions de montage, puisqu'il sera très fréquemment fait référence au côté « raccord » des plans tournés, à savoir au fait de pouvoir monter deux plans l'un après l'autre sans que cela soit choquant ou perturbant pour la compréhension du sujet.

À moins de faire ce qu'on appelle du « tourné-monté » (tournage à l'économie et très sélectif qui permet d'éviter l'étape du montage), ce qui n'est pas forcément évident, on ne peut pas évoquer le tournage vidéo sans évoquer le montage.

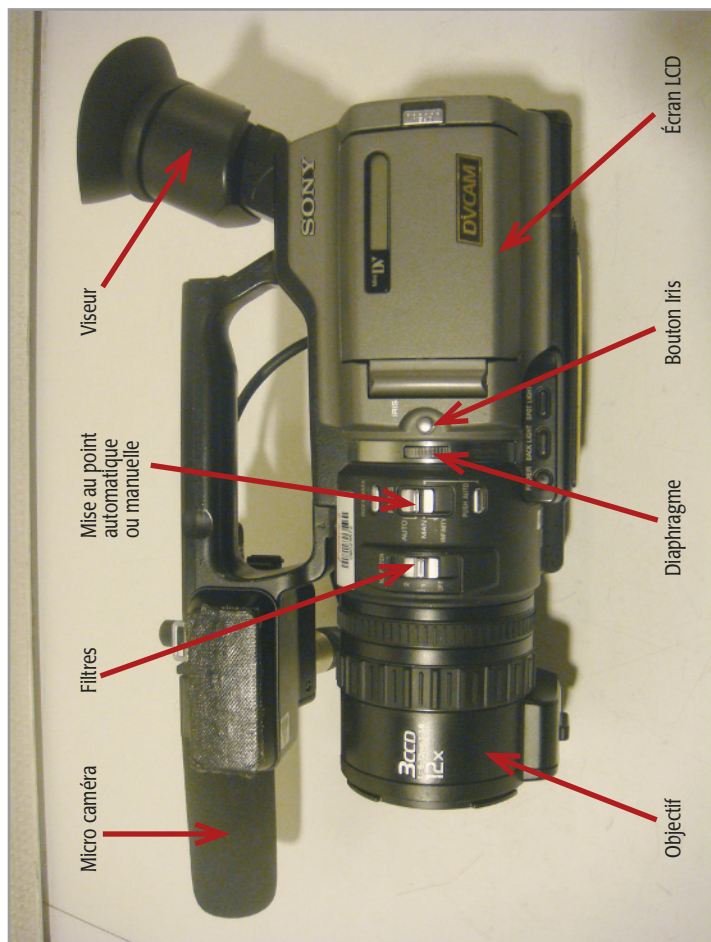
Une fois cet ouvrage lu et assimilé, je ne peux donc que vous conseiller de vous plonger dans un guide, même élémentaire, consacré au montage. Votre film n'en sera finalement que plus accompli et vous serez vous-même un meilleur cameraman.

Mais avant de rivaliser avec Martin Scorsese, Stanley Kubrick ou encore Terrence Malick, commençons par le commencement : un peu de technique.



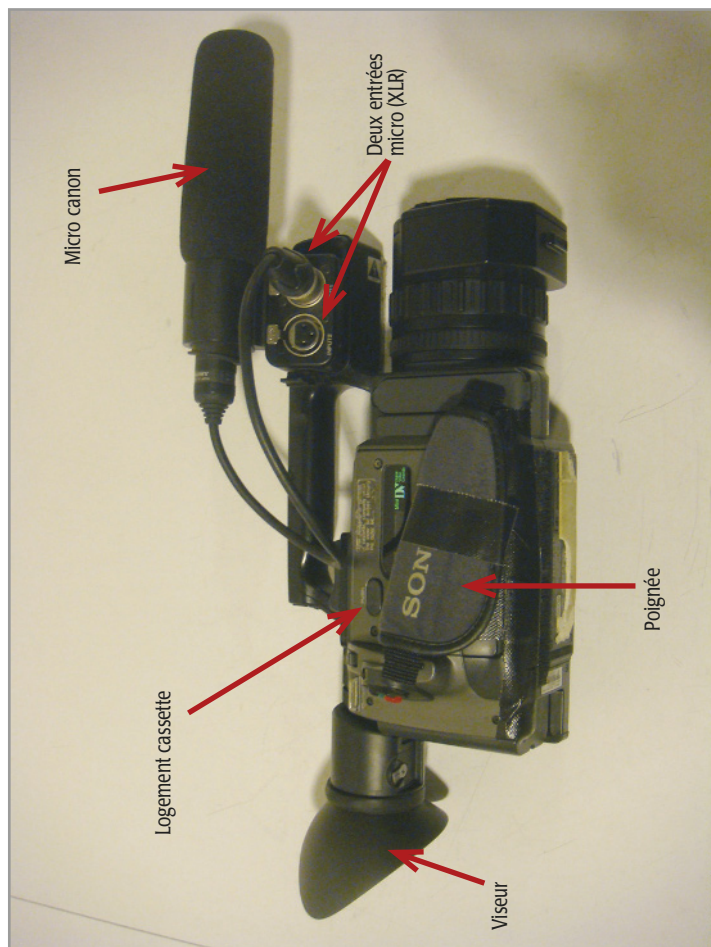
Présentation d'une caméra

Le DVD compagnon de cet ouvrage a été réalisé avec une caméra dite « semi-professionnelle » de type Sony PD 150.



A Caméra Sony PD 150 : côté gauche.

Présentation d'une caméra



B Caméra Sony PD 150 : côté droit.



L'OBJECTIF

1.1 Fonction zoom

Le **zoom** vous permet de filmer de plus près un élément depuis un point fixe, sans vous déplacer. Jusqu'à rien de bien compliqué.

Plus précisément, il modifie la longueur focale de l'optique. Réglée au plus court, vous êtes en position grand angle pour embrasser le maximum d'espace, de champ. Sur la plus longue focale, vous êtes en position téléobjectif pour filmer un sujet éloigné ou bien un détail en gros plan (figure C).

Sachez cependant qu'il existe deux types de zoom :

- le zoom **optique** qui agit sur un ensemble de lentilles grossissantes. Il vous permet de modifier la surface de l'image à filmer, sans incidence sur la résolution, la qualité de l'image ;
- le zoom **numérique** qui grossit artificiellement chaque point de l'image. Il vous permet d'agrandir et de recadrer l'image obtenue par le zoom optique. Surtout utile pour la fonction appareil photo associée à la majorité des caméscopes modernes, il a un problème majeur : la perte de qualité à l'arrivée est indéniable.

Sur la plupart des caméscopes de dernière génération, le zoom est à fonctionnement automatique. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton correspondant pour enclencher cette fonction : zoom avant ou zoom arrière (ou « dézoom »).



Variateur électrique de la bague de zoom (W pour wide – courte focale, T pour téléobjectif – longue focale)

Bague de zoom
Utilisation manuelle



C Le zoom.

Selon le modèle de caméra utilisé, vous pouvez en modifier la vitesse soit en entrant dans le menu soit à partir d'une petite molette extérieure sur l'objectif.

Le zoom manuel est devenu une denrée rare aujourd'hui ; il n'existe plus que sur les modèles haut de gamme. Il a pourtant l'avantage d'être beaucoup plus sensible que le zoom automatique dont la vitesse est constante. En manuel, vous zoomez en tournant la bague correspondante avec votre main. Vous pouvez donc aller à la vitesse désirée : de l'extrêmement lent à l'extrêmement rapide.

Même si les zooms automatiques aujourd'hui sont souvent de bonne qualité, le zoom manuel, si votre caméra en est pourvu, demeure donc plus précis et plus propre, surtout en départ et en fin d'action.

Très pratique, cette fonction est malheureusement souvent trop sollicitée. Certains sont atteints de « zom-mite aiguë », zoomant et dézoomant de manière compulsive. Alors si vous ne voulez pas tomber malade en visionnant vos films, rendez-vous à la section « Zoomer » p. 117.

Conseil pratique En courte focale, c'est-à-dire en position grand angle ou dézoomée, votre image est beaucoup moins sensible aux mouvements. Inversement, plus vous zoomez, plus vos mouvements sont amplifiés. Dans ce dernier cas, utilisez donc de préférence, et si les conditions de tournage le permettent, un pied pour une meilleure stabilité de l'image.

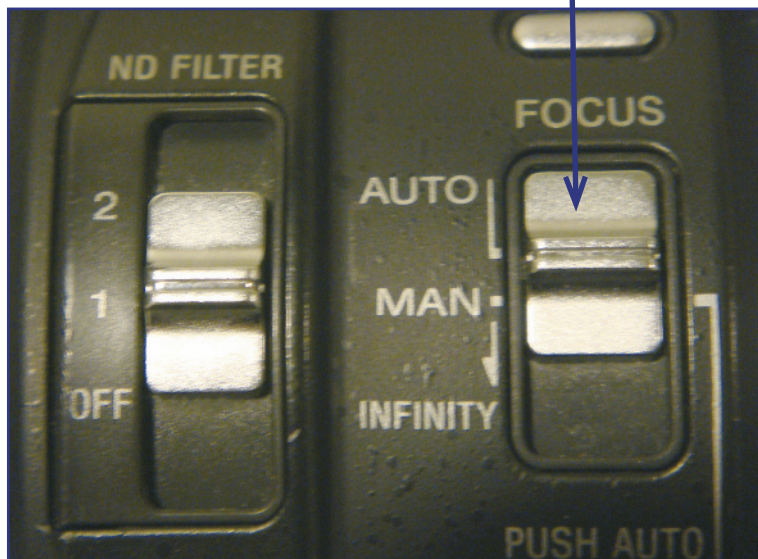
1.2 Mise au point

Autofocus ou mise au point manuelle ?

Les caméscopes d'aujourd'hui ont une **mise au point automatique**. Il est parfois même impossible d'actionner la fonction manuelle dans le menu, cette fonction n'existant pas non plus en option. Au mieux, vous pourrez tout juste débrayer l'automatique (figure D).

Votre caméscope faisant lui-même le point – on parle d'**autofocus** ou AF – votre image est donc nette d'elle-même.

Mise au point automatique ou manuelle



D Mise au point.

Pour les caméscopes les plus récents, l'autofocus permet une mise au point à très courte distance du sujet, parfois à quelques centimètres – une sorte de fonction macro étant intégrée d'office à l'objectif.

- **Problème de l'autofocus**

Si vous filmez dans votre cadre deux sujets sur deux niveaux de profondeur différents – l'un au premier plan et le second au second plan – votre caméra fera la mise au point sur celui qui occupe le plus d'espace dans votre cadrage et non pas forcément sur celui que vous vouliez net (le plus proche ou le plus éloigné de vous). La solution est donc de réserver la plus grande place dans votre cadre au sujet que vous voulez mettre en valeur (photos 1.1 et 1.2). ► Voir DVD

La mise au point automatique vous interdit aussi de faire ce qu'on appelle un « flou-net » (ou un « net-flou », c'est selon). Voir section 2.1 « Profondeur de champ » p. 36.

- **Mise au point manuelle**

► NB : les lignes qui suivent concernent ceux qui auraient encore des caméras dotées d'une mise au point manuelle.

Premier cas de figure, cette option se trouve dans le menu de votre caméra. Un menu où il est en général peu aisé et donc peu rapide de naviguer : trop d'options possibles, une ergonomie conçue par des ingénieurs pour des mains d'enfants de moins de 5 ans, etc.



- 1.1** L'autofocus fait le point sur l'arrière-plan car il est plus présent dans le cadre que le premier plan.



- 1.2** Décalez légèrement le premier plan afin qu'il prenne plus de place dans le cadre : l'autofocus fera alors le point sur celui-ci.

De plus, la bague sur l'objectif, si elle existe, étant très petite, son maniement sera difficile. On l'aura compris, autant rester en automatique.

Deuxième cas de figure, votre objectif possède une bague de zoom utilisable en manuel. Malheureusement, même sur des caméras semi-pro, en dehors de quelques rares modèles, ces bagues sont aujourd'hui sans fin (sur le même principe que la vis sans fin) (figure C).

Il est moins facile de faire le point avec ce type de bague que sur des bagues avec butée en début et fin de rotation. Si malgré tout vous vous servez manuellement de cette bague, le principe est simple.

Si vous êtes en mise au point manuelle, avant de filmer quoique ce soit, zoomez d'abord sur le sujet désiré et faites le point (pour une personne, sur ses yeux). Vous pouvez maintenant dézoomer autant que vous voulez. Que vous choisissiez de filmer en gros plan, en plan moyen ou en plan large, votre sujet sera net.

► Voir DVD

Conseil pratique Si vous devez filmer quelqu'un dans l'urgence, quelqu'un qui n'attendra pas que vos réglages soient faits, ne perdez pas de temps à faire la mise au point.

Dézoomez à fond (courte focale) et, à condition qu'il ne soit pas collé à votre objectif, le visage de votre sujet sera net.

Ne vous avisez pas de zoomer car vous perdriez la netteté, la mise au point sur le sujet n'ayant pas été faite au préalable.

Cette mise au point est liée à ce qu'on appelle la **profondeur de champ**.

Bague macro

► NB : uniquement sur caméras professionnelles.

Sur les caméscopes récents, comme il a déjà été signalé, l'autofocus vous donne une image nette à quelques centimètres de distance de l'objectif. Vous pouvez donc filmer votre sujet de manière très rapprochée. Ce paragraphe n'est donc pas destiné aux heureux possesseurs de ces caméscopes.

Pour les caméras plus sophistiquées, selon le modèle d'objectif utilisé, si vous êtes à moins de 80, 60 ou 30 cm de l'objet tourné, votre image est floue.

La **bague macro** permet de filmer de très près votre sujet (objet, fleur, insecte, texte d'un livre, etc.) en le collant presque à votre objectif.

N'oubliez pas qu'en macro manuelle la profondeur de champ est très faible. Il faut donc un réglage fin pour faire la mise au point.

Cette option permet aussi de faire des flous-nets intéressants.

N'oubliez pas de replacer la bague macro sur sa position d'origine une fois les plans désirés tournés. Il y a un petit cran à enclencher qui permet de vérifier que la bague macro est bien remise en place. Dans le cas contraire, vous aurez l'impression d'avoir un tirage optique défectueux.

En clair, vous n'aurez pas une image nette même si vous faites le point. En effet, la bague macro joue sur la partie de l'objectif qui contrôle le tirage optique.

Tirage optique

► NB : uniquement sur caméras professionnelles.

On ne peut intervenir sur le **tirage optique** qu'avec des caméras professionnelles. Le tirage optique est ce que vous aurez à régler dans la position du bloc optique pour que la mise au point soit identique quelle que soit la focale du zoom utilisée.

En clair, au bout de quelque temps ou lorsque vous changez d'optique, il peut se produire du jeu dans les lentilles de l'objectif et la netteté de ce que vous filmez s'en trouve compromise. Il faut donc de temps en temps vérifier le tirage optique et le régler le cas échéant.

Pour ce faire, il existe une bague sur l'objectif (la première en partant de la partie magnétoSCOPE de votre caméra).

La caméra étant fixe sur un support stable, un pied de préférence, zoomez à fond sur un objet avec des contours détaillés (une feuille d'arbre, un tableau, une robe à motifs ou une mire par exemple). Faites votre mise au point sur un détail (ou sur le centre de la mire) puis dézoomez complètement. Dévissez légèrement la vis de la bague de tirage optique.

Tournez la bague à droite, à gauche et trouvez l'endroit où la zone de flou au centre de votre image est la plus petite possible.

Ne bougez plus la bague et resserrez la vis. Votre tirage optique est fait.

Toute votre image doit être nette du premier plan au dernier plan (l'infini).

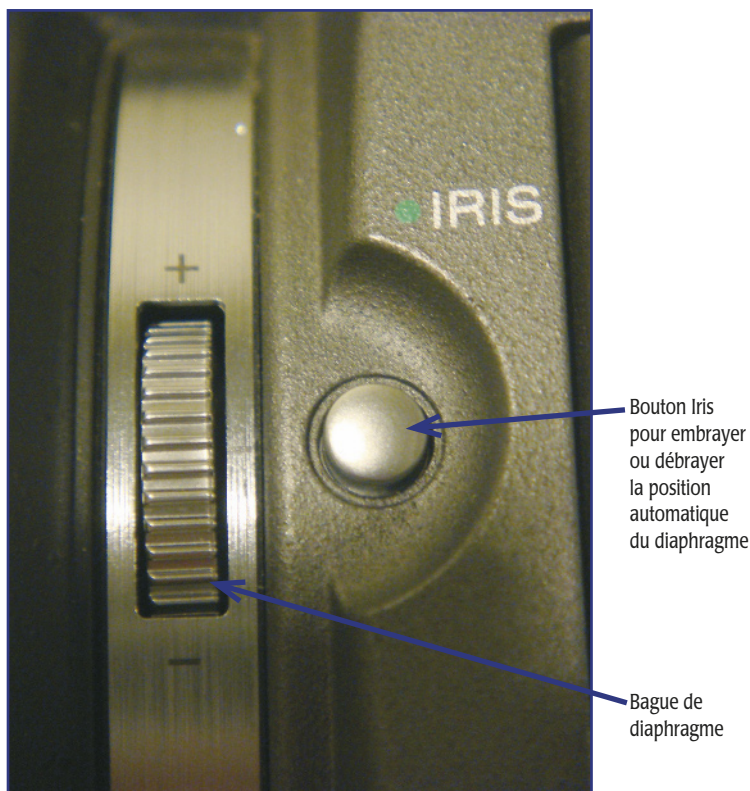
1.3 Lumière

Qui n'a pas râlé contre une image sous-exposée ? Certains tournages sont tellement sombres que seule une vision en infrarouge permettrait de les apprécier. De la même façon, des images surexposées, très blanches, sont tout aussi pénibles et nuisent à l'esthétique de votre tournage. Ce qui vous permettra d'exposer correctement ce que vous filmez, c'est le diaphragme (figure E).

Diaphragme

Plus vous tournez la bague de **diaphragme** vers la gauche, plus vous laissez de lumière entrer dans l'objectif et inversement (photos 1.3 à 1.5).

Sur beaucoup de caméscopes modernes, cette fonction est automatique. Vous n'avez donc rien à faire, mais vous ne pouvez pas non plus contrôler la lumière avec précision...



Bouton Iris
pour embrayer
ou débrayer
la position
automatique
du diaphragme

Bague de
diaphragme

E Le diaphragme.

L'ajustement à une faible ou une forte luminosité, par exemple, se fait de manière trop rapide et cela se voit : c'est ce qu'on appelle le « pompage » dans le jargon vidéo. ► Voir DVD

Autre exemple, si votre sujet principal est plus clair ou plus foncé que son environnement, votre caméra effectuera ses réglages d'exposition en fonction de ce qui prend le plus de place dans l'image.



1.3 Pas assez de lumière entre dans l'objectif : vous êtes sous-exposé.



1.4 Trop de lumière entre dans l'objectif : vous êtes surexposé.



1.5 Ce qu'il faut de lumière : vous êtes correctement exposé.

À moins de débrayer la position automatique, vous ne pouvez donc pas non plus choisir de tourner de manière sur ou sous-exposée avec ces appareils – ce qui peut avoir un sens pour des raisons esthétiques (photo **1.6a**) ou lorsque vous voulez par exemple interviewer quelqu'un qui refuse de parler à visage découvert (photo **1.6b**). ► Voir DVD

Sur certaines caméras, le diaphragme automatique peut être débrayé soit dans un menu parfois peu pratique, soit avec un bouton, à même l'objectif.



1.6a En manuel, on peut sous-exposer volontairement pour des raisons esthétiques.



1.6b En automatique, votre diaphragme s'adapte à ce qui remplit le plus le cadre : l'arrière-plan. Par conséquent, votre personnage est très sous-exposé. Le résultat souhaité n'était peut-être pas celui-ci.

En théorie, c'est en mode manuel que l'on gère le mieux les brusques changements de luminosité. Mais souvent les bagues de diaphragme des caméscopes sont peu sensibles et le pompage est encore visible. Seule une caméra professionnelle permettra d'éviter ce désagrément.

Si vous avez un doute quant à la bonne exposition de ce que vous filmez, vous pouvez vous mettre quelques secondes en automatique – certaines caméras ont un bouton sur l'objectif appelé **iris** (diaphragme automatique). Cela peut être un bon indicateur, mais attention à ne pas vous faire surprendre. ► Voir DVD

La fonction **anti-contre-jour** existe sur de nombreux caméscopes mais comme pour l'iris, une fois encore, rien ne remplace le réglage manuel.

Dès que vous serez un peu aguerri, faites confiance à votre œil !

La fonction **zébra** est utile si vous doutez de l'exposition (en utilisation manuelle). Elle montre les zones blanches surexposées en les indiquant par des hachures ou zébrures (d'où son nom). Sur un visage, une bonne exposition correspondra à quelques hachures sur l'arête du nez, sur les pommettes et le front.

Certains ne tournent qu'au zébra, d'autres y sont farouchement opposés. L'auteur de ce livre en fait partie, mais il s'agit vraiment d'une préférence très personnelle.

Conseil pratique Si vous êtes en limite de diaphragme (en terme d'ouverture ou de fermeture de la bague), et si votre caméra vous le permet, mieux vaut changer de filtre (inférieur en cas de faible luminosité, supérieur en cas de forte luminosité). En restant presque au maximum de l'ouverture ou de la fermeture du diaphragme, vous ne pourrez plus compenser la luminosité si elle change brutalement. Par ailleurs vos images seront ternes et peu contrastées.

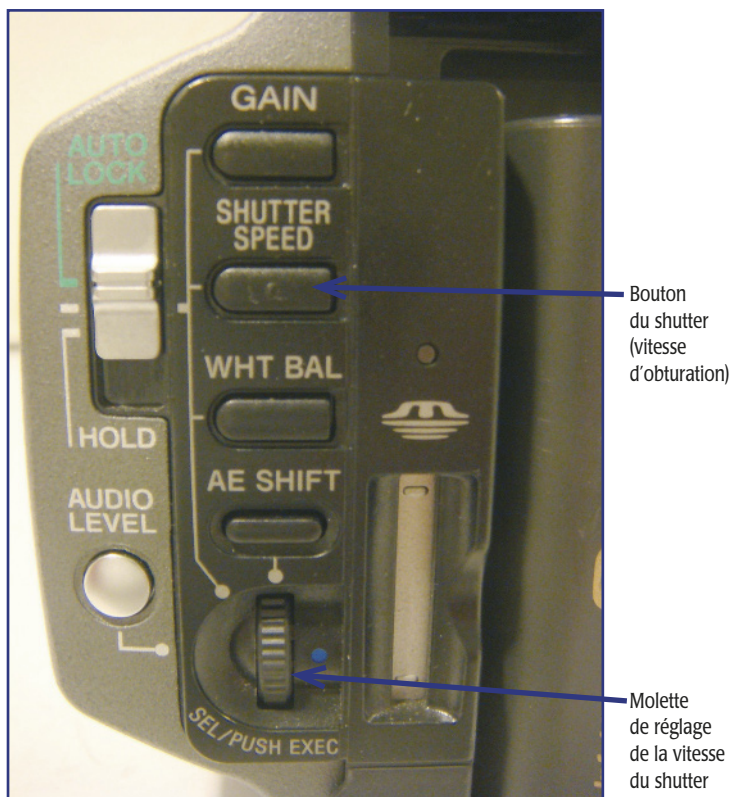
Shutter

Toutes les caméras n'ont pas la fonction **shutter**, et lorsqu'elles l'ont, elle est plus ou moins facile à mettre en œuvre. Une fois encore, si vous devez la chercher dans un menu, cela vous prendra plus de temps qu'en l'ajustant avec des « potards » externes (en jargon vidéo) (figure F).

Le shutter, comme son nom l'indique (*to shut* signifie fermer en anglais), ferme l'obturateur de votre objectif plus ou moins rapidement (vous verrez parfois écrit *speed shutter* au-dessus du bouton contrôlant cette fonction) pour y laisser entrer plus ou moins de lumière.

Les mouvements filmés sont saccadés et donnent un côté stroboscopique plus ou moins accentué à votre image (photos 1.7 et 1.8).

C'est une fonction particulièrement intéressante pour les tournages sportifs (cyclisme, sports mécaniques et aquatiques notamment) car il rend des mouvements rapides plus nets.



Bouton
du shutter
(vitesse
d'obturation)

Molette
de réglage
de la vitesse
du shutter

F Le shutter (ici à l'arrière de la caméra).

Mais régler le shutter a pour conséquence de sous-exposer votre image. Il vous faut donc compenser en ouvrant proportionnellement votre diaphragme.

► Voir DVD

Sous 1/100 (vitesse d'obturation), on ne voit pas trop la différence. Au-dessus de 1/500, cet effet stroboscopique est trop visible : n'en abusez donc pas.



1.7 Chute d'eau sans shutter.



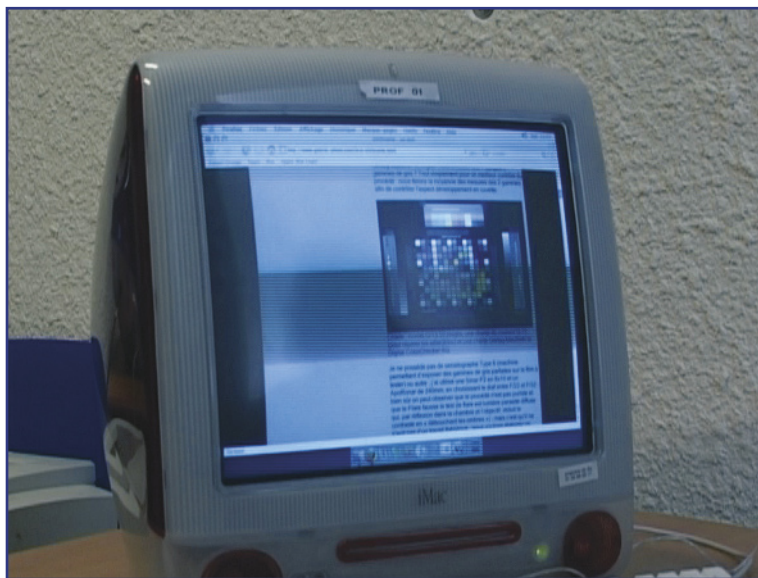
1.8 Chute d'eau avec shutter : l'eau apparaît comme en relief.

Le shutter joue aussi sur la profondeur de champ (voir section 2.1 « Profondeur de champ » p. 36).

CLS (*clearscan*)

Pour les caméras qui possèdent cette fonction, le **CLS** établit la fréquence hertzienne sur laquelle vous filmez. Cette fonction est surtout utile lorsque vous filmez des écrans d'ordinateur ou de télévision (sauf les écrans plats).

Pour éviter de voir le balayage écran que votre œil ne perçoit pas mais que votre caméra enregistre, il faut ajuster la fréquence de votre caméra sur celle de l'écran filmé (photos **1.9** et **1.10**).



1.9 Sans CLS, on voit un balayage électronique peu heureux.



1.10 Avec CLS, le balayage n'est plus présent.

La fonction se trouve dans le menu ou sur un « portard » externe.

Si votre caméscope ne possède pas cette fonction, évitez de faire des gros plans sur des écrans d'ordinateur à tube si vous ne voulez pas obtenir un résultat des plus laids. C'est souvent la fonction **shutter** qui fait office de CLS sur les caméscopes. ► Voir DVD

Filtres

Les **filtres** servent à laisser rentrer plus ou moins de lumière dans votre objectif. Soit ils sont gérés automatiquement par votre caméra, soit vous pouvez les actionner manuellement.

En général, sauf sur les caméras professionnelles et quelques semi-professionnelles, leur nombre est limité à deux. Il s'agit de deux nuances de gris différentes. En clair, ces filtres agissent comme des lunettes de soleil plus ou moins foncées que vous mettriez sur votre objectif (figure G).

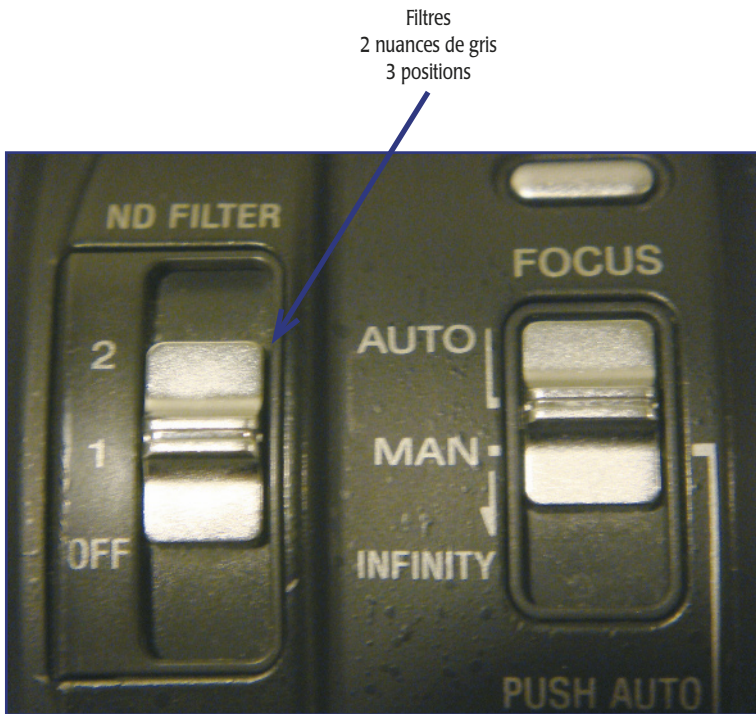
S'il y a une très forte luminosité (par grand soleil, à la mer, en montagne, par exemple), mettez-vous en filtre 2.

Si votre caméra possède trois ou quatre filtres, le principe est le même à la différence près suivante : majoritairement, le filtre 1 sera utilisé avec une source de lumière artificielle (en intérieur) ou de nuit quand il n'y a pas assez de lumière.

Le filtre 3 sera utilisé en extérieur par luminosité normale, le filtre 2 par forte luminosité, le filtre 4 par très forte luminosité.

Mais ce qui compte au-delà du filtre, c'est la valeur de votre balance des blancs. Tant que votre caméra accepte la balance des blancs que vous lui proposez, votre image aura la bonne couleur. La différence viendra ensuite de votre capacité à ouvrir ou fermer votre diaphragme, à être sous ou surexposé.

En effet, plus vous montez dans les filtres plus votre diaphragme se ferme.

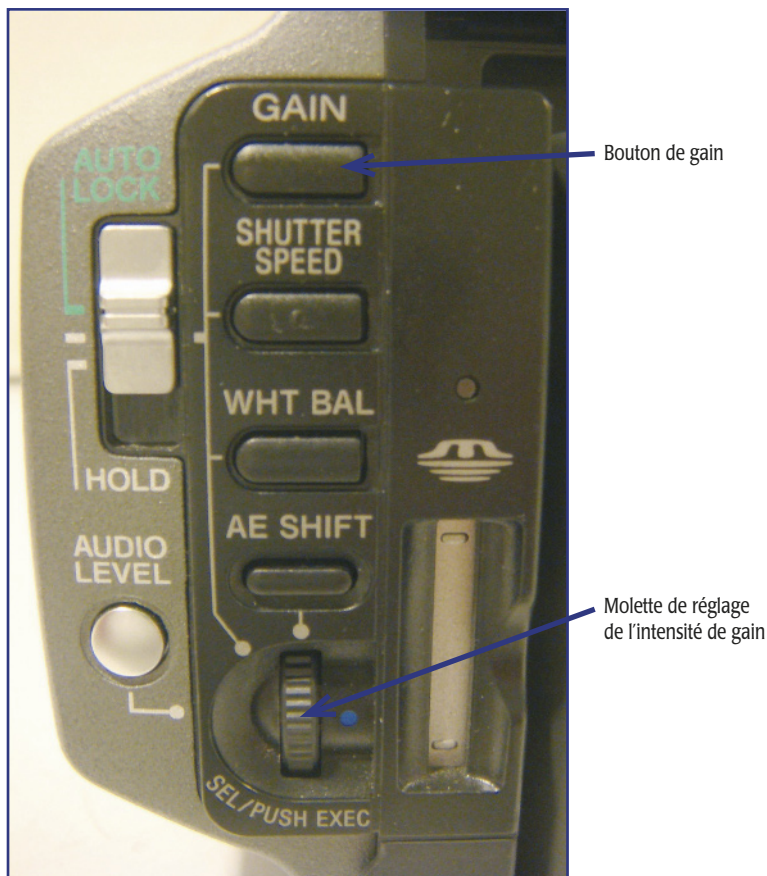


G Trois positions de filtres.

Astuces Changez de filtre quand vous êtes en limite supérieure ou inférieure de bague. Il vous faut toujours conserver de la marge dans l'ouverture ou la fermeture de la bague de diaphragme. Si un changement soudain de luminosité intervient, vous serez capable de compenser, de trouver la bonne exposition. Sinon, vos images risquent d'être ternes et peu contrastées (voir section « Diaphragme » p. 11).

Gain

Si la luminosité est trop faible (intérieur mal éclairé ou extérieur nuit) vous avez toujours la possibilité d'utiliser la fonction **gain** (figure H). Aujourd'hui cette fonction est automatique sur la quasi-totalité des caméras



H Le gain (ici à l'arrière de la caméra).

disponibles sur le marché – sans possibilité de débrayage –, mais sur des caméras haut de gamme, vous pouvez effectuer cette manœuvre manuellement.

En rajoutant 3, 6, 9 ou 18 dB (décibels) vous aurez une image mieux exposée. C'est la caméra qui augmentera artificiellement la luminosité. Inconvénient, la qualité de l'image s'en ressent vite. Plus vous ajoutez de gain, plus le grain de l'image devient épais. On dit alors qu'il y a du « bruit » dans l'image. Selon les caméras, la tolérance à cette augmentation du gain est plus ou moins élevée (photo 1.11). ► Voir DVD



1.11 Avec du gain vous perdrez en définition.

Autre inconvénient, à moins que votre caméra ne le fasse automatiquement, il faut réajuster la balance des noirs. Sans rentrer dans des explications de proportions mathématiques des couleurs, la teinte verte prend le dessus par rapport au bleu et au rouge (les trois lumières fondamentales émises par la source lumineuse). Il faut donc re-étalonner les noirs lorsque vous ajoutez du gain sous peine d'obtenir une image verdâtre.

Exposition artificielle

Pour des tournages posés, avec mise en scène, vous pouvez toujours augmenter la lumière grâce à des spots sur trépied ou à défaut des lampes halogènes.

Même si l'éclairage n'est pas l'objet de cet ouvrage, sachez que la lumière indirecte est toujours beaucoup plus belle (moins forte, moins blanche et moins gênante si votre sujet est une personne) que la lumière directe.

N'éclairez donc pas directement votre sujet sauf si votre source lumineuse est vraiment peu puissante.

Orientez de préférence la ou les sources lumineuses vers un mur clair qui réfléchira la lumière vers ce que vous filmez (photos 1.12 à 1.16). ► Voir DVD



1.12 La source de lumière est directement orientée sur le sujet...



1.13 ... trop violemment éclairé.



1.14 La source de lumière éclaire un mur qui réfléchit la lumière sur votre sujet...



1.15 ... éclairé plus doucement.



1.16 Avec une lampe de chevet peu puissante, l'éclairage peut être direct.

- **La minette**

C'est le nom donné au spot d'appoint que l'on peut ajouter aux caméras. La **minette** donne une lumière... d'appoint (photo **1.17**) !

Elle n'est donc efficace qu'à faible distance et dans un environnement peu éclairé. La minette permet d'éclairer un lieu très sombre. Elle permet aussi de « déboucher » le visage de son sujet lorsque le lieu est sous-exposé ou que des ombres obscurcissent son visage.



1.17 En général une minette permet un éclairage d'appoint de couleur chaude (3 200 K).

Si vous ne voulez pas que votre sujet prenne des expressions de suspect interrogé sous l'halogène d'un enquêteur de police ou bien de lapin surpris devant les phares d'une voiture, évitez de l'éclairer (surtout dans un environnement sombre) sans filtre atténuateur. Ces filtres (neutres) s'achètent dans le commerce. Ils peuvent être rigides ou flexibles (*spoon*). Mais un élastique et un simple mouchoir peuvent aussi très bien faire l'affaire. Il s'agit juste d'atténuer la puissance du spot pour que votre interviewé soit plus à l'aise. En outre, votre lumière sera plus diffuse donc plus jolie à l'image.

- **Le réflecteur**

Vous pouvez aussi « déboucher » un visage avec un **réflecteur** acheté dans le commerce. Il vous faudra bien l'orienter vers la zone sombre que vous voulez déboucher.

Sachez cependant qu'un simple panneau en polystyrène blanc ou bien un panneau recouvert de papier d'aluminium vous donnera un réflecteur de très bonne facture (photos 1.18 à 1.21).

Inconvénient : il requiert la présence de quelqu'un pour le tenir.



1.18 Un réflecteur fait maison !



1.19 Sans réflecteur la partie droite du visage est sombre.



1.20 Avec un réflecteur le visage est « débouché ».



1.21 Pour vous servir d'un réflecteur vous aurez besoin d'une aide charitable.

Astuce Utiliser une minette (sauf celles qui fonctionnent avec des diodes) consomme beaucoup d'énergie. Soyez donc prévoyant en emportant plusieurs batteries que ces lumières d'appoint déchargent rapidement.

Nous reviendrons sur la minette et les précautions à prendre quant à son usage p. 54.



L'IMAGE

2.1 Profondeur de champ

Comme en photographie, la **profondeur de champ** est la zone de netteté existant avant et après le sujet sur lequel vous faites la mise au point.

Celle-ci varie selon la lumière, la distance par rapport à l'objectif et enfin la focale.

Première règle simple

Plus il y a de lumière dans votre objectif, moins la profondeur de champ est importante.

Vous pouvez donc jouer sur la profondeur de champ en influant sur certains paramètres ayant une influence sur la quantité de lumière entrant dans votre objectif.

- **Les filtres**

Sachez que plus vous montez dans les filtres, plus il vous faudra ouvrir le diaphragme (plus de lumière entrera dans votre objectif) et donc moins vous aurez de profondeur de champ.

Si vous voulez avoir une image moins plate, une image avec plus de relief, tournez avec un filtre supérieur à ce que requiert la situation, l'effet est garanti (photos 2.1 et 2.2). ► [Voir DVD](#)



2.1 Sans filtre (position off), la scène est légèrement surexposée. Le premier plan et l'arrière-plan sont nets.



2.2 Avec un filtre supérieur (filtre 2), la scène est correctement exposée. Seul le premier plan est net. Il se détache du reste de l'image.

- **Le shutter**

Le shutter limite lui aussi la quantité de lumière qui entre dans votre objectif. Vous devrez compenser pour exposer correctement votre sujet et donc vous diminuerez automatiquement la profondeur de champ.

Il peut être utile lorsque vous cadrez un sujet lors d'une interview, par exemple, de mettre 1.60 ou 1/125 de shutter : votre interviewé sera net et tout ce qui est derrière lui, au second plan, sera flou. L'effet est intéressant, très cinématographique (photos 2.3 et 2.4). Certains professionnels tournent quasiment tout (en extérieur bien éclairé du moins) en mettant un petit peu de shutter. ► Voir DVD

Deuxième règle tout aussi simple

Quand la profondeur de champ est importante, les éléments de l'image, même éloignés les uns des autres, sont nets sur une grande distance. C'est intéressant si vous estimez que tout ce qu'il y a dans votre cadre présente un intérêt et qu'il n'y a pas un élément en particulier à souligner. Pour ceux qui sont en mise au point manuelle, c'est le cas en courte focale avec une bague de mise au point ouverte au maximum.

À l'opposé, on peut rechercher une faible profondeur de champ pour assurer un flou sur un arrière-plan ou un premier plan du sujet parce que ces derniers présentent un faible intérêt et pour faire ressortir l'élément net. C'est notamment le cas lorsque l'on effectue un flou-net.



2.3 Sans shutter, le premier plan et l'arrière-plan sont nets.



2.4 Avec du shutter, seul le premier plan est net.
Il se détache du reste de l'image.

Le principe du **flou-net** consiste à filmer deux sujets sur deux profondeurs de champ différentes. Dans un premier temps, le premier plan est net et l'arrière-plan flou. Puis par un mouvement de la bague de mise au point vous allez vous retrouver avec l'arrière-plan net et le premier plan flou.

L'effet fonctionne dans les deux sens, tout dépend de votre propos (photos 2.5 et 2.6).

Ce procédé consiste donc à faire découvrir au téléspectateur un deuxième élément dans le même axe que le premier, mais sans changer de cadre.

Attention cependant : si le flou-net est souvent esthétique, cette astuce vidéo n'est intéressante que si elle est porteuse de sens. Si votre arrière-plan devient net, c'est pour découvrir un élément porteur de sens, qui complète la compréhension de votre plan initial (premier plan net et second plan flou). L'image se comprend alors d'elle-même (photos 2.7 et 2.8).

► Voir DVD

Troisième règle

La focale joue sur la profondeur de champ : plus vous êtes en longue focale (zoomé à fond) moins la profondeur de champ est grande.

Pour insister sur un détail, zoomez sur lui : seul cet élément sera bien net. Plus vous aurez zoomé, plus ce qui entoure votre détail sera flou, lui donnant ainsi plus d'importance (photos 2.9 et 2.10).



2.5 L'arrière-plan est net. En tournant la bague de mise au point...



2.6 ... le premier plan devient net alors que l'arrière-plan devient flou.



2.7 Le premier plan est net. En tournant la bague de mise au point...



2.8 ... le premier plan devient flou alors que l'arrière-plan devient net. Le flou-net a tout son sens.



2.9 En courte focale (dézoomé à fond).



2.10 En longue focale (zoomé à fond).
La profondeur de champ diminue.

2.2 Balance des blancs

La **balance des blancs** est une des notions essentielles du tournage vidéo (figure I).

Lumière et couleur

Vous aurez peut-être déjà remarqué un JRI filmant une feuille blanche ou tout autre support blanc. Cette



Bouton de la balance des blancs

Molette (ne pas tourner mais appuyer) d'enregistrement de la balance des blancs

I La balance des blancs (ici à l'arrière de la caméra).

bizarrerie ne doit rien à une faiblesse intellectuelle passagère de ce professionnel ou à une recherche esthétique. En réalité, il est en train de faire la **balance des blancs** (photos 2.11 et 2.12).

Pour simplifier, il s'agit d'étalonner la caméra par rapport à la couleur de la lumière qui l'entoure. En effet, la lumière n'a pas toujours la même couleur selon la saison, selon l'heure de la journée, selon qu'elle est naturelle ou artificielle. Vous remarquerez que la lumière du matin peut être bleue (surtout en hiver) puis virer au contraire au jaune orange (surtout l'été). Elle devient plus blanche vers midi, heure du soleil, quand celui-ci est au zénith. Quand il décline pour se coucher, la lumière se réchauffe généralement avant de refroidir jusqu'à laisser place à l'obscurité. En fonction du lieu et de l'heure de la journée, il faut donc régulièrement étalonner sa caméra, faute d'avoir un résultat trop bleu ou trop rouge.

Les caméscopes ont tous aujourd'hui une fonction automatique pour cette balance. Il est même très souvent impossible de la régler vous-même. Vous n'êtes donc pas concerné par cette hantise courante chez le JRI : découvrir une fois entré en salle de montage que les images tournées font plus penser à une bande-vidéo psychédélique version Woodstock qu'à un tournage professionnel ! Car les caméras professionnelles (sauf les plus récentes) n'ont pas d'écran LCD pour permettre au JRI de vérifier en direct la couleur des images qu'il filme. Elles ne possèdent qu'un viseur



2.11 Une feuille de papier ou tout support blanc orienté à la lumière fera l'affaire.



2.12 Résultat, votre caméra reproduit fidèlement la couleur de la lumière que vous percevez.

monochrome noir et blanc... Ces caméras possèdent bien une fonction de balance des blancs automatique, mais les JRI répugnent en règle générale à l'utiliser. En effet, lorsqu'il y a un mélange de couleurs de lumière, cette fonction peut donner des résultats peu heureux. En outre, si l'on veut artificiellement donner un ton froid ou un ton chaud à une image (pour évoquer le matin ou le jour tombant par exemple), c'est seulement en balance des blancs manuelle qu'on peut le faire.

Si votre caméscope ou caméra semi-pro permet de régler manuellement la balance des blancs, cette fonction est souvent peu pratique d'accès. L'opération, souvent longue, n'est pas toujours compatible avec un tournage réalisé sur le vif.

Si vous et vos sujets avez le temps, vous pouvez en revanche régler vous-même la balance des blancs. Mais si les conditions de lumière et de colorimétrie ne posent pas de problème, autant rester en automatique.

L'inconvénient de la balance des blancs en automatique est évident si ces mêmes conditions se compliquent : un mélange de lumières, et donc souvent de couleurs, artificielles et naturelles par exemple. La caméra peut éventuellement trouver toute seule un blanc intermédiaire mais restituer une couleur trop chaude, trop froide ou tout simplement terne. Elle risque aussi de régler les blancs sur la partie la plus importante en surface de votre cadrage. Il faut faire en sorte de déplacer le cadrage du sujet pour éviter ce désagrément.

Colorimétrie

La lumière blanche se compose à parts égales de lumière rouge, de lumière verte et de lumière bleue (RVB, synthèse additive).

Suivant le moment de la journée et/ou la source de lumière, sa composition change. Le cerveau est capable d'interpréter ces informations et de restituer des couleurs sans dominante. Ce n'est pas le cas du capteur de votre caméra qui « voit » la lumière telle qu'elle est. Faire la balance des blancs rééquilibrera votre lumière pour restituer un blanc proche d'une valeur de référence.

La couleur de la lumière est définie par sa température (TC). En chauffant un corps opaque noir – dont le spectre lumineux ne dépend que de sa température – dans un four, il passe du noir au rouge, puis au blanc, enfin au bleu quand il est extrêmement chaud.

C'est Lord Kelvin (William Thomson, plus connu sous son titre de Lord Kelvin 1824-1907), célèbre physicien britannique, qui a expliqué ce phénomène et a donné son nom à cette échelle des températures.

L'unité est le Kelvin (on utilise aussi le mired, *micro reciprocal degree*).

Comment se mesure la température de couleur ? Le Kelvin est basé sur le zéro absolu (absence totale d'agitation microscopique : -273 °C). La température en Kelvin, de 1 800 (très rouge) à 10 000 et plus (très bleu), correspond à la température en degrés Celsius à laquelle on ajoute 273.

Voici, sous forme d'échelle, les valeurs que votre caméra vous donnera peut-être quand vous ferez votre balance des blancs (figure J).

mired		K	
50		20 000	Ciel bleu en altitude
56		10 000	Ciel bleu clair
111		9 000	Ciel voilé
128		7 500	Ombre, ciel bleu d'été
135		7 000	Ombre et ciel partiellement couvert
147		6 500	Ombre
167		6 000	Ciel couvert, flash électronique
179		5 600	Soleil d'été, lampes HMI/ <i>multi vapour</i> (lampes d'un stade, lumière émise par une télévision)
182		5 500	Lumière solaire moyenne
200		5 000	Tube fluo blanc
222		4 500	Milieu d'après-midi
250		4 000	Tube fluo blanc chaud
286		3 500	Matin et soir
294		3 400	1 heure avant le coucher du soleil
313		3 200	Quartz halogène, 1 000 W vidéo, spot photo, lampe projecteur
333		3 000	Coucher du soleil
345		2 900	Quartz halogène domestique, 100 à 150 W
358		2 790	Quartz halogène domestique avec variateur 300 à 500 W, ampoule domestique 100 W neuve
362		2 760	Ampoule domestique 75 W neuve
385		2 600	Ampoule domestique 100 W usagée ou 60 W neuve
400	2 500	Ampoule domestique 60 à 75 W usagée ou 40 W neuve	
417	2 400	Soleil levant	
	1 800	Bougie	

J Température de couleur.

N'oubliez pas de refaire votre balance des blancs (si vous n'êtes pas en automatique) quand vous passez d'un lieu situé en intérieur (avec une lumière à dominante artificielle) à un lieu extérieur et inversement.

Il existe sur certaines caméras (en général les caméras professionnelles) une fonction dite **preset**. Comme son nom l'indique, c'est une valeur préenregistrée selon les filtres.

En filtre 1, elle correspond à 3 200 K (couleur chaude, souvent en lumière artificielle), sur les autres filtres à 5 600 K (couleur plus froide, en extérieur). Si vous l'utilisez, estimez bien la colorimétrie ambiante afin de ne pas avoir de mauvaise surprise.

Vous pouvez aussi acheter une carte mémoire pour pré-enregistrer différentes valeurs de blancs. Cet enregistrement peut parfois se faire aussi sur certains caméscopes via le menu (et si vous décidez de faire manuellement votre balance des blancs).

Astuce Pour donner un ton plus chaud à vos images, par exemple lors d'un tournage avec le soleil au zénith (lumière blanche), il vous faudra trouver une valeur de blanc plus élevée que la valeur de blanc réelle. Pour cela, vous pouvez faire votre blanc à l'ombre (photos **2.13** et **2.14**). ► Voir DVD

Pour obtenir un ton plus froid, il vous faudra trouver une valeur de blanc plus basse que la valeur de blanc réelle, sous une lumière artificielle par exemple, ou en utilisant un filtre orangé. Et inversement (photos **2.15** à **2.18**). ► Voir DVD



2.13 La balance des blancs est faite à l'ombre...



2.14 ... vous avez réchauffé légèrement votre image.



2.15 La balance des blancs (proche ici de 2 000 K) est bien inférieure à la balance des blancs ambiante...



2.16 ... vous obtenez alors des tons très froids (bleus).



2.17 La balance des blancs (supérieure ici à 10 000 K) est bien supérieure à la balance des blancs ambiante...



2.18 ... vous obtenez alors des tons très chauds (rouges).

- **Tourner à la minette**

Pourquoi évoquer ici cet élément important d'une caméra et non dans le chapitre sur le diaphragme et la luminosité ? Ces spots d'appoint développent une lumière d'une certaine couleur qu'il faut prendre en compte lorsque l'on tourne.

Sauf exception, notamment avec les spots HMI (*hydrargyrum medium arc iodide*) et XLED, les minettes développent une lumière dans les tons orange jaune réglée en général à 3 200 K. Avec l'ajout d'un filtre dichroïque (jour) vous obtiendrez une couleur plus froide réglée sur 5 600 K.

Tous ces détails permettent de comprendre que si vous filmez en balance des blancs manuelle avec l'appoint de la minette (sans le filtre bleu, le dichroïque), il vous faudra faire un blanc (ou choisir le *preset*) autour de 3 200 K. Dans le cas contraire, vous pourriez avoir un résultat surprenant (photo 2.19)... ► Voir DVD

Si vous êtes en balance des blancs automatique, la caméra s'adaptera mais vous risquez aussi d'obtenir une couleur de premier plan différente de celle de l'arrière-plan.

Balance des noirs

► NB : pour les caméras professionnelles.

Si on parle souvent de la balance des blancs, on parle beaucoup moins de la **balance des noirs**. Elle est pourtant importante, elle aussi.



2.19 La valeur colorimétrique de la minette (3 200 K) étant moins élevée que celle de la lumière ambiante (4 500 K), la partie éclairée par la minette est toute rouge. Il aurait fallu faire un blanc à 3 200 K pour avoir le visage du sujet de la bonne couleur.

Les noirs ne doivent pas être aussi régulièrement refaits que les blancs car par nature le noir est très peu sensible aux variations de lumières et de couleurs. Il faut cependant parfois les refaire. Certains vous diraient qu'il faut la refaire à chaque fois que l'on fait une balance des blancs, mais pour l'utilisateur moyen, une fois par jour, en début de tournage, doit suffire. Faites les blancs en premier, puis les noirs et à nouveau les blancs. Par la suite, seuls les blancs sont à refaire régulièrement. Notez qu'en cas de faible luminosité, si vous ajoutez du gain, vous devrez alors refaire vos noirs (voir section « Gain » p. 24).



FILMER ET VISUALISER

Sur une caméra semi-professionnelle, qui plus est sur un caméscope, tout ce qui concerne le viseur est automatique. Vous n'avez pas, sauf exception, la latitude de le régler. Si vous pouvez le faire, les ajustements se feront dans le menu. Mais globalement, vous aurez intérêt à utiliser l'écran LCD de votre caméscope plutôt que son minuscule viseur.

Sur une caméra professionnelle, à moins de la prêter régulièrement, le réglage de votre viseur ne change jamais. Il vous est propre et il sera différent d'un utilisateur à un autre. Vous n'avez donc à le régler qu'une et une seule fois après l'acquisition de votre caméra. Une fois cette opération faite, vous pouvez tourner sans plus jamais vous en préoccuper, à moins que votre vision ne change (myopie, presbytie, astigmatisme).

Conseil pratique Lorsque vous passez d'un environnement froid à un lieu chaud, le contraste thermique est tel que de la buée se forme dans votre objectif voire dans votre viseur pendant quelques minutes. Il vous faudra alors attendre pour continuer votre tournage (voir aussi section 3.2 « Fonction magnétoscope de votre caméra » p. 63).

3.1 Viseur et écran LCD

Luminosité

Sur des caméras semi-professionnelles ou professionnelles, le réglage de la **luminosité** est uniquement manuel. Il s'effectue au-devant du viseur par une vis, un

potard (sur des caméscopes, si la luminosité peut être modifiée, ce sera dans le menu).

Attention, vous intervenez sur la luminosité de ce que vous voyez dans votre viseur et non de ce que vous filmez. En fonction de l'orientation et l'intensité de la source lumineuse, vous serez tenté de la changer en cours de tournage. Pour ne pas vous tromper, vous pouvez le régler à partir de la mire de barres, avant de commencer à tourner.

Enclenchez la mire de barres et réglez la luminosité de telle sorte que cela soit confortable pour votre œil.

Prenez comme repère la barre des noirs à droite. Elle doit être bien noire et non pas tendre vers le gris. Quant aux autres barres de couleurs, elles ne doivent pas être trop foncées.

Contraste

Le **contraste** est à régler soit dans le menu, soit à l'aide d'une vis devant le viseur. Ce réglage doit s'effectuer à partir de la mire de barres de telle façon que les couleurs de la mire soient bien différenciées, qu'elles ne soient pas ternes.

Peaking

► NB : uniquement sur caméras professionnelles.

Là encore, il s'agit d'un réglage manuel grâce à une vis située sur le devant du viseur.

Il s'agit de jouer sur les détails de ce que vous voyez. Toujours à partir de la mire de barre, tourner le potard de **peaking** jusqu'à ce que vous voyiez les limites verticales des barres entre elles. Ajustez-les ensuite selon ce que vous préférez : plus ou moins de détails.

Dioptrie

► NB : uniquement sur caméras professionnelles et semi-professionnelles.

Voici encore un réglage très personnel. En fonction de votre vue et de ses faiblesses (myopie, astigmatisme, presbytie), réglez la dioptrie de votre viseur avec la petite bague qui le surmonte, si votre viseur en possède une.

Ajustement à l'œil

► NB : uniquement sur caméras professionnelles.

Si votre viseur peut bouger latéralement, réglez-le grâce à une vis à votre convenance, plus ou moins proche de la caméra, pour votre confort personnel.

Tally

C'est une fonction qui permet d'allumer ou d'éteindre le témoin lumineux de tournage. Lorsque vous enregistrez, ce témoin s'allume permettant au reste de l'équipe et en particulier au preneur de son de savoir où vous en êtes.

Si vous décidez de le déconnecter, c'est souvent parce que vous voulez rester discret (caméra cachée, situation tendue, noir complet) et que vous ne voulez pas être repéré.

Viseur ou écran LCD ?

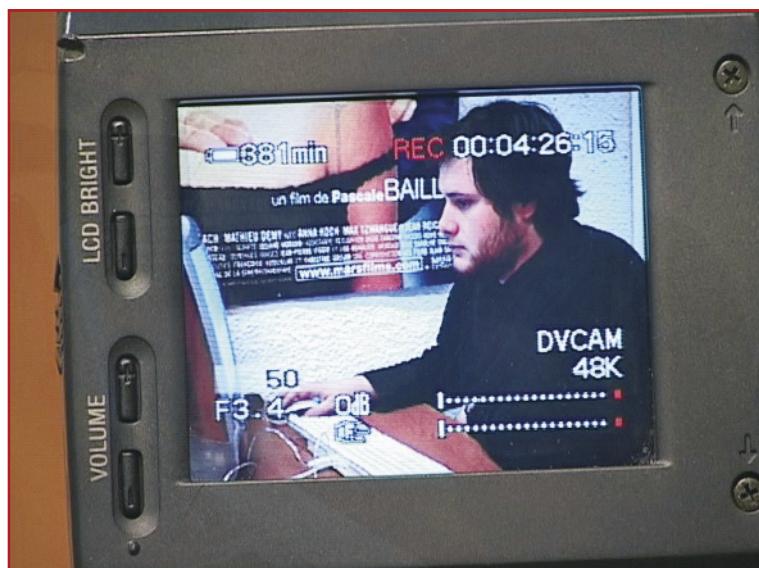
Sur un caméscope ou même sur une caméra semi-professionnelle (sauf exception), le viseur est à l'arrière de la caméra. Petit (et c'est parfois un euphémisme), il est peu pratique, sauf lorsque la caméra est sur pied.

Son avantage est certain lorsque la luminosité est très forte. L'enveloppe caoutchoutée qui l'entoure évite en effet que la forte lumière ne masque l'image rendue sur l'écran LCD.

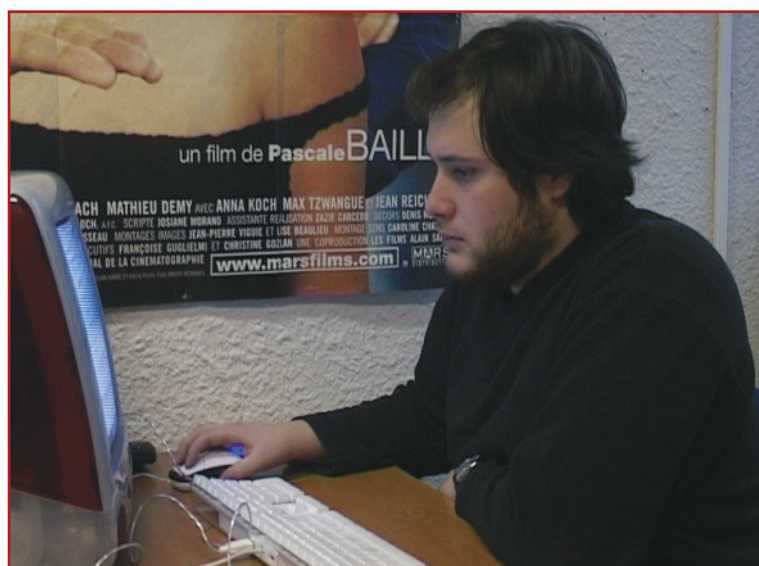
Hormis dans ces conditions, ces caméras ne sont pas des caméras d'épaule. Elles sont portées à bout de bras ou par en dessous. Dans ce cas, l'écran LCD est parfaitement approprié – nous y reviendrons.

Attention, entre ce que vous voyez dans votre écran LCD ou dans votre viseur et ce qui sera diffusé sur votre télévision ou votre écran d'ordinateur, il y a une petite différence.

À vous de comparer les deux cadres pour ne pas tourner trop large ou trop étroit (photos [3.1](#) et [3.2](#)).



3.1 Ici l'écran LCD prend plus large qu'il n'y paraît.



3.2 Le résultat une fois diffusé.

3.2 Fonction magnétoscope de votre caméra

Mise à zéro, numérotation des cassettes

Avant de commencer à tourner, il faut numérotter votre cassette. Vous devez le faire par écrit sur l'étiquette, mais vous avez aussi la possibilité de la numérotter numériquement à partir de la partie magnétoscope de votre caméra (en accès externe pour les caméras professionnelles et semi-professionnelles, dans le menu pour les autres).

Si vous avez beaucoup de cassettes pour un tournage, cette option pourra vous être utile au moment de monter votre sujet – si par exemple vous avez perdu la boîte de la cassette.

Conseil pratique Si votre caméra est encore à cassette, commencez toujours tout nouveau tournage en remettant à zéro le time code ainsi que par une dizaine de secondes de mire de barres, de noir ou de tout autre chose qui vous permette de bien repérer le début de ce tournage.

Cela permet aussi au montage « d'accrocher » la bande. Si vous ne faites pas cette opération et que vous commencez à tourner dès la première seconde, il est possible que votre premier plan ne soit pas utilisable.

Time code ou CLR

C'est l'information du temps écoulé image après image que vous enregistrez. Sont indiquées les heures,

les minutes, les secondes, l'image. Ainsi il vous sera facile de repérer, lors du montage, le ou les plans qui vous intéressent. Par exemple, **01:12:13:24** signifie la 24^e image (soit la dernière) de la 13^e seconde de la 12^e minute enregistrée.

Time code horaire

Le time code horaire est utile lorsque vous filmez en continu. Il s'agit de mettre votre time code à l'heure de votre montre. Lors d'un match de football par exemple, si vous notez sur un bout de papier à quel moment du match ont lieu les belles actions, il vous sera facile ensuite au montage de les retrouver avec le time code horaire.

Déroulement de la bande

Votre caméra comporte une partie magnétoscope. Comme tout magnétoscope, vous y retrouvez les fonctions lecture, avance et recul rapide, pause et stop. Vous pouvez donc visionner depuis votre caméra ce que vous avez filmé.

Attention dans ce cas à bien au préalable protéger votre cassette. Cette simple opération vous empêchera d'enregistrer malencontreusement par-dessus ce que vous avez déjà filmé (photos 3.3 et 3.4). ► Voir DVD

Sachez qu'utiliser votre caméra comme un magnétoscope pendant de longues minutes fatigue le moteur et consomme beaucoup d'énergie.



3.3 Si votre cassette n'est pas protégée, vous risquez par accident d'enregistrer par-dessus vos images déjà tournées.



3.4 Si votre cassette est protégée, vous êtes à l'abri d'une mauvaise manipulation à la lecture de vos rushes (si vous appuyez sur REC au lieu de PLAY par exemple).

Il est possible de visionner ce que vous avez filmé, mais ce n'est pas la fonction première d'une caméra.

Conseil pratique Si vous passez d'un environnement extérieur froid à un lieu intérieur chaud, la différence thermique créera de la condensation dans le viseur mais aussi au niveau des têtes de lecture. Votre bande peut « coller » en raison de cette humidité. Si vous le pouvez, attendez donc quelques minutes avant de tourner.

Consommation

En utilisation normale (veille et enregistrement), les batteries modernes, surtout sur les petits caméscopes, sont très performantes. Une seule batterie suffit donc pour la plupart des tournages, même longs. Malgré tout il est vivement conseillé d'en avoir au moins une deuxième en permanence avec vous.

Mettez votre deuxième batterie dans un petit sac ou dans votre poche.

Vous avez aussi la possibilité sur certaines caméras de fixer deux batteries ensemble ce qui vous donne alors une autonomie très confortable. Pour ne jamais être à court, pensez donc, surtout si vous tournez longtemps, à prendre plusieurs batteries, accompagnées d'un chargeur.

Vous avez enfin la possibilité d'utiliser sur certaines caméras la fonction Save ou économiseur d'énergie. Une fois enclenchée, votre caméra reste allumée, en veille, et vous économisez vos batteries. Mais si vous devez soudainement tourner, il y aura un petit temps de latence pour relancer les têtes de lecture et donc l'enregistrement. Vous pourriez rater à quelques secondes près le scoop de l'année !

Les caméras dernière génération (DVCPRO HD par exemple) permettent aujourd'hui de pré-enregistrer une scène quelques secondes avant même d'avoir appuyé sur le bouton REC !

Conseils pratiques Certaines conditions de tournage déchargeront rapidement vos batteries :

- le froid : plus il fait froid moins votre batterie sera performante ; pensez à mettre vos batteries de rechange au chaud (contre votre corps, dans vos poches par exemple) ;
- l'utilisation de la minette : allumer votre minette consomme de l'énergie ; pensez donc à anticiper si vous savez que vous tournerez de nuit par exemple ;
- l'utilisation régulière de votre magnétoscope pour visionner vos images ;
- l'utilisation abusive du zoom.



LE SON

Ce guide n'a pas la prétention d'expliquer tous les ressorts du son. Il existe des ouvrages spécialisés rédigés par des ingénieurs du son. Ce petit chapitre livre seulement quelques repères essentiels lorsque vous tournez en amateur, ou bien même de manière plus professionnelle, avec ou sans preneur de son.

4.1 Microphones

Micro d'ambiance

En premier lieu, il nous faut mettre en garde ceux qui possèdent un caméscope. Certains de ces petits appareils ont leur micro situé à l'arrière de l'appareil. Le seul son clair que vous enregistrez est celui que vous-même produisez : votre bouche est proche du micro. Même s'il est situé au-devant du caméscope, c'est un **micro d'ambiance** – nous y reviendrons – qui enregistre un peu tout et pas forcément ce que vous désirez... Il s'agit souvent d'un micro omnidirectionnel qui sert à prendre le son dans toutes les directions. Il n'est donc pas possible de cibler une source sonore précise (photo 4.1).

Il existe maintenant des caméscopes avec une fonction zoom sonore à partir du micro intégré d'ambiance mais son efficacité est très variable selon les modèles.

Le sujet devant vous, surtout en cas de vent ou de bruit ambiant important, risque d'être peu audible à moins d'être très proche de votre caméscope.



4.1 La bonnette en mousse protège le micro des bruits générés par le vent.

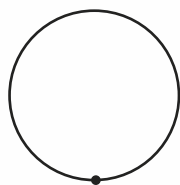
Mieux vaut donc avoir un micro frontal (en série ou à rajouter en option) si votre caméscope possède un support pour en fixer un.

Néanmoins, ce micro n'est qu'un micro d'ambiance. Certains sont plus directionnels que d'autres (souvent appelés micros « canon » par les spécialistes, voir figure **K**), mais ils ne rendront jamais correctement le son d'un interviewé si celui-ci se trouve loin du micro et si l'environnement sonore est bruyant. S'ils restituent un meilleur son, ils présentent le même problème que les micros intégrés : ils sont trop loin de la source. Le fait que ces micros soient plus puissants permet de

prendre le son de plus loin mais ils enregistrent toujours tous les bruits ambiants.

Vous pouvez aussi utiliser un micro main ou « sucette » (c'est le micro du reporter TV) : celui-ci est omnidirectionnel (figure K).

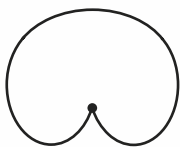
Enfin, si vous avez la chance d'avoir un preneur de son à vos côtés, le rendu son sera bien meilleur qu'avec tout autre micro. Les micros utilisés dans ce cas sont la plupart du temps cardioïdes ou hypercardioïdes (figure K et photo 4.2).



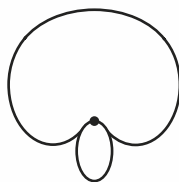
Micro omnidirectionnel
prend le son juste devant lui
à courte distance



Micro canon
prend le son assez loin
droit devant lui



Micro cardioïde
prend le son légèrement derrière lui
et surtout devant et sur les côtés



Micro hypercardioïde
même fonction que le micro
cardioïde avec une prise de son
vers l'arrière plus importante

K Directivité des différents types de micros.



4.2 Ingénieur du son au travail.



4.3 Micro sans sa protection anti-vent (*windjammer*).

Exemple Quelqu'un est au fond d'un long couloir dans lequel il y a beaucoup de bruit. Le micro du petit caméscope n'arrivera pas jusqu'à lui et captera en revanche tous les bruits du couloir. Le micro frontal, plus puissant, accédera au sujet mais captera aussi les bruits du couloir...

Dans tous les cas, préférez donc un micro externe supplémentaire à brancher sur votre caméra. Il vous permettra de cibler vraiment la source sonore (en général une voix) qui vous intéresse en vous en approchant au maximum s'il le faut. ► Voir DVD

Micro main ou micro HF

Un **micro main** est un micro relié par un câble (sauf exception) à votre caméra.

L'avantage du micro main est qu'il peut être approché au plus près de votre interviewé si besoin est.

Ces micros, généralement omnidirectionnels, ne sont pas sensibles aux plosives – les plosives sont des bruits qui accrochent sur des consonnes telles *b, p, v, d* et qui rendent le son désagréable.

Le micro étant tout près de la personne, sa voix s'entend si clairement que l'ambiance disparaît derrière.

Certains micros main sont vendus avec une petite mousse qu'on appelle une **bonnette**. Elle permet de

mieux protéger le son du vent. Si ce n'est pas le cas, nous ne pouvons que vous conseiller d'en acheter ou même d'en confectionner une.

Un **micro HF** est un micro qui par définition fonctionne sur les hautes fréquences. Il vous faut un récepteur (petit boîtier branché sur votre caméra) et un émetteur (petit boîtier relié par un câble au petit micro que vous accrochez à votre interviewé) (photos 4.4 et 4.5).

Le premier avantage évident du micro HF est son côté pratique. Aucun câble ne vous relie à votre sujet de tournage. Il peut évoluer librement proche ou loin de vous sans que vous en soyez gêné. C'est une option très intéressante si vous filmez un personnage qui parle en même temps qu'il marche, par exemple. Pensez à pincer le micro bien haut sur le vêtement de la personne que vous interviewez car ces micros ne sont pas très directionnels et enregistrent tout ce qui les entoure. Lorsqu'on utilise un micro HF, il y a deux précautions à prendre : installer le micro près de la personne ou du son qu'on veut enregistrer et surtout, s'il y a un mouvement (par exemple, une personne qui tourne la tête de droite à gauche), s'assurer que le micro ne frotte pas contre un vêtement ou un bijou sinon on obtiendra un grésillement désagréable. Il faut aussi s'assurer que la personne se déplaçant ne perde pas les fréquences.

Exemple En forêt, si on est un peu trop loin de l'émetteur, le fait que la personne équipée d'un micro HF passe derrière un arbre gênera la réception et créera de légères sautes du son.



4.4 À droite, un récepteur à brancher sur votre caméra, à gauche, un émetteur dont vous allez équiper votre sujet...



4.5 ... avec un micro placé discrètement où il faut.

4.2 Canaux

Votre caméra possède peut-être plusieurs **canaux** d'entrée et sortie de micro.

On distingue le micro avant (frontal), normalement le micro d'ambiance, qui est connecté sur le canal 2, du micro arrière, c'est-à-dire le micro main ou « sucette » dans le jargon télévisuel, connecté sur le canal 1.

Certaines caméras possèdent jusqu'à quatre canaux. Vous n'avez pas la possibilité de jouer sur les canaux 3 et 4 sans passer par le menu. Par défaut, ils sont réglés pour enregistrer en doublon le son d'ambiance, ce qui est une assurance supplémentaire pour les propriétaires de caméras qui en sont dotés.

Faites bien attention à mettre le canal qui reçoit le son du HF sur Wireless sinon vous n'aurez pas de son.

Autre précaution à prendre pour les caméras qui en sont dotées : vérifiez que l'entrée micro est sur Mic et non sur Line. Line sert à brancher des appareils style mixette ou régie par exemple. Si un micro est branché sur une prise et que celle-ci est sur Line, vous n'aurez pas enregistré de son.

De même, les prises Phantom ou + 48 V permettent de brancher un micro qui nécessite d'être alimenté en électricité (seuls de très bons micros le nécessitent).

Pour être sûr du son que vous enregistrez, nous ne pouvons que vous recommander d'utiliser un casque (même un casque de baladeur fera l'affaire). Il vous

permettra aussi d'être plus réactif et de filmer ce qui se dit ou se fait d'intéressant. Ce conseil est d'autant plus valable si vous avez équipé quelqu'un d'un micro HF et que vous vous trouvez dans un endroit bruyant.

4.3 Position automatique ou manuelle ?

Certains caméscopes ne vous laissent pas le choix et le son est toujours enregistré de manière automatique. D'autres caméras vous permettent de choisir. Les preneurs de son ne seraient sans doute pas d'accord, mais c'est plus une question de confort d'utilisation que de qualité du son.

Le seul inconvénient du réglage automatique est qu'il entraîne le même inconvénient qu'un diaphragme mis en automatique, à savoir du « pompage ». Si vous interviewez quelqu'un qui tourne régulièrement la tête pour expliquer quelque chose, le micro compense l'éloignement de la source sonore avec des montées et des descentes de son peu agréables. Par ailleurs, si quelqu'un crie trop près du micro alors qu'il chuchotait juste avant, le micro atteint sa limite et n'a pas le temps de redescendre suffisamment vite. Il sature avec un grésillement. Ce défaut mis à part, pour l'utilisateur moyen d'une caméra, le réglage automatique est très pratique : le son est alors un élément de moins à prendre en compte quand vous tournez. Si malgré tout vous optez pour une prise de son manuelle, il ne faut surtout pas se fier uniquement au son restitué dans votre casque.

Il faut régler votre niveau d'entrée. Les caméras qui en sont équipées ont un variateur sonore qui va de $-\infty$ à 0 dB. C'est à vous de le régler pour que le son module entre -20 et -12 dB.

Concernant le choix de votre micro, tout dépend de ce que vous voulez faire.

Avec ce commentaire, vous voilà bien avancé ! Un seul conseil, allez voir un professionnel du son avant d'acheter un micro.

Sachez malgré tout que pour une utilisation amateur standard, les micros les plus utilisés sont le cardioïde et l'omnidirectionnel. Ce dernier capte tout ce qu'il y a autour de lui alors que le cardioïde capte devant lui et légèrement sur les côtés.





CADRAGE ET COMPOSITION

Après tant de conseils techniques, quelques repères esthétiques !

Il vous faut maintenant cadrer ce que vous avez dans votre viseur. Plusieurs possibilités s'offrent à vous.

5.1 Plans fixes

Les **cadrages** à adopter en plans fixes sont ceux appliqués en photographie.

Règle des tiers ou le nombre d'or

Lorsque vous filmez en plan fixe un paysage par exemple – et même en mouvement d'ailleurs –, ne coupez pas l'image en deux que ce soit verticalement ou horizontalement. Adoptez plutôt un cadrage $2/3 - 1/3$.

De la même façon, et contrairement à ce que le novice pourrait penser, centrer un sujet n'est jamais très heureux. Décalez-le légèrement.

En effet, si on cadre son sujet au centre de l'image, l'image risque d'être plate, sans vie, affectée par sa symétrie. Pour dynamiser l'image et la renforcer, il faudra donc veiller à placer le sujet au tiers de son viseur (photos 5.1 à 5.4).

Le placement d'un sujet sur une image obéit en fait à ce qu'on appelle la **règle du nombre d'or**. Cette règle a été définie à l'origine par un architecte romain afin



5.1 et **5.2** Ici, le banc comme la branche sont trop centrés.



5.3 et **5.4** Les décentrer donne un cadrage tout de suite plus harmonieux.

d'établir une division inégale et dissymétrique des espaces qui paraîtrait très agréable et esthétique pour l'œil humain.

La règle dit que le rapport entre la plus petite et la plus grande partie de l'image doit être équivalent au rapport entre la plus grande partie et le tout. Mathématiquement parlant, le nombre 1,618 représente cette proportion idéale, du moins en format 4/3... En effet l'adoption progressive du 16/9 modifie la donne. Aucune proportion idéale n'a pour l'instant été trouvée.

En format 4/3, ce nombre d'or permet d'établir des lignes imaginaires qui découpent l'image en trois parties horizontales et verticales égales. Ces lignes sont appelées **lignes de force**. Les intersections de ces quatre lignes font ressortir les points forts de l'image (photo 5.5).

Il s'agit en fait des quatre points par lesquels l'œil va être le plus attiré, donc les espaces où vous devez placer les éléments les plus importants de votre image (par exemple, les yeux d'une personne).

Les différentes valeurs de plans

- **Plan de situation ou plan large**

Quoique vous filmiez, il est toujours bon de situer le lieu de votre tournage. Pour ce faire, vous adopterez un plan large.



5.5 Les éléments importants se trouvent aux intersections des lignes de force.

Pour ne pas l'oublier, c'est un plan que nous vous conseillons de faire en premier. Une fois réalisé, vous en serez débarrassé et vous pourrez vous concentrer sur le sujet même de votre tournage (photo 5.6).

- **Plan moyen**

C'est un plan un peu plus serré que le plan de situation, mais ce n'est pas encore un plan serré. Il insiste davantage sur le sujet principal qui prend plus de place dans le cadre même si on devine encore le décor (photo 5.7).



5.6 Plan large.



5.7 Plan moyen.

- **Gros plans**

Plus ou moins gros, ils sont destinés à montrer un détail important de ce que vous filmez. Si vous les utilisez, c'est que vous voulez insister sur cet aspect en particulier. Ce sont des plans à privilégier dans un tournage car plus rapidement lisibles que des plans larges (voir photo 5.8).



5.8 Plan serré. Remarquez qu'en longue focale la profondeur de champ diminue : ici l'arrière-plan est flou.

Les gros plans peuvent servir aussi de **plans d'insert**. Un plan d'insert permet d'assembler au montage deux plans qui mis bout à bout ne seraient pas raccord.

Conseil pratique Les gros plans sont parlants et utiles au montage, ne l'oubliez pas. Bien sûr si vous ne faites que des gros plans, vous obtiendrez un tournage étouffant. À l'inverse si vous ne faites que des plans larges, votre tournage sera plat.

Multipliez donc les différentes valeurs de plan.

- **Champ et contre-champ**

Si vous filmez deux personnes qui discutent, vous pouvez les filmer toutes les deux de profil. Vous pouvez aussi les filmer un à un.

Si le sujet A est votre champ (avec le sujet B en amorce de préférence), votre contre-champ sera le sujet B (photos 5.9 et 5.10).



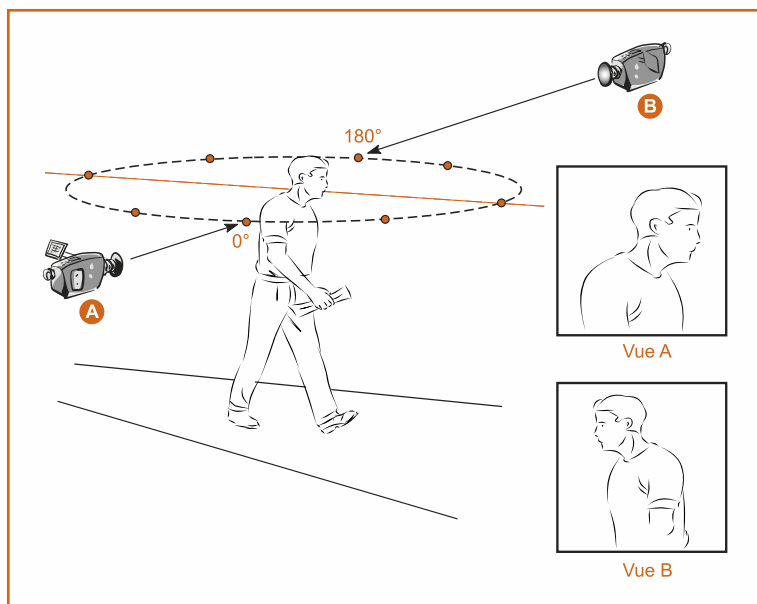
5.9 Champ.



5.10 Contre-champ.

L'utilisation des champs et contre-champs est très utile au montage.

Pensez aussi à respecter une règle essentielle : celle des 180°. C'est une règle de montage, mais elle s'anticipe bien sûr au tournage. Si par exemple vous filmez depuis un point A un personnage marchant un journal à la main, vous ne pourrez pas directement passer au montage – ou au simple visionnage – de l'autre côté (point B) sans passer par un plan dit « de coupe ». Votre personnage regardait à droite dans le premier plan, il ne peut pas regarder à gauche dans le second (figure L).



L Au montage, les plans A et B se suivent...
et ne sont pas raccord.

• Plans avec amorce

Un plan s'enrichit si vous lui trouvez au premier plan un élément à mettre en amorce. Mais il faut bien entendu que ce premier plan ait un sens (photo 5.11).

Attention aux caméras qui ont une mise au point automatique ! Si votre amorce prend trop de place dans le champ et qu'elle est trop proche de votre objectif, la caméra cherchera la mise au point uniquement sur cet élément et seul votre premier plan sera net. Or votre premier plan n'est qu'un élément qui renforce et enrichit votre image dont l'intérêt principal réside au second plan.



5.11 Intégrer un élément en amorce de votre plan enrichira ce dernier.

Lumières, reflets et relief

Si la luminosité le permet, jouez avec les ombres et les reflets (dans l'eau, dans un miroir, sur des lunettes, etc.). Ce sont des plans toujours très efficaces (photos **5.12a** et **b**).

Quant à la lumière, sachez qu'elle est plus belle, plus chaude, le matin et en fin d'après-midi quand le soleil est rasant. Sinon vous pouvez toujours « tricher » en faussant la balance des blancs (photo **5.13**). Voir l'astuce à la section « Colorimétrie » p. 48.

Pour ce qui est de donner plus de relief à votre image, reportez-vous aux sections « Shutter » p. 17 et « Filtres » p. 21.



5.12a Jouez avec les reflets (possible avec un diaphragme en manuel).



5.12b Jouez avec les reflets (possible avec un diaphragme en manuel).

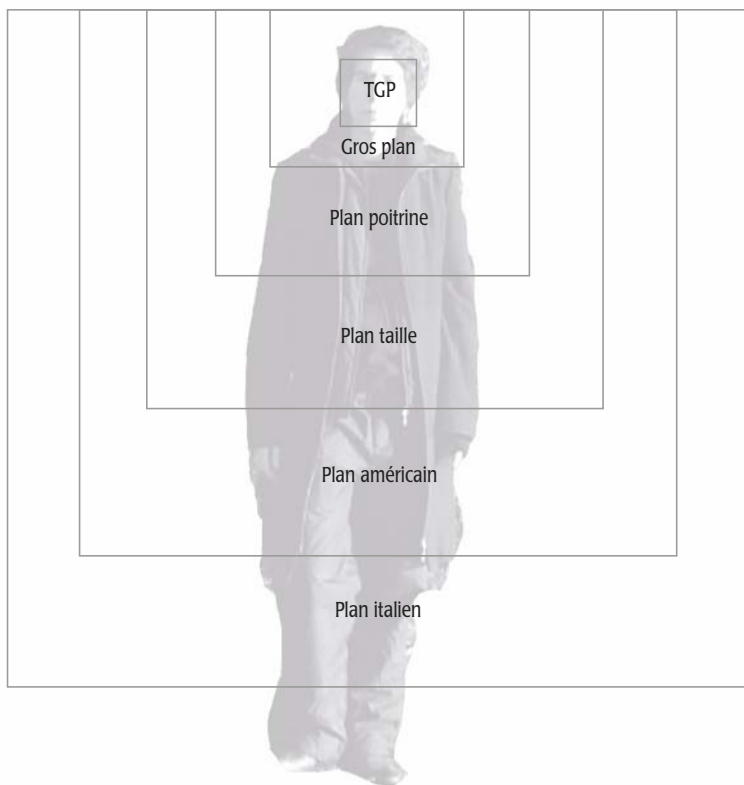


5.13 Image prise vers 16 heures au mois de janvier. La lumière est chaude et douce.

5.2 Interview

Les différents plans

Comment cadrer votre interviewé ? De pied ? À partir de la taille ? En gros plan ? Tout est possible en respectant certaines règles (figure M). Tout dépend de ce que vous voulez montrer et dire.



M Les différents plans.

- **Plan moyen ou plan pied**

Il cadre votre personnage de pied. Si vous choisissez ce cadre c'est que l'espace dans lequel il se situe a une importance pour ce que vous voulez exprimer.

- **Plan italien**

Il montre le personnage jusqu'aux genoux.

- **Plan américain**

Il cadre les personnages à mi-cuisses. Il rapproche encore davantage le spectateur des personnages. C'est le plan typique des films américains des années 1930 et 1940 (il permettait dans les westerns de voir le pistolet à la ceinture des acteurs).

- **Plan rapproché ou plan taille**

Il cadre les personnages à la ceinture. Il introduit une certaine intimité empêchant le spectateur de voir les éléments hors champ.

- **Plan poitrine**

Il a les mêmes fonctions que le plan rapproché taille, en accentuant un peu plus les traits du visage du personnage et ses expressions.

- **Gros plan**

Il ne montre qu'une partie d'un personnage sur laquelle on veut attirer l'attention. Il permet de mieux lire ses émotions, ses réactions les plus intimes.

- **Très gros plan**

Il ne montrera qu'un détail du visage, souvent les yeux, quand l'émotion est très forte.

Astuce En plan large, si vous estimez que votre objectif n'embrasse pas assez la situation que vous filmez, vous pouvez utiliser un grand angle (photo 5.14). Il est notamment utile dans des endroits confinés (photos 5.15 et 5.16).



5.14 Lentille grand angle.



5.15 Sans grand angle.



5.16 Avec grand angle.

Air et regard

Lorsque vous cadrez votre interviewé, quel espace – appelé aussi **air** – devez-vous laisser au-dessus de sa tête ? Ni trop, ni trop peu.

C'est un peu une réponse de Normand, mais c'est bien ce qu'il convient de faire (photos 5.17 à 5.19).

Vous pouvez bien sûr laisser plus d'air au-dessus de la tête du sujet mais vous ferez alors l'interview de pied et l'arrière-plan aura un sens.

Vous pouvez aussi éliminer ce même air, mais vous serez alors en plan très serré.



5.17 Ici, il y a clairement beaucoup trop d'air au-dessus de la tête du sujet ! Le plan n'est pas beau.



5.18 Ici, le sujet est dit « casquette » ! Le cadre lui coupe le haut de la tête. Ce choix nuit à l'esthétique du plan.



5.19 Adoptez donc, comme ici, une valeur moyenne.

Horizontalement, le même problème se pose. Comme évoqué plus haut (voir section « Règle des tiers » p. 82), évitez de centrer complètement votre sujet. On voit certes des journalistes cadrés au centre sur leur plateau de situation (en fin de reportage, lorsque l'on voit le reporter terminer son sujet par une intervention micro en main), mais dans ce cas ils regardent la caméra qui est leur lien avec l'interlocuteur (présentateur ou téléspectateurs).

Au-delà de la règle du nombre d'or, il s'agit aussi et avant tout d'un problème de **regard** (photos 5.20 à 5.22).

Pour un gros plan, il n'y a pas besoin de laisser de l'air derrière la tête.



5.20 L'intervu e regarde   gauche, il faut donc lui laisser de l'air   gauche. Ici, l'air est   droite.



5.21 Il y a encore trop d'air à droite.



5.22 Voici le bon cadrage.

Le respect du regard s'applique aussi bien sûr sur les plans qui ne sont pas des plans d'interview.

Interview en mouvement et/ou en situation

Les principes restent les mêmes qu'en position fixe. Différence notable, votre sujet bouge ! Derrière cette lapalissade, une réalité : il faudra vous adapter à ses mouvements, à ce qu'il pourra dire, et suivre avec votre caméra en direction de ce qu'il pourrait éventuellement vous montrer. Voir section « Séquence ou plan séquence ? » p. 120. ► Voir DVD

5.3 Mouvement

C'est la spécificité de la caméra par rapport à la photographie. À moins de filmer quelque chose de fixe, il y aura toujours du mouvement dans l'image. Encore une banalité me direz-vous ? Certes, mais il faut en tenir compte pour construire votre tournage.

Conseil pratique Évitez de filmer vos personnages en plongée (caméra au-dessus du niveau de leurs yeux) ou en contre-plongée (caméra sous le niveau de leurs yeux) sauf si vous recherchez un effet particulier : écraser, diminuer l'importance de votre sujet dans le premier cas (photo 5.23) ; le valoriser dans l'autre (photo 5.24).



5.23 Plongée.



5.24 Contre-plongée.

Conseils pratiques

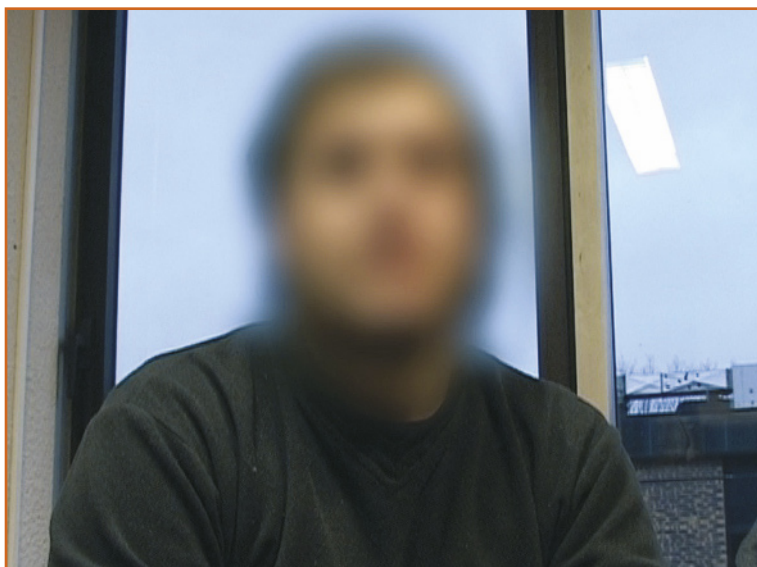
1. Préférez toujours une interview en situation à une interview posée. Si par exemple, vous interviewez un jardinier s'adonnant à sa passion, ne l'interrompez pas pour le poser fixement devant un parterre de glaïeuls ! Interviewez-le en train de jardiner, l'interview n'en sera que plus naturelle et bien plus parlante.
2. Pour les interviews de personnes ne souhaitant pas être reconnues, voici quelques exemples (photos 5.25 à 5.27).
▶ Voir DVD



5.25 Personnage sous-exposé en contre-jour.



5.26 Cadrage centré sur le bas du visage.



5.27 Visage flouté au montage.

Entrées et sorties de champ

C'est une des techniques de tournage que vous apprécierez grandement lorsque vous serez devant votre logiciel de montage. ► Voir DVD

Le principe est simple : il s'agit de faire entrer ou sortir du champ, du cadre, un sujet.

L'entrée de champ peut se faire par le sujet de votre tournage devant votre caméra fixe. À vous de vous positionner pour que le sujet entre dans votre cadre de tournage. Il en va de même pour la sortie de champ.

C'est votre sujet qui est dans ce cas acteur de ses entrées et sorties de champ (photos 5.28 à 5.30).



5.28 Personne dans le champ.



5.29 Votre personnage entre dans le champ.



5.30 Le personnage est entré.

Mais vous pouvez à travers un plan panoramique (votre caméra n'est donc plus fixe) créer vous-même une entrée ou une sortie de champ (voir section « Plan panoramique » p. 110).

L'intérêt de ce type de plan est surtout qu'il est raccord en amont ou en aval avec tous les autres types de plan. Il est donc très utile. En clair, une telle entrée de champ peut vous permettre de faire apparaître un sujet dans votre tournage de manière plus esthétique, subtile et raccord que si vous adoptiez un autre plan.

On peut aussi découvrir le sujet par ce biais. Cette entrée de champ peut donc permettre de débiter une séquence. Mais si le sujet entre dans le champ, de dos, elle peut aussi devenir un plan de fin de la séquence. Vous laissez s'éloigner le sujet pour passer à autre chose. Dans ce cas, c'est une fausse entrée de champ qui du point de vue du sens s'apparente à une... sortie de champ.

Une sortie de champ, c'est donc à l'inverse un moyen de quitter un sujet. Vous pouvez terminer une séquence ou même un reportage par une sortie de champ.

Si les « acteurs » de votre tournage peuvent bouger dans votre cadre, sachez que vous pouvez, vous aussi, générer du mouvement dans l'image. Ces mouvements auront un sens. Un zoom ou un plan panoramique, par exemple, ne sont pas anodins. ► Voir DVD

Plan panoramique

Le panoramique – ou « pano » – est très utile pour donner une vue d'ensemble d'une scène. Vous balayez ainsi une situation de gauche à droite ou de droite à gauche (photos 5.31 à 5.33). ► Voir DVD

Si cela vous est possible, utilisez un pied pour le réaliser. Votre plan n'en sera que plus propre.

Un panoramique, sauf cas très spécifique, ne se fait ni trop lentement ni trop rapidement. Il faut que le départ et l'arrivée soient fluides.

Au début, vous aurez sans doute un peu de mal à travailler au pied, mais c'est une question d'habitude, rien de plus.



5.31 Début du panoramique.



5.32 Le panoramique vous permet de découvrir une situation (milieu du pano)...



5.33 ... dans son ensemble (fin du pano).

Avant d'enregistrer, faites votre panoramique à blanc. Une fois que vous estimez avoir bien choisi l'endroit où vous allez démarrer et où vous allez terminer votre mouvement de manière fluide, vous pouvez enregistrer ce plan.

Pour qu'un panoramique soit fluide sur pied, il faut aussi que les frictions de la tête de votre pied soient bien réglées : ni trop dures, ni trop souples.

Adoptez une valeur moyenne pour les frictions verticales comme pour les frictions horizontales (photos 5.34 à 5.37).

À moins d'être sûr que vous n'utiliserez votre panoramique que dans un sens, ou de ne pas monter ensuite vos images, pensez à le filmer dans les deux sens. Vous vous faciliterez le montage.



5.34 Pour avoir une rotation horizontale fluide.



5.35 Pour avoir une rotation verticale fluide.



5.36 À vous de serrer ou de desserrer les frictions du pied.



5.37 Avant de tourner au pied assurez-vous d'avoir réglé votre bulle.

Un conseil pratique avec ou sans trépied : essayez de placer vos pieds en position d'arrivée du pano (photos **5.38** à **5.40**). ► Voir DVD

Astuce Vous devez présenter un immeuble par un panoramique (l'immeuble dans lequel un crime a été commis par exemple). De la rue à droite vers l'immeuble à gauche ou inversement, intégrez si possible un mouvement interne à votre panoramique. En clair, si une voiture vient à emprunter la rue, point de départ de votre pano, suivez-la pour arriver en même temps qu'elle sur l'immeuble qui vous intéresse. La voiture, elle, continuera son chemin en sortant du champ. Cela dynamisera votre mouvement surtout s'il n'y a personne dans la rue et que la façade de votre immeuble ne présente rien de vraiment notable.

Vous pouvez profiter du mouvement de tout autre « acteur » (un piéton, un oiseau en vol, un vélo, etc.) pour effectuer vos panoramiques.



5.38 Une mauvaise position des pieds au départ...



5.39 ... entraîne une torsion du corps qui se ressentira dans la fluidité de votre pano.



5.40 Placez donc vos pieds en position d'arrivée de votre pano.

- **Pourquoi « panoter »**

On l'a vu, un panoramique permet de balayer une scène pour découvrir un espace. C'est un panoramique de situation. Mais le panoramique peut aussi avoir pour but de surprendre le téléspectateur par une sorte d'opposition entre le plan de départ du panoramique et son plan d'arrivée. ► Voir DVD

Le pano permet aussi de donner un peu de vie à des plans vides de personnages.

Il permet également d'aller où le regard d'une personne va, pour découvrir ce qui capte son attention.

Il permet enfin des entrées et sorties de champ.

Zoomer

Le zoom a déjà été évoqué dans le chapitre 1. Rappelons juste qu'il faut essayer de faire un zoom fluide. Sauf exception, le départ comme l'arrivée du zoom se feront en douceur. ► Voir DVD

Bien sûr, si vous filmez une exposition d'art contemporain ou un graffiti et ajoutez une musique hip-hop au montage, vous pouvez casser ce code.

- Pourquoi zoomer ?

Un zoom avant permet d'insister sur un détail que le plan large ne permettait pas de bien voir. Vous accordez ainsi une importance particulière à cet élément de l'ensemble. Il faut donc que ce détail soit primordial pour vous, sinon vous n'avez aucune raison de zoomer (photos 5.41 et 5.42). Dans la mesure du possible essayez de donner du sens à votre zoom (photos 5.43 et 5.44). ► Voir DVD

Vous pouvez aussi réaliser cette « approche » d'un détail en deux plans : un plan large, puis après avoir coupé l'enregistrement, un plan serré. Le message sera le même.

Comme pour tout mouvement ou effet de caméra, évitez d'en faire trop. Ne tombez pas dans la « zoomite aiguë ». C'est une solution de facilité comme cela vient d'être montré. De plus, à la longue, cette manie est fatigante pour ceux qui regardent vos films.



5.41 Départ du zoom (longue focale).



5.42 Arrivée du zoom (courte focale).



5.43 Départ du zoom (longue focale).



5.44 Arrivée du zoom (courte focale).

Par exemple, un zoom avant sur le visage de quelqu'un que vous interviewez et dont le discours est chargé d'émotion, a du sens. Il faudra zoomer lentement et se concentrer sur la bouche et les yeux par exemple. Si ce n'est pas le cas et que la personne ne vous dit rien de particulièrement fort, vous n'avez aucune raison de zoomer !

Conseil pratique Préférez au zoom la proximité. Au lieu de rapprocher votre sujet artificiellement de votre caméra, rapprochez-vous de votre sujet, vous valoriserez votre tournage. Soyez proche de l'action. En étant loin, vous créez une distance qui rend plus « froid » votre tournage.

Séquence ou plan séquence ?

Une des bases du tournage vidéo, c'est de tourner en séquence.

Au lieu de filmer un sujet avec une seule valeur de plan, essayez de séquencer votre tournage en approchant votre sujet sous différentes valeurs de plan et sous différents angles. ► Voir DVD

À moins que vous ne filmiez une activité très répétitive et pauvre en mouvements (un propriétaire déblayant la neige devant chez lui ou bien un employé devant son écran d'ordinateur par exemple), tourner en séquence nécessite d'avoir du temps pour exiger de vos conciliants personnages qu'ils vous rejouent plusieurs fois la scène.

Lorsqu'il ne vous est pas possible de tourner en séquence et que vous souhaitez quand même donner plus de vie à votre tournage, vous pouvez faire ce qu'on appelle un **plan séquence**, c'est-à-dire un plan tourné en continu, dans lequel vous suivez ce que font votre ou vos sujets.

Le plan séquence est un tournage en mouvement. Pour autant, même si vous ne coupez pas votre caméra, essayez de multiplier les valeurs de plan non pas en zoomant et dézoomant, mais en vous rapprochant ou vous éloignant de votre interlocuteur, en fonction de ce qu'il vous dira (dans le cas d'une interview).

Si votre sujet vous décrit ce dont il parle avec des gestes, c'est à vous de suivre ses mouvements. À vous de vous approcher de ce qui est décrit avant de revenir à votre interlocuteur. Il vous faut être réactif et bien écouter ce qui se dit. Un bon tournage vidéo tient autant à votre capacité à voir les choses, à les anticiper, mais aussi, et parfois surtout, à votre capacité à écouter.

Tourner ne consiste pas à accumuler une série de plans. Tourner, c'est avant tout écrire une histoire en images. Cette écriture image a des verbes, des compléments qu'il faut connaître pour bien les marier. Elle a aussi un rythme. Il faut savoir laisser respirer votre tournage (avec des plans en longueur) mais parfois aussi le dynamiser (avec des plans plus courts).

Dans tous les cas, nous vous conseillons de ne pas faire de plans de moins de 5 secondes pour avoir une marge de 1 à 2 secondes au montage (en effet un plan fixe, dans un sujet de journal télévisé du moins, dépasse rarement les 3 secondes). Bien sûr, soyez exigeant, n'hésitez pas à recommencer un plan si vous n'en êtes pas satisfait.

Dans cette optique d'écriture en images pensez à bien observer votre environnement avant de tourner. En arrivant sur un lieu de tournage, sauf si une action intéressante se déroule juste sous vos yeux, prenez quelques minutes pour vous approprier l'espace.

- Observez quels pourraient être les points hauts sur lesquels vous pourriez monter pour réaliser des plans en plongée et des plans d'ensemble.
- Repérez quels obstacles (chaises, tables, marches, etc.) pourraient freiner votre progression si vous devez bouger, suivre des personnages.
- Regardez s'il existe différentes sources de lumière pour vous y adapter.
- Repérez quels peuvent être les meilleurs axes de tournage, etc.

Cette observation préalable de votre lieu de tournage vous prendra peut-être quelques minutes mais elle est vivement conseillée.

Conseils pratiques Vous apprécierez une économie de rushes quand vous devrez ensuite monter. Et si vous ne montez pas vos images, c'est un conseil encore plus précieux !

Pour cela, cadrez à blanc le plan suivant pendant quelques secondes puis déclenchez. Et ainsi de suite. En clair, ne laissez pas le bouton d'enregistrement (REC) constamment allumé. Après chaque plan coupez l'enregistrement.

Faites donc autant que possible ce qu'on appelle du tourné-monté. Pensez aussi à ceux qui verront vos films. Épargnez-leur les plans de pieds, de ciel, les plans qui bougent avant de faire la mise au point, etc. Si vous ne voulez pas qu'ils aient la nausée après quelques minutes de visionnage, faites donc cet effort de tourner proprement.

Avec ou sans pied ?

Pour épargner la torture d'un visionnage qui tangué à vos futurs spectateurs, il est vivement conseillé d'accorder à la stabilité un maximum d'importance.

Première chose à savoir, avec ou *a fortiori* sans pied, plus vous zoomez (longue focale), moins vous êtes stable. Le moindre de vos mouvements est amplifié et vos images font penser à un bateau ivre !

Le fait d'être en grand angle (*wide*, courte focale) atténue lesdits mouvements.

En règle générale, l'utilisation d'un pied valorisera votre tournage. Vous gagnerez en stabilité.

Certes, aujourd'hui certains caméscopes ont des fonctions stabilisatrices efficaces, mais rien ne remplace un pied, en particulier lorsque vous zoomez à fond. Cela reste vrai lorsque vous filmez des sujets fixes (tableaux, paysages, bâtiments, etc.).

Parfois, bien sûr, les conditions ne sont pas réunies pour que vous puissiez prendre le pied (situations d'urgence, manque de temps, sujets peu accommodants, etc.).

Astuce Si vous tournez sans pied, préférez la position grand angle et servez-vous, si vous désirez des plans fixes, des supports que votre environnement vous offre (muret, poubelle, voiture, etc.). Tout ce qui pourra vous aider à stabiliser votre caméra fera l'affaire (photos 5.45 à 5.47). ► Voir DVD



5.45 Pour une interview, vous pouvez poser vos coudes sur la table pour être plus stable.



5.46 Pour un plan fixe, tout support fera l'affaire.



5.47 Servez-vous de votre environnement pour être stable.

Astuce Si vous n'avez aucun support, essayez malgré tout de rester stable. Si vous n'avez pas une caméra d'épaule, vous pouvez prendre votre caméra par-dessous – l'écran LCD facilitant cette opération (photos 5.48 et 5.49).



5.48 En bout de bras, surtout sans votre main gauche qui soutient par en dessous, vous ne resterez pas stable bien longtemps.



5.49 Préférez une prise de votre caméra par-dessous pour plus de stabilité.

Vous êtes maintenant prêt à tourner !

Si ce livre et le DVD qui l'accompagne ont réussi à vous rendre plus à l'aise dans l'utilisation de votre caméra, le pari est gagné. Néanmoins, il est bien évident qu'il n'est pas pour autant exhaustif.

Par ailleurs, les règles évoquées peuvent toujours être enfreintes. Encore faut-il le faire sciemment avec un but et un sens – toujours cette fameuse quête du sens.

Cet ouvrage ne doit pas être un carcan. Selon le sujet (une exposition d'art contemporain, un spectacle de danse hip-hop ou encore une manifestation de sports extrêmes par exemple), vous pourrez vous affranchir de certaines règles (zooms et dézooms rapides, plans bancals ou « débullés » à la M6, jeu entre sur et sous-exposition, etc.). Mais vous ne pourrez prendre des libertés avec les règles du tournage vidéo qu'une fois ces mêmes règles bien assimilées. Et quand bien même vous feriez un tournage non conventionnel, vous devriez malgré tout respecter certains principes de base pour que votre sujet soit proprement monté.

De nombreux réalisateurs de cinéma contournent certaines règles sur quelques plans voire sur tout un film (*Bloody Sunday*, *Le projet Blairwitch* ou encore *Cloverfield* pour ne citer qu'eux, films où le souci de stabilité et de cadrage propre est tout relatif...). Mais c'est évidemment voulu et des professionnels sont derrière la caméra.

Sur ce, bon tournage... et bon montage.

Voici quelques ouvrages complémentaires du *Guide pratique du tournage vidéo*, pour approfondir vos connaissances des techniques audiovisuelles :

- René Besson et Jean Alary, *Sonorisation et prise de son*, Dunod, 4^e édition, 2007.
- René Bouillot, *Guide pratique de l'éclairage – Cinéma, télévision, théâtre*, Dunod, 3^e édition, 2007.
- René Bouillot, *Cours de vidéo – Matériels, tournage et prise de vue, post-production* (à paraître en 2008).
- Collectif d'auteurs sous la direction de Pierre-Louis de Nanteuil, *Dictionnaire encyclopédique du son*, Dunod, 2008.
- Alain Gandolfi, *Techniques audio appliquées au mixage cinéma*, Dunod, 2002.
- Lionel Haidant, *Guide pratique de sonorisation*, Dunod, 2006.
- Gérard Laurent et Daniel Mathiot, *Techniques audiovisuelles et multimédias, Tome 1 – Sons et images, compressions, prise de vue, enregistrement, visualisation*, Dunod, 2^e édition, 2007.
- Gérard Laurent, Daniel Mathiot et Alain Jeanroy, *Techniques audiovisuelles et multimédias, Tome 2 – Diffusion, réception, stockage, réseaux*, Dunod, 2^e édition, 2007.
- Vincent Magnier, *Guide de la prise de son pour l'image – Reportage, documentaire, fiction en radio et télévision*, Dunod, 2007.

A

air 99
amorçe 91
autofocus 5, 6

B

bague macro 9
balance des blancs
22, 44, 49
balance des noirs 54
bonnette 71, 74
bulle 114

C

cadrages 82
canaux 77
champ 89
clearscan 20
colorimétrie 48
contraste 59
contre-champ 89
contre-jour 105
contre-plongée 103
courte focale 4

D

diaphragme 11
dioptrie 60

E

écran LCD 61, 125
entrée et sortie
de champ 107
exposition artificielle
26

F

filtres 21, 36
filtre bleu 54
filtre dichroïque 54
flou-net 6, 9, 38, 40
frictions horizontales 112
frictions verticales 112

G

gain 24
grand angle 2, 97
gros plan 88, 95, 97

H

HMI 54

I

interview 95, 105

iris 16

K

Kelvin 48

L

lignes de force 85

longue focale 2

M

magnétoscope 63

micro d'ambiance 70

micro HF 75

micro main 72, 74

minette 29, 33, 54

mise au point 5, 6

mouvements 103

N

nombre d'or 82

P

peaking 59

plan américain 96

plan d'insert 88

plan italien 96

plan large 85

plan moyen 86, 96

plan panoramique 110

plan pied 96

plan poitrine 96

plan séquence 121

plan taille 96

plongée 103

pompage 12, 78

position téléobjectif 2

preset 50

profondeur de champ 8,
36

R

réflecteur 31

regard 101

rushes 123

S

séquence 120

shutter 17, 38

sous-exposition 11, 13

spoon 30

surexposition 11, 13

T

tally 60

température de couleur
48

time code 63

time code horaire 64

tirage optique 9, 10

V

viseur 58

W

windjammer 73

wireless 77

X

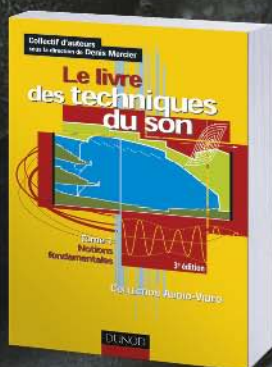
XLED 54

Z

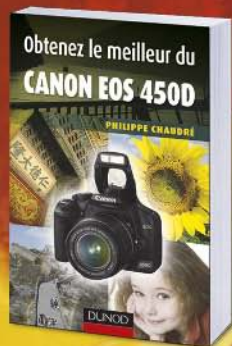
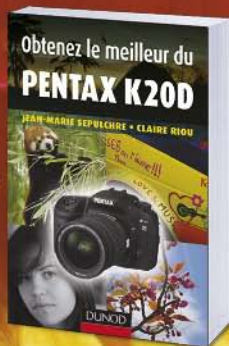
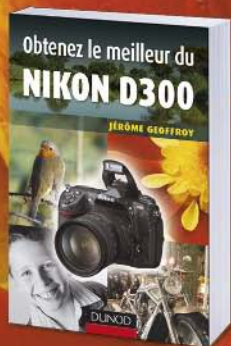
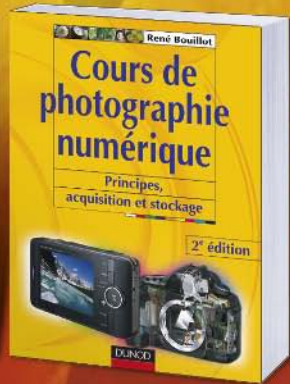
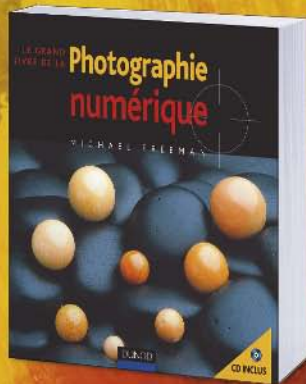
zébra 16

zoom 2, 117

Toutes les techniques du **son**



Réussissez vos photos numériques



Olivier Ponthus



Guide pratique du tournage vidéo

Richement illustré, tout en couleurs, ce guide pratique est l'outil de travail indispensable des professionnels de la communication, des étudiants en audiovisuel, voire des simples amateurs à la recherche de conseils avisés.

Fort de son expérience de journaliste reporter d'image, l'auteur vous expose les règles de base de la vidéo et vous dévoile ses trucs et astuces pour un tournage réussi :

- **comprendre et maîtriser les réglages de votre caméra** : zoom, mise au point, lumière, filtres, profondeur de champ, balance des blancs, son, etc. ;
- **adopter les bons gestes pour cadrer, donner du sens à vos images et transmettre le message souhaité** au spectateur : plans fixes, interviews, mouvements et effets de caméra, construction en séquences, etc. ;
- **apprendre à respecter les règles élémentaires de tournage** selon vos moyens techniques, vos envies et bien sûr la situation tournée.

Le **DVD interactif** propose un film de 30 minutes commenté par l'auteur illustrant par séquences les notions clés d'un tournage vidéo réussi. Observez, écoutez et laissez-vous guider pour savoir ce qu'il faut faire ou ne pas faire !

