

l'année du NUMÉRIQUE

- Programme de développement de compétences pour le milieu culturel

Mettre ses oeuvres en valeur

par la vidéo

par Étienne Marcoux



NOTRE CULTURE, CHEZ NOUS, PARTOUT

Ce projet est rendu possible grâce à la Mesure 21 inscrite dans le cadre de la mise en œuvre du Plan culturel numérique du Québec.

Ce projet est une réalisation de
culturecdq.ca



Irina Gato, Responsable de la formation continue | Chargée de projet

Andréanne Blais, Directrice générale

Émile Joly, Responsable des projets et des communications

Auteur

Étienne Marcoux

Révision et correction

Isabelle Gauvin

Graphisme

Gabrielle Leblanc

Table des matières

Introduction	4
Étapes de la production	6
Développement	7
Préproduction	15
Production	21
Cadrage	21
Valeurs de plan (ou échelle de plan)	24
Grand angle et téléobjectif	25
Mouvements de caméra	25
Les trois facteurs de l'exposition	26
Profondeur de champ	27
Balance des blancs	28
Fréquence d'images	28
Types de caméra	29
Prise de son	31
Voix hors champ	33
Éclairage	34
Filmer un échange entre deux personnes ou deux objets	35
Déroulement d'un tournage	36
Postproduction	38
Diffusion	46
Conclusion	48

Introduction

Vous l'aurez remarqué, depuis plusieurs années, le domaine des communications comme celui des médias est en grande période d'essais et de transformation. Nos habitudes de consommation médiatique, artistique et culturelle en sont affectées et contribuent elles-mêmes à ce changement. Ainsi, on ne regarde plus la télévision comme avant, on n'écoute plus la musique comme avant, on ne lit même plus comme avant. On a tout à coup accès à un monde qui nous était autrefois bien plus difficile à atteindre. Aujourd'hui, Internet nous permet de suivre un artiste australien, de visiter Rome dans le confort de notre foyer et de regarder *Tout le monde en parle* quand bon nous semble.

Internet n'est toutefois pas le seul instigateur de ces profonds changements. Sans les réseaux sociaux, le monde actuel serait bien différent ! Si plusieurs utilisent ces nouveaux médias pour prendre des nouvelles de leurs proches, de leurs vedettes préférées ou de l'actualité, d'autres s'en servent pour partager leur travail, montrer leurs œuvres et informer les gens de leurs nouveaux services. Ce tout récent moyen de communication devient alors bien utile pour les artistes qui, avant l'arrivée des médias sociaux, devaient attendre de grands événements tels que des festivals, des concerts ou des vernissages pour exposer leur art. Désormais, ils peuvent à tout moment faire voir et entendre leurs dernières réalisations pour atteindre un maximum de gens dont ceux qui n'auraient pas pris la peine de se déplacer.

Pour les artisans et les artistes, si les nouveaux médias apportent ce grand privilège qu'est l'accessibilité du public, ils apportent en contrepartie un inconvénient important : les médias en sont presque saturés et le public est très sollicité. Cela a pour effet de diminuer considérablement l'attention de l'auditoire et son temps de consommation. Évidemment, comme il n'y a toujours pas plus d'heures dans une journée, si le public consomme bien plus d'œuvres qu'avant, le temps consacré à chacune de ces œuvres diminue.

Par chance, il existe une méthode étant à la fois un moyen de communication, un support médiatique et une forme d'art qui devient extrêmement efficace quand vient le temps de partager son travail avec le public : la vidéo. Cet outil autant visuel qu'auditif peut réunir toutes les formes d'art en une seule œuvre. Par le cadrage et le montage, l'artiste peut montrer brièvement et efficacement ses créations, tout en transmettant à son auditoire les émotions qu'il souhaite susciter.

Heureusement, les outils pour réaliser et produire de la vidéo se sont remarquablement démocratisés durant les dernières années. Il n'y a pas si longtemps, il fallait plusieurs dizaines de milliers de dollars pour se procurer une caméra produisant une image comparable à celle du cinéma. Même chose pour avoir un poste de montage à la maison. Ces appareils étaient si compliqués à maîtriser que seuls les professionnels pouvaient les utiliser. Aujourd'hui, il est possible de s'acheter une caméra pour quelques centaines de dollars. Il en va de même pour les ordinateurs et les logiciels de montage. Il est maintenant simple de les manier et de nombreux tutoriels sont offerts dans Internet afin de répondre à nos moindres questions.

Cependant, il ne suffit pas de savoir comment utiliser une caméra et un logiciel de montage pour réaliser une vidéo qui saura attirer l'attention du spectateur. Il faut aussi avoir une ligne directrice et une vision créative, connaître le langage de la vidéo, le cadrage et l'éclairage, pouvoir reproduire ce que l'on s'imagine, être capable de provoquer des émotions par le montage, etc.

Ce guide s'adresse aux artistes, aux artisans et aux travailleurs autonomes qui désirent partager leur travail par le biais de la vidéo, que ce soit pour promouvoir leurs activités sur les réseaux sociaux, pour faire une demande de subventions, ou encore pour réaliser des capsules web. Nous verrons les bases du cinéma et de la vidéo en passant par les notions importantes de plusieurs métiers (tous assurés par le vidéaste lorsqu'il est seul à travailler), tels que réalisateur, directeur photo, preneur de son et monteur. Enfin, vous obtiendrez les outils nécessaires à la réalisation de votre propre vidéo, sans avoir recours à un professionnel, pour ensuite partager puis faire connaître efficacement et rapidement votre œuvre.

Étapes de la production

Dans le but de structurer nos idées et de créer un fil conducteur qui s'apparentera à celui de la création d'une vidéo, les informations du guide seront divisées selon les cinq grandes étapes de la production. Celles-ci, que l'on retrouve en cinéma, en télévision, mais aussi dans beaucoup d'autres domaines, vous permettront de mener à bien votre œuvre en la rendant professionnelle et efficace.

Avant d'approfondir les étapes de la production, voici une brève description de chacune d'entre elles.

Développement

Le développement débute dès le moment où vous cherchez ou trouvez l'idée de votre vidéo et se termine lorsque votre idée est bien étoffée sur papier, sous forme de synopsis ou de scénario.

Préproduction

La préproduction sert à vous préparer à tous les niveaux pour votre tournage. Vous aurez autant à penser au financement qu'à la direction artistique et au choix des plans. Plus vous passez du temps sur cette étape, plus le résultat final de votre œuvre sera solide.

Production

La production en tant qu'étape n'est ni plus ni moins que le tournage. Ici, vous appliquerez ce que vous avez planifié jusqu'à maintenant, mais vous devrez aussi faire preuve de sensibilité et d'adaptation au contexte du tournage, ce qui pourrait apporter quelques changements à ce que vous aviez prévu.

Postproduction

Une fois le tournage terminé, vous êtes en possession d'une certaine quantité de clips vidéo. Ceux-ci, tournés dans un ordre quelconque, doivent désormais être réordonnés, filtrés, sélectionnés, nettoyés et rassemblés en une seule vidéo qui deviendra votre produit final.

Diffusion

Une fois votre œuvre finale obtenue, il est maintenant temps de la montrer à la terre entière ! Réfléchissez à des stratégies de diffusion et partagez votre vidéo avec le public.

Développement

Qu'une personne s'apprête à produire une vidéo démonstrative ou explicative, un documentaire, un film de fiction, un sketch d'humour ou un vidéoclip, le développement est inévitablement la première étape d'une production. Ce stade commence dès que l'on obtient la toute première idée de notre vidéo, aussi embryonnaire soit-elle, et se poursuit tout au long de l'approfondissement de celle-ci.

Recherche, inspirations et mode

Le jour où vous imaginez une idée de vidéo assez bonne et motivante pour vous pousser à y travailler pendant des semaines, à y investir temps et argent, à y réfléchir dans la douche et en vous couchant, à traîner un calepin sur vous en tout temps pour prendre des notes lorsque vous pensez à une façon de la rendre meilleure, vous êtes probablement sur la bonne voie pour entreprendre les différentes étapes d'une production vidéo.

Pour commencer, que vous ayez de l'expérience ou non en vidéo – mais surtout si vous n'en avez pas – vous devez faire des recherches et visionner une tonne de vidéos. La plupart du temps, vous regarderez des vidéos traitant sensiblement du même sujet que le vôtre, mais d'autres fois, vous vous inspirerez d'un élément provenant d'une vidéo n'abordant pas du tout la même chose. Une fois que vous aurez passé à travers ce guide, vous remarquerez que de nombreux aspects sont à penser et à concevoir avant la création d'une vidéo, tels que les angles de caméra, les couleurs, la musique, l'univers sonore, la valeur des plans, l'usage ou l'absence d'une voix hors champ, l'infographie, etc. Une fois que vous aurez en tête tous les aspects auxquels il faut réfléchir avant la réalisation d'un film, vous regarderez les vidéos de façon bien plus analytique et vous serez en mesure de relever les choix de réalisation qui vous intéressent.

N'ayez surtout pas peur de vous servir d'inspirations et de les assumer. Si votre discipline fait partie des arts visuels ou des métiers d'art, vous avez fort probablement admiré une grande quantité d'œuvres appartenant à votre credo avant de passer vous-même à la création. La même chose doit être faite en vidéo. Au-delà de l'aspect pédagogique que cela apporterait à un débutant d'observer ce qui se fait, sachez que même les professionnels sont influencés, consciemment ou non, par des inspirations extérieures. Il ne s'agit pas de recopier le style d'une seule vidéo, mais de reprendre les idées de plusieurs pour créer son propre style. C'est ainsi que Quentin Tarantino, grand cinéophile parmi les réalisateurs américains, est arrivé à mélanger dans ses films tous les genres cinématographiques, des films de kung fu aux westerns, en passant par la Nouvelle Vague, créant ainsi son empreinte particulière que l'on détecte facilement en regardant l'une de ses œuvres.

Afin de mieux distinguer les caractéristiques à analyser lors de votre recherche d'inspirations, voici une liste d'éléments à considérer :

- Caméra sur trépied ou à l'épaule
- Mouvements de caméra
- Valeur des plans
- Angles de caméra
- Profondeur de champ
- Musique
- Univers sonore
- Humour
- Voix hors champ
- Scénario (ordre des propos et progression narrative)
- Colorisation
- Animations
- Effets vidéo
- Transitions
- Effets sonores
- Infographie
- Utilisation de statistiques, de graphiques, de carte géographiques, etc.
- Casting des intervenants ou des comédiens
- Rythme du montage

Mode

Il vous arrive peut-être parfois de visionner une vidéo bien cadrée, éclairée et montée, mais pour une raison que vous ignorez, la vidéo a un look amateur ou semble provenir tout droit des années 1990. Comme dans beaucoup de domaines, la vidéo n'échappe pas à la mode. Même en étant expert, si un vidéaste ne fait jamais évoluer sa réalisation et ne s'adapte pas aux plus récentes tendances, sa vidéo pourrait ne pas avoir un rendu professionnel.

En prenant le temps de faire votre recherche de vidéos à analyser pour vous inspirer, vous finirez par vous rendre compte naturellement des plus récentes tendances et des éléments de réalisation à éviter pour ne pas donner un aspect involontairement démodé à votre vidéo.

Il est difficile de vous dire quoi éviter exactement, car la mode change rapidement. Sachez toutefois qu'une caméra offrant la possibilité de raccourcir la profondeur de champ (voir section à cet effet) vous aidera à avoir un look plus moderne. Au montage, optez pour un montage rapide éliminant les pauses inutiles. De plus, n'ajoutez pas trop d'effets qui pourraient rappeler les émissions des années 1980 et 1990, une époque où les effets visuels étaient devenus bien accessibles pour la première fois, alors on en abusait. Cela a fait son temps et les effets visuels sont maintenant utilisés avec parcimonie. Soyez également vigilants lorsque viendra le temps de choisir votre musique et vos sons. Une musique peut facilement sonner vieillot et les sons peuvent avoir l'air artificiel.

Bien sûr, si vous cherchez à parodier une certaine époque, veuillez ignorer les conseils liés à la mode et visionnez plutôt des vidéos de l'époque voulue pour chercher à en reproduire les clichés.

Conception

Une fois que vous aurez achevé une recherche rigoureuse, vous aurez probablement des idées pleines la tête, autant sur le fond (contenu) que dans la forme (contenant). Faites toutefois attention de ne pas aller dans toutes les directions en voulant réaliser trop d'idées en même temps. Choisissez une seule direction, un seul angle de réalisation, ou mélanger des styles pour créer votre genre unique, mais ne vous embrouillez pas en essayant de tout faire dans la même vidéo. Vos autres bonnes idées pourront être réalisées ultérieurement.

Objectif principal

Commencez à élaborer votre concept en établissant clairement l'objectif principal de votre vidéo. Voulez-vous principalement demander une subvention ? Ou est-ce plutôt pour attirer le public et multiplier vos fans ? Cherchez-vous d'abord à distraire pour ensuite intéresser la population à votre travail et à votre personne ? Peut-être que vous avez déjà la quantité de fans qui vous convient, mais que vous voulez simplement faire connaître vos nouveaux produits et services ?

Public cible

Il est fondamental d'identifier et de connaître son public avant de se lancer dans la conception d'une vidéo. Toute publicité ou émission de télé s'adressent à un public cible rigoureusement identifié par son concepteur avant la production. De cette façon, si vous réalisez une vidéo dans le but d'une demande de subvention, vidéo limitée dans le temps, assurez-vous qu'elle soit écoutée jusqu'au bout. Vous pourrez alors vous permettre d'expliquer en détails votre travail ou votre projet sans avoir à distraire ou provoquer des rires à tout moment, la vidéo servant de support audiovisuel à vos explications. Si vous réalisez plutôt une vidéo à diffuser sur les réseaux sociaux, optez pour une approche courte, efficace et distrayante ou impressionnante.

Sachez qu'une publicité ou une émission peut s'adresser à un genre et ou à une tranche d'âge en particulier : vous pourriez en décider ainsi pour mieux cibler votre auditoire.

Bien sûr, votre public cible ne sera pas nécessairement votre unique public. Ainsi, il sera possible de partager sur les réseaux sociaux une vidéo originalement réalisée pour une demande de subvention, et vous pourriez envoyer à des juges évaluant le dossier d'une demande de subvention une vidéo distrayante offrant un aperçu de votre travail. Seulement, votre vidéo aura moins d'impact sur votre public secondaire que sur votre public cible.

Fond

Une fois que vous aurez clairement établi votre objectif principal et votre public cible, commencez à élaborer votre contenu que l'on appelle aussi « le fond ». Que voulez-vous exprimer dans la vidéo ? Sachant que le public ne retient qu'environ 30 % de l'information qu'on lui transmet, de quelle façon voulez-vous le marquer ? Vous n'obtiendrez malheureusement pas longtemps son attention, alors que voulez-vous qu'il retienne à tout prix ?

En élaborant votre contenu, mettez de la suite dans vos idées. Celles-ci n'auront pas le même impact en étant racontées d'une manière ou d'une autre. Un truc souvent utilisé est d'écrire chacune de ses idées sur différents petits papiers ou post-it. Ensuite, il est facile de réorganiser l'ordre de ses idées en déplaçant les papiers à sa guise.

Surtout, ne vous répétez jamais ! De nos jours, la très courte attention des spectateurs ne vous permet pas de répéter en d'autres mots ce qui a déjà été dit plus tôt dans votre vidéo. Si vous le faites tout de même pour insister sur un point, vous risquez de perdre le public pour le reste de votre vidéo. Si vous désirez un meilleur impact sur des points en particulier, prenez plutôt le temps de réfléchir à la formulation de vos phrases pour les rendre plus efficaces.

Synopsis

Le synopsis est le résumé complet de votre œuvre sous forme de texte. Même si vous n'avez pas l'intention de faire lire ce document à quelqu'un d'autre, il est important de vous prêter à l'exercice. Tout au long de l'écriture du synopsis, vous aurez à faire des choix de contenu en priorisant et en rejetant certains détails, mais surtout, en choisissant l'ordre des idées. Si vous avez déjà fait l'exercice des post-it, il suffira de mettre en texte votre choix final.

Si vous vous lancez dans des capsules narratives, le synopsis sera on ne peut plus nécessaire. Il sera le résumé de votre histoire, dévoilant l'introduction, l'élément déclencheur, les principales péripéties, le dénouement et la conclusion. Il sera la version non dialoguée de votre projet, contrairement au scénario (la version dialoguée) dans lequel on retrouve les répliques des personnages.

Si votre vidéo ne contient aucune parole, comme une vidéo démonstrative dans laquelle on n'entend que de la musique, ou encore le démo d'un groupe musical, pensez aux principaux éléments que vous voulez voir et à la musique que vous désirez entendre. Déterminez l'ordre dans lequel vous voulez les choses. Dans votre synopsis, vous pourriez inclure plusieurs éléments de la forme, comme la valeur des plans pour certains moments clés.

Forme

Contrairement au fond, la forme correspond au contenant de votre vidéo, c'est-à-dire la réalisation, la direction artistique, la direction photo (incluant l'éclairage, le cadrage et la valeur des plans), le montage, la musique, le son et la technique. La forme ne contient donc aucun contenu, mais lui sert de support. Elle constitue toutes les caractéristiques propres à la vidéo.

En général, la forme ne doit pas être priorisée par rapport au fond. Si le contenu n'est pas pertinent, la vidéo ne le sera pas davantage. Comme le dit le réalisateur Simon-Olivier Fecteau :

« *Trois éléments sont nécessaires à la création d'un bon film :*
1) *avoir un bon scénario ; 2) avoir un bon scénario ; et 3) avoir un bon scénario.* »

Le même phénomène est observable en vidéo. Sans un bon fond, la forme devient impertinente et ne pourra rattraper les failles du contenu, aussi bien faite peut-elle être.

Une fois que vous serez persuadé d'avoir un bon contenu à partager, faites attention de ne pas tout gâcher avec le contenant. Vous pouvez opter pour une forme plus éclatée, mais soyez sûr que celle-ci corresponde bien au fond de votre vidéo. Vous pouvez choisir des costumes d'époques et jaunir l'image si votre vidéo porte sur vos pratiques artisanales traditionnelles, mais ce serait étrange de le faire pour vanter vos services en informatique. Dans le film *Natural Born Killer* (Oliver Stone, 1994), la forme très éclatée évoque différents médias et supports vidéo. Cette forme s'agence bien avec le contenu qui critique la violence dans les médias. Ce choix de réalisation aurait toutefois affreusement dérangé si on l'avait fait pour *Le Seigneur des anneaux* (Peter Jackson, 2001).

Bref, si vous choisissez une forme appropriée à votre fond, cela aura l'effet bénéfique de supporter le contenu, de le rendre plus clair et plus attrayant. Durant l'étape de la conception de votre projet, pensez surtout au contenu, mais tout en vous imaginant quelque peu la forme que prendra votre œuvre. Ainsi, si le contenant doit agir directement sur le contenu à certains moments de votre vidéo, vous pourrez en établir de quelle manière et mettre ces idées sur papier.

Durée

La toute première chose qu'un spectateur regarde en faisant jouer votre vidéo, c'est la durée. Il veut savoir combien de son précieux temps il doit investir pour regarder votre œuvre entière. Tout au long de la conception de votre projet, ayez en tête de viser la durée la plus courte possible pour votre vidéo. Il sera fondamental de ne pas répéter en d'autres mots ce que vous avez déjà dit. Cherchez des façons de formuler votre texte parlé de manière à être clair et concis. Servez-vous des avantages de la vidéo en faisant parler vos images. Parfois, une image vaut mille mots !

Même s'il est aujourd'hui dangereux d'atteindre une durée de plus de deux minutes pour une vidéo, il n'existe pas de réelle limite à ne pas dépasser. Tout dépendra de votre contenu. Si celui-ci est très pertinent et ne s'essouffle pas, il se pourrait que la majorité des spectateurs dépassent les deux minutes qu'on essaie généralement de ne pas dépasser. Au contraire, si vous n'avez pas beaucoup de contenu à partager, viser une capsule plus courte et efficace, car les spectateurs pourraient ne pas se rendre jusqu'à la fin de votre vidéo, même si celle-ci dure moins de deux minutes.

Si vous avez beaucoup de contenu à transmettre à vos spectateurs, ne cherchez pas à tout leur dire dans une seule vidéo. Rendez-les simplement curieux de votre travail, ce qui les poussera à explorer votre site web ou à visionner d'autres courtes capsules que vous aurez réalisées, ajoutant de l'information à la première.

Scénario

Une fois la conception terminée et le synopsis complété, certains auront à écrire un scénario. Si votre vidéo est sans parole, il est fort probable que le synopsis complet soit suffisant. Toutefois, si vous prévoyez parler à la caméra, si vous pensez utiliser une narration ou encore si votre œuvre met en scène des personnages parlant, vous aurez besoin d'écrire une version dialoguée du synopsis que l'on appelle également le scénario.

Le scénario possède sa propre mise en page. Cette dernière permet de repérer rapidement la séparation entre les scènes, les actions et les répliques. Des logiciels conçus pour la scénarisation vous permettent d'ailleurs de reproduire automatiquement cette mise en page. Parmi eux, le logiciel Celtx est gratuit et facilement téléchargeable sur PC ou sur Mac.

Sans explorer la scénarisation en profondeur, voici quelques trucs. Tout d'abord, chacune des scènes d'un scénario doit commencer par un intitulé. L'intitulé commence par le numéro de la scène, suivi par l'abréviation INT. ou EXT., pour scène tournée en intérieur ou en extérieur. Ensuite, on retrouve le nom du lieu. Enfin, on écrit JOUR ou NUIT selon la position du soleil dans le ciel. On n'écrit pas MATIN ou SOIR. Ainsi, si les personnages soupent à 18h00 en plein hiver, on retrouvera le mot NUIT dans l'intitulé. Si les personnages soupent à 18h00 l'été, ce sera écrit JOUR. Si le soleil se trouve exactement en position de lever ou de coucher, il est possible d'écrire AUBE ou CRÉPUSCULE dans l'intitulé, ce que l'on retrouve assez rarement.

Une fois l'intitulé terminé, la scène commence. Les actions et les descriptions sont alors présentées sous forme de paragraphes que l'on appelle des « didascalies ». Lorsque vient le temps d'écrire les dialogues, on commence par écrire, au centre de la page, le nom du personnage qui parle. Puis, on écrit sa réplique, centrée elle aussi, et on laisse des marges de chaque côté, comme vous pouvez le voir dans l'exemple ci-dessous. Parfois, des indications de jeu peuvent être inscrites à l'intérieur de parenthèses, entre le nom du personnage et sa réplique.

Lorsque la mise en page du scénario est faite selon les conventions, on dit qu'une page de scénario équivalait à peu près à une minute de vidéo.

1 INT. SALLE D'INTERROGATOIRE. JOUR. 1

MARIE-PIERRE (35 ans) est assise à une table au centre d'une salle d'interrogatoire grise et stérile. Elle fixe le vide tandis qu'un POLICIER (32 ans) se tient debout dans un coin de la pièce. Deux enquêteurs, ANNIE (55 ans) et CHARLES (48 ans), entrent, déposent leurs dossiers sur la table et s'assoient devant Marie-Pierre.

ANNIE
(douce)
Bonjour Marie-Pierre. Comment vas-tu?

Sans répondre, Marie-Pierre lève les yeux vers Annie.

ANNIE
Marie-Pierre, je sais que tu vis une période difficile. Charles et moi on n'est pas là pour te reprocher quoique ce soit... ni pour te faire changer d'avis sur tes récentes décisions. Mais ton conjoint...

MARIE-PIERRE
Ex!.. conjoint...

ANNIE
Le conjoint que tu avais jusqu'à ta disparition est toujours porté disparu et on n'a aucune piste pour le retrouver. Si tu pouvais nous dire quoique ce soit, le moindre petit détail, ça pourrait vraiment nous aider. Marie-Pierre, s'il-te-plaît, essaie de te souvenir. Qu'est-ce qu'il s'est passé y a six mois?

Le regard de Marie-Pierre retourne au vide.

2 EXT. DEVANT L'APPARTEMENT. JOUR. 2

Échange d'idées

Sachez que les équipes de productions vidéo, cinématographiques et télévisuelles comptent toujours plusieurs personnes confrontant leurs idées durant l'étape du développement pour en ressortir le meilleur. Idéateur, auteur, producteur, réalisateur, directeur photo, directeur technique, directeur artistique, chef son, compositeur musical et plusieurs autres métiers partagent leurs meilleures idées, contribuant au succès de l'œuvre. Si vous vous lancez seul dans votre projet, n'hésitez pas à le décrire à des amis qui n'auront pas peur de vous donner leur avis. Bien sûr, il est important de garder ses idées de départ et de se faire confiance, mais parfois, notre entourage peut se révéler bien utile pour nous lancer sur de nouvelles pistes.

Connaître ses compétences et assumer ses limites

Le meilleur moyen de se casser la gueule pour un débutant de la planche à roulette serait de commencer ce sport en se jetant du haut d'un module conçu pour les plus aguerris. Le même phénomène est observable en vidéo. Nous sommes à une époque où les gens ont accès à une foule de vidéos impressionnantes réalisées par des professionnels de partout dans le monde. Ceci dit, il est possible de produire une vidéo au look professionnel dès ses premiers essais. Il faut respecter ses capacités, repousser à plus tard des projets trop ambitieux et ne pas chercher à épater le public par ses exploits vidéo. Tentez plutôt de l'impressionner avec un contenu qui concerne vos réelles activités professionnelles. En optant pour une forme sobre et simple, vous vous rapprocherez plus facilement d'un résultat professionnel. Avec l'expérience, vous pourrez vous imposer progressivement de nouveaux défis au tournage et au montage.

Préproduction

L'étape de la préproduction, si importante et déterminante de votre résultat final, est malheureusement trop souvent escamotée par les apprentis de la vidéo. Au cours de cette étape, vous devrez avoir de l'énergie et prendre le temps de préparer et de prévoir le plus de choses possible en vue du tournage. Plus vous mettrez d'efforts dans la préproduction, plus votre tournage sera efficace et vous donnera de bons résultats.

Essais et erreurs

Si vous en êtes à votre première vidéo, faites des essais avant de vous lancer dans votre vraie production. Filmez et montez rapidement ces essais en respectant grosso modo le concept que vous avez déjà établi. Ainsi, vous vous rendrez compte de vos erreurs techniques et vous pourrez facilement vous améliorer. Vous vous apercevrez que de simples détails peuvent parfois faire toute la différence entre une vidéo amatrice et une vidéo professionnelle. N'hésitez pas à montrer vos tests vidéo à votre entourage ou à des professionnels de la vidéo pour connaître leur avis et obtenir leurs conseils.

Si vous vous mettez vous-mêmes en scène et que vous n'avez aucune expérience de la sorte, il sera essentiel de faire des essais avant de passer à votre vraie production. À force de vous pratiquer à jouer devant la caméra, vous deviendrez rapidement plus à l'aise qu'à votre premier test. N'oubliez pas qu'une personne inconfortable devant la caméra rend le spectateur mal à l'aise à son tour. Si vous tentez de faire de l'humour en n'étant pas naturel ou confortable de le faire, le spectateur ne rira pas avec vous, mais rira de vous, ce qu'il faut éviter à tout prix pour garder vos spectateurs jusqu'à la fin et établir avec eux un lien de confiance.

Lorsque vous procédez à des tests, ne vous contentez pas seulement de filmer. Importez ensuite vos clips vidéo dans un logiciel de montage et analysez le résultat à l'écran. C'est souvent en observant nos clips sur un plus grand écran que celui de la caméra que l'on identifie plusieurs détails techniques à améliorer.

Casting

Le casting correspond au choix des personnes à mettre en scène. Il s'agit d'une étape cruciale qui aura un grand impact sur le succès de la vidéo. Les personnages attachants gardent l'attention de l'auditoire jusqu'à la fin, tandis qu'une personne mal à l'aise devant la caméra fait tout de suite décrocher le spectateur qui cessera rapidement son visionnement.

La plupart du temps, si vous cherchez à montrer vos performances artistiques ou à expliquer votre travail aux spectateurs, vous vous mettez vous-même en scène pour le faire. Comme il est écrit plus tôt, faites plusieurs essais si vous n'êtes pas habitué à jouer devant la caméra. À chaque essai, regardez le résultat, critiquez-vous et cherchez les points à améliorer. Apprenez à aimer votre voix et votre image, car il ne faudra pas occuper vos pensées avec votre apparence lorsque viendra le temps du vrai tournage.

Si vous avez besoin de comédiens pour de la fiction ou de professionnels pour transmettre des informations, vous devez alors faire une recherche de casting. Faites-vous d'abord une idée du genre de personne qui pourrait cadrer dans votre vidéo. Puis, pensez aux gens de votre entourage ayant une certaine expérience de jeu, que ce soit en théâtre, en animation de soirée, en impro, etc. Il n'est pas nécessaire d'engager de réels comédiens. Les gens de votre entourage passionnés par ce genre d'activités auront déjà une meilleure présence à l'écran que les non-initiés. Une fois que vous aurez vos acteurs, transmettez-leur votre vision, mais laissez-leur aussi vous faire des propositions.

Recherche de lieux

Tout comme le casting, le choix du ou des lieux de tournage pourra charmer ou non vos spectateurs. Ayez en tête qu'un lieu parle en soit, sans qu'on ait à dire le moindre mot. Ne vous limitez pas à votre salon ou à votre propre habitation, à moins que cela ne soit nécessaire. Bien sûr, si vous présentez vos activités, vous pouvez le faire dans vos locaux de pratique. Mais sinon, investissez du temps dans la recherche de lieux. Sans vous limiter, faites-vous d'abord une idée du lieu qui serait idéal pour vous. Ensuite, pensez aux contacts qui pourraient vous aider à mettre la main sur ce type de lieu pour le temps d'un tournage.

Par exemple, si vous désirez vendre vos compositions musicales destinées à l'apprentissage des enfants en école primaire, pourquoi limiter votre tournage à une salle de classe ? Vous pourriez, à la place, vous déplacer dans une vraie salle de concert et la décorer. Ainsi, les spectateurs verront en vos compositions plus que de simples exercices à faire en classe, mais imagineront plutôt leurs élèves en plein concert de fin d'année.

Si le lieu choisi ne vous appartient pas, lorsque viendra le temps de le réserver, prévoyez un horaire plus long que vous auriez tendance à prévoir. Souvent, lorsque l'on débute, on imagine les tournages bien plus courts que dans la réalité. En faisant cette erreur, on se dépêche et on se stresse durant tout le tournage, tout en irritant le responsable du lieu et les comédiens qui ne finissent pas à l'heure prévue. En se dépêchant, on finit par commettre des erreurs au tournage qui ne seront pas corrigibles au montage. Si vous prévoyez un plus long tournage, les gens sauront à quoi s'attendre et vous aurez le temps de tourner exactement ce que vous imaginiez sur papier.

Repérage

La plupart du temps, avant d'officialiser la réservation d'un lieu de tournage, vous vous déplacerez pour visiter le lieu désiré. C'est ce que l'on appelle le repérage. Apportez votre appareil vidéo ou photo en priorisant l'appareil qui sera utilisé au tournage s'il est disponible ; cela vous donnera un aperçu du lieu en images. Une fois sur place, voici quelques aspects à prendre en considération :


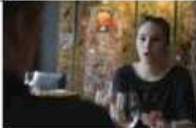

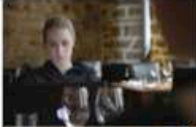

1. Espace : y a-t-il assez d'espace pour y effectuer un tournage ?
2. Image : en observant le lieu à travers votre appareil, est-ce que l'image vous convient ?
3. Angles : tentez de trouver les angles de caméra vous permettant d'exploiter le lieu à son maximum tout en éliminant, grâce au cadrage, les éléments qui ne vous conviennent pas.
4. Mouvements de caméra : si vous pensez faire des mouvements de caméra, estimez la trajectoire de la caméra et l'espace nécessaire.
5. Mise en scène : réfléchissez à la mise en scène et au déplacement des comédiens dans l'espace.
6. Éclairage : y a-t-il assez d'éclairage pour votre caméra ? Sinon, il faudra apporter des lampes lors du tournage.
7. Ampérage : informez-vous de l'ampérage, des circuits électriques et de l'emplacement de la boîte électrique dans le cas où vous feriez sauter un fusible ou un disjoncteur lors du tournage. Souvent, il est possible de mettre jusqu'à 1 500 W sur un même circuit électrique.
8. Espace de rangement : prévoyez un espace pour ranger l'équipement en trop, les caisses, les étuis, les manteaux, etc., sans que cela ne nuise à l'espace destiné au tournage.
9. Direction artistique : pensez aux manières d'améliorer le lieu et de l'adapter exactement à vos besoins tout en pouvant le rendre tel quel à son propriétaire à la fin de votre tournage.
10. Son : écoutez le son ambiant et demandez-vous s'il est convenable pour un tournage. Si vous entendez des sons nuisibles, informez-vous sur la manière de les arrêter. Renseignez-vous aussi sur les éventuelles activités intérieures et extérieures, comme des travaux par exemple, afin d'éviter de mauvaises surprises lors du tournage.
11. Photos du lieu : assurez-vous de prendre en photo chaque angle des lieux que vous visitez. De retour chez vous, vous vous poserez souvent des questions sur certains détails que vous pourrez retrouver sur vos photos.
12. Photos pour le découpage technique : si vous pensez faire un découpage technique avec des photos, prenez de nombreuses photos de personnes et d'objets sous différentes valeurs de plan. Prenez aussi des images de lieu vide, à l'intérieur comme à l'extérieur.

Découpage technique

Le découpage technique est un document souvent conçu sous forme de tableau comprenant des images et la description des plans qui seront filmés lors du tournage. Il est particulièrement utilisé en fiction, en documentaire ou reportage ou pour le tournage d'autres œuvres vidéo découpées à l'avance en plusieurs plans. Le découpage n'est cependant pas nécessaire pour des captations, des vidéos récapitulatives d'événements où l'on ne peut pas prévoir les plans à l'avance ou pour le tournage de vidéos découpées en très peu de plans.

Lorsqu'il est requis, le découpage technique s'avère bien utile pour plusieurs raisons. Lors de la préproduction, la confection du découpage technique force à réfléchir sur les meilleures prises de vue et à prendre des décisions sur les angles de caméra qui seront filmés. Pendant le tournage, cette préparation sauvera un temps précieux, car le ou les vidéastes sauront exactement ce qu'ils doivent filmer. Le découpage deviendra la principale référence en ce qui concerne les plans à tourner, ce qui vous assurera d'avoir tout mis « dans la boîte » avant de quitter les lieux.

Exemple de découpage technique :

Scène	Plan	Description	Échelle et angle	Mouvement	Action	Image
RESTAURANT, JOUR						
17	1	Vers la table	Large	Épaule, Dolly in	Toute la scène	
	2	Sur Andréa, Nicole en amorce	Mi-moyen	Épaule	Toute la scène	
	3	Sur Andréa	Rapproché	Épaule	Toute la scène	
	4	Sur Nicole, Andréa en amorce	Mi-moyen	Épaule	Toute la scène	
	5	Sur Nicole	Rapproché	Épaule	Toute la scène	
Éclairage naturel Rig, Dolly						
SALLE DE MONTAGE, JOUR						

Le découpage technique peut contenir différentes catégories d'information dont le choix est laissé à la discrétion de son créateur selon les besoins du tournage. Comme ce document n'est utile qu'à l'équipe technique lors du tournage, un découpage technique n'est bon que lorsqu'il convient bien aux besoins des techniciens qui le consultent. Voici quelques indications qui peuvent ou doivent faire partie du découpage technique :

- Numérotation des scènes et des plans (nécessaire)
- Description de la scène (nécessaire)
- Image représentant le contenu et le cadrage (nécessaire)
- Mise en scène et actions des personnages
- Échelle ou valeur de plan
- Angle de la caméra
- Mouvement de caméra
- Dialogues (répliques principales)
- Contenu audio (son et musique)
- Notes particulières sur l'éclairage
- Notes particulières sur l'équipement à utiliser
- Toute autre note qui pourrait être utile au tournage

Autrefois, on faisait toujours des dessins en guise d'images pour représenter ce que l'on voulait filmer. Aujourd'hui, le dessin est encore bien populaire, mais il est possible d'utiliser les photos prises lors du repérage ou encore des images provenant d'Internet qui représentent bien les plans voulus. Dans l'exemple ci-dessus, les images sont des photos de l'équipe technique prises lors du repérage.

Tout au long de la fabrication du découpage technique, gardez en tête qu'il s'agit d'un outil pour le tournage, et non pas pour le montage. Donc, si vous avez l'intention de filmer toute une scène en seulement deux plans, chacun montrant un personnage, et d'alterner entre les deux plans au montage, votre découpage technique ne comprendra que deux plans dans cette scène. Au montage, vous aurez toute la liberté de passer d'un plan à l'autre comme bon vous semble. Dans l'exemple ci-dessus, la scène est découpée en cinq plans. Lors du montage de cette scène, le monteur a passé d'un plan à l'autre sans se restreindre et surtout sans avoir à consulter le découpage technique qui n'était qu'un outil pour le directeur photo et le réalisateur lors du tournage.

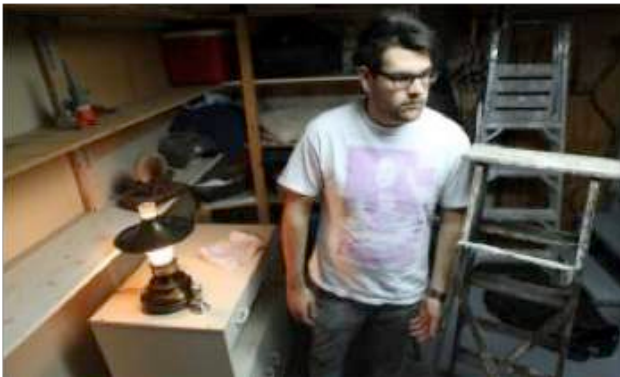
Ne vous limitez pas au découpage : lors du tournage, le découpage est un outil pour vous aider, pas pour vous nuire. Il vous sera donc possible d'ajouter des plans et de les modifier. Pensez surtout à filmer plusieurs plans de coupe (objets, décors, parties du corps) qui ne feraient pas nécessairement partie de votre découpage, mais qui pourraient éventuellement vous sauver lors du montage.

Direction artistique

Lorsque l'on pense à produire une vidéo pour la première fois, on pense tout de suite à la caméra, à la prise de son et au montage. Ceux-ci doivent effectivement être bien réussis pour un résultat professionnel. Ceci dit, une autre discipline participe énormément à l'aspect professionnel de la vidéo et est pourtant bien souvent négligée par les débutants : la direction artistique. Celle-ci comprend les costumes, les coiffures, les décors et les accessoires.

Au cinéma, tout est réfléchi dans les moindres détails. En vidéo, vous devez aussi penser à tout. Réfléchissez à la manière dont vous vous habillez, mais pensez aussi aux accessoires, aux objets et aux décorations autour de vous. Si vous choisissez de faire le tournage dans le salon d'un ami, n'ayez pas peur de l'aménager selon vos besoins, vous replacerez tout à la fin du tournage.

Par exemple, les photos suivantes montrent des images prises pour le découpage technique lors du repérage d'un court métrage (à gauche) et sont comparées au résultat final provenant du film (à droite). Le tournage a eu lieu dans une minuscule pièce d'un sous-sol non fini.



Production

La production d'un film fait référence au tournage. Celui-ci, ne s'étendant parfois que sur une ou deux journées dans le cas d'une courte vidéo, pourrait aussi durer plusieurs jours et s'étendre sur une longue période de temps. Si, jusqu'à maintenant, vous aviez principalement préparé le contenu de votre vidéo, le tournage mettra surtout vos aptitudes techniques à l'épreuve. Plus vous aurez de l'expérience et maîtriserez vos appareils, mieux vous vous en sortirez une fois en montage. En tant que débutant, prévoyez le temps nécessaire à la technique, car vous pourriez gâcher votre tournage et avoir à le recommencer.

De plus, gardez en tête qu'une technique bien contrôlée donnera un résultat professionnel à votre vidéo, ce qui contribuera à conserver l'attention du spectateur. Ce dernier doit avoir confiance en vous, ce qui n'arrivera pas si ces trois éléments ne sont pas réussis : cadrage, présence à l'écran et son. De plus, un bon éclairage contribuera aussi énormément à cette confiance du public.

Les points suivants contiennent de nombreuses notions qui pourraient être toutes nouvelles pour vous. Pour connaître tout de suite le déroulement d'un tournage, référez-vous au dernier point de ce chapitre intitulé « Déroulement d'un tournage ».

Cadrage

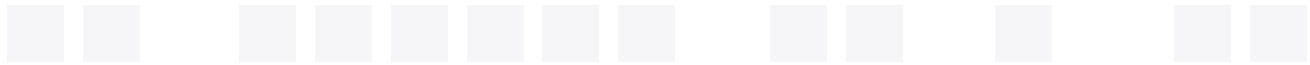
Dès les premières secondes de votre vidéo, le cadrage agira consciemment ou inconsciemment sur le lien de confiance que le spectateur établira envers vous. Le public décidera si l'image est assez professionnelle pour consacrer les prochaines minutes de son temps à visionner votre travail.

Composition

La composition définit les divers éléments qui composent le champ de votre image. Au cinéma et en vidéo, on parle de champ lorsqu'on mentionne les éléments se trouvant à l'intérieur du cadre, tandis que le hors champ rassemble les éléments à l'extérieur du cadre.

Il existe deux manières de travailler la composition de votre image. La première est de déplacer les objets dans l'espace et la deuxième est de déplacer la caméra. La première nous vient tout naturellement, mais la deuxième nous vient moins spontanément. Lorsqu'un objet cache un autre ou que vous voulez couper une partie de l'image, pensez à vous déplacer avec la caméra. Les cadreur professionnels n'hésitent pas à se mettre à genou ou à se surélever pour obtenir le cadre qu'ils désirent. Par exemple, si la limite supérieure de votre cadre vous convient quant au personnage principal, mais que vous aimeriez éliminer l'ampoule au plafond du cadre, pensez à lever la caméra tout en l'inclinant vers le bas. Vous parviendrez à conserver le cadrage original du sujet tout en retirant l'ampoule indésirable du champ.

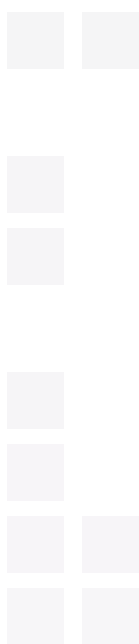
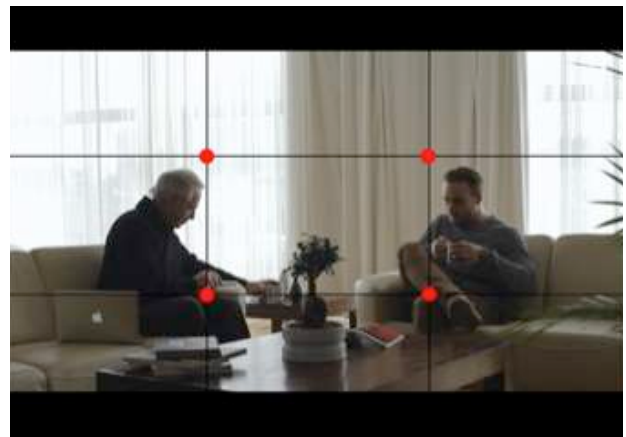
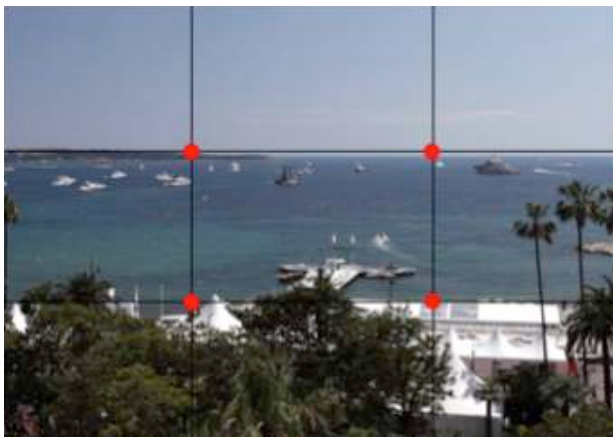
Les premières fois, vous aurez à intellectualiser vos cadrages, tandis qu'ils vous viendront instinctivement plus tard. Prenez donc le temps d'observer chaque élément en périphérie de votre image et demandez-vous si vous désirez les garder. Si l'infime partie d'un mur est visible à la limite de votre cadrage, pensez à l'éliminer ou à le révéler davantage. Il faudra faire la même chose avec un objet intrigant qu'on ne verrait pas entièrement : soit le dévoiler ou le cacher en le déplaçant ou en déplaçant la caméra. Faites également attention de ne pas créer involontairement de coïncidences malheureuses en juxtaposant des objets. Par exemple, vous n'aimeriez pas avoir l'impression que des feuilles sortent de la tête de votre comédien parce qu'une plante est cachée derrière lui.



Règle des tiers

La règle des tiers est connue par tout photographe et vidéaste, mais aussi par les peintres et les dessinateurs. Elle est une référence lorsqu'il s'agit de placer les lignes d'horizon, les objets, les sujets et les décors aux bons endroits dans l'image. Elle est si commune que la plupart des appareils photo et vidéo offrent la possibilité de la faire apparaître à l'écran en tant que guide. Dans le menu des options de l'appareil, elle est souvent appelée « Grille ». N'hésitez pas à activer cette option : elle ne sera pas enregistrée dans votre clip vidéo.

La règle des tiers existe pour vous éviter de centrer verticalement et horizontalement les éléments qui constituent votre image. Choisissez plutôt de placer la ligne de votre horizon à la limite du premier ou du deuxième tiers du cadre. Faites la même chose avec les éléments de décors verticaux et vos sujets humains. Amusez-vous à arranger votre composition en fonction de la règle de tiers : vous obtiendrez des images bien plus remarquables.



Espaces vides

Les espaces vides doivent être brillamment utilisés en vidéo. En plaçant votre sujet sur l'une des lignes verticales de la règle des tiers, vous aurez à choisir de quel côté placer le plus grand espace occupant près des deux tiers de l'image. Optez alors pour la direction de regard ou du mouvement. De cette façon, une personne en entrevue parlant à son intervieweur situé à droite de la caméra regardera vers la droite du cadre. Cadrez donc de sorte à ce que l'intervenant soit situé à peu près sur la première ligne des tiers en partant de la gauche. Le plus grand espace vide se situera ainsi dans la direction du regard. La même méthode est applicable avec le mouvement. Lorsque le sujet se déplace vers la gauche de l'écran, on retrouve la plus grande partie de l'espace vide à gauche du personnage.

Portez une attention particulière à l'espace au-dessus de la tête de votre sujet. Si cet espace peut être relativement important dans un plan large, il doit être de plus en plus réduit à force de rapprocher la caméra du sujet. Beaucoup de débutants font l'erreur de mettre un grand espace inutile et inutilisé au-dessus de la tête de leur intervenant. Pourtant, le spectateur détectera automatiquement que le cadreur n'est pas professionnel.



Angles de caméra

Il existe trois types d'angle de caméra : la plongée (quand la caméra est inclinée vers le bas), la contreplongée (quand la caméra est inclinée vers le haut) et l'angle normal (à la hauteur des yeux). Peu importe lequel vous choisissez, il faut que l'angle ait été réfléchi. La grande majorité du temps, vous opterez pour un angle normal à la hauteur des yeux de votre sujet. Pour cela, il faut prendre la peine de monter ou de descendre votre trépied afin de placer la caméra à la bonne hauteur. Si vous ne le faites pas, vous obtiendrez une plongée ou une contreplongée. Vous pourriez vouloir ce type d'angle, mais sachez que la plongée tend à diminuer ou minimiser le sujet, tandis que la contreplongée tend à le glorifier. Voilà pourquoi l'angle normal est à prioriser dans la plupart des cas.

Valeurs de plan (ou échelle de plan)

À moins de faire un découpage technique ou d'avoir à discuter avec un coéquipier des types de plan que vous aimeriez tourner, il n'est pas nécessaire de retenir le nom exact des différentes valeurs de plan. Toutefois, il est important d'en prendre connaissance afin d'en connaître l'éventail. La liste suivante présente les plans du plus large au plus serré.

- **Plan général :**
le lieu est exposé de façon très large.
Exemple : Un plan de la ville de Montréal.
- **Plan d'ensemble :**
le lieu où se déroulera l'action est mis en valeur. On distingue les gens, mais on ne met personne en évidence. Exemple : un plan de la rue Saint-Denis à Montréal où l'on voit le théâtre Saint-Denis.
- **Plan demi-ensemble :**
on dévoile une partie du lieu concerné par l'action et on se concentre sur un groupe de personne. Exemple : l'entrée du théâtre Saint-Denis où une file de gens entre à l'intérieur.
- **Plan moyen :**
de la tête aux pieds.
- **Plan italien :**
de la tête au-dessous des genoux.
- **Plan américain :**
de la tête au-dessus des genoux (ce type de plan provient des westerns américains et servaient à montrer les cowboys de la tête jusqu'à la pointe de leur revolver attaché à la ceinture).
- **Plan mi-moyen :**
de la tête à la ceinture.
- **Plan rapproché ou plan poitrine :**
de la tête à la poitrine.
- **Gros plan :**
visage entier, du front jusqu'au cou.
- **Très gros plan :**
on ne dévoile qu'une partie du visage.
- **Insert :**
le gros plan et le très gros plan peuvent être mentionnés pour filmer autre chose qu'un visage. Lorsqu'on cadre un objet afin de l'insérer dans le montage, on parle d'insert.

La prochaine fois que vous regarderez un film, portez attention à la progression des plans. Vous remarquerez qu'on passe souvent du plan le plus large pour situer le lieu aux plans plus serrés mettant en valeur l'action et les émotions.

Grand angle et téléobjectif

Lorsque vient le temps de choisir le cadrage et la valeur de plan, portez attention à la longueur focale de votre objectif. Celle-ci vous permet de vous rapprocher ou de vous éloigner du sujet tout en ne déplaçant pas la caméra. Changer de longueur focale durant une prise de vue crée le mouvement bien connu qu'est le zoom.

Souvent, vous utiliserez une longueur focale donnant une image semblable à celle de l'œil humain. Mais lorsque vous élargirez davantage le plan ou que vous ferez un zoom arrière, la vue sera plus large que l'œil humain, ce qui aura pour effet d'arrondir les objets en périphérie du cadre. Les caméras de surveillance ou les Go Pro sont habituellement des exemples de grand angle.

Le téléobjectif est le contraire du grand angle. On le constate lorsqu'on effectue un zoom avant, grossissant ainsi un objet que l'on distingue mal à l'œil nu. Ceci a pour effet secondaire de rapprocher l'arrière-plan du sujet et de le rendre flou, ce qui peut contribuer à créer un look professionnel. Par exemple, l'image ci-contre montre une entrevue filmée en téléobjectif.



Mouvements de caméra

Si vous désirez soigner votre image et lui donner un look vraiment professionnel, les mouvements de caméra pourraient être une solution pour vous. Quand on regarde un film, souvent, on ne les remarque même plus. Pourtant, ils nous donnent inconsciemment l'impression qu'une équipe professionnelle est derrière la création de ces images. Heureusement, il existe des moyens peu dispendieux de faire des mouvements de caméra. Mais d'abord, voici les différents types de mouvements de caméra.

- **Plan fixe** : la caméra reste fixe sur un trépied ou sur l'épaule.
- **Panoramique** : la caméra est mobile autour de son axe. Elle peut ainsi pivoter horizontalement ou s'incliner verticalement.
- **Travelling** : déplacement de la caméra, latéralement, verticalement, vers l'avant ou vers l'arrière.
- **Trajectoire** : combinaison de mouvement panoramique et travelling.
- **Zoom** : la caméra ne bouge pas, mais le changement de focale change la valeur de plan.

Trucs

Le mouvement de plan panoramique est facile à faire, mais donne un effet moins impressionnant que le travelling. Il suffit simplement de mettre la caméra sur un trépied, ce qui vous permettra de faire pivoter l'appareil sans le déplacer. Le travelling, plus ardu, peut être réalisé sans dépenser de grandes sommes. Asseoir le caméraman dans une chaise roulante qu'une autre personne pousse est une solution peu coûteuse. Il est aussi possible de déposer le trépied dans un chariot et de déplacer ce dernier. Enfin, pour quelques dollars, vous pourriez louer un slider (aussi appelé dolly portatif). Le slider se fixe au bout d'un ou deux trépieds, selon sa longueur, et vous permet de glisser la caméra, produisant ainsi un mouvement de travelling.

Les trois facteurs de l'exposition

Lorsqu'on parle d'exposition, on fait allusion à l'intensité de lumière entrant dans la caméra, ce qui influence la luminosité de l'image. Une image surexposée est trop claire et une image sous-exposée est trop sombre. Dans les deux cas, il se pourrait que le montage ne puisse rattraper tous les détails perdus à cause de la mauvaise exposition. Il est donc nécessaire de prendre le temps de bien exposer l'image avant de filmer. La plupart des débutants de la vidéo filment avec les fonctions automatiques de leur appareil. Il se pourrait cependant que cela devienne gênant, surtout quand la caméra ne cesse de varier son exposition au cours de l'enregistrement d'un plan. C'est pourquoi les professionnels choisissent de régler manuellement leurs paramètres. Ils préfèrent conserver la même exposition durant tout l'enregistrement d'un plan.

Si vous désirez régler vos paramètres manuellement, sachez qu'il existe trois facteurs affectant l'exposition : l'ouverture du diaphragme, la vitesse d'obturation et la sensibilité.

L'ouverture

L'ouverture est représentée par un $F/$ suivi d'un chiffre. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, plus ce chiffre est petit, plus l'ouverture est grande. Ainsi, une ouverture fixée à $F/2.8$ est plus grande et fait entrer plus de lumière qu'une ouverture à $F/22$. L'étendue des différentes ouvertures possibles dépend de votre objectif.

Effet secondaire : plus votre ouverture est grande, plus la profondeur de champ est petite, c'est-à-dire que l'arrière-plan tend à devenir flou. On cherche souvent ce genre d'effet pour obtenir une image plus professionnelle.

La vitesse

La vitesse est la durée d'exposition de chaque image à la seconde. Représentée sous forme de fraction, la vitesse laissera de moins en moins entrer de lumière si le dénominateur de la fraction est élevé. À moins que vous ne cherchiez à créer un effet saccadé, vous pourrez conserver votre vitesse à $1/50$ ou $1/60$.

Astuce : certains éclairages n'ont pas la même fréquence que votre caméra, ce qui crée des barres sombres horizontales dans votre image. Dans ce cas, modifiez votre vitesse jusqu'à ce que les barres soient diminuées ou éliminées.

La sensibilité

Parfois, elle apparaît sous le nom d'ISO, d'autres fois elle s'appelle Gain, et parfois elle est représentée en décibels (dB). Peu importe, plus la sensibilité est élevée, plus votre image est lumineuse, mais malheureusement, plus votre image est détériorée et granuleuse. Pour vous éviter cet effet fâchant, augmentez d'abord l'ouverture de votre appareil et, en dernier recours, augmentez la sensibilité.

Profondeur de champ

La profondeur de champ est la zone de netteté. Plus cette zone est étendue, plus l'ensemble des objets sera net. Par exemple, une grande profondeur de champ ferait en sorte que la fleur près de la caméra soit aussi nette que la montagne située à plusieurs kilomètres au loin.

Une petite profondeur de champ a pour effet d'isoler le sujet à l'intérieur d'une courte et peu profonde zone de netteté. En isolant le sujet, vous obtiendrez une image à l'aspect plus professionnel.



Grande profondeur de champ



Petite profondeur de champ

Deux facteurs peuvent vous aider à obtenir une petite profondeur de champ. Tout d'abord, plus votre focale est longue, plus votre profondeur de champ est petite. Ainsi, si vous avez déjà cadré votre personnage comme dans l'exemple de gauche, éloignez-vous du sujet et compensez en effectuant un zoom avant. Ainsi, vous serez en téléobjectif et votre profondeur de champ sera plus petite comme dans l'exemple de droite. Le second facteur est l'ouverture. Plus l'ouverture est grande (donc un petit chiffre après le F/), plus la profondeur de champ est petite. Pour ne pas surexposer votre image, vous pourrez compenser en ajustant la sensibilité et même en ajoutant des filtres à densité neutre (ND) lorsque possible.

Enfin, la taille du capteur influence aussi énormément la profondeur de champ. Plus votre caméra est dispendieuse, plus son capteur risque d'être gros, ce qui facilite l'obtention d'une petite profondeur de champ.

Balance des blancs

D'un environnement à l'autre, d'une source d'éclairage à une autre, le blanc apparaît toujours blanc à l'œil humain. Ce n'est malheureusement pas le cas pour les caméras, à moins que la balance des blancs ne soit réglée à « automatique ». Cette fonction, souvent bien pratique, peut devenir gênante lorsqu'elle change durant le tournage d'une prise. Les fonctions manuelles doivent donc être utilisées. N'hésitez pas à utiliser les présélections de soleil, nuage, ampoule tungstène, etc., selon le cas. Vérifier toujours à l'écran si les couleurs semblent être les mêmes que dans la réalité. Si votre image semble trop bleue ou trop jaune, ou encore trop verte ou magenta, c'est signe que votre balance des blancs n'est pas la bonne. Sur certains appareils, il est aussi possible de régler la balance des blancs à partir d'une feuille blanche. Placez cette dernière devant la caméra, effectuez un zoom avant jusqu'à ce que le blanc remplisse l'écran, puis activez la fonction. La feuille qui ne paraissait pas de la bonne couleur à l'écran deviendra soudainement blanche.

Il est important de filmer vos images ajustées aux couleurs de la réalité. Si vous ne prenez pas le temps de faire vos réglages au tournage, vous aurez beaucoup de corrections de couleurs à faire au montage.

Fréquence d'images

Si le cinéma et la vidéo permettent de capter et de projeter le mouvement, c'est uniquement grâce à l'enchaînement d'images fixes. Cet enchaînement peut avoir lieu à différentes vitesses que l'on appelle la fréquence. Les plus populaires d'entre elles sont 24, 30 et 60 images par seconde. La plupart des caméras vidéo offrent un choix parmi ces fréquences. Mais laquelle doit-on choisir ? Cela dépend de vos besoins. Les vidéos corporatives et les reportages utilisent généralement 30 images à la seconde, ce qui crée une fluidité à laquelle la télévision nous a habitués. De nombreuses capsules web efficaces mais non artistiques ont été tournées dans cette fréquence. Si vous cherchez plutôt un style léché ou un look plus cinématographique, optez pour les traditionnelles 24 images par seconde. Les films utilisent cette fréquence depuis longtemps au cinéma. Les créateurs de vidéos plus artistiques choisissent souvent 24 images par seconde.

Vous utiliserez rarement 60 images ou plus par secondes. Si vous le faites, ce serait surtout pour, une fois rendu en montage, créer de beaux ralentis en ramenant la fréquence à 24 ou 30 images par seconde. Si l'on vous offre la possibilité de filmer en 25 ou en 50 images par seconde, ne choisissez pas ces fréquences, car ce sont celles de l'Europe.



Types de caméra

Pour passer au tournage, vous aurez nécessairement besoin d'une caméra. Voyez d'abord ce qui s'offre déjà à vous à la maison. Si l'appareil que vous possédez ne vous convient pas, vous pouvez en acheter un neuf ou un usagé, mais pensez aussi à la location. Pour quelques dizaines de dollars, on peut parfois obtenir de bien bonnes caméras le temps d'une ou plusieurs journées de tournage.

Cellulaire

Si vous n'avez ni caméra ni argent à dépenser, vous pourrez utiliser votre téléphone cellulaire. Les récents modèles offrent une très bonne qualité d'image qui pourrait surpasser la vieille caméra que vous avez à la maison. En constante évolution, la technologie des cellulaires a rattrapé la résolution des caméras dispendieuses. Vous devrez cependant faire attention à quelques détails dont la stabilité et le son. Les cellulaires sont souvent équipés d'un stabilisateur d'images, mais l'effet non naturel se fait ressentir sur certains modèles. Tentez d'utiliser un trépied si votre cellulaire peut s'y fixer ou de le placer de façon à ce qu'il soit stable. Pour le son, il serait bien d'enregistrer l'audio sur un autre appareil – comme un enregistreur sonore ou un autre cellulaire – en captant le son plus près du sujet. Il faut également noter que les cellulaires ne font pas de zoom optique par le biais d'un objectif, mais plutôt en grossissant une partie de l'image. Enfin, comme il n'y a ni téléobjectif, ni ouverture ajustable et que le capteur est petit, il est bien difficile d'obtenir une petite profondeur de champ avec ce type d'appareil. Petit conseil, il est préférable de filmer avec la caméra dorsale du cellulaire, celle qui se trouve de l'opposé de l'écran : elle est de meilleure qualité.

Handycam

La *handycam* est la caméra vidéo que les gens ont le plus souvent à la maison puisqu'elle est abordable. Elle se tient bien dans une main et les paramètres sont habituellement ajustables à l'écran LCD. Elle permet à son utilisateur de profiter de la plupart des options des caméscopes comme le zoom, le choix d'ouverture, de vitesse et de sensibilité, la stabilisation de l'image, la balance des blancs manuelle, le choix de fréquences d'images et quelques aides graphiques comme la grille de la règle des tiers. Certaines *handycams* permettent même d'y brancher un petit micro. Elle est toutefois si petite qu'il est souvent préférable de la fixer à un trépied pour une meilleure image. Aussi, la petitesse de son capteur rend la profondeur de champ très ardue à rapetisser.

Caméscope

Le caméscope est la caméra vidéo semi-professionnelle ou professionnelle. Il possède tous les avantages de la *handycam*, mais en plus, sa qualité d'image est meilleure, puis sa taille et sa stabilité permettent de faire de la caméra à l'épaule. Il est aussi équipé d'entrées sonores dans lesquelles on peut brancher des micros professionnels. Cela permet d'avoir une excellente prise de son enregistrée dans le même fichier vidéo que l'image, ce qui facilite le montage. L'accès à de nombreuses options à même le boîtier rend le caméscope très efficace en tournage. Malheureusement, le caméscope vendu à faible prix (moins de 2 000 \$) rend bien difficilement une petite profondeur de champ.

Reflex

Ce sont les appareils fabriqués à l'origine pour la photo, mais qui sont aussi utilisés pour la vidéo. En général, les *reflex* sont vraiment moins pratiques pour les tournages que les appareils destinés à la vidéo. Par exemple, il n'y a parfois pas d'entrées sonores pour micros ou de sortie sonore pour écouteurs. Il faut donc s'équiper d'un enregistreur et capter le son séparément, ce qui nécessite une étape de synchronisation image-son juste avant le montage. Les stabilisateurs d'images font rarement partie intégrante des *reflex*, mais sont plutôt installés sur des objectifs plus dispendieux à cause de cet atout. La petite taille de l'appareil rend la caméra à l'épaule presque impensable, à moins de le fixer à un support à l'épaule bien dispendieux aussi. Sinon, le trépied est à prioriser. Tout compte fait, si les vidéastes se tournent si souvent, mais vraiment si souvent vers le reflex, c'est que cet appareil offre une bien meilleure qualité d'image que les autres types de caméras vendues au même coût. Même un appareil *reflex* de moins de 1 000 \$ possède un capteur assez grand pour offrir une petite profondeur de champ, ce qui permet d'isoler le sujet, de flouter l'avant et l'arrière-plan et de produire ainsi une image ressemblant à celle des caméras vidéo professionnelles. Si vous choisissez le reflex, assurez-vous d'avoir des objectifs convenant à vos besoins en prenant compte de la longueur focale et de l'ouverture maximale.

Go Pro et autres caméras sportives

Les Go Pro et autres caméras du même type sont faites pour des prises de vue particulières que les autres modèles de caméra peuvent difficilement reproduire. Accrocher la caméra à un casque de skieur, à un instrument de musique ou à une voiture est possible avec ce genre de caméra. Même si des gens parviennent à le faire, les Go Pro ne sont pas conçus pour les tournages traditionnels (comme lorsqu'une personne explique des choses à l'écran). Les options sont très limitées, il n'y a pas d'entrées et de sortie sonores et l'image est souvent déformée par un très grand angle. Il est donc préférable d'utiliser les Go Pro pour leurs réelles fonctions.

Prise de son

Sur un plateau de tournage professionnel, un preneur de son ne s'occupe que de l'enregistrement sonore. Tandis que pour le vidéaste, la prise de son n'est qu'une tâche parmi plusieurs. Pourtant, il est essentiel qu'elle soit bonne afin d'obtenir la confiance du spectateur dès les premières secondes de votre vidéo. Même si l'image est belle, une mauvaise qualité sonore fera en sorte que le public identifiera votre vidéo comme amateur. On dit souvent qu'on peut davantage se permettre une mauvaise image qu'un mauvais son. La mauvaise image peut plus facilement être corrigée ou cachée par d'autres images réussies. Mais un mauvais son peut difficilement être corrigé ou remplacé.

Même s'il n'est pas facile en pratique d'effectuer une bonne prise de son, c'est théoriquement assez simple. Il faut parvenir à enregistrer la voix le plus près possible au volume le plus élevé sans dépasser la limite et entendre le moins de sons d'ambiance nuisibles.

Proximité du sujet

En effet, la proximité de l'enregistreur avec le sujet agit directement sur la qualité sonore. Être trop loin diminue le volume de la voix tout en augmentant celui des sons d'ambiance. Le plus important, c'est donc le rapport entre le niveau sonore de la voix et celui des sons ambiants. Si vous avez accès à des micros-cravates, vous pourrez les installer sur le sujet et vous conserverez cette proximité. Comme les micros-cravates sont dispendieux, vous aurez probablement d'autres types de micros. Peu importe, même si vous utilisez les micros intégrés de votre enregistreur sonore, il faudra approcher l'appareil le plus près possible de la bouche du sujet tout en n'apparaissant pas à l'image. Si le cadrage ne vous permet pas de vous approcher assez, il faudra le resserrer pour une meilleure qualité sonore. Ne misez pas tout sur l'image au détriment du son. Faites des concessions afin d'améliorer la prise de son, même si vous auriez préféré un cadrage plus large. Si vous n'avez accès à aucun micro, vous pourriez prendre un cellulaire destiné uniquement à l'enregistrement du son pour le rapprocher le plus près possible du sujet.

Quoiqu'il en soit, la prise de son devra indubitablement se faire avec des écouteurs. Il est absolument nécessaire d'avoir un aperçu de ce que vous enregistrez. Les écouteurs vous feront entendre exactement ce qui sera enregistré sur la carte mémoire. C'est de cette manière que vous saurez si des sons d'ambiance nuisibles perturbent la compréhension de la voix ou s'il y a un dysfonctionnement durant l'enregistrement. Si vous êtes seuls et devez parler à l'écran, faites un test de son d'abord, puis enlevez vos écouteurs avant de parler. Ensuite, réécoutez votre prise pour vous assurer que tout a bien fonctionné.

Niveaux sonores

Il n'est pas évident d'ajuster le volume d'enregistrement au bon niveau. Avant de bien connaître votre appareil, il vous arrivera souvent d'avoir un niveau trop fort ou trop faible. Un preneur de son peut ajuster ses niveaux durant le tournage d'un plan. Dans votre cas, comme votre attention sera sûrement sur la caméra ou même sur votre discours si vous vous mettez vous-mêmes en scène, il faudra faire des tests et ajuster le niveau sonore avant le tournage. Si vous pouvez vous fier à vos écouteurs pour le rapport entre la voix et les sons d'ambiance ainsi que pour vous assurer qu'on n'entend aucun « bug », vous ne pourrez pas vous fier à eux pour ajuster le bon niveau de son. Il n'y a alors qu'un moyen : le VU-mètre. Il s'agit là des jauges qui augmentent et diminuent selon l'intensité du son. Si celles-ci atteignent trop souvent la limite à ne pas atteindre, ce qui remplit habituellement le carré ou le cercle au bout des jauges, vous aurez une prise de son trop forte qui créera une distorsion sonore. Mais au contraire, si vous êtes trop prudents et que vos niveaux ne modulent pas assez, votre son sera trop faible. Vous aurez alors à augmenter le volume une fois rendu en montage. Il est normal de le faire jusqu'à un certain point, mais si vous devez trop augmenter le volume en montage et donc ajouter du gain sonore, vous augmenterez du même coup le niveau des sons d'ambiance nuisibles.

Bref, pour avoir un bon niveau sonore à l'enregistrement, faites parler votre sujet avant le tournage et ajustez le niveau de sorte à ce que la modulation soit près de la limite et puisse l'atteindre à l'occasion, mais pas trop souvent.

Sons d'ambiance nuisibles

Lorsque vous faites vos tests avant le tournage, assurez-vous d'éliminer le plus de sons d'ambiance possible. Les réfrigérateurs, la ventilation, certains types de néons et autres sons continus doivent être supprimés avant l'enregistrement. Si c'est impossible, comme peut l'être la ventilation de grand bâtiment, tentez de vous éloigner de la source de bruit et de faire la prise de son le plus près possible du sujet. Si vous ne pouvez absolument pas faire de bonne prise de son dans un lieu qui vous intéresse pour d'autres raisons, il faudra penser à changer d'endroit.

Double système

Si votre son n'est pas enregistré directement dans la caméra, vous serez en double système. Cela veut dire que vous enregistrerez la vidéo d'un côté et le son correspondant à part. Au début de votre postproduction, vous aurez donc à synchroniser la vidéo et le son. Ne faites surtout pas l'erreur de commencer le montage avant de faire la synchronisation. Les détails de cette étape se trouvent dans la section « Postproduction » du cahier. Au tournage, vous devez prendre certaines précautions pour faciliter plus tard la synchronisation. Au moment où vous êtes prêt à tourner, démarrez l'enregistrement du son et de la caméra en même temps. Puis, nommez le plan à voix haute (pour vous aider à identifier les sons à la synchronisation), puis tapez dans les mains. Assurez-vous que votre « clap » soit entendu par l'enregistreur sonore et vu par la caméra. L'image et le son du clap seront, au moment de la postproduction, votre repère pour la synchronisation.

Room tone

Le *room tone* est le son d'ambiance d'un lieu que l'on entend si on demeure en silence. Il est important d'enregistrer environ une minute de silence dans chacun des lieux où vous tournerez. Ainsi, vous obtiendrez un *room tone* pour chaque scène. À l'étape du montage, si vous devez retirer un son bref et dérangeant lors d'un plan, vous pourrez le remplacer par le *room tone* correspondant.

Voix hors champ

La voix hors champ désigne une voix entendue alors qu'on ne voit pas à l'image la personne qui parle. Une voix peut être entièrement hors champ dans le cas d'une narration ou partiellement hors champ lorsque la personne parle à la caméra et que des plans de coupe sont ajoutés par-dessus son discours pour l'illustrer ou montrer autre chose. Dans le cas d'une narration, il est important de la scénariser avant de l'enregistrer. Ainsi, vous aurez le temps de trouver des syntaxes de phrases et des façons d'amener vos propos le plus efficacement possible sans faire de répétitions. La narration vous permet aussi d'ajouter de l'humour (comme *Infoman* le fait dans ses capsules d'actualité) et de montrer des images illustrant les propos plutôt qu'une personne parlante. D'ailleurs, le fait de montrer ce dont on parle vous aidera à garder l'attention du spectateur.

Éclairage

Comme pour le cadrage et le son, un éclairage bien fait au tournage vous aidera à améliorer l'aspect de votre vidéo et à rendre votre œuvre plus alléchante auprès de votre public. Au plus grand bonheur des vidéastes amateurs, il n'est pas nécessaire de dépenser une fortune pour faire un éclairage professionnel. Il faut seulement savoir où placer ses lampes et être habile à faire réfléchir la lumière tel que souhaité.

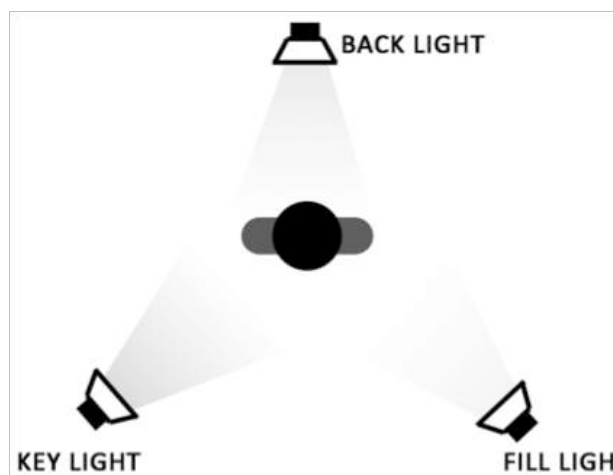
Éclairage en trois points

La base de l'éclairage est ce qu'on appelle l'éclairage en trois points. Trois lampes ont alors chacune un rôle spécifique. La première, la *key light*, est la source principale de lumière sur le sujet. Elle est placée devant le sujet et l'éclaire généralement de biais, quoiqu'elle puisse aussi se trouver directement face à lui. Dans le cas où la *key light* éclaire le sujet de biais (comme l'illustration ci-dessous), il y aurait une zone d'ombre importante du côté du visage non éclairé s'il n'y avait pas d'autres sources d'éclairage. Ce phénomène de contraste total de lumière entre deux parties du visage s'appelle le clair-obscur et est rarement utilisé (on le retrouve notamment dans les films d'horreur).

Pour amoindrir le contraste entre les parties éclairée et non éclairée du visage, on place une *fill light* à l'opposé de la *key light*. Il ne s'agit alors pas d'éclairer le visage uniformément, mais bien de réduire le contraste de lumière. Souvent, on arrange la *fill light* de façon à ce qu'elle éclaire environ deux fois moins que la *key light*. Pour diminuer l'intensité de lumière d'une lampe, il suffit de l'éloigner du sujet ou d'utiliser une lampe moins puissante.

La troisième lampe, la *back light*, ajoute une touche artistique aux deux premières. Elle sert à créer un contour lumineux autour d'une partie du sujet, le détachant ainsi de l'arrière-plan. Comme sa fonction est plus esthétique que pratique, la *back light* n'est pas toujours utilisée. Si elle est la seule lampe en fonction, vous obtiendrez un contre-jour et votre personne apparaîtra comme une silhouette.

Pour des explications et des exemples visuels de l'éclairage en trois points, n'hésitez pas à rechercher « éclairage en trois points » dans Internet. Vous obtiendrez une foule de vidéos et d'informations qui vous aideront à comprendre.



Filmer un échange entre deux personnes ou deux objets

Adapter son éclairage à ses besoins

Une fois que vous avez bien compris la base de l'éclairage qu'est l'éclairage en trois points, amusez-vous à utiliser les lampes que vous désirez parmi les trois principales, à en ajouter et à en remplacer par des sources présentes ou naturelles. Par exemple, si vous tournez dehors, votre *back light* pourrait être le soleil, votre *key light* pourrait être un réflecteur ou un grand carton blanc réfléchissant la lumière du soleil sur le sujet, et il pourrait ne pas y avoir de *fill light*. Vous pourriez aussi, dans votre sous-sol, diriger une lampe en guise de *key light* sur le sujet, diriger une deuxième lampe en guise de *fill light* vers un mur blanc pour atténuer le contraste de lumière sur le visage, et ne pas utiliser de *back light*. Vous pourriez même ajouter une lampe bleutée ne faisant pas partie des trois lampes principales, mais ajoutant une touche artistique en recréant la lueur de la pleine lune. Bref, soyez flexibles, utilisez les lampes et les sources de lumière que vous voulez et pensez parfois à faire réfléchir la lumière sur un objet blanc plutôt que de l'envoyer directement sur votre sujet : vous obtiendrez un éclairage plus diffus.

Champ-contrechamp

Dans le cas où vous auriez à filmer un échange de regards ou de paroles entre deux personnes ou entre une personne et un objet, vous aurez probablement à tourner un champ-contrechamp. Il s'agit là de filmer toute la scène en faisant un plan sur la première personne (le champ) et en faisant ensuite un plan sur l'autre personne ou objet (le contrechamp). Au montage, vous pourrez passer d'un plan à l'autre comme bon vous semblera et ainsi créer l'échange.

Règle des 180 degrés

Lorsqu'il y a un échange tourné en champ-contrechamp, il y a nécessairement la règle des 180° qui s'applique. Il faut alors imaginer l'axe de regard entre les deux personnes ou objets. Pour filmer l'échange correctement et ne pas mêler le spectateur, il faut que la caméra demeure toujours du même côté de l'axe. Ainsi, un personnage regardera vers la droite du cadre tandis que l'autre regardera vers la gauche. Il faut éviter de traverser l'axe, car les deux personnages regarderaient alors dans la même direction, ce qui nuirait énormément à la compréhension du public. Pour plus d'informations et des exemples visuels, recherchez « règle des 180 degrés » dans Internet.

Déroulement d'un tournage

Maintenant que vous connaissez les bases des différents départements, passons enfin au déroulement d'un tournage.

Tout d'abord, si des intervenants ou des comédiens participent, faites-les arriver plus tard que vous. Vous aurez besoin d'une bonne période de préparation. Placez d'abord les décors et les accessoires. Préparez les costumes s'il y a lieu et la nourriture si votre tournage doit prendre une bonne partie de la journée. Montez ensuite la caméra sur son support, formatez la carte mémoire (toujours à partir de l'appareil utilisé et non dans l'ordinateur) et choisissez le bon format d'enregistrement. Faites la même chose avec votre enregistreur sonore si vous tournez en double système. Repensez à votre mise en scène, au déplacement de vos comédiens ou intervenants et aux mouvements de caméra (s'il y a lieu). Pour l'éclairage, vous aurez besoin de quelqu'un qui remplacera les intervenants ou comédiens pour faire des tests. Placez cette personne au bon endroit et installez votre éclairage. Une fois votre éclairage prêt, vous pourrez régler votre balance des blancs. Si vous avez fait un scénario ou un découpage technique, assurez-vous d'en avoir des copies à portée de main pour les consulter rapidement.

Enfin, vos intervenants et comédiens peuvent arriver. Servez-vous d'eux pour les derniers ajustements de cadrage et d'éclairage. Puis demandez-leur de parler à la même intensité qu'ils le feront durant le tournage pour faire vos ajustements de son. Enfin, expliquez-leur en détail ce que vous attendez d'eux dans le jeu et la mise en scène, puis passez au tournage.

Si vous tournez en double système, partez l'enregistrement de la vidéo et de l'audio à peu près en même temps, puis identifiez à voix haute le plan tourné. Enchaînez immédiatement avec un clap pour la synchro qui sera vue par la caméra et entendue par l'enregistreur sonore. Puis, faites autant de prises que vous le voulez. Entre chaque prise, arrêtez et repartez l'enregistrement vidéo et audio. Vous aurez ainsi un fichier vidéo et un fichier audio par prise. Si votre scène est divisée en plusieurs

plans, commencez par filmer le plan le plus large, puis tournez les plans de plus en plus serrés par la suite. Au besoin, vous pouvez retoucher quelque peu à l'éclairage d'un plan à l'autre. Généralement, vous aurez à filmer la scène au complet lors de chacun des plans. Ce n'est pas au tournage que l'on choisit sur quel plan on doit entendre telle réplique, mais au montage.

Ne vous limitez pas quant au nombre de prises. Une fois que vous aurez la bonne, faites-en au moins une de plus par sûreté, car vous pourriez vous rendre compte, rendu au montage, que la technique n'était pas tout à fait au point lors de la bonne prise. Au tournage, ne vous souciez pas de l'ordre des scènes (si vous en avez plus d'une) que l'on retrouve dans le scénario : vous tournerez dans le désordre, selon la disponibilité des lieux et des comédiens ou des intervenants.

Avant ou après avoir filmé les plans de votre scène que vous aviez prévus, pensez à filmer plusieurs plans de coupe. Les plans de coupe montrent les accessoires, les éléments de décors, la manipulation d'un objet, la façade d'un bâtiment, les gens passer dans la rue, etc. : ce sont des plans qui montrent différents éléments de l'environnement où se déroule la scène et qui pourront vous être utiles au montage à un point tel qu'ils pourraient vous sauver lors d'une impasse. Lorsqu'on veut passer d'une scène à une autre, lorsqu'on veut éviter un faux raccord entre deux plans ou même quand on veut montrer en gros plan la pochette d'un livre dont on parle, les plans de coupe sont bien utiles. Mieux vaut en tourner trop que pas assez.

Une fois que tout sera dans la boîte, vous pourrez ranger votre équipement et transférer le contenu de vos cartes mémoires (vidéo et audio) à l'ordinateur ou sur un disque dur externe. Préférez toujours transférer vos fichiers vidéo et audio sur deux supports différents au cas où l'un des deux briserait. Par la suite, vous pourrez passer à un prochain tournage ou à la postproduction si l'étape de la production est complètement terminée.

Postproduction

La postproduction chevauche une partie de la production puisqu'elle commence dès le moment où vous transférez vos fichiers vidéo et audio de vos cartes mémoires vers un ordinateur ou vers un disque dur externe. Elle se poursuit ensuite avec les différentes étapes du montage et se termine lorsque vous exportez la version finale de votre vidéo.

Transfert des données et organisation

La postproduction débute avant même d'ouvrir le logiciel de montage quel qu'il soit. Il est absolument nécessaire d'être organisé lorsque l'on importe et classe des fichiers vidéo et audio. La désorganisation peut mener à la perte de données et au recommencement complet d'un tournage. Pour éviter cela, il suffit de créer des dossiers bien identifiés dans lesquelles on place les différents éléments.

Chaque monteur développe sa propre méthode de travail, mais voici tout de même une suggestion d'organisation :

- Créez un dossier portant le nom de votre série de vidéo à un endroit qui vous convient.
- Créez un sous-dossier portant le titre de votre vidéo unique.
- Créez trois sous-sous-dossiers que vous nommerez *Exportations*, *Médias* et *Projet*.

Dossier *Médias* :

- Dans le dossier *Médias*, veuillez créer et nommer des dossiers en fonction des différents médias que vous utiliserez. Par exemple : *Audio*, *Images fixes*, *Logos*, *Musique*, *Sons*, *Vidéo*, etc.
- Lorsque vous transférez des fichiers vidéo et audio, créez des sous-dossiers identifiant vos journées de tournage dans les dossiers *Vidéo* et *Audio*, puis transférez-y les fichiers de vos cartes mémoires selon le cas.

Note importante : Si vous transférez des fichiers à partir d'une *handycam* ou d'un *caméscope*, ne vous entêtez pas à retrouver les fichiers vidéo à l'intérieur des dossiers présents sur la carte mémoire ou sur le disque dur interne de l'appareil, vous pourriez gâcher votre tournage. Copiez plutôt TOUT ce que vous voyez aussitôt que vous ouvrez le support de votre appareil. Le contenu que vous copiez sur votre ordinateur ou sur votre disque dur externe doit être exactement le même que celui sur votre appareil. Cette copie sera un backup, car vous devrez ensuite ouvrir votre logiciel de montage et procéder à l'importation à partir de votre appareil vidéo (ou de sa carte mémoire). Ainsi, les fichiers se transféreront tout en se convertissant.

Dossier *Projet* :

- Lorsque vous ouvrirez votre logiciel de montage, vous y enregistrerez les différentes versions de votre projet.
- Préférez, si votre logiciel génère des autosauvegardes dont vous pouvez déterminer la destination, choisissez de les créer automatiquement sur votre deuxième support, là où vos médias ont été copiés en double, dans le cas où votre premier support briserait.

Dossier *Exportations* :

- L'exportation est le terme que l'on utilise lorsque l'on transforme notre montage en fichier vidéo que l'on peut partager et transférer dans Internet.

Dans ce dossier, vous pourrez y envoyer les différentes versions que vous exporterez jusqu'à votre version finale. Prenez le soin de bien identifier chaque version.

Importation et conversion

Il arrive parfois que les logiciels de montage ne vous permettent pas d'utiliser les fichiers vidéo originaux, car ceux-ci sont dans un format qui convient seulement à la caméra. Vous devrez donc faire une conversion de vos fichiers vidéo dans un autre format, à moins que votre logiciel ne le fasse pour vous. Informez-vous du format nécessaire au logiciel de montage. Vous pourrez ensuite convertir à partir d'un logiciel de conversion gratuit tel que MPEG Streamclip.

Si vous importez vos fichiers à partir d'une *handycam* ou d'un *caméscope*, vous n'avez pas besoin de faire vous-mêmes la conversion. Cherchez dans votre logiciel de montage comment importer vos clips à partir d'un appareil. La conversion dans le bon format se fera automatiquement en même temps que l'importation.

Si les fichiers vidéo qui proviennent de votre appareil sont déjà dans un format qui convient au montage, ce qui arrive souvent avec les cellulaires et les appareils *reflex*, importez directement vos fichiers dans votre projet de montage. Si vous les importez, mais que vous arrivez difficilement ou pas du tout à faire du montage, pensez à utiliser un logiciel de conversion pour les transférer au format qui convient à votre logiciel.

L'importation de la vidéo, quoique la plus délicate, n'est pas la seule importation à faire. Il faudra aussi importer l'audio si vous l'avez enregistré à part, ainsi que la musique, les images fixes, les logos, etc. Vous n'êtes cependant pas tenu de les importer immédiatement. Vous pourrez le faire plus tard quand vous en aurez besoin.

Création d'un projet de montage

Ouvrez votre logiciel et faites immédiatement *Enregistrer sous...*, puis choisissez le dossier *Projet* en tant que destination. Prenez soin de donner un nom unique à votre projet et ajoutez « v1 » pour version 1 à la fin du nom. Ainsi, vous pourrez créer de nouvelles versions en conservant la possibilité de revenir en arrière plus tard.

Si vous produisez une série de vidéos, vous pourriez faire le montage de tous les épisodes ou capsules dans un même projet vidéo nommé selon le titre de la série.

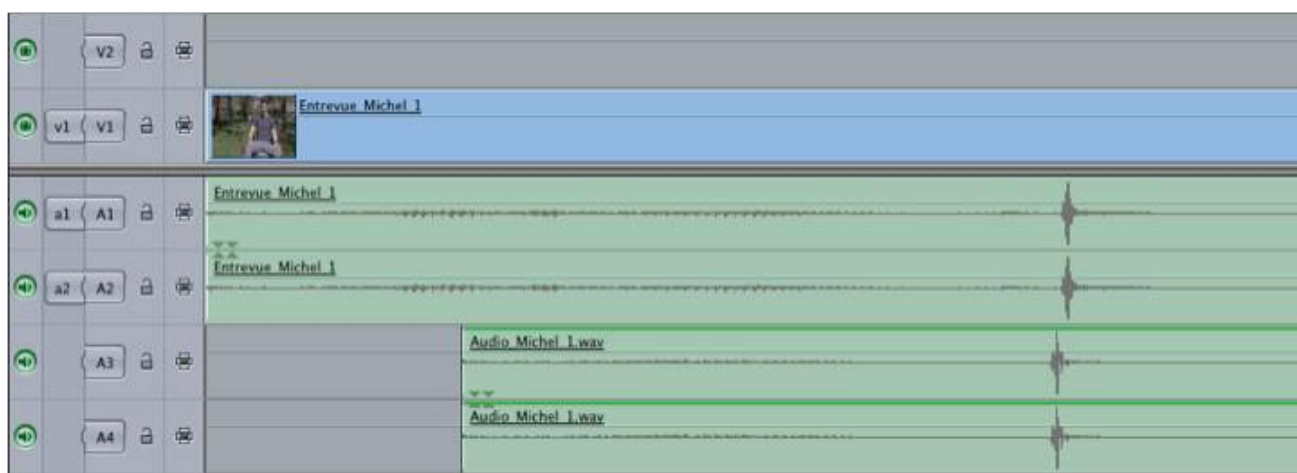
Classement

Avant de passer au montage, effectuez un classement rigoureux pour retrouver facilement les médias que vous chercherez éventuellement. Créez autant de dossiers (aussi appelés « bins » ou « chutiers ») qu'il le faut et classez vos fichiers aux bons endroits, selon la nature du média, le contenu ou le jour du tournage. Ce temps investi en début de montage finira par vous en sauver beaucoup.

Synchronisation de l'image avec le son (double système)

Si vous avez tourné en double système (son enregistré à part), vous devez impérativement synchroniser l'image et le son AVANT de passer au montage. Pour ce faire, déposez le clip de la caméra avec l'audio de l'enregistreur correspondant. Vous devez vous fier à l'oscilloscope audio représentant les variations sonores. Comme sur l'image ci-dessous, vous trouverez rapidement où se trouve le son du clap. Il ne vous restera plus qu'à aligner le son du clap de bonne qualité enregistré à part avec celui de mauvaise qualité enregistré avec la caméra.

Si votre logiciel vous le permet, liez le clip de la caméra avec celui de l'enregistreur sonore et mettez en sourdine le son de la caméra.



Certains logiciels plus récents vous offrent la synchronisation automatique. Avant même de déposer les clips vidéo et audio correspondants, sélectionnez-les et choisissez de les synchroniser à partir de l'audio.

Création de séquences (*timelines*)

Les séquences ou les timelines, selon le logiciel, sont des lignes du temps sur lesquelles on dépose, modifie et déplace les différents médias pour en faire notre œuvre vidéo finale. Il s'agit en fait de la table de travail du monteur. Si votre logiciel vous le permet, n'hésitez pas à créer différentes versions de votre montage en dupliquant les timelines. À chaque fois, identifiez bien la version. Ainsi, vous pourrez conserver votre travail précédent.

Stratégies de montage

Il existe deux principales stratégies de montage. La première consiste à sélectionner d'abord les extraits que l'on désire et à les placer ensuite dans le montage. La deuxième veut que l'on dépose tous les clips sur la *timeline* pour y faire directement le nettoyage et le montage. Peu importe la manière choisie, vous devez retirer le début et la fin des clips vidéo. Pour choisir les meilleures prises, collez-les pour les visionner en rafale et les comparer. Retirez progressivement les moins bonnes jusqu'à ce que vous ayez la meilleure.

Concentrez-vous d'abord sur la ligne directrice de votre œuvre. Montez vos propos dans l'ordre et construisez le squelette de votre vidéo. La musique peut aussi faire partie intégrante de ce squelette et en influencer la structure. Par la suite, habillez votre montage en lui ajoutant des plans de coupe (et de la musique si ce n'est pas encore fait). Les plans de coupe serviront à faire les transitions d'une scène à l'autre, à montrer un objet ou à camoufler une coupe franche (aussi appelée *jump cut*). Si vous avez choisi le début d'une prise pour la compléter avec la fin d'une autre, vous avez inévitablement une coupe franche. Choisissez alors de la garder si le style convient à votre œuvre ou de la camoufler avec un plan de coupe.

La première impression

Au cours de votre montage, ayez en tête que la première impression du spectateur doit absolument être bonne pour garder l'auditoire jusqu'à la fin. On dit que le public fait son idée de la vidéo entre les 5 à 15 premières secondes. Vous ne disposez que de ce court laps de temps pour attirer son attention. Soignez donc votre introduction pour la rendre accrocheuse, rythmée et dynamique.

Rythme

L'un des aspects les plus importants à soigner lors du montage est le rythme. Celui-ci doit convenir au style de votre vidéo et à votre musique. N'hésitez pas à vous servir de cette dernière pour déterminer quand passer d'un plan à un autre ou même d'une scène à une autre. Un montage qui suit la musique transmet souvent plus facilement des émotions. Si le rythme n'est pas assez rapide à votre goût, tentez de l'accélérer avec des plans de coupe.

Transitions

Lorsqu'on fait du montage pour la première fois, il peut être tentant de mettre des transitions farfelues pour passer d'un plan à l'autre ou d'une scène à l'autre. Toutefois, celles-ci risquent plutôt de gâcher le professionnalisme de votre vidéo et de lui donner un look amateur. Il existe une foule de transitions différentes, mais il faut malheureusement éviter la grande majorité d'entre elles. Les transitions acceptables demeurent la coupe franche (aucune transition), le fondu au noir ou au blanc, le fondu à partir du noir ou du blanc et le fondu enchaîné.

Conception sonore

Une fois que l'essentiel de votre montage est terminé, passez à la conception sonore. Si votre musique n'est pas encore ajoutée, faites-le. Au besoin, ajoutez des sons provenant d'Internet, de banques de sons ou des sons que vous avez enregistrés vous-même. Par exemple, vous pourriez avoir besoin d'un son de sirène de police que vous aimeriez entendre lors d'un plan urbain. C'est à cette étape qu'il faut le faire. Les sons et la musique peuvent aussi servir à camoufler la mauvaise prise sonore d'un plan de coupe.

Pour des sons libres de droits, certains logiciels vous offrent des banques de sons. C'est le cas de *Garage Band* offert sur Mac. Heureusement, vous pouvez aussi télécharger autant de sons que vous le voulez sur le site freesound.org à condition de vous y inscrire gratuitement au préalable.

Si vous avez un silence complet dans votre montage, vous pouvez le remplacer en ajoutant un bout de *room tone* correspondant à la scène et au lieu en question. Le silence demeurera, mais le son d'ambiance ajouté empêchera que l'on sente un vide complet.

Lors de la conception sonore, pensez aussi à l'aspect artistique que celle-ci peut offrir. Grâce à l'univers sonore, vous pourriez donner un tout autre ton à votre œuvre. Certains films seraient très sérieux si la musique ridicule n'était pas là pour alléger le ton.

Mixage sonore

Le mixage sonore est une étape qui peut être moins intéressante à réaliser, car elle est plus technique que créative. Pourtant, il est primordial de la faire si l'on veut que les niveaux sonores ne varient pas trop, ce qui nuirait à la compréhension des propos et obligerait les spectateurs à ajuster constamment le volume de leurs haut-parleurs.

Tout d'abord, mettez temporairement la musique, les sons spéciaux et l'audio des plans de coupe en sourdine. Arrangez-vous pour n'entendre que les propos. L'outil qui vous permettra de faire le mixage s'appelle le VU-mètre. Il s'agit des deux jauges verticales variant selon l'intensité du son et mesurées en décibels. Écoutez maintenant votre vidéo depuis le début et ajustez le volume des propos au fur et à mesure. Corrigez les niveaux sonores afin que les propos se modulent entre -12dB et -6dB sur le VU-mètre. En tout temps, vous ne devez pas dépasser le niveau 0dB sur le VU-mètre, car cela créerait de la distorsion dans les haut-parleurs des auditeurs.

Une fois que le volume des propos varie entre -12dB et -6dB durant toute la vidéo, vous pouvez activer à nouveau tous les autres sons et musiques de votre œuvre. Ajustez le volume de ceux-ci par rapport aux propos. Lorsque la musique est entendue seule, elle peut moduler entre -18dB et -12 dB environ, mais lorsque les propos sont entendus, la musique doit progressivement diminuer en volume pour permettre aux spectateurs de comprendre le contenu. Quand les propos s'arrêtent, la musique peut tranquillement augmenter de volume.

Un mixage bien effectué fait en sorte que le spectateur ne se rend pas compte de la présence d'un technicien sonore derrière l'œuvre. Si les niveaux sont ajustés et les transitions sonores sont douces, le spectateur ne portera pas attention au son et restera concentré sur le reste de l'œuvre.

Effets spéciaux

Si vous avez besoin d'effets spéciaux, il serait maintenant temps de le faire. On garde généralement les effets spéciaux à la fin du montage, car ils ralentissent l'ordinateur. Vaut mieux les faire plus tard. Comme il a déjà été mentionné, si vous êtes débutants, ne vous lancez pas dans des projets trop ambitieux en effets spéciaux, vous risqueriez de ne pas être pris au sérieux. Respectez vos limites et n'utilisez que les effets spéciaux nécessaires à la compréhension de votre contenu.

Étalonnage et colorisation

Malgré tous vos efforts au tournage, vous avez encore quelques plans surexposés ou sous-exposés ? Ou votre balance des blancs n'était pas bonne et vous donne une image trop bleutée ? Pas de problème, car il reste encore l'étape de l'étalonnage ! L'étalonnage a ses limites, mais peut généralement corriger une image qui n'a pas été bien ajustée par le caméraman lors du tournage. Comme pour les effets spéciaux, on procède à l'étalonnage à la fin de la postproduction, car cela ralentit l'ordinateur.

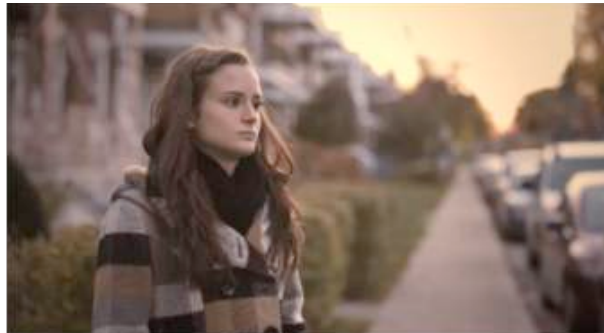
Pour procéder à l'étalonnage, cherchez, dans votre logiciel, des effets portant les noms suivants : étalonnage, corrections de couleurs, luminosité, contraste, courbes, etc. Bref, essayez et choisissez des effets agissant sur la luminosité et les couleurs de votre image. Puis, faites les corrections nécessaires. Si vous avez une surexposition, assombrissez les tons clairs et les tons moyens. N'assombrissez pas trop les tons clairs, car les blancs deviendraient gris. Souvent, on ne touche pas aux tons sombres. Si votre image est sous-exposée, éclaircissez les tons clairs et les tons moyens.

Lorsque votre problème concerne la balance des blancs, apportez les corrections en ajoutant de la couleur opposée à la couleur trop présente, ce qui aura pour effet d'ajuster l'ensemble. Pour connaître les couleurs opposées, consultez un cercle chromatique dans Internet. Les couleurs situées à l'opposé dans le cercle sont des couleurs opposées. Si votre image est trop bleue, ajoutez du jaune. Si votre image est trop verte, ajoutez du magenta. L'inverse est aussi bon pour les deux exemples.

La colorisation est le penchant plus artistique de l'étalonnage. Si vous désirez un ton ou une approche particulière avec les couleurs, vous pouvez opter pour une colorisation spéciale s'éloignant de la réalité. Celle-ci peut donner à la vidéo un ton et créer une ambiance ou un environnement. Ainsi, les films d'époque sont parfois brunis, les films dans les pays chauds sont occasionnellement jaunis, les vidéos tristes ou se déroulant en hiver peuvent être bleuies, etc. Comme pour les effets spéciaux, n'exagérez pas avec la colorisation. Cela nuirait à la compréhension de votre œuvre en distrayant et dérangeant le spectateur.



Sans étalonnage et colorisation.



Avec étalonnage et colorisation

Infographie

L'infographie inclut l'insertion de titres, sous-titres, textes, génériques, graphiques, statistiques, présentation d'intervenants ou toute autre information qui doit être écrite à même le montage. Comme l'infographie ralentit elle aussi l'ordinateur, on passe souvent à cette étape à la fin de la postproduction. Explorez d'abord votre logiciel pour connaître toutes les possibilités qu'il vous offre quant à l'écriture. Faites des choix de police et ne soyez pas trop farfelus si cela ne convient pas à votre œuvre. N'hésitez pas à télécharger des polices dans Internet si vous ne trouvez rien dans vos intérêts qui soit déjà dans l'ordinateur.

Si vous avez à écrire des sous-titres pour la traduction du contenu parlé, sachez qu'il est préférable d'utiliser une police sobre sans dépasser deux lignes de longueur. Ne dévoilez pas les punts à l'avance. Suivez le rythme de l'intervenant tout en synthétisant quelque peu ses paroles.

Exportations

Lorsque vous voulez partager différentes versions de votre montage ou quand vous désirez créer le fichier vidéo final de votre œuvre, vous devez effectuer une exportation. Lorsque vous exportez, vous devez choisir la destination, le nom du fichier ainsi que le format vidéo. D'abord, choisissez votre dossier Exportations en guise de destination. Afin de ne pas vous mêler, il est préférable de nommer le fichier comme votre séquence. Après chaque exportation d'une version, vous devriez donc créer une nouvelle timeline représentant une nouvelle version. Enfin, pour le format vidéo, à moins qu'on ne vous fasse une demande spéciale, choisissez le H.264 (en .mov ou en .mp4). Ce format vous permettra de visionner votre fichier vidéo sur Mac comme sur PC, de l'exporter sur Youtube, Facebook et même de le graver sur un Blu-Ray.

Logiciels et médias gratuits

Plusieurs ignorent qu'ils ont les moyens de faire du montage sur leur propre ordinateur. En effet, les PC sont équipés de Windows Movie Maker et les Mac possèdent iMovie. Il s'agit de logiciels de montage déjà installés les ordinateurs à l'achat. Si vous n'avez pas les moyens de vous munir d'un logiciel plus complexe, ceux-ci feront l'affaire.

Lorsque vous vous lancez dans le montage, vous devriez toujours avoir un logiciel de conversion vidéo sous la main. Heureusement, il existe MPEG Streamclip. Compatible sur Mac et sur PC, ce programme peut ouvrir et créer de nombreux formats vidéo. Il est téléchargeable gratuitement.

Pour apporter des modifications ou des ajustements précis à un fichier audio, il existe un logiciel gratuit pour le faire : Audacity. Celui-ci vous permettra d'ouvrir un fichier audio, de le corriger et de l'exporter dans le format audio qui vous convient. Vous pourriez, par exemple, réduire énormément le bruit d'une mauvaise prise de son en choisissant l'effet « Réduction de bruit », puis en sélectionnant un moment de silence pour capturer le profil du son d'ambiance nuisible, et finalement appliquer la réduction du bruit sur l'ensemble du fichier audio.

Pour les utilisateurs de Mac, vous trouverez sur votre ordinateur le logiciel Garage Band. En plus de vous permettre de composer votre propre musique, il met à votre disposition une foule de sons et de musiques libres de droit.

Heureusement, il existe aussi une banque de sons libres de droit dans Internet. Rendez-vous sur le site freesound.org, inscrivez-vous gratuitement et faites une recherche pour trouver les sons qui vous conviennent. Si le format téléchargé n'est pas compatible avec votre logiciel de montage, comme le Flac par exemple, vous pourrez ouvrir le fichier dans Audacity et l'exporter dans un autre format comme le WAV.

En faisant des recherches sur le web, vous trouverez d'autres médias libres de droit. Entre autres, le site Jamendo, qui offre quelques musiques gratuites. Précisez dans votre recherche que vous cherchez des médias libres de droit et repérez la licence CC (Creative Commons).

Diffusion

Une fois que votre vidéo est exportée, il ne reste plus qu'à la partager et à récolter le fruit de vos labeurs. La diffusion est la toute dernière étape de la production et consiste à montrer l'œuvre au public, peu importe la méthode. La télévision, les salles de cinéma, les DVD et l'Internet sont tous des moyens de diffusion.

Demande de subvention et concours

Pour les demandes de subventions et les concours, on ne pouvait autrefois qu'envoyer un disque vidéo (DVD, Blu-Ray). Il fallait donc impérativement passer par un logiciel de gravure et posséder un graveur, ce qui se fait de plus en plus rare du côté d'Apple. Heureusement, aujourd'hui, il est souvent permis d'envoyer le lien internet de notre vidéo. Quoiqu'il en soit, lisez bien les instructions du concours ou de la demande de subvention avant de choisir votre moyen de diffusion. Si vous gravez un DVD, assurez-vous de bien le compléter dans un format DVD vidéo. Pour confirmer qu'il fonctionne, essayez-le dans un vrai lecteur DVD. Si vous envoyez un lien, assurez-vous que le lien reste disponible jusqu'à la réception du résultat.

Diffusion sur le web

Peu importe vos besoins, vous risquez fortement de diffuser votre vidéo dans Internet. Une multitude de possibilités s'offrent alors à vous. Faites une recherche pour connaître les réseaux sociaux les plus populaires, tentez de cerner votre public cible et choisissez les moyens de diffusion qui lui convient le mieux. Pensez à Facebook, Youtube, Twitter, LinkedIn, Vimeo, Pinterest, Instagram, MySpace, etc. Il existe une foule de réseaux sociaux vous permettant de rejoindre gratuitement votre public. Il faut simplement choisir les bons et ne pas vous surcharger en en choisissant trop. Vous devrez être présents sur les réseaux que vous choisirez. Gardez votre temps et votre énergie pour vous concentrer sur les médias sociaux qui conviennent le mieux à votre type de travail. Quoiqu'il en soit, vous devrez probablement vous munir d'une page Facebook et d'une chaîne Youtube. Si vous avez le temps et l'argent pour le faire, vous pourriez aussi vous créer un site Web.

Sur votre page Facebook, soyez actifs. Faites régulièrement des publications et des partages, mais toujours en lien de près ou de loin avec votre travail. Tentez de publier du contenu original autant que possible. Vous pouvez toujours partager des liens qui se rapportent à d'autres sites comme votre chaîne Youtube, votre site web ou votre blog par exemple. En étant actif de la sorte et en obtenant des « J'aime » et des partages de votre public, vos publications apparaîtront plus souvent dans l'actualité Facebook des gens qui vous suivent.

Lorsque vous faites une vidéo, vous n'êtes pas obligés de vous investir extrêmement à chaque fois. Certes, il est intéressant de partager des vidéos bien travaillées et de bonne qualité, mais il est aussi nécessaire d'en réaliser régulièrement. Parfois, pensez à vous filmer et à diffuser directement sur Facebook pour annoncer un événement, présenter d'un nouveau partenaire, organiser un concours, etc. L'important, c'est d'être court et « punché » tout en captivant le spectateur dès les premières secondes. Les statuts que vous rédigez pour présenter les vidéos que vous partagez doivent aussi être courts et « punchés », tout en intriguant et en captant l'attention du spectateur.

Sur votre chaîne Youtube, ne diffusez que du contenu original de qualité. Pensez aux mots-clés que vous voulez ajouter à chacune de vos vidéos. Ceux-ci permettent au spectateur de retrouver votre œuvre en effectuant une recherche. Utilisez donc des mots-clés identifiant votre travail, votre ville et votre région, mais aussi ce qui vous distingue par rapport aux autres qui pratiquent la même discipline.

Tout compte fait, même si vous devez être actifs le plus possible sur les réseaux sociaux, le pire qui pourrait arriver serait de saturer votre public et de le désintéresser de vos publications. Soyez donc pertinents à chaque partage, quitte à en faire moins souvent si vous n'avez rien d'intéressant à partager. Analysez les statistiques de visionnement à chaque publication afin d'améliorer vos résultats à l'avenir.

Concl u s i o n

Maintenant que nous avons passé à travers toutes les étapes de la production, vous pouvez enfin vous lancer dans la réalisation de vos propres vidéos! N'hésitez pas à revoir certaines sections de ce guide au besoin. Si vous désirez en apprendre plus à propos de l'un des aspects abordés, effectuez une recherche sur Internet avec les termes utilisés dans ce document. Vous trouverez probablement des vidéos explicatives. Laissez maintenant aller votre imagination et amusez-vous! Bonne production!

Étienne Marcoux