

Creating visual
aesthetic

Low Budget, High Value ou comment réaliser dans le numérique

BENOÎT RENSONNET • b.rensonnet@datavision.be



Dans le cadre du Internationaal Kortfilmfestival Leuven, le VAF, The Script Factory and le Media Desk België organisaient un atelier sur la manière de réaliser des films dans le nouvel univers numérique. Cet atelier était donné par Richard Jobson. Celui-ci a mis en avant les nouvelles tâches d'un réalisateur (voire même d'un producteur) dans le nouvel environnement numérique. Il a souhaité expliquer par le détail quelles sont les méthodes les plus efficaces et surtout quelles méthodes apportaient un réel plus à l'image.

Richard Jobson a vécu plusieurs vies : chanteur rock'n'roll, poète, présentateur TV. Actuellement, il se concentre sur l'écriture, la réalisation et la production audiovisuelle. Son crédo est la production numérique "petit budget et haut rendement". Il cherche sans cesse une création de valeur pour l'image, pour l'histoire, largement supérieure aux moyens financiers et techniques mis en œuvre, en comparaison avec les anciennes méthodes de travail, ou, plus agressivement encore, en comparaison avec les débordements et les folies de l'industrie hollywoodienne. Tous ses longs métrages sont produits en numérique et tournent dans des budgets de 400.000 €. Jobson veut que chaque projet tire le profit maximum des possibilités offertes par le numérique, avec comme résultat une combinaison de contenu ambitieux et une approche visuelle originale. Pour citer quelques exemples, son film autobiographique *16 years of alcohol*, la science-fiction romantique *A Woman in Winter* ou son tout dernier *New Town Killers* sont à la fois très marquant pour le spectateur et produit dans des conditions budgétaires limitées.

Jobson a aussi l'idée de créer de nouveaux formats, liés au numérique. Il veut repousser les limites du grand écran blanc. Il travaille sur des projets multi média, tel que *I am Digital*, pour lequel il a gagné une récompense du BAFTA (industrie audiovisuelle britannique). Une suite a même été réalisée (*Am i Digital*). Ces 2 réalisations ont été reprises par Sony pour une adaptation sur PlayStation3. Actuellement, Jobson termine *Bloodline*, coproduit par Wong Kar Wai, et développe un film sur Macbeth avec les outils de *Sin City* et *300*.

L'atelier qu'il a mené de main de maître durant une journée se déroulait comme suit : le rôle de réalisateur (interprétation du scénario, création du style visuel, travail avec les acteurs, utilisation de la musique et du son, montage et communication). Ensuite, des exercices pratiques ont pu donner à l'assistance l'occasion de démonter tous ces paradigmes et de voir avec Jobson comment tout cela s'articule lors d'une véritable production. Avec l'aide d'extraits de ses films, il a montré toutes les possibilités des technologies numériques dans la production européenne actuelle. L'idée maîtresse était de prouver comment l'on peut raconter des histoires différemment avec des budgets réduits (cela va de 50.000 à 600.000 € pour ses productions, avec, par exemple, le tournage le plus court de 3 semaines ½ (6 jours de 12 heures) pour un long métrage). Il n'est plus impossible de faire des films "sophistiqués", avec une vraie valeur ajoutée sans consommer des budgets pharaoniques. Jobson résume dès lors le rôle de réalisateur à l'interface entre le hardware et le software, entre l'outil et le contenu.

Pour reprendre son enseignement en quelques mots, nous devons dire avec Jobson que l'époque actuelle est celle de la convergence (et non plus de la révolution numérique, qui s'est déroulée il y a 20 ans). Celle-ci se marque à plusieurs niveaux, dont notamment celui des rôles du producteur et du réalisateur (mais aussi de l'auteur, du compositeur, etc.). Il y a à présent un mélange étonnant, qui peut être très productif. Il insiste aussi sur la rencontre du cinéma et des jeux vidéo, avec, comme grand défi, d'apporter dans le jeu ce que le cinéma fait depuis longtemps : la création d'émotions. Cela passera notamment par la création d'une nouvelle esthétique, à coût réduit mais à haute valeur ajoutée. Autre piste très prometteuse pour Jobson est les studios virtuels 3D et la motion capture, voire même les comédiens totalement générés par ordinateur ! Beaucoup de choses intéressantes peuvent se faire à ce niveau.

Enfin, Jobson a tenu à mettre l'accent sur la façon de faire entrer le public dans la réalité du réalisateur. La première étape est d'avoir le script clair pour déterminer le budget. Ensuite un traitement de 1 ou 2 pages d'abord puis 40 pages (dire pourquoi on fait cela, pourquoi on veut le faire et pourquoi on doit le faire) L'histoire peut être donnée en 2 phrases (important de l'écrire d'abord sans dialogue). Deuxième étape, déterminer l'esthétique de façon précise, car c'est cela qui représentera ce que le réalisateur a dans son esprit et que le spectateur doit percevoir. Il faut utiliser tous les outils pour permettre au spectateur de pénétrer dans la tête du réalisateur. Troisième étape, le tournage. Quatrième étape le montage. C'est un moment très excitant, mais qui dépend totalement de ce que l'on aura prévu et tourné précédemment. Le résultat doit être de l'entertainment, qui est pour Jobson l'empathie que l'on a avec les personnages.

Cet atelier était l'exemple même de la collaboration parfaite entre diverses instances de soutien à l'audiovisuel. Cette action dépassait, et de loin, les formats et les frontières entre les genres, les cultures, pour aboutir à une leçon prodigieuse de la part d'un professionnel enthousiaste, engagé et toujours à la recherche de la meilleure expression audiovisuelle. Toutes nos félicitations aux équipes qui ont mené cet événement et nous espérons que d'autres initiatives de ce genre seront encore présentées à l'avenir dans nos régions.

Exemple concret des nouveaux outils numériques :
Le CANON 7D, par Richard Jobson et Bruno Degrave
Richard Jobson a présenté à son auditoire le CANON 7D, en tant que caméra vidéo HD pour des tournages légers, rapides, à budget serré. Il est un fervent défenseur de cet appareil et a eu l'occasion, entre autres, de l'utiliser lors d'un tournage pour une ONG où le rôle principal était tenu par Emma Thompson ! Celle-ci n'était pas enchantée à l'idée d'une captation avec "cet appareil" mais Jobson a réussi à la convaincre du bien-fondé de son choix et de la qualité de l'image. Et ce fut un succès.

Plus près de nous, Bruno DEGRAVE, directeur photo et cadreur avec plus de 200 films à son actif, a également été charmé par ... le Canon 7D. Pour un prix minimum de +/- 1.500 € pour le boîtier et 1.500 € pour un objectif (toutes les optiques CANON), on peut obtenir une caméra vidéo HD performante. CANON avait déjà lancé il y a 2 ans aux USA un 5D full HD impressionnant, mais seulement en 30 images/sec. Le 7D est depuis 6 mois disponible en Europe avec la possibilité de tourner en 24, 25 ou 50 images/sec.

En utilisant une carte photo ou vidéo de 16 giga par exemple (on change en poussant simplement sur un seul bouton) on obtient des fichiers jpeg et mov. On peut travailler sans problème sur un tournage de plusieurs heures avec ces cartes (les cartes formatées red sont compatibles), notamment en sauvegardant en quelques minutes le contenu de la carte sur ordinateur, en cours de tournage.


discovering new dimensions prolight-sound.com

24 t/m 27.3.2010

prolight+sound

Supported by VPLT – The Professional Lighting & Sound Association of Germany, and EVVC – European Association of Event Centers

Tel. +32 2 203 50 40
info@belgium.messefrankfurt.com

 messe frankfurt

Le principal avantage du CANON 7D est capacité de faible profondeur de champ que l'on recherche en vidéo pour se rapprocher de l'image cinéma. On sort donc de l'univers strictement vidéo. On obtient une image proche cinéma sans devoir manipuler un matériel lourd. On parle donc aussi de faible encombrement et d'une image apsc (18 millions pixels – un peu plus que du HD - presque du 2k).

Au rayon des inconvénients, il y a le peu de stabilité. Si l'on veut corriger cela avec des accessoires, on passe vite à des budgets impossibles ! Bruno a trouvé une parade en adaptant plusieurs "anciens" accessoires pour manipuler au mieux le CANON. Mais il est clair qu'il vaut mieux travailler sur pied qu'à l'épaule. Autre limitation : lors de mouvements accentués, les lignes droites deviennent courbes. Enfin, la compression de l'image ne permet pas toutes les possibilités au montage et à l'étalonnage.

Pour d'autres informations, n'hésitez pas à visiter www.abillpicture.com et à contacter Bruno Degrave.

→ SITE INTERNET

→ www.ikl.be