

DEUXIEME PARTIE : L'EDITING

Animateur de stage **François Crolard** (*professeur à Grenoble*)
 rédaction premier jet : notes **Eric Chamborédon** (*Caméra Club Bressan*)
 complété par les notes de **Jean Pichon** et mis en forme par ce même individu ...
 15-5-2013

I- INTRODUCTION.

La session de sensibilisation au montage est basée sur son évolution historique et son rôle dans l'ensemble des procédures qui participent à la création d'un film. Le montage est l'étape finale du dispositif créatif. Contrairement à une attente générale et spontanée, chaque fois qu'on parle d'une « formation au montage » il ne s'agit pas du tout d'un tutoriel destiné à apprendre le maniement d'un logiciel de postproduction permettant du faire du montage. Il s'agit de se pénétrer de la problématique du montage avant de se lancer dans l'utilisation de tel ou tel programme.

Principe : ne pas mettre la charrue avant les bœufs. Il est peu utile d'apprendre une manipulation de logiciel si auparavant on ne s'est pas imprégné d'une réflexion sur le montage.

- C'est la culture du montage qui s'enseigne. On analyse des montages. On tente des choses ... mais on ne l'enseigne pas réellement.

II- LA PLACE DU MONTAGE DANS LE PROCESSUS DE RÉALISATION.

1- La relation entre l'écriture et le montage.

- On peut faire un parallèle entre l'écriture et la construction d'un montage : rythme de la phrase, du montage, virgules, points virgules, paragraphes séquences, groupes de phrases (scènes), phrase (plan que l'on coupe lorsqu'il est trop long), respirations, émotion avec ponctuation.
- Réécrire son histoire en fonction des manques ou des bonnes surprises lors du tournage. Essayer de voir où l'on va avoir des problèmes. Quand on écrit un texte, on peut changer l'ordre des paragraphes, comme dans le film (sans trahir l'histoire, on peut ne pas suivre la linéarité). On peut aussi, pourquoi pas, commencer par la fin. Le montage virtuel permet la souplesse d'écriture.

2- Les apports et les écueils du montage virtuel.

- L'écueil, c'est qu'on ne sait pas quand on s'arrête. À un moment donné, le réalisateur ou le client part avec le montage, même si le monteur estime qu'il n'est pas achevé.

III- THÉORIE DU MONTAGE.

1- L'art de la suppression.

- Il faut non pas montrer la chose, mais la suggérer. Il faut comprendre ce que l'on peut enlever (un montage est toujours trop lourd).
- C'est un travail de créateur. La création continue donc après le scénario et le tournage.

2- Il se passe quelque chose entre deux plans.

- Ça produit du sens. Si on change l'ordre, la durée, le sens n'est plus le même.

VIDEO : 13 "Match Cut" (55")

IV- TYPOLOGIE DU MONTAGE.

1- Plans & raccords au montage

- En moyenne, dans un film d'une heure et demie, on compte 750 plans montés (il y en a donc moins que l'on pense (même s'il y a des films de 3000 plans).
- On ne change pas de rythme dans une séquence, mais entre 2 séquences.
- un raccord entre 2 plans provoque des émotions. Le montage CUT est le top (90,7 % dans un film). Le fondu entre 2 plans est appelé "montage gras". A rapprocher de la formule littéraire "et pendant ce temps là ..."
- RACCORDS (de mouvement d'acteur, de caméra ...) : Pour voir s'ils sont bien réalisés, il faut passer le film à l'envers. Si les raccords gênent, il faut les refaire.
- Sauf exception, les plans qui se suivent n'ont jamais la même longueur. 2 règles principales :
 - a) durée : 2 / 3 - 1 / 3 (ex : 4" / 6") ou vice-versa,
 - b) durée : 1 / 4 - 3 / 4 ex : 3" / 12") ou vice versa ...

- Mettre des plans bout à bout, on obtient quelque chose. On change l'ordre des plans, le sens du film change. Le discours d'un film peut changer complètement selon l'ordre de ses plans.

VIDEO : 07 M Le Montage _ Les Leçons de Cinéma (5')

- Ne pas faire de transition pour cacher un raccord. Une transition doit toujours avoir un sens, et ce sens est à donner au spectateur à l'avance. Il faut savoir ce que dit le son, l'image et l'effet. Si le son ou l'image ne sont pas significatifs pour le spectateur, l'ajout d'un effet peut être utile.
- tous les autres effets (volet, fractionnement d'écran, effets spéciaux négatif ou autres, ...) sont à utiliser avec parcimonie.
- dès que les gens ont compris un plan ou dès qu'il a rempli son rôle, le couper.
- quand on hésite entre 2 plans, prendre le plus court.
- Mettre deux plans bout à bout très différents en "grossissement". Pas des plans se ressemblant.
- ne jamais couper l'image et le son en même temps (sauf exception ...)
- pour voir où couper un plan, passer le film à l'envers, sans le son ou raconter oralement ce qu'il y a dans le plan.
- faire des rythmes différents dans le scénario, le sons, et les images (rapide, lent, tension, calme, gros plans, plans d'ensemble ...)

2- Le montage narratif ou jouer avec l'espace et le temps.

- Le montage permet de gérer rigoureusement l'espace de la scène (plan d'ensemble, puis personnage). On peut aussi tout faire pour que le spectateur se perde dans l'espace (film à suspense : d'où viendra le danger ?) Il y a donc structuration ou déstructuration de l'espace.
- Le montage linéaire : Pour éviter un plan-séquence, on peut décrire l'action dans une suite logique et chronologique. Le temps est contracté (art de l'ellipse).
- Le montage narratif : On ne décrit plus une action, mais on raconte une histoire par petits bouts. Il ne s'agit plus seulement de donner les repères d'une scène au spectateur.

3- Le montage discursif ou affirmer son regard.

- On a un discours, un point de vue personnel sur l'histoire que l'on est en train de raconter. Cela se construit avec le cadrage, le ralentissement d'un plan, un type de raccord...

4- Le montage syntaxique où la causalité dans l'espace et le temps.

- On met en relation 2 plans pour donner du sens (c'est le « car, donc » : relation cause conséquence) : un homme boit ⇒ on le voit à terre dans le plan suivant.
 - Le niveau culturel d'un film pour le grand public correspond à la cinquième (c'est ce que disent les publicitaires). Il faut donc savoir pour quel type de public on fait notre film (grand public, public ciblé ?)

5- Le montage sémantique ou la production de sens.

- C'est la science du sens produit par l'image, les associations d'images. À quoi elles font appel, quelles références, ce qu'elles touchent dans l'inconscient collectif du public (ex : *La Grève* : association entre grévistes tués par l'armée et les vaches à l'abattoir).

6- Le montage rythmique et plastique ou la gestion des effets sensoriels.

- C'est un montage fait pour des raisons esthétiques. On peut montrer une chapelle baroque (sans produire un sens particulier). On peut être racoleur (jeune fille déshabillée) ; on peut filmer la ville la nuit, un réverbère.

7- Montage inversé.

- On détruit la chronologie (flash black, flash forward, ralenti montrent qui tourne en arrière...) Attention, le spectateur doit aussi faire sans difficulté ce saut spatio-temporel (d'où l'importance du « public test »). Ex de flashback : faire jouer les acteurs en marche arrière, et monter à l'endroit. (cela donne des mouvements étranges).

8- Montage alterné.

- ABABAB : on crée une tension entre a et B pour créer du suspense (exemple de film : personne, mouche, personne, personne, mouche, personne). 2 actions se déroulent dans le même plan, et on fenêtré l'attention (les 2 actions sont simultanées : *Bullit* avec Steeve Mc Queen. On peut faire aussi 2 A...).
- Vidéo 4, *Thelma et Louise*, de Scott.

VIDEO : 10a "la-seance-de-serguei-05-le-montage alterné"

9- Montage parallèle.

- ABABAB, mais les scènes ne se déroulent pas au même moment.

VIDEO : 10b "la-seance-de-serguei-04-le-montage parallèle"

10- Antithèse, analogie, leitmotiv, métaphores, allégories poétiques

- Leitmotiv : Pierre noire dans 2001 l'odyssée de l'espace.
- Analogie : Hitchcock : un couple dans un train... avant que celui-ci entre dans un tunnel (analogie érotique).
- Métaphore : encore le train du tunnel, ou Bunuel et la lame de rasoir.

* Annexes vidéos

- Séquence par épisodes + fondu enchaîné ⇒ (ouverture de *Citizen Kane*, de Welles)

VIDEO : 12a (1'57")

- Séquence par épisodes sans dialogue ⇒ *Apocalypse Now*, sur fond musical.

VIDEO : 12b (3'11")

- Séquence par assemblage ⇒ Vidéo 7, *Psychose*, d'Hitchcock

VIDEO : 12c (3'13")

- Plan séquence ⇒ *La soif du mal*, de Welles

VIDEO : 12d (3'30") + 12e "Le Plan Séquence-Les Leçons de Cinéma" (7'51")

- Montage multi-images (split screen) ⇒ *Sœurs de sang*, de Brian de Palma

VIDEO : 12f (2'47")

- Changement inattendu d'image et de son (smash cut) ⇒ *Psychose*, de Welles ⇒ Vidéo 11 Match cuts

VIDEO : 12g (32")

V- CONSEILS TECHNIQUES - ACQUISITION DES IMAGES ET DES SONS pour le montage.

1) AVANT TOUT :

- classer tous les fichiers en fonction des chapitres.
- **RENOMMER tous les fichiers de manière claire** (image et son) lors de l'importation dans l'ordinateur, ou prendre le temps de le faire avant le montage.
- **Ne pas détériorer le signal** lors du montage. Pour cela :
 - Mettre au point une méthode de montage,**
 - Pour ne pas passer trop de temps au montage et ne pas être déçu par une projection de mauvaise qualité, ne pas mélanger le 1080 et le 720. Donc, **CONVERTIR tous les rushs au même format** (mp4, MTS, WMV ...). Ex :
 - filmer en ... (standard 1080p-50, 1080i-50, 750p-50 ...)
 - monter en ... (MTS, mp4, MPEG2, WMV ...)
 - éditer en ... (mp4, MPEG2, WMV, ...)

logiciel de conversion payant recommandé (en Français ...) :

25 € HT (30,25 € TTC) le 10-5-2013.

4VIDEOSOFT STUDIO CONVERTER

Evitez d'utiliser les logiciels gratuits. Vous chargez souvent des virus en même temps ...

<http://www.tsconverterdownload.com/fr/mts-converter/> (mts-converter)

liste des fichiers convertis : **<http://www.4videosoft.fr/mts-converter/>**

SITE achat : <http://www.4videosoft.fr/mts-converter/>

- Mettre tous les sons au même standard :** .wav (montage sur Windows) ou .AIFF (montage sur Apple) en 48 khz, 8 ou 16 bits pour la vidéo. Le 44 khz est utilisé pour des CD. **Evitez le format MP3**
 - Mettre toutes les photos au même format** (.png s'il y a des transparent ou .jpg, 1920 x 1080 pixels, 83 dpi s'il n'y en a pas).
- S'assurer que tout va bien passer (formats, codecs...) en montant 3 plans avec un son et une image sur la time line. Puis faire un export. Copier le fichier sur une clé USB et évaluer la qualité de la diffusion sur une télé ou un vidéo projecteur.
 - Quand on a les rushs, on a tous les éléments à sa disposition. Pas plus. Donc, il faut faire avec ...

VI- PRÉPARATION ET RÉALISATION DE L'OURS.

L'OURS, c'est mettre bout à bout sur la Time Line, dans le bon ordre, les prises de vues et de son sélectionnées.

- On commence donc par réaliser l'ours. Les prises ont été sélectionnées. Pour un film de 15 min, on a une TL de 30 à 45 min. On peut se donner une durée (contrainte du client) de 13, 26 ou 52 min (8 min de pub autorisée par heure) qui sont les standards de la télévision. Le public s'est habitué à ce format.
- Un montage est visuel : lorsque je vois la TL (la feuille de montage), je « vois » le film. Son rythme, sa longueur et l'enchaînement de ses plans (s'entraîner pour acquérir cette « vision »).
- Tous les monteuses (et les mixeurs pour le son) travaillent avec 3 écrans : à gauche, le chutier, au centre, le visualiseur et la TL, à droite, la sortie sur un écran calibré, étalonné.

1- Organisation des chutiers.

- Une règle d'or qu'il faut réussir à appliquer : **nommer** tous les fichiers image et son lors de l'import, ou prendre le temps de le faire au montage.
- Pour s'assurer que tout va passer (formats, codecs...), monter 3 plans avec un son et une image sur la time line, faire un export, copier le fichier sur une clé USB et évaluer la qualité de la diffusion sur une télé ou un vidéo projecteur.

2- Règles et formats d'acquisition des éléments complémentaires.

- Quand on a les rushes, on a tous les éléments à disposition.
- Les images sont importées en JPG (ou en PNG si on veut faire des incrustations avec masques et effets de transparence - Photoshop ou autre-)
- Chacun a sa méthode : tout travailler dans le chutier (événements), ou travailler directement dans la TL. C'est donc une construction par étapes. Penser à faire des sauvegardes successives de cet ours (avec date et heure). On peut ainsi toujours repérer les différentes étapes du montage.

VII- LA COUPE.

Le montage, c'est l'art d'enlever des plans. De les supprimer. Je (*moi, Jean Pichon du Caméra Club d'Annecy*) suis ENTIEREMENT d'accord avec François CROLARD (*notre animateur, professionnel à Grenoble*). Toujours enlever des images. Raccourcir, raccourcir, raccourcir ...

Ma formule est : "une oeuvre est terminée lorsque son auteur ne peut plus rien enlever".

Ou, plus noble et prétentieux et pour bien flatter notre ego : "Une oeuvre d'art est terminée lorsqu'elle est dépouillée de ses substances inutiles".

- *"La seule question fondamentale dans le cinéma, c'est où et quand commencer un plan, et où finir un plan".*
J-L Godard (en rapport à ce que l'on veut raconter).
- On utilise rarement la totalité d'un plan tourné au montage. Le moment de la coupe se sent dans « les tripes ». Au sein d'un public homogène, tout le monde ou presque sait où il faut couper (ex. : un homme entre dans une pièce, marche et va s'asseoir ; quand faut-il le voir assis sur sa chaise ?) Il n'y a pas de règle, c'est humain (se faire aider par un autre / couper le son / passer le film à l'envers).

1- Rythme et montage.

- Attention à ne pas trop couper (la rupture de la continuité dans la scène de char de *Ben Hur* ne sert à rien). Il doit y avoir au moins un des éléments qui n'est pas coupé (image, son, musique) dans une fiction pour respecter la continuité narrative. Dans *Les Choristes*, le réalisateur n'est pas arrivé à faire autrement que d'utiliser des fondus au noir, alors qu'un film, c'est un souffle.
- On peut donner un rythme rapide ou lent... mais par rapport au début du film. Certains coupent comme des malades et font des plans très rapides, d'autres des plans lents... Il faut toujours que ce soit en rapport avec ce que l'on veut raconter. La citation « un plan ne doit jamais faire plus de 3 secondes » ne veut rien dire dans l'absolu.

2- Le rythme une notion relative.

- La priorité, c'est l'histoire.

3- Le rythme est-il interne au plan ou à la séquence ?

- C'est un débat sans fin, et toujours une question de référence. Chaque séquence a un rythme propre.

4- Existe-t-il une coupe idéale ?

- Pourquoi couper ? Mon plan a-t-il rempli son rôle dans la continuité narrative ? Si oui, on coupe (de même, si

on veut accélérer le rythme).

5- Astuces pour déterminer la coupe (*par description de plan ou test de groupe*).

- Quand on hésite s'il faut couper ou pas, choisir la coupe. Le test est de demander à un groupe de personnes de taper sur la table pour savoir quand couper.

6- Critères de coupe.

- Attente du spectateur, avancée de l'histoire, respect du rythme, impression visuelle, règle des 180°, gestion de l'espace.
- Note : Le floutage appelle une réaction d'interdit ; on dit « Regarde bien, je franchis un interdit ». On cache des choses qui n'ont pas à être cachées.

VIII- LES RACCORDS.

Dans tous les cas, le sens prime sur l'esthétique.

1- Typologies

- Le « cut » est utilisé dans 97% des raccords dans les films. Avant de faire un fondu, le cut doit passer. Tout élément entrant dans le champ prend du sens (attention au regard d'un personnage ⇒ le spectateur va suivre ce regard et anticiper ; on peut aussi jouer sur cette attente du spectateur).
- C'est pour cela qu'il est important d'avoir un moniteur sur sa caméra, lors du tournage.
- Il faut assumer le plan : on voit le micro, le projecteur... parce qu'on ne peut pas faire autrement.

2- Raccord au regard, dans le mouvement, dans l'axe.

- Regard : Ça fait couler le raccord.
- Mouvement : Si un homme marche (plan large), utiliser la règle des 30° et reprendre l'action. Plus l'action est rapide, plus on enlève des images dans le raccord du plan suivant (même chose pour le claquement de porte). Ne pas laisser un personnage sortir du champ pour aller sur le plan suivant 2 secondes avant que le personnage entre dans le champ ⇒ mais le sens est à nouveau donné si on reste sur le même plan pendant quelques secondes : le spectateur attend quelque chose.
- Axe (jusqu'à 30°) : ce sont les 2 positions d'un zoom. C'est terrible pour le spectateur et à interdire (sauf si un personnage vient assassiner un autre personnage. C'est utilisé dans la pub, les films d'horreur. C'est très violent, ça agresse le spectateur.

3- La gestion du champ contrechamp ou la réaction/anticipation.

- C'est le B.A. BA de la vidéo.
- La réaction du 2^e personnage est-elle plus importante que l'action du premier ? Tout dépend encore de notre stratégie narrative (réaction-anticipation).
- Comme toujours, c'est le sens qui prime.

4- La coupe franche (le cut), le fondu enchaîné, le fractionnement d'écran, les gadgets...

- Le montage « cut » est largement suffisant.
- S'il y a trop de fondu enchaîné, on parle de montage « gras ». Celui-ci doit signifier quelque chose. Le raccord doit être bon en cut avant de faire un fondu enchaîné.
- Privilégier un fondu avec plateau, qu'un fondu avec « entrée, pic, sortie. » (à travailler finement dans le logiciel de montage).
- Le fondu au noir est aussi signifiant (c'est la fin de quelque chose).
- Le fondu au blanc, lui, se dissout dans quelque chose.
- Le fondu au flou est très joli mais ne veut rien dire (ce n'est pas encore compris pas le spectateur).
- Le fractionnement d'écran est entré dans les mœurs ; on l'utilise peu dans la fiction.
- L'image dans l'image (PIP picture in picture) est grandement utilisé dans le journal télévisé (pas encore dans la fiction).
- On ne souscrit pas aux gadgets, sauf dans le film d'entreprise ou la pub : on peut flouter tout l'écran sauf une zone ...

5- Les règles incontournables : 180° - 30° - Entrées et sorties de plans et de champ - Échelles de plans - Suivi du son - Continuité de direction du mouvement - La ligne du Regard - La coupe simultanée.

- 180° 30° : étrangement, ce principe de base n'est pas encore respecté dans certaines séries françaises.
- Suivi du son : le son suit-il l'image ?

6- Les effets spéciaux.

- Prudence, l'effet est un outil pour dire quelque chose.

7- Ralenti, accéléré et arrêt sur image.

- Assez peu utilisé, sans signification directe. On peut ralentir pour un rêve. Ralentir à 25, 50 ou 75%, afin de mémoriser notre ralenti (éviter les autres chiffres peu mémorables - 32, 51...-)
 - Un arrêt sur image se voit (ça ressemble à une photo) ; il est donc préférable de l'éviter.

8- Plans de coupe et inserts.

- Plan de coupe : il est là pour dissimuler une coupe. Celui-ci dit aussi quelque chose.
 - Insert : il est en rapport avec l'action.

9- Astuces pour déterminer la coupe.

- La coupe fait-elle avancer l'histoire ?
 - Jouer avec l'émotion : la coupe correspond-elle à l'attente du spectateur à ce moment précis ? - Où est-ce que j'en suis par rapport à cette attente ?
 - Suis-je bien dans mon tempo au niveau du rythme : s'arranger pour avoir une inégalité des plans. On peut faire un diagramme de la durée des plans dans son montage.
 - Trace visuelle : où est le regard du spectateur quand je coupe ? Il ne faut pas le perdre.
 - Est-ce que la coupe correspond au centre d'intérêt du cadre et du mouvement ?
 - Espace bidimensionnel : la règle des 180° est-elle respectée ?
 - Espace d'action tridimensionnel : la coupe correspond-elle aux relations spatiales au sein de la diégèse (diégèse, temps du film ≠ diérèse, temps réel) ?

IX- L'ELLIPSE et le FLASH BACK.

Sauf exception, un film ne se déroule jamais sur le temps réel d'une action. Autrement-dit, si l'action se passe sur plusieurs années, le film ne durera pas plusieurs années. Pour cela, on utilise l'ellipse pour "compresser" le temps.

**VIDEO : "11a - la séance de Serguei-l'ellipse"
 + "11b M L'Ellipse - Les Leçons de Cinéma"**

Au cinéma, le **flashback** ou le **retour en arrière**, est un procédé d'inversion, qui, dans la continuité narrative, fait intervenir une scène qui s'est déroulée avant l'action en cours ou principale. Cet effet s'appelle aussi **rétrospective** au Canada, et **analepse** en langage technique.

Ce procédé est la plupart du temps utilisé pour apporter au spectateur des éléments nécessaires à la compréhension de l'action en cours. Mais il peut également être utilisé à des fins poétiques, humoristiques, etc ...

VIDEO : 11c Le Flashback-Les Leçons de Cinéma

X- LES LIMITES DU MONTAGE.

- Le spectateur ne doit pas se rendre compte du travail du monteur, sauf si c'est voulu.

XI- CONSEILS POUR TERMINER.

1- Raccords dans le mouvement plutôt que dans le temps mort.

- Raccord avant que le personnage sorte du cadre et pendant l'entrée : ne pas montrer le départ du mouvement est possible.

2- Tester l'utilité d'un plan en le supprimant (voir plus haut).

3- Tester l'enchaînement en muet (voir plus haut).

4- Test de la lecture inversée (voir plus haut).

- Regarder l'aspect mécanique de la coupe.

5- Justifier la coupe (l'exigence dramatique doit primer sur l'esthétique de la coupe).

- Il ne faut pas céder à la technique ou à la mode du gadget.

6- Baisse de rythme ou nouveau plan ?

- Ce plan casse-t-il le bon rythme du montage ?
- Les raccords de plans ne donnent pas le rythme, ils organisent seulement la structure.
- Le rythme est fonction du temps qui passe à l'intérieur d'un plan. Ce n'est pas la longueur du plan qui est en cause mais le degré d'intensité du temps qui s'écoule dans le plan.

7- Primauté de la substance sur la forme.

- Parfois, il ne manque pas grand-chose pour que la scène soit compréhensible ou non. Il ne faut pas être trop subtil ni trop explicite.
- On peut aussi visionner des références en rapport au montage qu'on veut faire.
- À un moment, il faut reprendre de la distance : faire venir quelqu'un de l'extérieur, si au sein d'un club, on n'ose pas se critiquer.

XII- QUELQUES THÈMES DE RÉFLEXION.

1- Le rythme est fonction du temps qui passe à l'intérieur d'un plan.

2- Ce n'est pas la longueur du plan qui est en cause mais le degré d'intensité du temps qui s'écoule dans le plan.

- Un plan est long lorsque l'information est délivrée mais que le plan continue. *La Corde*, de Hitchcock, est tirée en 2 plans.

3- Le montage est un assemblage de petits morceaux fait en fonction de la pression du temps que chacun renferme.

- Pression / intensité : chaque plan est chargé d'une information et d'une émotion.

XIII- EXERCICE COLLECTIF.

- Plan 1 : Laurel et Hardy courent dans la rue, cadrés en plan moyen. Hardy glisse et tombe.
- Plan 2 : gros plan d'une peau de banane avec le pied de Hardy qui entre dans le champ, marche sur la peau et glisse.
- Question : À quel moment montreriez-vous la peau de banane ?

XIV- POST-PRODUCTION

1- Réalisation des effets.

- Elle peut se faire à l'intérieur du logiciel (étalonnage, incrustation...). Attention, si on utilise un autre logiciel (titrage, effets comme After Effect), lors du transfert, veiller à conserver le même format.

2- Gestion des fichiers de rendu.

- Attention, bien savoir où sont les fichiers de rendu dans l'arborescence de l'ordinateur, afin de ne pas les jeter à la poubelle par inadvertance.

3- Titrage et sous-titrages.

- Soigner les titres.
- Choisir une police convenant au film.
- Utiliser uniquement les polices "sans sérifs" (sauf cas spécial). Faire un titre sans serif (empattements qui forment la terminaison de certaines polices d'écriture et détériore la lecture).
- Ne pas écrire trop petit.
- Laisser apparaître un titre ou un nom le temps de le lire intérieurement 2 fois
- Les titreurs intégrés sont sommaires. ARTE a compris l'importance des titrages, dans ses émissions. Plus c'est clair et lisible, mieux c'est (un titre est fait pour être lu). Avant, un titre prenait 1/5^e de l'écran ; maintenant, les spectateurs sont éduqués et comprennent les titres plus discrets et complexes.
- Il y a des logiciels de sous-titrage avec travail en amont sur un fichier texte, mais les pros sous-titre à la main dans leur logiciel de montage.

4- Étalonnage.

- Eviter d'y toucher car c'est sans fin et très méthodique : tons clairs, tons foncés, puis couleurs... On peut compenser une erreur de 1 diaphragme maxi.
- Échantillonnage couleur : Idéalement, la couleur de chaque pixel d'une image numérique est décrite par la quantité de rouge, de vert et de bleu qui la composent. C'est l'avènement de technologies capables de gérer une telle quantité d'informations qui a rendu le cinéma numérique en salles possible : les couleurs des longs-métrages **D-cinéma** sont échantillonnées au format 4:4:4, ce qui signifie que les trois couleurs primaires (rouge, vert, bleu) sont systématiquement quantifiées pour chaque pixel. Avec les autres formats d'échantillonnage (4:2:2; 4:2:1; 4:2:0,...), la description des couleurs des images numériques n'est pas aussi précise mais les fichiers d'images sont moins lourds (il y a deux fois plus d'informations dans une image 4:4:4 que dans une image 4:2:2.). En dessous du format 4:4:4, la couleur des pixels n'est plus décrite par ses composantes rouge, vert et bleu (R, V, B) mais par sa luminance (Y) et deux mesures de chrominance : Cb pour le bleu et Cr pour le rouge. Ainsi, le 4.4.4 est le meilleur codec ; le 4.4.2 est correct, le 4.4.0 problématique. C'est ce qui fait la différence entre une caméra pro et un petit caméscope. Le 4.4.4 est la restitution qu'il faut rechercher dans l'achat d'un caméscope.
- Profondeur des couleurs : C'est le nombre de bits utilisés pour représenter la couleur d'un pixel dans une image (16, 24 ou 32 bits).

5- Mixage son.

- Même opération, mais cela appartient aussi et surtout aux spécialistes.
- Avec **Windows**, travaillez en extension **.WAV** (même chose que PCM), 48 kHz.
Avec **Apple**, travaillez en **.AIFF** .
Ne **JAMAIS** travailler en **MP3**.
- Le signal du 1000 Hz est l'équivalent de la mire de montage.
- On travaille à -16db ; on ne monte jamais au-dessus de -12db. Si on a un pic à -6db, il sature.
- Penser simplement qu'il faudra couper les basses.
- Cela se fait dans le logiciel de montage ou un logiciel tiers (*Soundforge, Audacity, Logic, Cubase...*)
- Ne pas utiliser de MP3 (on a importé du AIFF).
- On peut sortir le son du film et travailler avec un musicien (attention de ne pas perdre la synchro son-image).
- le choix de la voix Off est TRES important.
- Les voix in sont mises sur la piste 1, la voix off sur la 2, la musique sur la 3.
- Le mixage se fait au casque "fermé". Les professionnels utilisent aussi des enceintes neutres d'étalonnage son. Ne jamais monter au son de l'ordinateur.
- À l'export, enlever les basses au-dessous de 300hz (ça fait vibrer tables, chaises...) à l'aide d'un filtre coupe-bas / passe-haut (Channel EQ). Tous les professionnels le font. Sauf si on fait un film 5.1. On comprime également le signal avec un compresseur, puis on utilise un expandeur pour monter le volume. Quand on exporte, on fait un export EDL ou XLM. Cette fréquence de 300 Hz comprend les sons sourds qui font vibrer les tables et les chaises et gêne la lisibilité des voix

XV- REALISATION DU PAD (Prêt à diffuser).

1- Préparation de l'exportation.

- Exporter le film dans le meilleur standard, même si ça passe dans un téléphone portable. On exporte ainsi en format natif. C'est le master que l'on garde pour soi.
- Mettre tout à fond (4 passes, par exemple...) dans les préférences d'encodage.
- Il y a des protocoles obligatoires dans certains festivals : mire (1' à 2' que doivent générer les caméras ; les pros le font systématiquement) + 1000Hz + noir (15" ou 30") + titre du film et format (1080p ou i), 48 kHz+ rythmo (décompte 9 ... 5, 4, 3) + noir sur 3 secondes + démarrage du film (il ne sont pas aussi pointilleux dans les concours régionaux et nationaux des UCV ...).
- Penser à laisser 15 secondes de noir à la fin du film.
- Chaque chaîne de télé a son propre protocole de diffusion qu'elle transmet au réalisateur.

2- Sauvegardes des copies de travail.

- Faire 2 sauvegardes (RAID 2, avec 2^e DD en miroir), pourquoi pas une sauvegarde en WIFI (si notre maison brûle, la sauvegarde est chez les voisins). Attention, les DD crashent souvent.
- On nettoie ensuite son ordinateur pour récupérer les espaces de stockage (attention : être très prudent. Il faut avoir fait précédemment des dossiers et bien les gérer ...). On peut sauvegarder un film avec tous les rushs sur un DD ou une clé USB de grosse capacité que l'on va étiqueter et conserver.

3- Les formats d'exportation.

- Avec le master, on peut faire d'autres exports en fonction de ce qui est demandé au niveau de la diffusion.

4- Réalisation d'une version internationale

- Elle ne comporte que les sons qui pourraient être utilisés dans n'importe quel pays (ambiance, musique), sans les voix. Ensuite, on fait un doublage onlay ou overlay (avec ou sans les sons originaux des interviews par ex).
- Jamais de voix off.

5- Conclusion.

- À un moment donné, il faut s'arrêter et éliminer les rushs de la machine. Il faut se trouver un public critique (le public des caméras club est souvent trop indulgents, de même que la famille ou les amis), car il faut sortir de son film, de son idée, pour savoir si ça marche (si la continuité narrative, entre autres, est claire).

XVI- CONCLUSION et autres conseils.

- Le montage n'est pas une science, une technique, et ne s'enseigne pas ; il se découvre par la pratique. C'est avant tout un choix artistique (raconter élégamment une histoire) qui participe pleinement à la création d'un film. Il se prépare dès le tournage, lors du découpage technique.
- Exercice : s'entraîner à compter les plans dans un film ou une pub, à repérer l'emplacement de la caméra dans le film (pourquoi, si j'enlève un plan, le montage est meilleur ou moins bien).
- Il faut donc pratiquer, pratiquer, pratiquer...
- Habiter notre lieu de montage (se confectionner un décor : gris-gris, photos...) de manière qu'au tournage, on visualise le travail qu'on mettra en œuvre plus tard (« A un moment donné, j'aurai ça au montage »).
- Faire son montage dans une pièce fermée, et en sous-sol : c'est une manière de « descendre » par rapport à la réalité (alchimie d'aller faire un truc et de le ramener à l'extérieur, à la surface).
- Se mettre toujours à la place du public. Quand on projette un film devant public, il faut retenir, revivre ce trac (en effet, à chaque fois, devant une projection, on réalise qu'on a fait quelques erreurs).
- On devient des solitaires, ce qui difficile ; il faut donc penser à faire voir nos films.
- Dans ce métier, c'est surtout l'humilité qui manque. On peut avoir un ego solide cependant.
- Il faut se donner des objectifs avec nos moyens (nos caméras clubs ne tourneront pas Star Wars).
- Prendre un parti (parti pris) :
 - * Lors de la préparation du tournage : genre, budget, objectif (faire rire le spectateur, l'instruire...) Pourquoi je fais ce film ? Pour m'amuser, parce que j'ai envie de raconter une histoire qui me tient à cœur ?
 - * Au tournage : pourquoi je place la caméra là ? Pourquoi je choisis ce plan (au tournage comme au montage), pourquoi je choisis tel accessoire ?
 - * Au montage : La voix off dit-elle nous / vous / moi ? Est-ce un candide ?
- Il n'y a pas de petit film. Partir gagnant, jamais perdant. Ne pas se balancer toutes les excuses du monde (« Je n'ai pas la bonne caméra, le bon éclairage, les bons acteurs... ») Il faut se dire qu'on va atteindre notre objectif.
- L'emplacement idéal pour regarder un film est situé à 4 fois la diagonale de l'écran. On peut ainsi avoir une vision globale de l'image et promener son regard.
- Ne jamais montrer à ses amis une maquette en cours de réalisation pour avoir leur critiques, mais une fois terminée.
- Il ne faut pas accepter de se faire projeter son film dans de mauvaises conditions (trop de lumière dans la salle, projecteur de mauvaise qualité, codec inadapté). Dans le doute, on envoie la mire couleur, et on évalue l'image à l'aide d'un nuancier.
- Utiliser des sondes Spider ou autre (x-rite) pour étalonner son écran d'ordinateur.

NOTE : Les scénaristes sont bien mieux payés aux USA (20% du budget d'un film) qu'en France (6% du budget). C'est pour cela que les séries et les films américains sont bien meilleurs.