

PETIT LEXIQUE CINEMATOGRAPHIQUE

AL'USAGE

DES ENSEIGNANTS & DES ELEVES

Mise à jour au jeudi 12 octobre 2000

Réalisé par Luc Bonfils, Association Gros Plan
27, rue du Chapeau Rouge 29000 Quimper
Tel : 02 98 53 74 74 Fax : 02 98 53 57 79
Email : cineplan@aol.com

SOMMAIRE

Repères historiques	pg 3
Notions techniques sur le cinéma	pg 4
Formats de pellicule	pg 5
La projection	pg 6
Le projecteur	pg 7
Le son au cinéma	pg 8
Eléments de langage cinématographique	pg 9
• L'échelle des plans	
• La séquence	
• Les mouvements de caméra	
• Montages et figures de styles	
Grille d'analyse d'une séquence filmique	pg 14
Les métiers du cinéma	pg 15
La chaîne du cinéma de la production à l'exploitation	pg 22
• La production	
• La distribution	
• L'exploitation	
Bibliographie	pg 25
Petits travaux pratiques et autres folioscope, etc.	pg 27

REPERES HISTORIQUES

- La **caméra obscura** (XVI^{ème} siècle) projette la lumière extérieure dans une pièce plongée dans le noir. L'image ainsi projetée est inversée. Le principe optique photographique est né.
- La **lanterne magique** (dès 1650) est une chambre noire inversée, elle permet la projection d'images peintes sur verre. Elle est utilisée au XVI^{ème} siècle pour des spectacles de «fantasmagories», projection de spectres, de fantômes, évocation du surnaturel, de l'au-delà.

1822 : Niepce invente la photographie

- Le **thaulatope** (1826) est un petit jouet optique, fait d'un disque à deux faces. Chaque face comporte un dessin complémentaire. Lorsqu'on le fait tourner rapidement, les dessins se superposent donnant une image nouvelle.
- Le **folioscope** ou fleep-book est un petit livre dont chaque page porte un dessin qui diffère légèrement du précédent. Il suffit de le feuilleter rapidement pour voir bouger un personnage.

1829 : Joseph PLATEAU, un inventeur belge, publie une théorie sur la **persistance rétinienne**.

1833 : Joseph PLATEAU crée le **phénakistiscope**. Un disque roulant donnant l'illusion du mouvement. Il se regarde devant un miroir.

1834 : William G. HORNER présente le **zootrope**. Un cylindre tournant qui donne l'illusion du mouvement des figurines sont à l'intérieur. On regarde au travers des fentes taillées sur le pourtour du tambour.

1872 : Eadweard MUYBRIDGE commence ses expériences photographiques sur des objets en mouvement. A l'aide d'une batterie de 24 appareils photos, il reconstitue le mouvement d'un cheval.

1877 : Emile REYNAUD fait breveter son **praxinoscope**, une machine cylindrique qui se sert de miroirs pour donner l'illusion du mouvement.

1880 : **Praxinoscope** à projection. Par un savant système de miroirs, on parvient à projeter une image animée sur un écran.

1888 : Etienne MAREY invente le **chronophotographe**, une caméra qui utilise une bobine de pellicule.

1892 : Théâtre optique de Emile REYNAUD. Il projette des «pantomimes lumineuses», des bandes transparentes peintes à la main racontant une petite histoire. Il dessine minutieusement chaque image sur un support de gélatine.

1889 : On peut se procurer sur le marché américain un nouveau support photographique souple et transparent. **Le film est inventé**, il a une largeur de 35 mm.

1889 : Edison invente le phonographe et commerciale le **kinetoscope**, coffre de bois avec un oculaire ne permettant qu'un spectateur unique.

1891 : Edison inventent le **kinétographe**, une caméra pour filmer les images en mouvement.

1895 : **Première projection publique du cinématographe** par les frères Lumière. Le travail de génie des frères Lumière consiste dans le système d'avancement du film. A partir du principe de la machine à coudre, Louis Lumière met au point un système d'entraînement qui permet un défilement saccadé du film et une projection agrandie des images est rendue possible en faisant coïncider l'arrêt du film avec l'ouverture de l'obturateur.

1899 : Edison sonorise son kinétoscope, mais l'appareil reste à usage individuel.

1927 : **Hypergonar** du professeur Chrétien (il est à la base du cinémascope)

Premier film parlant : *Le chanteur de jazz*

1929 : Exploitation généralisée de différents procédés sonores

1932 : Première émission de télévision

1935 : Premier long métrage en Technicolor

1952 : Cinérama

1953 : Cinémascope

1968 : Naissance de la vidéocassette d'utilisation publique (Sony)

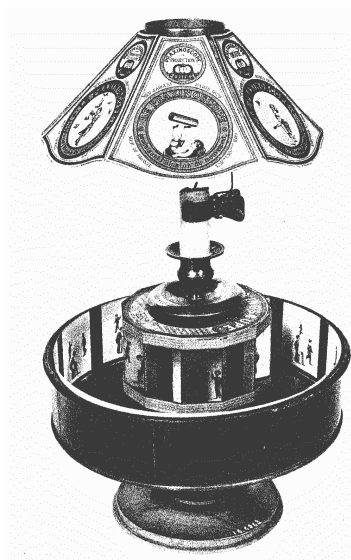
NOTIONS TECHNIQUES SUR LE CINEMA

LE CINEMA

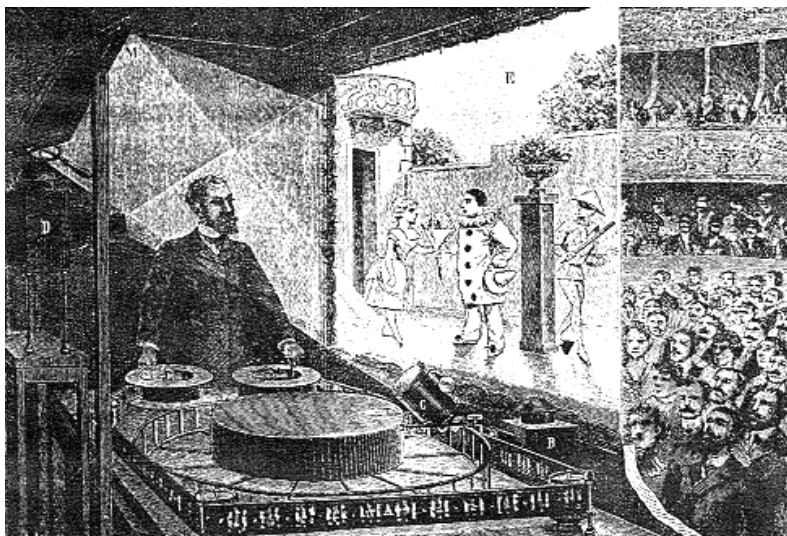
L'enregistrement des images se fait à l'aide d'une pellicule sur laquelle se trouve une émulsion à base d'argent ; celle-ci réagit à la lumière : comme pour les photographies, il suffira alors de développer cette pellicule pour obtenir un négatif.

Le cinéma est donc en réalité une suite de photos fixes qui défilent au rythme de 24 images par seconde. Autrefois cette vitesse était de 16 à 19 i/s, ce qui produit de nos jours des films aux allures saccadées car ils sont rarement projetés à la bonne vitesse.

Le cinéma nous donne qu'une illusion du mouvement. En effet, le cinéma utilise la capacité de l'œil à « garder en mémoire », pour un temps très bref (un dixième de seconde), une image déjà disparue dans la réalité (le persistance rétinienne). Si l'on enchaîne les images (24 fois par seconde) qui composent une action, on crée une impression de continuité entre ces images, séparées par un intervalle noir : ainsi naît l'illusion du mouvement. Cette propriété est utilisée dès le 19^e avec de drôles de jouets aux noms bizarres : Zootrope, phénakistiscope, praxinoscope, etc.



Le Praxinoscope



Emile Reynaud aux commandes de son Théâtre optique

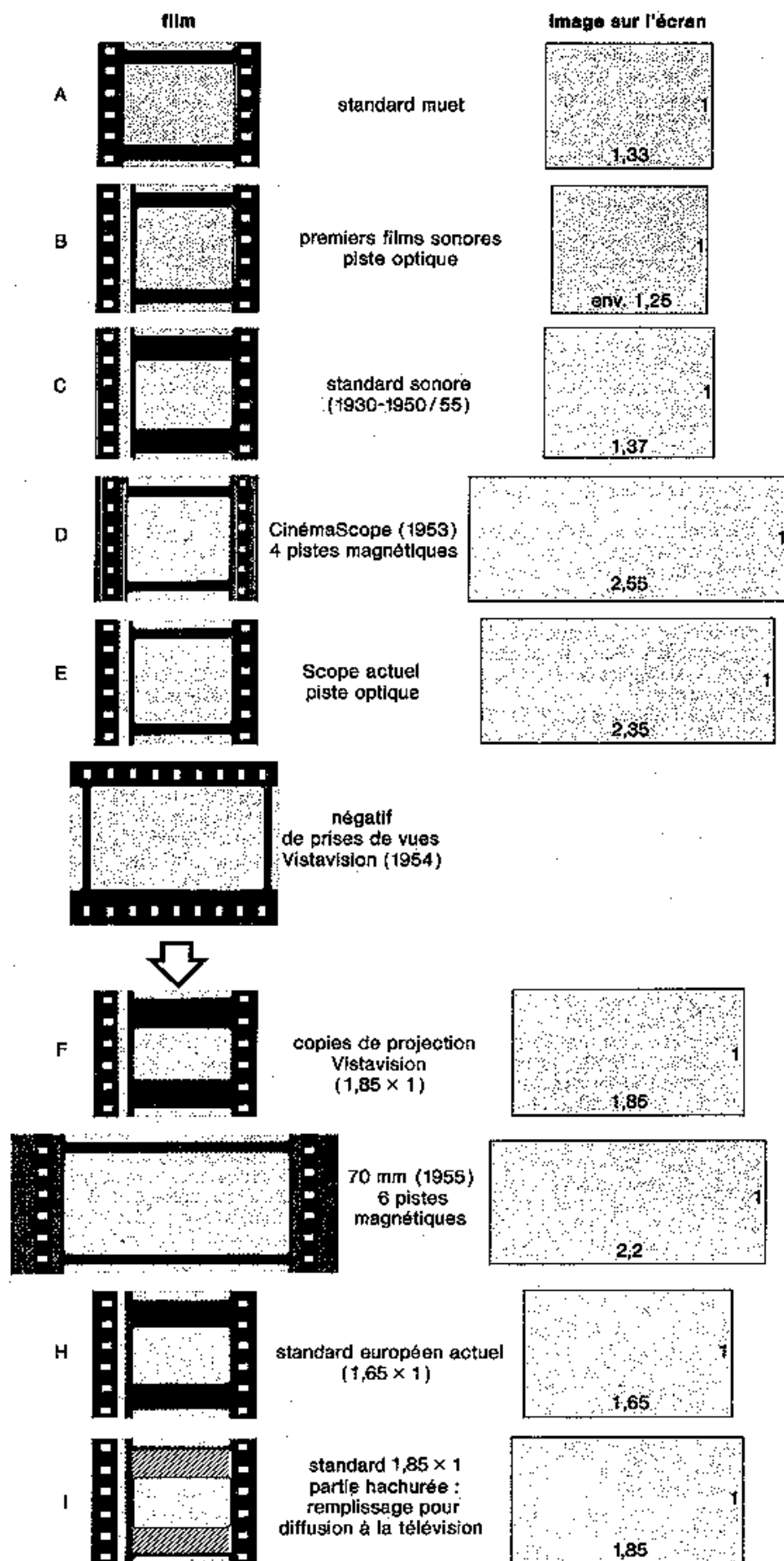


Plaque de lanterne Magique



Affiche publicitaire

Formats de pellicule couramment utilisé :



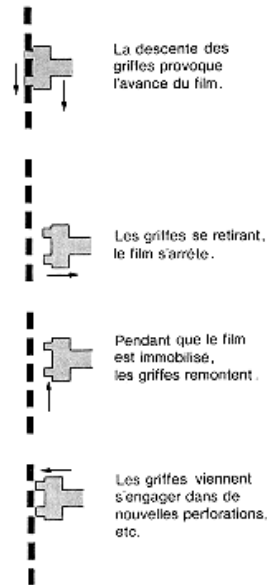
LA PROJECTION

Mécanismes d'avance intermittente

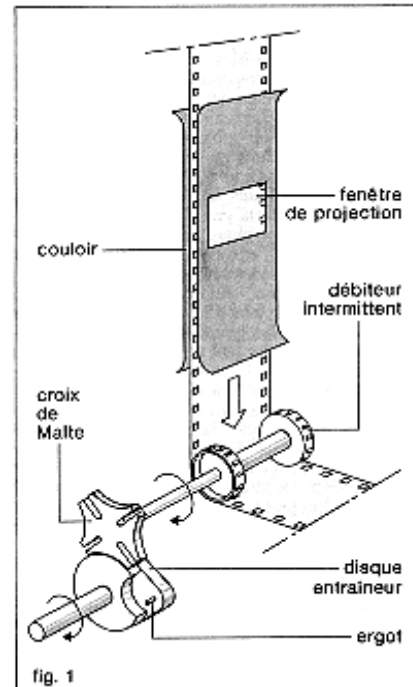
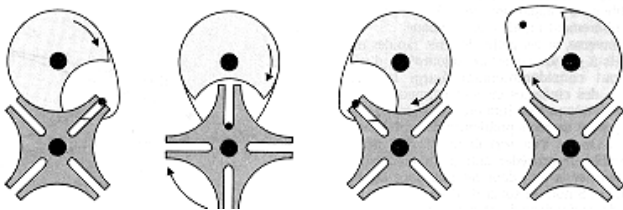
Les projecteurs utilisent comme les caméras, l'avance intermittente du film : pendant que le film est immobilisé dans le couloir de projection (qui le guide derrière l'objectif), l'obturateur démasque le faisceau lumineux qui fait apparaître l'image sur l'écran ; l'obturateur masque ensuite ce faisceau, créant une phase d'obscurité pendant laquelle le film avance d'une image ; puis le cycle recommence.

Pour réaliser cette avance intermittente, trois types de mécanismes sont employés.

Le **mécanisme de la griffe**, apparu avec le Cinématographe Lumière, est identique dans son principe à celui des caméras : une ou plusieurs griffes pénètrent dans les perforations du film pendant la phase d'immobilisation, puis elles tirent le film sur la longueur d'une image ; dans un mouvement de retrait, elles se dégagent ensuite des perforations et reviennent en position de pénétrer à nouveau dans les perforations.



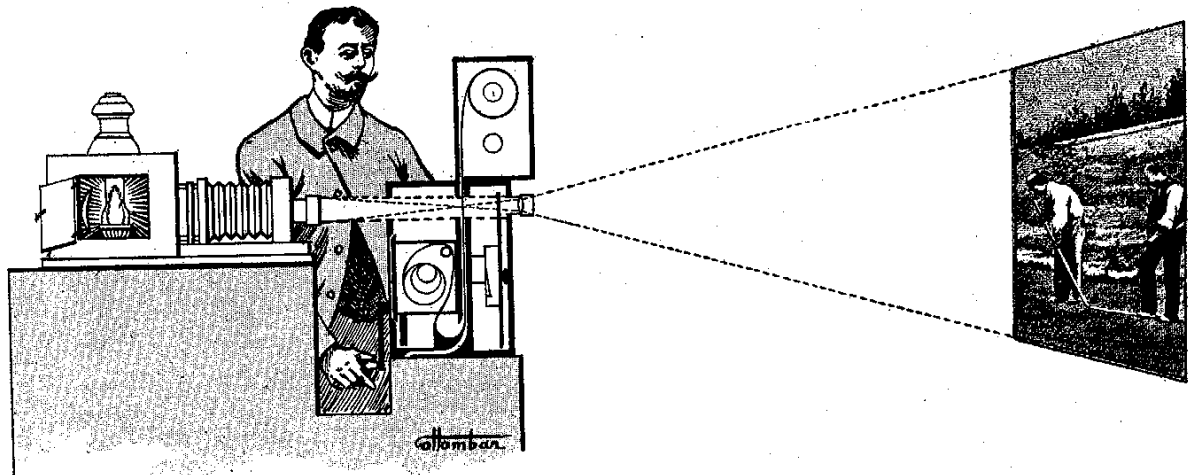
Le **mécanisme de la croix de Malte**, d'invention contemporaine à celle du cinéma. Le tambour denté est solidaire d'une pièce usinée – la croix – comportant quatre rainures en croix dans lesquelles vient s'engager un ergot placé à la périphérie d'une pièce tournant à vitesse constante : à chacun de ses tours, l'ergot fait tourner la croix de 90°. Pendant les phases où l'ergot n'entraîne pas la croix, un disque solidaire de la pièce porte-ergot vient s'appliquer contre les faces échancrées de la croix, ce qui garantit l'immobilisation de cette dernière.



Dans le **mécanisme à rampe**, assez peu employé, des ergots – solidaires cette fois du tambour denté – viennent s'engager tour à tour dans les rainures hélicoïdales pratiquées à la périphérie d'un cylindre tournant à vitesse constante.

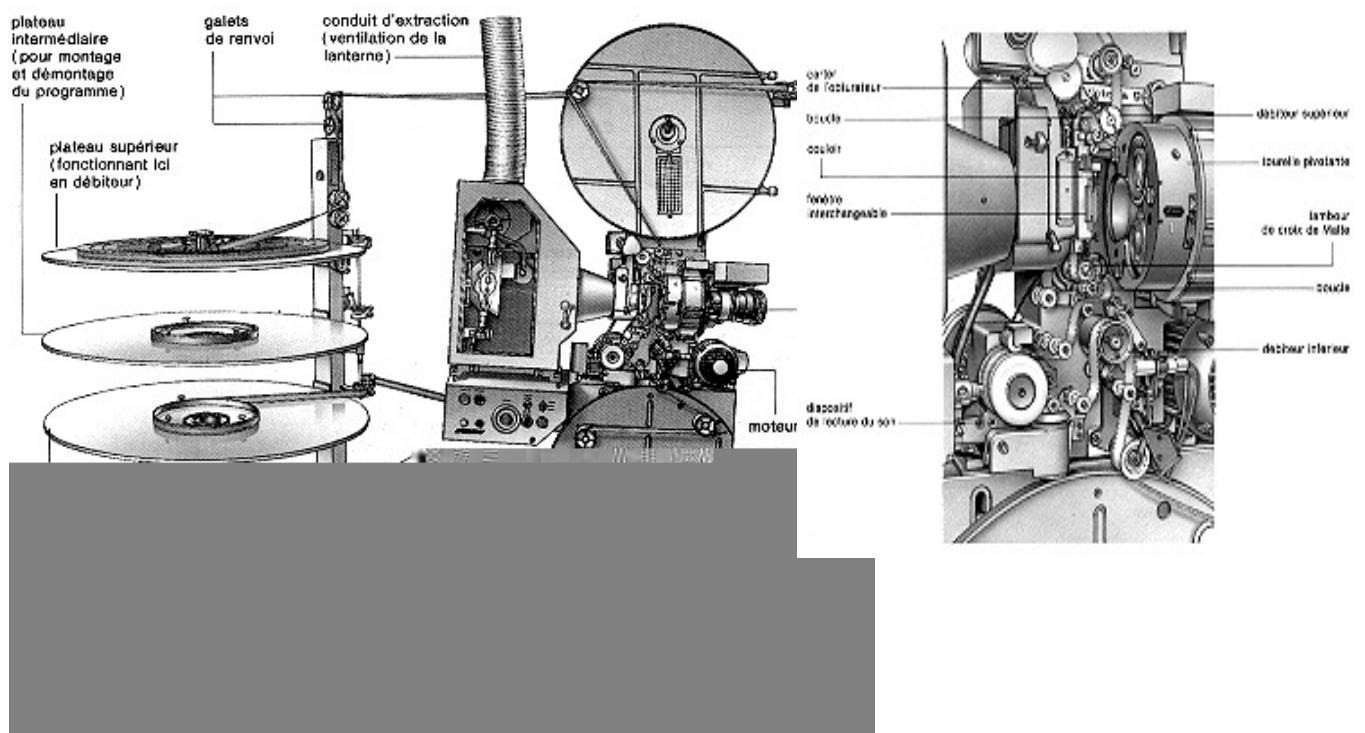
LE PROJECTEUR

Au tout début, la projection de films s'effectuait en conjuguant deux éléments distincts : une source de lumière ; un dispositif d'avance du film, éventuellement identique – comme sur le cinématographe Lumière – au mécanisme employé pour la prise de vues.



LE CINÉMATOGRAPHE

30 Mai 1896



Un projecteur aujourd'hui en 1997

LE SON AU CINEMA

Au moment de la naissance du cinéma, entre 1890 et 1895, l'enregistrement et la reproduction des sons étaient acquis, grâce au phonographe, inventé par Edison en 1877. (Le son était alors inscrit sur des cylindres). Il était donc tout naturel que, très tôt, les inventeurs aient pensé au cinéma sonore. Avant même l'apparition du cinématographe, Edison avait d'ailleurs conçu le Kinétophone, association d'un Kinéscope et d'un phonographe.

Le problème qui se posait aux chercheurs étaient la **synchronisation de l'image et du son**.

A partir de 1912, les programmes du Gaumont Palace comportèrent régulièrement de courts sujets sonores, telles des scènes d'opéra ou d'opérette, filmé en **postsynchronisation** avant la lettre puisque l'artiste, pour la prise de son, devait se placer devant l'embouchure du pavillon de l'appareil d'enregistrement. Hormis ce genre d'attraction, le cinéma demeura donc muet. Mais ce ne fut pas pour autant un cinéma silencieux, bien au contraire : sans même parler des bruiteurs, voire des commentateurs, il était rare que la projection ne soit pas agrémentée d'un accompagnement musical, par un pianiste dans les petites salles, par un orchestre dans les grandes.

Pendant que certains s'efforçaient de synchroniser disque et projecteur, d'autres s'attaquaient à **l'enregistrement du son sur le film** par voie photographique. En 1907 l'amplification électrique des sons est sur le point de naître. A la fin de la guerre de 14, le système aujourd'hui classique – **amplificateur plus haut-parleur** – était devenu une réalité. Du coup les recherches sur le cinéma sonore reprirent.

En 1923 le **Phonofilm** à piste latérale est présenté à New York.

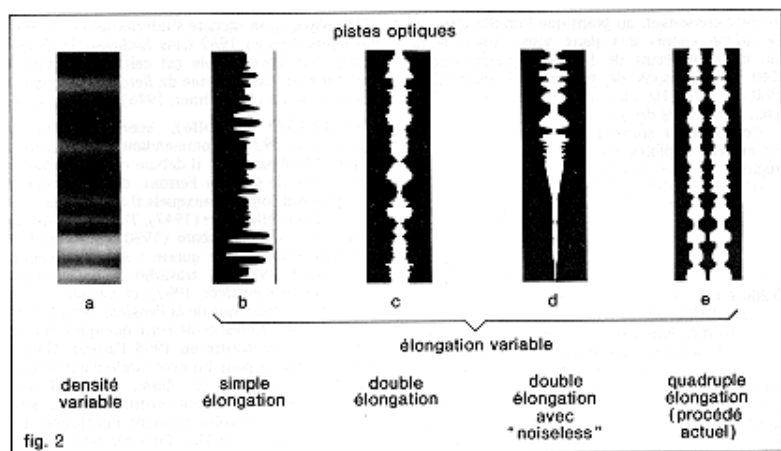
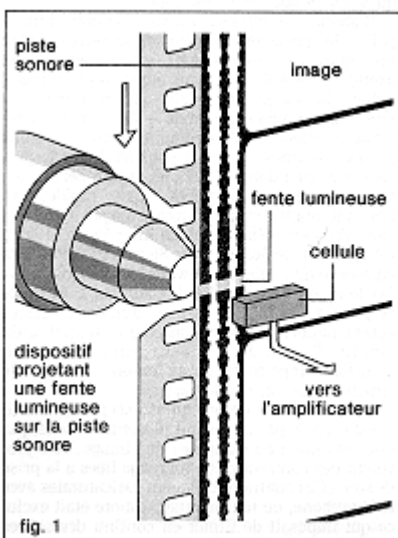
A cette date, la technique était donc à peu près au point. Mais on était alors dans la grande époque du muet, qui présentait l'énorme avantage de l'universalité, au seul prix – modique – de la traduction des intertitres. L'introduction du son était de nature à bouleverser l'équilibre économique de l'industrie cinématographique.

Néanmoins, les frères **Warner** sautèrent le pas.

En 1926, ils présentaient à New York le premier long métrage sonore : *Don Juan* de Alan Crosland. Il n'était pas parlant mais seulement agrémenté de musique et de bruitage.

En octobre 1927, le grand coup fut enfin frappé par les frères **Warner** avec *Le Chanteur de jazz* de Crosland. C'était pour l'essentiel un film muet intertitré avec accompagnement musical, mais il y avait aussi des scènes où Al Johnson chantait et surtout parlait. Ce n'était pas le cinéma sonore qui arrivait : c'était « **le parlant** ».

La technique utilisée aujourd'hui pour sonoriser les films est **le son optique** (pour les films en distribution commerciale dans les salles de cinéma). Le son est ici transcrit par des variations de la transparence d'une « piste sonore » situées en marge du film. Au niveau du dispositif de lecture, cette piste est éclairée de façon uniforme par une petite lampe dite « **excitatrice** ». De l'autre côté du film, une **cellule photoélectrique** reçoit un éclairage variable, qu'elle transforme en petites variations électriques, amplifiées par l'amplificateur.



Évolution de la piste sonore.

ELEMENTS DE LANGAGE CINEMATOGRAPHIQUE

L'échelle des plans

➤ **Le plan** est la plus petite unité d'un film dont la durée est très variable. C'est un fait, un événement tourné en une seule fois, sans arrêt de la caméra (*lors de la prise de vue*). Le plan tel qu'il est visible dans un film monté (*film projeté en salle*) peut être une partie de ce plan de tournage. Un même plan de tournage peut faire plusieurs plans dans un film monté.

Plan général ou plan d'ensemble :

Vision globale du décor, avec ou sans personnages



Plan de demi-ensemble :

Plus resserré que le précédent (groupes de personnages)



Plan moyen :

Personnages en pied avec décor bien visible. Permet de se concentrer sur le(s) personnage(s).



Plan américain :

De la tête aux genoux. Provient surtout du western (personnage vu avec le revolver le long de la cuisse)



Plan rapproché :

La taille ou la poitrine. Plus intime que le précédent.

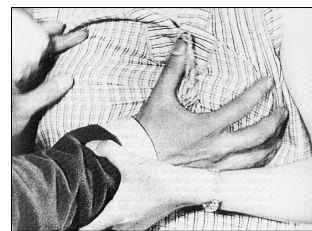


Gros plan :

La tête (épaules) ou une partie du corps ou encore d'un objet



Très gros plan :
Il met en valeur un détail.



La séquence :

Succession de plans formant une unité autonome, le plus souvent d'ordre narratif, qui admet une plus ou moins grande discontinuité spatio-temporelle.

➤ **Le plan-séquence :**

Cas particulier de séquence (ou de plan). Filmage d'une prise unique comprenant par exemple des mouvements de caméra, des changements de profondeur de champ, des entrées et sorties et déplacement de personnages.

➤ **Insert :**

Très gros plan (parfois gros plan) qui s'intercale dans le déroulement logique d'une séquence à titre de rappel ou d'explication ou pour attirer l'attention

➤ **Plan de coupe :**

Plan sans absolue nécessité, si ce n'est qu'il «repose» la narration ; il peut être utilisé comme insert ou pour créer un certain rythme.

Profondeur de champ :

C'est la zone de l'image où la mise au point est correcte (netteté).



Angles et cadrages

➤ **Angle (de prise de vue) :**

Position de la caméra par rapport au plan principal du motif dominant

➤ **Le champ :**

Désigne le fragment d'espace donné à voir, délimité par les quatre côtés du cadre

➤ **Contrechamp :**

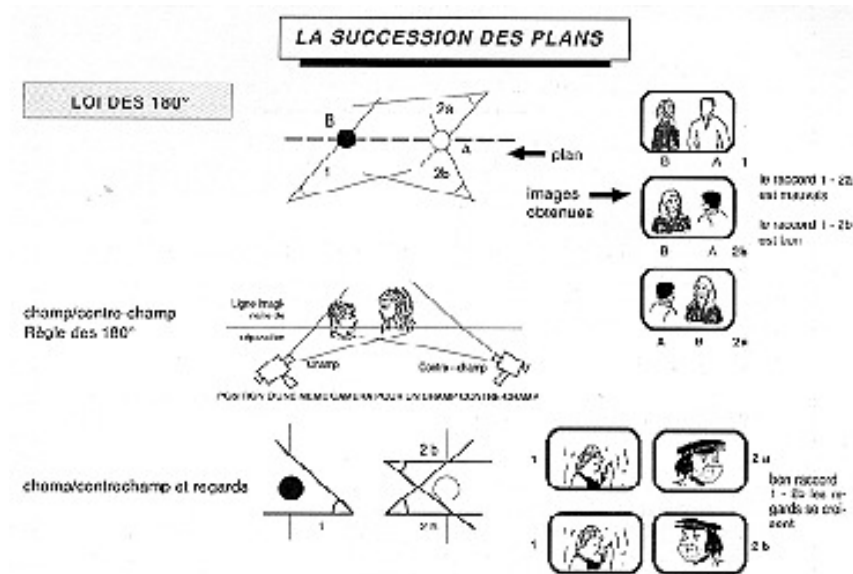
Désigne le fragment d'espace opposé (à 180°) au champ

➤ **Champ / contrechamp :**

Changement de place de la caméra. Permet de suivre facilement les conversations, sans distraire le spectateur.

➤ **Hors-champ :**

Désigne tout l'espace non montré par le champ, mais dont l'existence est suggérée par celui-ci.



- Angle normal :
A hauteur d'homme

Plongée :

La caméra domine le sujet. Elle aplatit, suggère l'écrasement, l'étouffement, l'angoisse, le danger, la tristesse, l'isolement, etc.



Contre-plongée :

La caméra est au ras du sol et pointe vers le haut le sujet. Elle magnifie, suggère l'exaltation, la puissance, la domination, le triomphe, l'orgueil, etc.



Angle oblique :

Cadrage penché. Suggère le déséquilibre, une grande tension.



- Caméra subjective :
Le spectateur voit, par le biais de la caméra, avec les yeux d'un personnage.

Les mouvements de caméra

➤ Panoramique :

La caméra pivote sur son axe. Le panoramique peut être horizontal ou vertical.

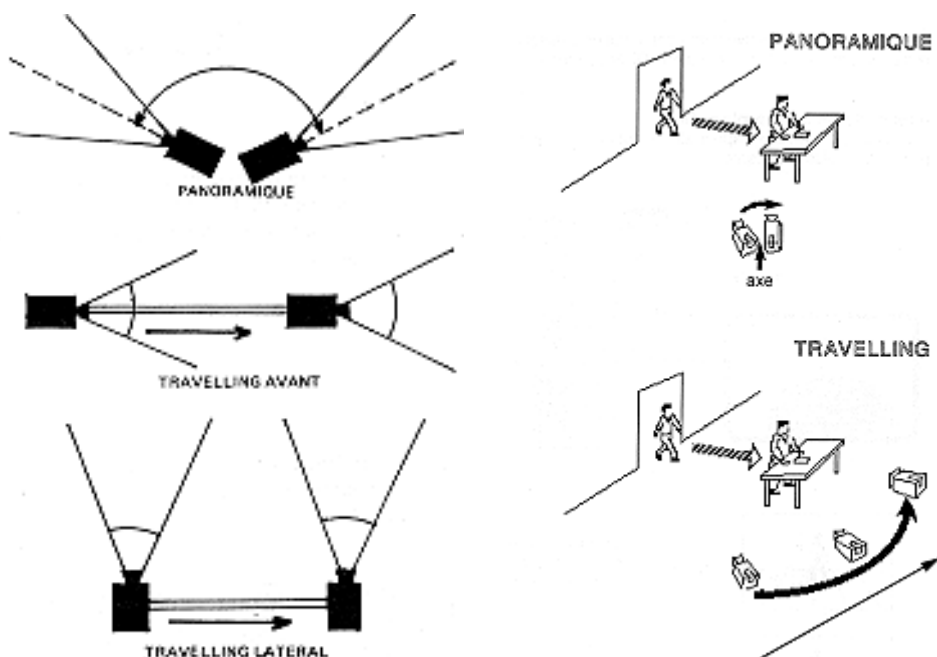
➤ Le travelling :

La caméra se déplace (généralement sur des rails)

- Travelling avant : concentre l'attention sur le sujet
- Travelling arrière : isole, découvre le sujet
- Travelling circulaire : la caméra tourne autour de personnages
- Travelling vertical : peut s'effectuer de bas en haut ou de haut en bas. On utilise souvent une grue

➤ Le zoom :

C'est le **travelling optique**. La caméra reste fixe, mais la focale de l'objectif varie. Il peut être avant ou arrière. Contrairement au travelling qui permet de garder toute sa profondeur de champ à l'image, un zoom avant en faisant varier la focale, diminue également la profondeur de champ (moins de netteté). Le zoom avant procure également un effet d'écrasement, l'image est aplatie et n'a plus aucun relief.



Les signes de ponctuation

Les signes de ponctuation ont au cinéma une importance analogue à ceux du langage écrit. Ils ont cependant fortement évolué depuis le début de ce siècle (par exemple, le fondu au noir est souvent remplacé par le passage direct d'un plan à un autre).

- Fondu fermeture / fondu ouverture : au noir. Peut être comparé au « point à la ligne »
- Fondu enchaîné : une première image disparaît tandis qu'apparaît une deuxième pour passer d'une scène à une autre.
- Flash back : retour en arrière dans le temps de l'histoire racontée
- Flash forward : saut en avant

Montages et figures de style

➤ Montage narratif :

C'est un **montage simplement descriptif** dont le rôle est de raconter une action le plus clairement possible.

C'est une suite ordonnée d'images. On peut distinguer :

➤ Montage linéaire :

Une action unique exposée en une succession de plans dans un ordre logique et chronologique

➤ Montage inversé :

L'ordre chronologique n'est plus respecté : on fait appel au flash-back ou au flash-forward

➤ Montage parallèle :

Consiste à **montrer simultanément deux actions en deux endroits différents** en montrant alternativement les plans de l'une et de l'autre.

➤ Montage rythmique :

Donne le rythme à la séquence, voir au film tout entier. Le mouvement de la narration sera tantôt rapide et ample, tantôt apaisant comme une ballade.

➤ Montage rapide :

Une suite de plans brefs : intensité, fougue, confusion ...

➤ Montage lent :

Une suite de plans longs : calme, solennité, tension, ...

➤ Montage idéologique :

Ce montage a un but bien défini : il essaie, en rapprochant les plans, de susciter chez le spectateur un point de vue qui est évidemment celui de l'auteur, un sentiment, un message. Tout film, à la limite, est politique !

Distinguons :

➤ Montage dialectique :

Combine des plans n'ayant rien de commun, mais fait naître de leur relation une idée nouvelle.

Soit par :

➤ Analogie : une image en amène une autre au contenu analogue

Ex : oiseau – avion / phare – œil / sirène – cri

Soit par :

➤ Antithèse (contraste) : alternance d'images au contenu cette fois opposé

Ex : riche industriel – ouvrier / juif – fasciste

GRILLE D'ANALYSE D'UNE SEQUENCE FILMIQUE

L'espace

1. Situation géographique, description
2. Orientation de l'espace ; haut-bas, droite-gauche, intérieur-extérieur
3. Objets : leur fonction
4. Gestuelle des personnages : occupation de l'espace

Le temps

1. Simultanéité et succession
2. Ponctuation par l'image et/ou le son
3. Eléments de l'image et du son exprimant le temps
4. Temps de l'histoire-temps de la narration
5. Reconstitution du plan temporel de la séquence

Le point de vue

1. Point de vision (= place de la caméra)
 - a) interne (= la caméra à la place de l'œil du personnage)
 - b) zéro (= la vision ne renvoie au regard de personne)
2. Point de vue ou focalisation (= ce que nous savons du récit)
 - a) interne (= le récit se limite au savoir du personnage)
 - b) externe (= nous en savons moins que le personnage)
 - c) spectorielle (= nous en savons plus que le personnage)

L'image

1. Cadres et angles employés : quand ? pourquoi ?
2. Composition de l'image : lignes dominantes et points forts
3. Mouvements dans le cadre
4. Champs et hors-champs : ce qui est vu ou montré – ce qui n'est pas vu ou montré

Le son

1. Bruits : leur nature, leur fonction
2. Musique : sa nature, sa source, ses connotations, ses fonctions
3. Voix et paroles : timbre, ton, débit, intelligibilité, mots clés du dialogue, rythme
4. Articulation des différents sons entre eux
5. Statut du son : in, hors-champ, off
6. Cadre sonore : premier plan – arrière-plan – gros plan – plan d'ensemble

Le montage

1. Types de raccords : cut, fondus ...
2. Formes de raccords : regards, mouvements, objets, mouvements de caméra, formes, éclairage, couleurs ...
3. Agencement des plans, du son, dans le temps

LES METIERS DU CINEMA

PRODUIRE

➤ Le producteur

Il étudie le projet d'un film, évalue son coût et ses chances de succès commercial. Il n'est pas un mécène. Son but est de gagner de l'argent, pari toujours difficile, comme tous les produits artistiques. Le film n'a d'autre valeur que celle que lui reconnaîtra le public lorsqu'il sera sur les écrans, c'est à dire au moins un an après sa mise en chantier. Il doit trouver les moyens de couvrir la totalité des dépenses. Il est de plus en plus rare que le producteur soit un individu travaillant (et finançant) seul. Le plus souvent, il est lié à une entreprise, une société de production, dont il est actionnaire ou salarié.

Le producteur associé

Il participe au financement du film dans le cas d'une **coproduction**.

Le producteur délégué

Dans le cas d'une coproduction c'est lui qui assume la responsabilité de la production pour le compte des coproducteurs.

Le producteur exécutif

Il supervise dans une grande société plusieurs productions confiées à des producteurs délégués.

Le directeur de production

C'est un collaborateur du producteur, qui lui confie la gestion pratique du film (établissement des devis, préparation des contrats, autorisations administratives, suivi des dépenses, etc.).

Le régisseur général

Assistant du directeur de production, il règle les problèmes matériels du tournage (obtention des lieux de tournage, convocation des participants, hébergements, etc.).

ECRIRE

➤ Le scénariste

Il lui appartient d'écrire **le scénario** du film. L'élaboration du scénario peut être confiée, successivement ou simultanément à plusieurs personnes : scénariste, **dialoguistes**, **auteur** de l'œuvre originale, etc.

Il y a toujours collaboration entre le scénariste et le réalisateur. A quoi il faut ajouter que le producteur ne renonce pas à son droit de regard car le scénario a une influence directe sur le devis.

Le synopsis

Première étape du scénario. Ce texte court (quelques pages dactylographiées) résume l'histoire, qu'il suit chronologiquement, en mettant en évidence les lignes de force et le fonctionnement de l'ensemble. Le synopsis se veut d'abord un document de travail. Il permet de présenter le projet à différents intervenants : producteurs, réalisateur, etc.

Le traitement

Il est document, d'une cinquantaine de pages dactylographiées, qui développe l'histoire. Il en met en évidence les articulations et les temps forts, définit les personnages et précise leur évolution. Le traitement est également la première étape de ce qu'on appelle l'adaptation.

L'adaptation

Elle ne consiste pas seulement à porter à l'écran une **œuvre préexistante**. C'est le travail qui, tenant compte du langage et des techniques propres au cinéma, leur adapte un synopsis aussi bien qu'un roman. Le travail du scénariste consiste à enrichir ce qui n'est encore qu'un plan (le traitement). Il développe les situations, définit les protagonistes, introduit des personnages secondaires, décrit les lieux, indique les moments de l'action, etc....

La démarche est totalement différente quand il s'agit **d'adapter un roman**. Le premier problème qui se pose est celui du respect de **l'œuvre originale**. Ce respect ne va pas de soi. Il y a différence de langage entre le cinéma et l'écrit. Le cinéma est essentiellement un art du regard, donc du comportement : tout ou presque, se trouve dans ce qu'il montre, dans la reproduction concrète et réelle.

L'adaptateur

Scénariste chargé d'adapter pour l'écran une œuvre originale ou une œuvre littéraire préexistante.

Dialoguiste

Ecrivain chargé de mettre en forme le texte parlé du film.

La continuité dialoguée

Aboutissement du travail du scénariste, la continuité dialoguée, qui prend totalement en compte la narration, englobe tous les éléments du film : actions très détaillées, présentation précise et complète des personnages (traits, caractères, motivations, costumes, gestes familiers, etc.), lieux et temps de l'action (en précisant intérieur ou extérieur, jour ou nuit), dialogues définitifs, accessoires et éléments sonores essentiels.

Ce document, beaucoup plus volumineux que le traitement, sera communiqué à des intervenants potentiels (réalisateur, producteur, acteurs, décorateurs, directeur de la photographie, etc.).

Il respecte une présentation qui distingue les éléments visuels et les éléments sonores. La continuité dialoguée fait apparaître la division du film en **scènes** et **séquences**.

Le découpage technique

Il est en quelque sorte l'œuvre du réalisateur qui précise ses intentions. Il y définit, dans tous les détails, la façon dont il envisage de filmer le scénario qui lui est confié. Le découpage technique constitue un document de référence pour tous les collaborateurs, en particuliers les techniciens.

Comme son nom l'indique, il découpe les séquences et scènes de la continuité en **plans**. Le découpage technique ne s'en tient pas à la seule indication de l'échelle des plans. Il se présente en **deux colonnes distinctes**. L'une (normalement celle de gauche) est réservée à l'image; l'autre est dévolue au son. Les plans sont numérotés dans l'ordre de la continuité dialoguée et chacun d'eux décrit avec précision : décor (intérieur ou extérieur), moment (jour ou nuit), échelle, cadrage, angle, lumière, mouvement d'appareil, raccords, ponctuation, position de départ et placement des acteurs, accessoire jouant, dialogues, éléments sonores essentiels, etc.

Le story board

Peut compléter le découpage technique sous forme de **bande dessinée**. Chaque plan y fait l'objet d'un croquis accompagné d'indications techniques. Surtout utile pour les films à effets spéciaux, le story board semble actuellement se généraliser. Il permet également au **directeur de la photographie** et au **cadreur** de voir immédiatement la composition de l'image imaginée par le réalisateur.

REALISER

La réalisation d'un film requiert la participation de nombreux techniciens : **décorateur, directeur de la photographie, musicien, monteur, scripte, électriciens, machinistes**.

Normalement le réalisateur choisit ses collaborateurs, avec l'approbation du producteur. Les techniciens viennent avec leur propre équipe (par exemple, cadreur et assistant pour le directeur de la photographie).

➤ La préparation du tournage

Cette partie est certainement la moins connue du public. Un film mobilise plusieurs dizaines de **techniciens** et **acteurs** qui vont travailler en plusieurs lieux (**studios**, intérieurs réels, extérieurs) avec un matériel technique important et de nombreux accessoires. Il importe que tout soit parfaitement prévu; que chacun sache quand il intervient et pourquoi; que les décors soient prêts; qu'il ne manque pas au dernier moment un accessoire dont la recherche ferait perdre un temps précieux (donc de l'argent).

La responsabilité de la préparation échoit au réalisateur et au directeur de production assisté par le **régisseur général** et un **second assistant**.

Le réalisateur

Il assume la responsabilité artistique du film dont il est, sinon l'auteur unique, au moins le maître d'œuvre.

L'assistant réalisateur

Il établit un premier **dépouillement** dès la fin du découpage technique. Le dépouillement consiste à rassembler par rubrique tous les éléments nécessaires au tournage de chaque plan.

On commence normalement par les **décors** (réels ou construits) classés par lieux, intérieurs et extérieurs, jour ou nuit. On enchaîne avec les acteurs : **premiers et seconds rôles**, mais également **figurants** définis de manière précise (âge, sexe, costume, etc.). Il va recenser les **accessoires** en fonction de leurs utilités et de leurs importances.

Aux accessoires proprement dits, il faut ajouter les véhicules, les animaux, les costumes, les maquillages spéciaux, etc.

En compagnie de la **scripte**, l'assistant termine son dépouillement par le minutage (durée probable de chaque plan) et la continuité.

C'est à partir du **dépouillement** que le régisseur établit les **feuilles de service** qui regroupent tous les renseignements nécessaires au tournage d'un plan, et, plus largement, des plans de la journée.

Pour des raisons économiques, un film n'est jamais tourné dans l'ordre du découpage technique.

➤ **La recherche des acteurs**

Le choix des comédiens est plus complexe que celui des techniciens. Il s'opère différemment pour les stars et premiers rôles, d'une part, les seconds rôles, **silhouettes** et figurants, d'autre part.

Les **stars** (ou étoiles, en français) sont des acteurs ou actrices qui ont érigé leur personne en mythe. Leur image importe plus que leur talent de comédiens. Ils imposent une image dans laquelle le public veut se reconnaître à un moment donné.

Pour établir ces distributions, l'assistant peut faire appel aux **agences d'acteurs** et aux directeurs de **casting**.

Agent artistique

Personne physique ou morale chargée de la promotion d'un artiste (acteur, réalisateur, compositeur) et de la défense de ses intérêts (négociation des contrats)

Le premier rôle

C'est un comédien qui occupe (ou partage) la vedette des films auxquels il participe. Son choix dépend du réalisateur et du producteur.

Les seconds rôles

Ils interprètent des personnages secondaires, mais pas négligeables pour autant. Être second rôle n'est pas synonyme de talent moindre. On leur demande souvent d'être capable de typer et d'imposer très rapidement un personnage, ce qui les enferme souvent dans des emplois dont ils ont du mal à s'échapper. Le choix des seconds rôles est fait par l'assistant en étroite collaboration avec le réalisateur.

Les silhouettes

Se détachent légèrement du lot par une fonction accessoire individuelle ou quelques mots à dire.

Les figurants

Ils forment un décor humain muet dont les individus ne se distinguent guère : foule, clients d'un restaurant, passagers, agents de police, etc.

Les cascadeurs

On fait avant tout appel à eux pour leurs performances sportives, au cours de scènes de bagarres, doubler une vedette dans une scène dangereuse, etc.

La doublure

Ne pas confondre avec le cascadeur. La doublure ressemble à la vedette et qui la remplace quand sa présence n'est pas indispensable : réglage des lumières avant le tournage ou présence à l'image quand la vedette, dans une apparition très effacée, n'est pas reconnaissable.

➤ **Les décors**

Les progrès de la technique, le souci de réduire le devis, ont poussé le cinéma contemporain à utiliser des décors réels, **intérieurs** comme **extérieurs**. Cela n'a toutefois pas conduit à l'abandon total du tournage en studios et à la construction de décors.

L'architecte décorateur

On dit plus couramment : **décorateur**. C'est à lui qu'il revient de concevoir les décors, d'en prévoir en d'en suivre la construction. Son intervention, importante pendant la préparation, s'étend du scénario pour la conception, au tournage, pour la construction. Le décor est un élément majeur d'un film. *"Le décor est fonction du scénario, il existe que pour lui. Tout décor qui serait une fin en soi ne serait pas un bon décor"* Alexandre Trauner. Ce qui signifie que la conception du décor est conduite en collaboration avec le réalisateur, qui pourra lui-même modifier sa mise en scène pour l'adapter au projet retenu.

Au décorateur et au réalisateur se joint également **le directeur de la photographie** pour l'étude des problèmes techniques (recul ou déplacement de la caméra) ou esthétiques (choix des objectifs, éclairages) liés aux décors.

C'est donc à partir du scénario, après avoir analysé les intentions et répertorié les contraintes, que le décorateur commence son travail proprement dit. Travail qui tient à la fois de l'imagination et de la culture. De l'imagination, pour concevoir ces cadres particuliers, leurs formes, leurs espaces, leurs couleurs; de la culture, pour garantir leur vraisemblance. Pour les films historiques, par exemple, il est d'usage de s'en rapporter aux peintures ou dessins d'époque.

Le décorateur commence par réaliser un premier plan du décor. Lorsque l'accord est atteint sur ces esquisses, le décorateur (ou ses assistants) établit, à la façon d'un architecte, un plan définitif à l'échelle. Il sera distribué à tous les corps de métier qui interviennent dans la construction.

La construction des décors

La construction du décor commence par la définition de son implantation dans le **studio**. On reporte au sol, en grandeur réelle, le plan établi par l'architecte décorateur. Une fois l'implantation arrêtée, on met en place les châssis (structures en bois et contre-plaqué), sorte de "squelette" qui va recevoir les éléments de décoration. On procède ensuite à l'habillage des châssis. Quand tout est en place, les peintres spécialistes interviennent. Les derniers à intervenir sont **l'ensemblier** et **l'accessoiriste** qui installent l'un les meubles, l'autre les accessoires, qu'ils ont eu la charge de rechercher et de louer pour la durée de leur utilisation.

Un cas particulier, mais de plus en plus rare compte tenu de son coût, peut se présenter ; celui de la construction en extérieur de décor trop vaste pour le volume du studio.

L'accessoiriste

Homme à tout faire placé sous la direction de l'ensemblier qui assure la recherche, la surveillance et l'emploi de tous les accessoires et meubles nécessaires à l'action ou figurant seulement dans le décor.

➤ Costumes et maquillage

Les costumes sont dessinés par le **créateur de costumes**, qu'on appelle souvent improprement **costumier**. Ce sont deux métiers différents. Le créateur de costumes conçoit des costumes originaux et en surveille l'exécution. Le costumier recherche chez des loueurs spécialisés, les costumes des petits rôles et figurants.

L'habilleuse

Elle est chargée, pendant le tournage, de la préparation et de l'entretien des costumes. Elle aide des acteurs à les revêtir, y apporte éventuellement des retouches ou répare les accidents de tournage.

Le créateur de costumes tient lieu de l'époque où se déroule l'action, du style général du film, du caractère du personnage, de l'intégration des costumes aux décors, de la réaction de la technique (éclairage, objectifs, pellicule).

Le maquillage

Le **maquilleur** intervient essentiellement pendant le tournage. Il met en valeur l'interprète en effaçant de possibles imperfections (cernes, rides, grain de peau, etc.) ou en jouant légèrement sur son aspect pour le rapprocher davantage du personnage. Il modifie totalement un visage. Il fait passer de vingt à soixante ans un personnage qui vieillit pendant l'action. Il peut aussi avoir à présenter le jeune premier nez écrasé et visage tuméfié après une bagarre, ou à dessiner de vilaines plaies dans des films de guerre.

IMAGE ET SON

➤ Le directeur de la photographie

A partir des observations recueillies au cours des repérages, de la lecture du découpage et de ses échanges avec le réalisateur et le décorateur, le directeur de la photographie sélectionne le matériel qui sera loué. Il vérifie le bon fonctionnement des **caméras** et la qualité des **objectifs**. Il contrôle également les caractéristiques de la **pellicule** choisie et, à partir de **prises de vues** successives des même plans avec des éclairages de puissances différentes, on détermine la lumière de base retenue pour le tournage.

Chef électricien

Technicien placé sous les ordres du directeur de la photographie. Il est responsable du matériel électrique et commande les **électriciens de plateau**. Il dispose les projecteurs et les oriente.

Groupiste

Technicien responsable du fonctionnement d'un groupe électrogène.

Chef machiniste

Technicien responsable de l'ensemble du matériel de tournage, il dirige l'équipe des **machinistes** et veille à régler les problèmes techniques du plateau.

➤ Le chef opérateur son

L'équipe son ressemble comme une sœur, dans son esprit et sa démarche, à celle de l'équipe image. Le chef opérateur du son choisit et essaie son matériel dont les caractéristiques varient suivant qu'il s'agit d'un travail en studio, en intérieurs réels ou en extérieurs, et que le plan de travail envisage un son définitif ou un simple son témoin. Cette préparation intègre l'étude des lieux de tournage et leur adaptation selon la qualité de son qu'on souhaite. Comme le directeur de la photographie, le chef opérateur du son procède à des essais : essais techniques du matériel et des bandes, essais de voix avec les comédiens.

Le play-back

Cette technique constitue un cas particulier dans la préparation du son. Cette technique consiste à enregistrer préalablement le son d'une scène, les acteurs se contentant, pendant le tournage, de plus ou moins mimer. Au cinéma le play-back s'applique essentiellement à la **musique**. Le play-back offre deux avantages évidents : un prix de revient inférieur (il moins coûteux d'enregistrer un orchestre en auditorium) et une qualité technique supérieure. Mais le play-back est surtout imposé par le découpage en plans et le non-respect de leur chronologie lors du tournage, qui rendrait très aléatoires les raccords musicaux et le maintien de la même "couleur" de son.

LE TOURNAGE

Les premiers opérateurs tournaient la manivelle de leur caméra, à la main. L'expression est restée : on continue à "tourner" un film et à appeler tournage cette période capitale où le projet va devenir images et sons inscrits sur la pellicule et la bande magnétique.

Le film, à tout moment de sa création, est un travail d'équipe. Et si le metteur en scène (le réalisateur) est bien le maître d'œuvre, le responsable artistique et, parfois l'auteur complet du film, il ne saurait mener son projet à bien sans l'intervention de nombreux collaborateurs.

➤ La mise en place

Une journée de tournage commence la veille. L'assistant contrôle la **feuille de service** et sa diffusion. Les horaires de travail d'une équipe de cinéma n'ont que peu de rapports avec ceux d'une entreprise traditionnelle. Si on atteint une relative régularité en studio, il en va autrement en extérieurs où les prises de vues sont soumises à la lumière naturelle.

Sauf incident imprévisible, tout est opérationnel à l'arrivée du réalisateur. Celui-ci fait une première mise en place, une répétition avec les acteurs et les techniciens. Cette mise en place varie selon que le réalisateur travaille avec un découpage technique respecté ou avec un découpage souple.

➤ L'équipe de prise de vues

Le directeur de la photographie

Il est le maître de la prise de vues, dont il supervise tous les aspects, même s'il délègue une partie de ses responsabilités aux membres de son équipe : **cameraman** (ou cadreur) et **assistants**. Sauf en un domaine, le plus délicat et qu'il assume en totalité : l'éclairage.

Les éclairages

On ne peut nier le rôle primordial de la lumière dans l'élaboration de l'image. Le cadrage l'organise physiquement, impose le rapport des objets entre eux et avec le spectateur. Déjà, l'éclairage appartient lui-même au cadrage, dans la mesure où il participe de cette organisation spatiale qu'il accentue ou estompe.

Mise en place de la caméra

La caméra est l'instrument essentiel du tournage puisque c'est elle qui va enregistrer les images sur la pellicule. Son maniement est confié au cadreur (ou cameraman) en relation avec le réalisateur et le directeur de la photographie, car mise en scène, éclairage et cadrages sont indissociables.

En premier lieu, le cadreur détermine l'emplacement de la caméra. Ce qui devrait directement découler du découpage technique ou, mieux, du story board.

Les cadrages

Le cadrage est l'organisation des éléments de l'image à l'intérieur du rectangle imposé par la caméra.

Les assistants opérateurs

Le **premier assistant opérateur** a participé à la mise en place de la caméra. On l'appelle aussi **pointeur**, parce qu'il a la responsabilité de régler la **mise au point** pendant la prise de vues. Quand il y a mouvement de la caméra il y a nécessité de "rattraper" la mise au point.

Le **deuxième assistant opérateur** est affecté au chargement de la caméra. Celle-ci est alimentée en pellicule par des **magasins** amovibles que le deuxième assistant charge en fonction des besoins. Pendant le tournage, le deuxième assistant vérifie, sur le compteur de la caméra, la quantité de pellicule consommée, et celle qui reste disponible pour le plan suivant.

➤ L'équipe de prise de son

Le travail du chef opérateur du son se distingue de celui du directeur de la photographie sur plusieurs points. Le plus important réside en ce que, contrairement à ce qui a lieu pour l'image, il n'enregistre pas, lors du tournage, la totalité des éléments figurant sur la bande-son définitive. Celle-ci comporte des dialogues, des bruits et des musiques, enregistrés à des moments différents et réunis lors du montage et au mixage.

Le chef opérateur du son cherche d'abord le meilleur placement du ou des **micros**. En fonction des voix, de leur présence, de la perspective sonore et de l'ambiance. Parallèlement, il note les déplacements des comédiens et prend des dispositions pour maintenir ses micros à la même distance. Ce qui est une des fonctions du **perchiste** (ou perchman). Assistant du chef opérateur du son, le perchiste a pour tâche, justement de maintenir le micro à sa bonne place, sans encombrer le champ de la caméra. Il s'aide pour cela d'une longue **perche** qui porte le micro à son extrémité.

Il importe de distinguer **son direct** et **son témoin**, qui n'appellent pas les mêmes conditions d'enregistrement.

Le son direct est enregistré au tournage pour être utilisé comme tel au montage. Considéré comme définitif, il doit donc posséder toutes les qualités, techniques et artistiques, imposées par sa destination.

On a recourt au **son témoin** chaque fois que les conditions de tournage ne permettent pas le son direct. Cela peut dépendre des lieux, du budget, des comédiens (quand la distribution réunit des interprètes ne parlant pas la même langue). Le son est alors refait, après tournage, en **postsynchronisation** ; opération que facilite le son témoin.

Le clap

Le clap (ou **claquette**), généralement en bois et peint en noir est constitué d'une plaque complétée à sa base par une claquette (d'où son nom) formée de deux planchettes réunies par une charnière. Le "tableau" est divisé en cases inégales sur lesquelles sont mentionnés le titre du film, les noms du réalisateur et du directeur de la photographie, les numéros du plan et de la prise, l'effet lumière (jour, soir ou nuit). Lorsque le machiniste présente le clap devant la caméra, il dit à haute voix le titre et les numéros de plan et de prise et il termine en frappant la claquette.

L'utilité du clap est triple. Il indique le départ simultané du son et de l'image et permet ultérieurement, notamment aux monteurs de rétablir la **synchronisation** des deux bandes (image et son). Il suffit pour cela de faire coïncider le bruit de la claquette avec l'image de sa fermeture. Les **monteurs** utilisent également le clap pour repérer les plans et les prises à conserver. Enfin le **laboratoire** se fie au clap pour retrouver les prises à tirer et pour adapter son tirage aux effets lumière mentionnées.

➤ La scripte

La scripte assume une double fonction : secrétaire de plateau et mémoire du film. Au premier titre, elle rédige les rapports image et montage, le journal de bord et le rapport production. Au second, le plus intéressant pour elle, elle assure la continuité du film. Son travail demande une attention de tous les instants, un esprit d'observation aiguisé, une connaissance des techniques cinématographiques, mais aussi le sens de l'organisation. La scripte est également associée à la préparation du tournage, au moins pour le pré-minutage et la continuité.

➤ Le photographe de plateau

Il n'intervient pas dans la réalisation du film. Sa fonction est de prendre des photos de tournage et des scènes du film. Elles seront utilisées pour la promotion du film et pour la publicité dans les halls des salles de cinéma.

LA POSTPRODUCTION

On appelle postproduction toutes les opérations qui suivent le tournage jusqu'au tirage des **copies**. Elle recouvre donc le montage, la postsynchronisation, **l'enregistrement de la musique** et des **bruits additionnels**, le **mixage**, les **effets spéciaux** de laboratoire, le montage **négatif**, le **report optique** du son, **l'étalonnage**, le tirage du master et de la copie zéro.

➤ Le montage

Le montage est la première opération de postproduction et la plus importante du point de vue de la création. La première opération consiste à choisir pour chaque plan la prise considérée comme la meilleure. A partir des prises retenues (et synchronisées) dont il a retiré les claps, le monteur procède à une remise en ordre des plans, en les collant bout à bout dans la succession prévue au découpage qu'on appelle copie de travail.

➤ La postsynchronisation

On appelle postsynchronisation l'enregistrement de **dialogues** après le tournage. Elle intervient chaque fois qu'on doit renoncer au son direct. La postsynchronisation comprend deux phases : la détection et l'enregistrement.

La **détection** consiste à reporter le texte à dire sur une pellicule 35 mm transparente dite "**bande rythmo**". Cela en parfaite correspondance avec l'image grâce à une machine qui assure le synchronisme de l'image et de la bande rythmo.

Détecteur

Technicien du doublage qui repère sur l'écran d'une table de montage le texte original en même temps que le mouvement des lèvres de l'acteur qui le prononce.

L'enregistrement se passe dans un **auditorium** spécialement équipé. Dans la salle, un écran classique sur lequel l'image est projetée et, en dessous, un deuxième écran, de même longueur mais nettement plus étroit. En synchronisme avec l'image, la bande rythmo défile, de droite à gauche et en continu sur l'écran inférieur. Un index indique le moment précis où chaque syllabe doit être prononcée.

➤ **L'enregistrement de la musique**

La musique de film peut avoir deux origines : musique préexistante, écrite indépendamment du film, ou musique composée spécialement pour le film et dite musique originale.

Compositeur

Auteur de la composition musicale qui accompagne le film et lui donne une partie de sa couleur.

Arrangeur

Musicien qui procède à des arrangements d'œuvre préexistantes en les fusionnant entre elles ou en les réécrivant en fonction des besoins dramatiques et rythmiques du film.

Les bruits

Un film comporte des bruits qu'on peut classer en deux catégories : les bruits réalistes et les bruits à effets. Les bruits réalistes sont imposés par l'image dont ils composent, en quelque sorte, la rumeur. C'est le bruit des pas d'un personnage, le moteur d'un véhicule, des objets qui tombent ou sont déplacés, un liquide qu'on verse, un coup de feu, etc. Les bruits à effets dépassent la simple nécessité de vraisemblance sonore pour acquérir une valeur affective ou symbolique.

Le bruiteur

Il est l'héritier d'une très ancienne profession née, bien avant le cinéma sonore, pour animer les spectacles théâtraux puis le cinéma muet. Le bruiteur est quelqu'un qui reconstitue les bruits par des moyens parfois très insolites et qu'il garde jalousement secrets.

Le mixage

En fin de montage, le son mobilise plusieurs **bandes magnétiques**. Au minimum trois (parole, bruits, musique). Il convient donc de les ramener à une seule en les mélangeant. C'est ce mélange qu'on appelle mixage.

AUTRES METIERS

Animateur

En matière d'animation, dessinateur chargé de mettre au propre les dessins de base et de réaliser au crayon les dessins clés correspondant aux positions extrêmes des mouvements.

Attaché de presse

Collaborateur de la production ou indépendant chargé de la promotion des films auprès des médias.

Critique

Personne qui commente et juge les films dans la presse écrite, radio ou télévisuelle.

D'après *Faire un film* de François Chevassu

Edition Edilig

Et *Vocabulaire technique du cinéma* de Vincent Pinel

Edition Nathan Université

LA CHAÎNE DU CINÉMA DE LA PRODUCTION À L'EXPLOITATION

LA PRODUCTION

Le début d'un film, souvent une idée...

L'aventure d'un film commence toujours par une idée. Elle peut surgir d'un simple regard sur le quotidien (lecture d'un fait divers, observation d'un incident etc.), d'un problème d'actualité, de la vie d'un personnage célèbre, de l'adaptation d'une œuvre préexistante (roman, pièce de théâtre, opéra, BD, etc.)

Exemples :

➤ *BOB ROBERT* de Tim Robbins - Scénario de Tim Robbins

Ce film est inspiré par l'actualité et la vie d'un personnage politique

L'ascension politique d'un chanteur de folk, des sénatoriales à la présidence des Etats-Unis.

➤ *LA CITE DE LA JOIE* de Roland Joffe - scénario d'après le livre de Dominique Lapierre

Adaptation d'une œuvre littéraire.

➤ *L627* de Bertrand Tavernier - Scénario de Michael Alexandre et Bertrand Tavernier

Inspiré par des faits divers et le monde de la drogue.

Quelles que soient son origine et sa nature, l'idée n'est... qu'une idée et, à ce stade, le film reste entièrement à faire.

Pour aller plus loin, il va falloir au moins deux choses : un scénario et de l'argent.

Il faut pour faire ce film : **UN PRODUCTEUR**

Le rôle du **producteur** est de rassembler les éléments nécessaires à la fabrication du film, les moyens de financement ne constituant qu'une partie de ces éléments. Il est courant que, pour produire un film, plusieurs producteurs s'associent ; on parle alors de **COPRODUCTION**.

Le Directeur de Production est un technicien chargé de la gestion du film, jusqu'à l'établissement de la première copie projetable.

L'argent pour faire un film

Il existe plusieurs sources de financement :

➤ **Le Producteur**

Il dispose de capitaux suffisants pour couvrir seul toutes les charges du film. Situation rare.

➤ **La Coproduction**

Plusieurs producteurs s'associent financièrement. Les coproducteurs peuvent être du même pays ou de pays différents. La participation de chacun détermine la répartition des pertes ou des bénéfices.

➤ **Les Banques**

Il existe des banques spécialisées qui consentent des crédits bancaires dont le montant peut atteindre le tiers du budget du film.

➤ **Les à-valoir distributeurs (ou avances)**

Ils constituent également une part non négligeable du financement. Le distributeur, intermédiaire entre le producteur et l'exploitation, accepte de participer à la production en garantissant un à-valoir sur les futures recettes. Le distributeur se rembourse sur les recettes lors de la sortie du film.

➤ **La prévente aux télévisions**

Les télévisions font des versements forfaitaires anticipés sur le droit de diffusion du film. Elles peuvent être aussi coproductrices.

➤ **La mise en participation**

De plus en plus fréquent, les techniciens, les acteurs, investissent tout ou partie de leur salaire. C'est une forme de coproduction. Ainsi associés aux risques, ils perçoivent en retour une part des recettes.

➤ Paiement différé

Certains fournisseurs (laboratoire, studios, pellicule, location de matériel, assurances) acceptent le paiement différé des sommes qui leur sont dues.

A travers tous ces dispositifs, le producteur va réunir les sommes nécessaires à la réalisation du film. Mais là ne s'arrêtent pas ses fonctions.

Il établit les devis, le plan de travail. Il gère l'argent de la production. C'est également à lui qu'il revient en dernier ressort (même si cela se fait à l'initiative du réalisateur) de constituer l'équipe la plus performante en fonction du projet et des moyens mis en œuvre.

Exemple d'un financement de production :

INDOCHINE de Régis Wargnier

Coût de la production 100 millions de francs

Financements :

Part Producteurs 25%

Part Distribution 10%

Part Télévisions 24,5%

Préventes étranger 10%

Investisseurs privés 7%

Sofica 20%

Avances sur recettes 3,5%

Répartition financière par poste

Droits artistiques 5,8%

Réalisateur 1,4%

Techniciens 19,9%

Interprètes 11%

Studios 0,6%

Pellicule/Labo 6,4%

Décor/Costumes 7,7%

Transport/Régie/Défraiements 8,9%

Moyens Techniques 7,6%

Assurances 1,4%

Charges Sociales 12,7%

Imprévus/Frais généraux 16,6%

Le film terminé, pour exister, c'est à dire être vu par le public, doit être mis en place dans les salles. C'est le rôle du **DISTRIBUTEUR**.

LA DISTRIBUTION

La diffusion des films dans les salles est assurée par le distributeur jouant, en quelques sortes, le rôle d'intermédiaire entre le producteur et les exploitants de salles.

La première démarche du distributeur est d'acquérir les droits d'exploitation du film pour le territoire français. Cette démarche est facilitée quand le distributeur est co-producteur du film.

Mais son travail prioritaire consiste à trouver les nouveaux films qui enrichiront son "portefeuille".

Il se déplace à l'étranger et fréquente les festivals. Lorsque son choix est arrêté, il négocie avec le producteur l'acquisition des droits. Ici, la loi de l'offre et de la demande joue à plein. Le film n'a pas d'autre valeur que celle que lui reconnaît l'intérêt du consommateur.

Le **distributeur** est rémunéré au pourcentage. Sur chaque billet, et à la caisse de cinéma, un pourcentage va au distributeur. Il partage ces recettes avec le producteur selon la répartition prévue dans le contrat qui les lie.

Généralement à la signature du contrat, le distributeur verse un à-valoir (avance financière) au producteur. Si, après l'exploitation, la part du producteur est inférieure à l'à-valoir, la différence représentera une perte nette pour le distributeur.

Le montant des à-valoirs est extrêmement variable d'un film à l'autre (d'une somme symbolique à plusieurs millions de francs).

Le **distributeur** finance tous les frais de sorties de films : doublage, sous-titrage, tirage des copies, promotion, etc.).

Bien souvent il négocie également avec le **producteur** les droits télévision, câble, vidéo, Etc.

Le film acheté, il faut le mettre en place dans les salles. C'est le rôle du **PROGRAMMATEUR**. Il va déterminer l'impact public que va avoir le film, ce qui va déterminer le nombre des salles de cinéma qui auront le film en sortie nationale.

Le **distributeur** recherche aussi une répartition géographique des salles, toujours en fonction du caractère du film et de son potentiel de spectateurs.

Cela peut aller, pour un film de recherche, d'une salle à Paris, ou pour un film important (type "Christophe Colomb") à 35 salles à Paris et 200 salles en province.

Le **programmeur** va mettre en place les films dans les salles et surtout assurer la circulation des copies entre les différentes salles et gérer au mieux cette circulation.

De plus en plus, il négocie avec des circuits ou des ententes de programmation. Il existe trois principaux groupements nationaux (Pathé, Gaumont, UGC Diffusion).

L'EXPLOITATION

Dernier maillon de cette chaîne, c'est le lieu que fréquente le public. C'est aussi la source des recettes du film car tout part du billet délivré par la caisse. Cette entrée qui va se répartir en cascade en taxes, distributeurs, producteurs, etc.

Où va l'argent du billet ?

Le ticket de cinéma, remis par la caissière en contrepartie d'une certaine somme d'argent, est un élément important et vital dans la chaîne économique du cinéma. Il est à la fois le justificatif du paiement donnant l'accès au film, il est aussi et surtout le moyen de rémunération de tous les acteurs impliqués dans la fabrication et l'exploitation d'un film. Le ticket de cinéma est émis par le Centre National de la Cinématographie. Il est numéroté, de plusieurs couleurs (en fonction des tarifs et des films). Une partie de ce dernier est détachée et conservée par l'exploitant. C'est le justificatif du nombre d'entrées déclarées sur ses bordereaux en cas de contrôle du CNC. Le prix du billet va se répartir en cascade : en taxes, exploitant, distributeur, producteur.

Répartition financière pour un billet à 4,5€ :

TVA (5,5%)	0,25€
TSA (Taxe Spéciale Additionnelle)	0.50€
	0.75€

BASE FILM : 3.75€

Reversement au distributeur :

30% pour collège au cinéma
30 ou 40% pour école au cinéma
50% pour la programmation normale

Base 50% :	1.875€
Sacem (1,21%) :	0,023€
Part distributeur H.T. :	1.852€
Part exploitant H.T. :	1.875€

Sur la part distributeur ce dernier va rétrocéder une partie sur différents types de contrats.

L'exploitant devra lui régler avec sa part tout ce qui concerne le fonctionnement de la salle (charges - salaires - amortissement) et les frais inhérents au film (transport - publicité).

La TSA - Taxe Spéciale Additionnelle

Elle est perçue sur les billets d'entrées dans les salles de cinéma. Elle représente environ 12% du prix du billet, quelque que soit l'origine du film.

La TSA alimente le fond de soutien du cinéma qui est géré par le CNC. Cette taxe est redistribuée sous forme d'aide après des différents partenaires du cinéma (production, exploitation).

A signaler, et c'est important pour l'exploitant, qu'une partie des sommes versées au titre de la TSA est disponible pour chaque exploitant. Cette aide est consentie pour rénover ou améliorer la salle.

BIBLIOGRAPHIE

Mise à jour : dimanche 27 septembre 1998

LE CINEMA A L'ECOLE, ECOLE DU CINEMA

de Hervé Dalmas

Collection Pratique Pédagogique - Editions Armand Colin - Bourrelier - Janvier 1988.

LES YEUX DU CINEMA

de Richard Platt

Collection Les Yeux de la Découverte - Editions Gallimard - Février 1992.

TRUCAGES, EFFETS SPECIAUX AU CINEMA

de Alan McKenzie et Derck Ware

Editions Atlas - 1987.

CINEMA, HISTOIRE-METIERS-ECRITURE

par Alain Garcias

Editions Ville du Mans - Février 1989.

LE CINEMA ET SES METIERS

de Michel Chion

Editions Bordas - Août 1990.

POUR LIRE LE CINEMA ET LES NOUVELLES IMAGES

de Victor Bachy

Editions Cerf - Septembre 1987.

GRAMMAIRE DU LANGAGE FILME

de Daniel Arijon

Editions Dujarric - 1986.

KIDS - 50 films autour de l'enfance - Tomes 1, 2 et 3.

de Jacques Chevalier

CNDP - 1986, 1988, 1992.

L'ANALYSE DES FILMS

de Jacques Aumont et Michel Marie

Collection Nathan Université - Editions Nathan - Juin 1988.

RECIT ECRIT - RECIT FILMIQUE

de Francis Vanoye

Collection Nathan Université - Editions Nathan - Août 1991.

ESTHETIQUE DU FILM

de J. Aumont, M. Marie, A. Bergala, M. Vernet

Collection Nathan Université - Editions Nathan - Février 1992.

LE LANGAGE CINEMATOGRAPHIQUE

de Marcel Martin

Editions du Cerf - 1985.

ESTHETIQUE DU CINEMA

de Gérard Betton

Collection "Que sais-je ?" N°751 - Editions Presses Universitaires de France

HISTOIRE DU CINEMA

de Gérard Betton

Collection "Que sais-je ?" N°81 - Editions Presses Universitaires de France.

LE GUIDE DU CINEMA

4 volumes

de Gaston Haustrate

Collection Les Guides Culturels - Editions Syros.

VINGT LECONS SUR L'IMAGE ET LE SENS

de Guy Gauthier

Collection Médiathèque - Editions Edilig - Février 1986.

FAIRE UN FILM

de François Chevassu

Collection Médiathèque - Editions Edilig - Octobre 1987.

PETITE FABRIQUE DE L'IMAGE

Editions Magnard - Mars 1990.

LES ATELIERS DE CINEMA D'ANIMATION : FILM ET VIDEO

de Robi Engler

Editions Pierre-Marcel Favre

COLLECTION SYNOPSIS

Analyse de films

Titres parus: La Règle du Jeu, Les Lumières de la Ville, Citizen Kane, M Le Maudit, etc. ;

Editions Nathan.

COLLECTION POINTS/FILMS

Analyse de films

Titres parus : Octobre, La Grande Illusion, Le Procès, Le Journal d'une Femme de Chambre, Jules et Jim, Le Silence, etc.

Editions Seuil/Avant-Scène.

TELERAMA JUNIOR - HORS SERIE

Décembre 1994.

IL ETAIT UNE FOIS LE CINEMA

Editions Gallimard Jeunesse.

STORY BOARD - Le Cinéma Dessiné

de Benoît Peeters - Jacques Faton et Philippe de Pierpont

Editions Yellow Now.

PETITS TRAVAUX PRATIQUES

&

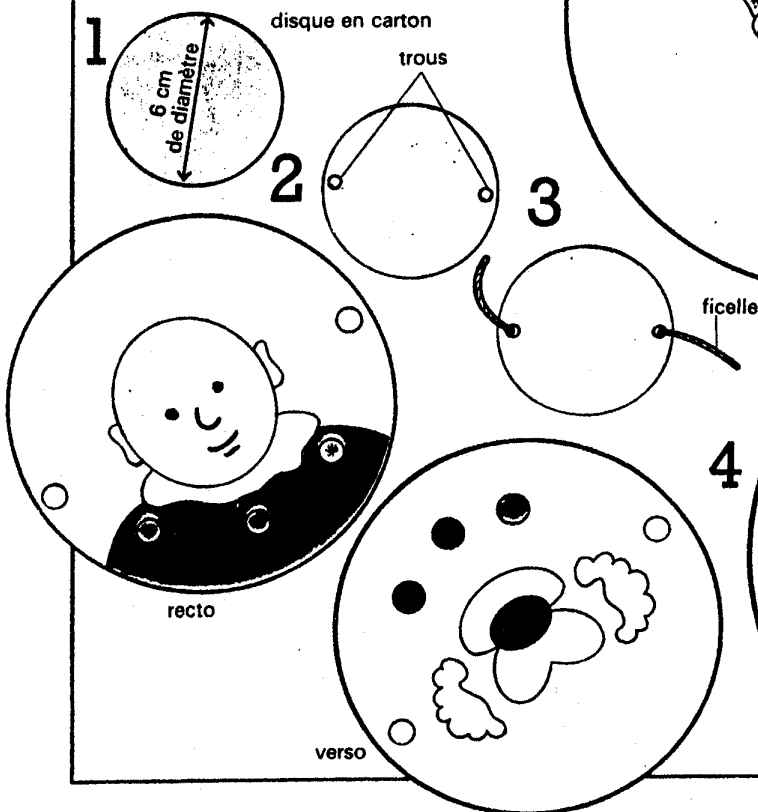
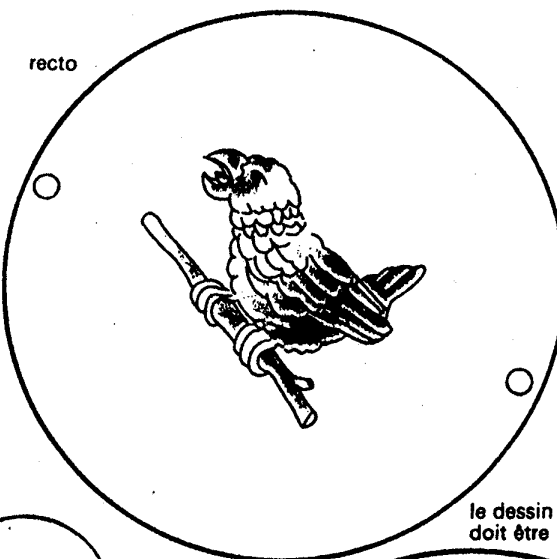
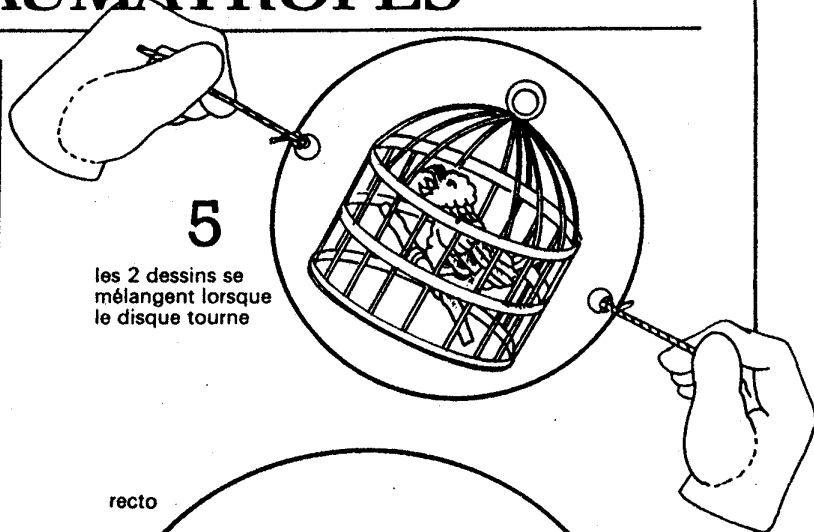
autres

Folioscope, Thaumatrope, Zoetrope, etc.

THAUMATROPPES

Le thaumatrope, inventé en 1826, est un disque tournant portant un dessin sur chaque face.

- 1** Découpez un disque en carton de 6 cm de diamètre.
- 2** Percez deux trous opposés au bord du disque.
- 3** Fixez des ficelles dans les trous.
- 4** Dessinez une illustration de chaque côté du disque. N'oubliez pas d'inverser le dessin au dos du disque.
- 5** Enroulez les ficelles. La rotation du disque mélange les dessins.

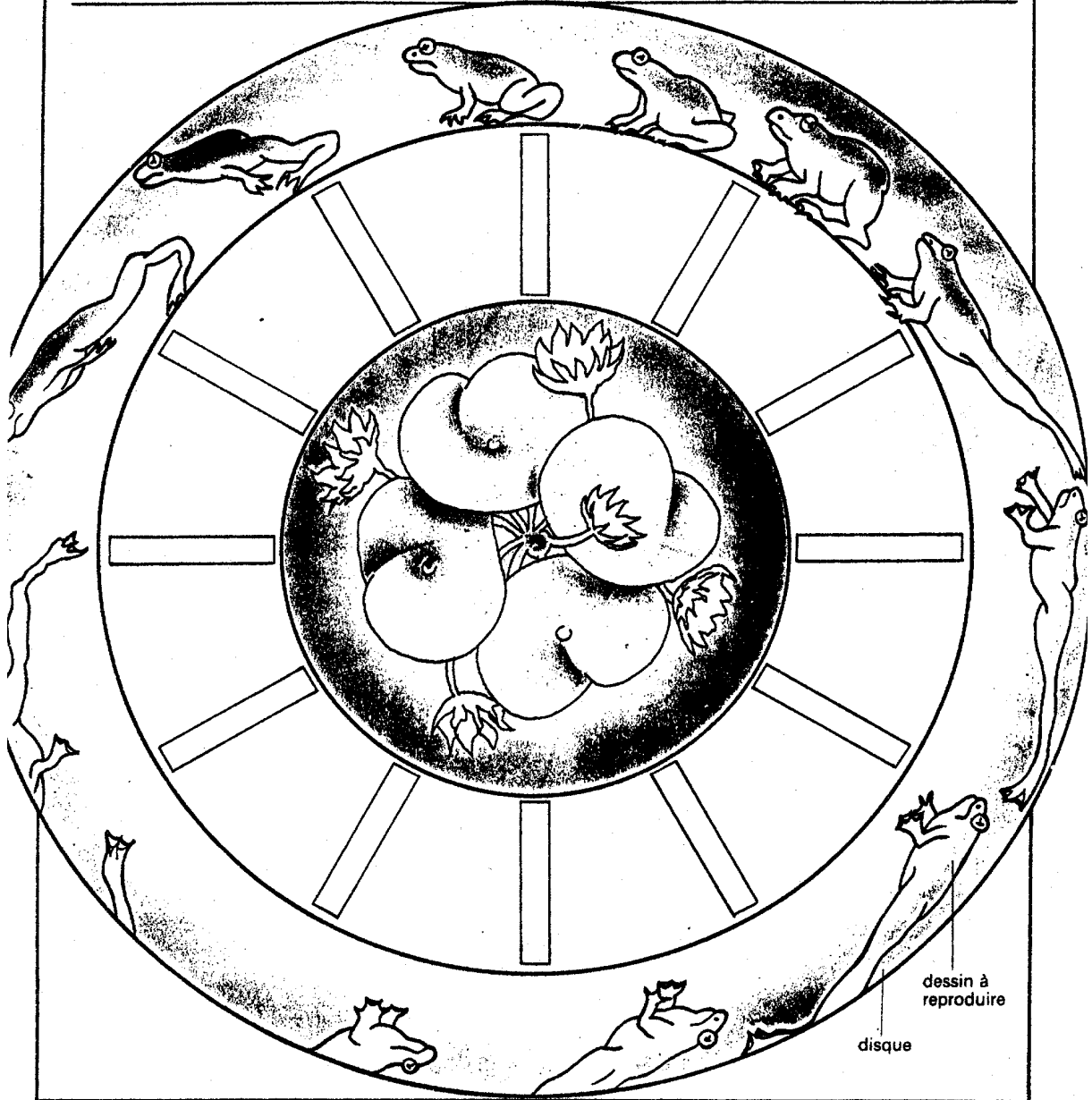


PHÉNAKISTOSCOPES

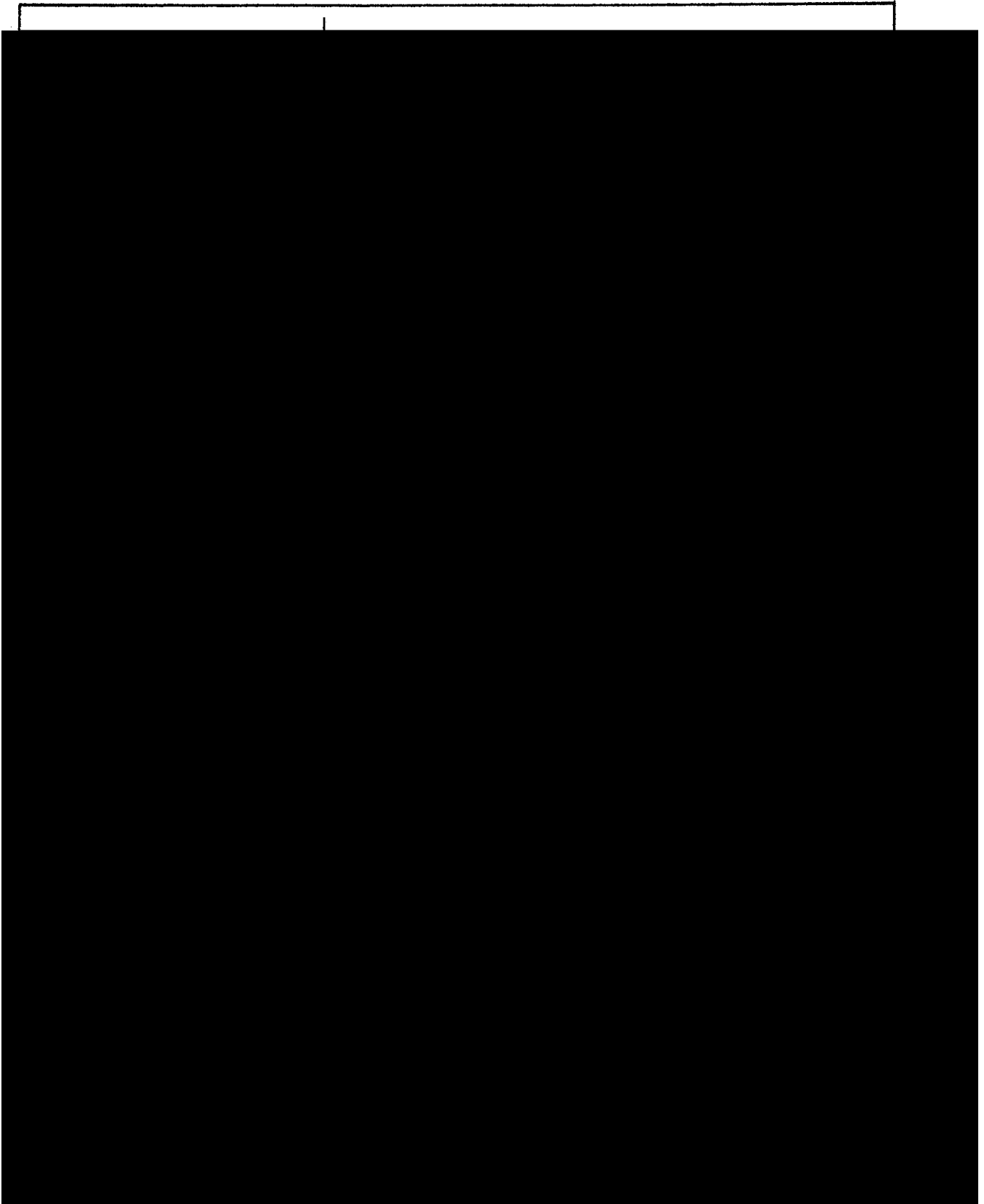
Le Belge Joseph Antoine Plateau découvrit la possibilité d'animer des images en les regardant à travers une série de fentes. Il

appela son appareil phénakistoscope ou stroboscope. Le fonctionnement repose sur la persistance passagère

des images recueillies par les yeux. Chaque image successive de la grenouille est brièvement retenue par le cerveau.



dessin à reproduire
disque



ZOETROPE

En 1834, William George Horner, mathématicien anglais, inventa un appareil qui connut un grand succès populaire. Les images animées fascinèrent nos aïeux. Un zoétrope est très facile à fabriquer.

1 Tracez un cercle de 17,5 cm de diamètre sur du carton fort et découpez-le.

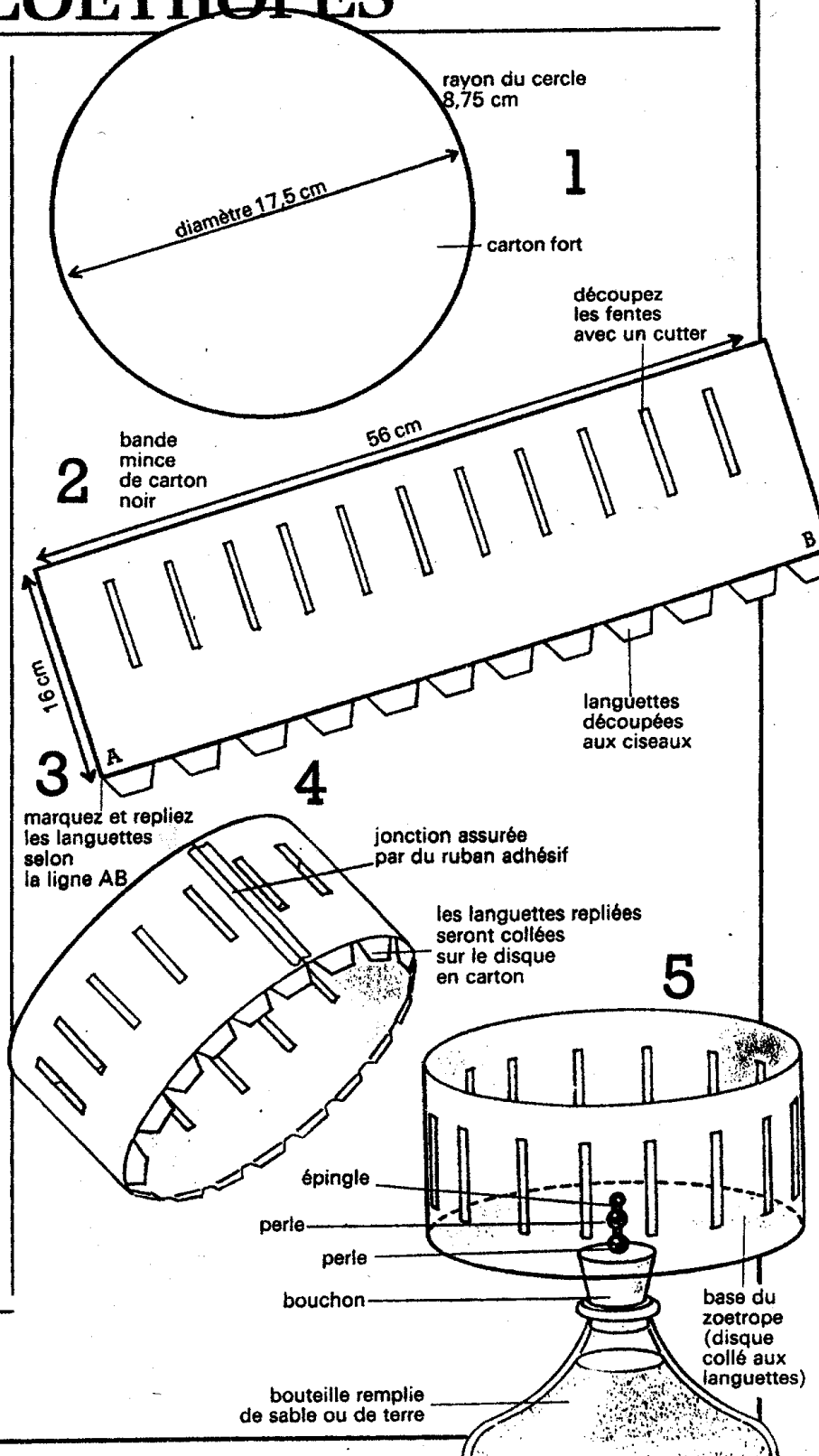
2 Découpez une mince bande de carton noir de 56 cm de long et 16 cm de large. Reportez le gabarit de la page opposée pour tracer les fentes et les languettes. Découpez les fentes au cutter et les languettes aux ciseaux.

3 Marquez la ligne AB et pliez les languettes vers l'intérieur.

4 Collez les languettes sur le disque de carton. Assurez la jonction avec du ruban adhésif.

5 Passez une épingle à travers le centre du zoétrope (en plaçant une perle de chaque côté pour qu'il tourne facilement) et enfoncez-la dans un bouchon. Mettez celui-ci dans le goulot d'une bouteille remplie de sable ou de terre.

Il ne manque plus qu'une suite d'images à coller à l'intérieur de votre zoétrope. Page 25, vous trouverez des bandes d'images à reproduire.



Reproduisez les dessins
ci-dessous. Joignez AA à

figures enlées



FOLIOSCOPE

Il est facile d'animer des illustrations. Il suffit d'inventer une séquence ou suite de dessins comme ceux de la page ci-contre. Recopiez les illustrations de cette page sur des cartons minces.

