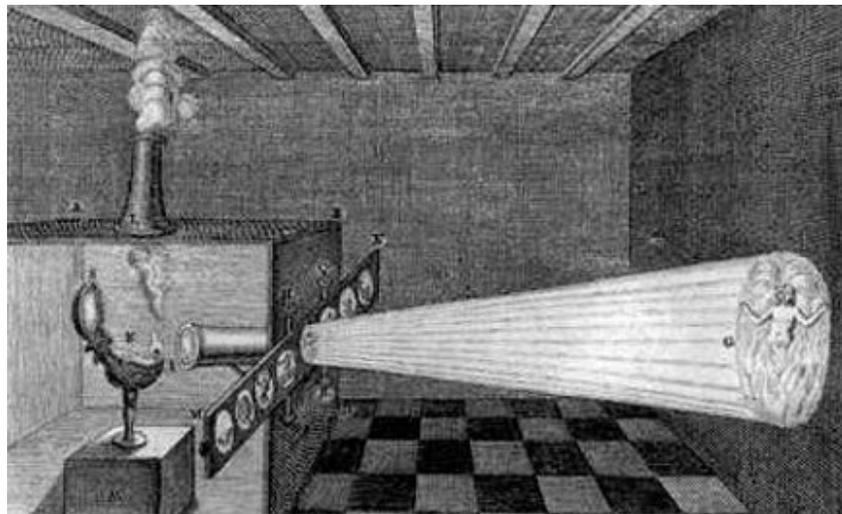
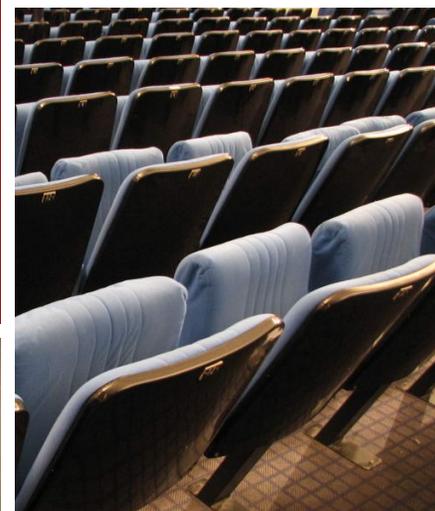




SALLE 1 ↑

Le diaporama

Langage, écriture et méthodologie



SALLE 2

Par MARTIN Vincent
<http://photomavi.com>

← SALLE 3



Introduction

Sûr! Hercule FLORENCE sensible aux sonorités et l'homme de spectacle qu'était Louis DAGUERRE aimeraient être de nos festivals... Depuis les années 1830, la technologie n'a cessé d'évoluer jusqu'à devenir accessible à chacun d'entre nous. Aujourd'hui, nombreuses sont les possibilités offertes pour exprimer et partager.

Tel un cuisinier, le créateur a le choix des meilleurs ingrédients... des images en Noir et Blanc pour la nostalgie, de la couleur pour l'émerveillement, de petits bruitages pour relever la note de fond et éveiller nos sens, des rimes pour allonger, une pincée de mouvements pour donner le vertige, des "cuts" pour surprendre ou des fondus pour adoucir... De l'ancienne plaque de verre aux fichiers RAW, de la phrase musicale aux bruits plus aguerris, tout passe sous la main de l'artiste qui n'a qu'une seule angoisse "Pourvu que ça prenne!".

Tel est l'essentiel pour l'artiste : Marier intimement images et sonorités selon une idée, jusqu'à la création d'un assortiment de saveurs totalement indissociables! Et ce, bien sûr! dans un seul et unique but : Créer de l'émotion!

Oui! Mais comment créer de l'émotion? Comment se construit un diaporama? Quelle en est la méthodologie? Voila des questions débattues dans les différentes pages de ce topo.

Vincent MARTIN

Louis Jacques Mandé Daguerre (1787-1851), artiste peintre, excellent danseur, tenait une salle de spectacle à Paris, le Diorama. Suite à l'association avec Nicéphore NIEPCE, il inventa le Daguerrotypage (1837), le premier procédé photographique rendu populaire.

Antoine Hercule Romuald Florence, (1804-1879), voyageur et dessinateur s'installa au Brésil. Son exigence l'amène à créer un procédé photographique en 1833 ainsi que le "Zoophonia" un système d'enregistrement pour capter les vocalisations des animaux. Il est alors le pionnier de l'enregistrement sonore.

Qu'est-ce que c'est?

Le diaporama est défini comme une succession d'images associée à une piste sonore. C'est un montage audiovisuel comprenant principalement des photographies.

Etymologie

Etymologiquement, Diaporama vient de DIAPO, de DI "au travers" et PO de "positive" (par opposition à l'image négative) et du grec ORAMA signifiant "vision". Le diaporama est donc une vision de diapositives. Le terme a été inventé par Claude MADIÉ en 1958 lors du festival de Vichy.



Définitions en tout azimut

Aujourd'hui, la diapositive n'est plus utilisée et les nouvelles technologies apportent des possibilités audiovisuelles qui étaient impossibles jusqu'alors. Ainsi, chacun va de sa définition : DCCN, cybervision, Diaporama Court Créatif Numérique, Digirama, POM, Petite Œuvre Multimédia, Court métrage photo, imagerama, diapogramme, etc....

Réflexions

A mon sens, le mot diaporama est le terme qui définit le mieux et le moins bien la discipline. Les spécialistes interprètent le diaporama comme une suite d'images fixes sonorisées alors que le terme néglige totalement la partie audio. Personnellement, je préfère le terme originel qui était "montage photographique sonorisé" ou de montage audiovisuel ou encore le terme de POM, Petite Œuvre Multimédia exprimant au mieux l'association de l'audio et du visuel sans se soucier de l'origine des supports. Néanmoins, tout le monde comprend parfaitement le mot diaporama. Et c'est bien l'essentiel. Le diaporama n'utilise plus de diapositives. Le reblochon n'est plus fait avec du lait rebloché. Les biscuits et les biscottes ne sont plus cuites en 2 temps (bis). Le carnaval n'est plus la fête de la chair. Le coquin n'est plus le cuisinier et l'imbécile n'est plus celui qui marche sans canne. L'étymologie nous en apprend parfois plus sur l'histoire que la définition propre...

C'est avec la découverte d'un moyen de projection, de la photographie et de la maîtrise de l'enregistrement que l'on doit les présentations des véritables montages photographiques sonorisés.

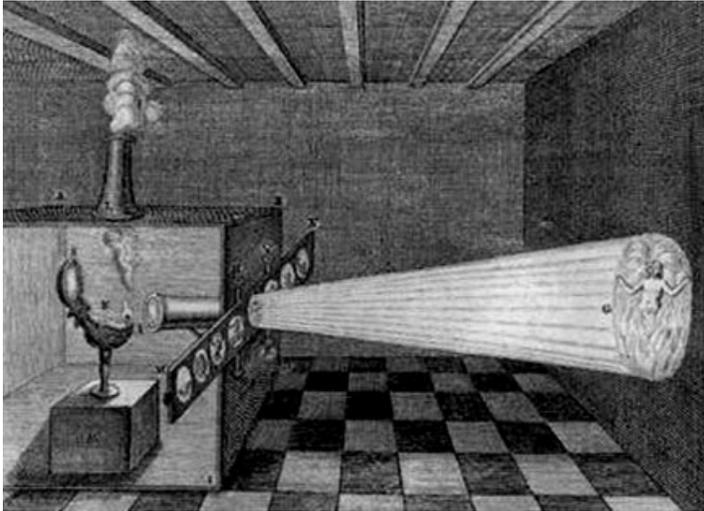


illustration de la lanterne magique, du livre de Kircher (1971)

Un moyen de projection

Il est difficile d'en déterminer l'inventeur. Néanmoins, certains ont su populariser la lanterne magique ; Roger Bacon (1214-1294), Giovanni Da Fontana (1385-1455), Thomas Walgens et notamment Athansius Kircher (1601-1680) a qui on attribue la plus ancienne description dans "Ars Magna Lucis et Umbrae" (édition 1671) sans oublier l'abbé Nollet qui après perfectionnement, rendra populaire la lanterne magique un peu plus tard, vers 1760...

Du fondu à la précision

Etienne Gaspard Robert (1764-1837), surnommé Robertson, place un diaphragme "œil de chat" devant la lanterne. Avec 2 objectifs et 2 sources lumineuses, il obtint une projection en fondu enchaîné avec son appareil baptisé fantascopie. En 1840, H.L. Child améliore le système et son polyrama connaît un succès grandissant jusqu'aux années 1910 notamment avec l'usage des photographies sur verre (1870).

Coupler les médias

En 1903, la maison Lapierre commercialise le "Luciphone", une lanterne vendue avec un phonographe à cylindre. Mais c'est réellement après la commercialisation du magnétophone dans les années 1940 que les outils sont au rendez-vous pour la projection de diaporamas.

L'époque "fast"

Entre 1955 et 1957, Kodak entame une tournée avec des montages. Des auteurs s'essayaient à la discipline et le premier concours de "montages photographiques sonorisés" voit le jour. En 1958, Claude Madier, président du photo-club, propose le terme diaporama et organise le grand festival de Vichy ainsi que de nombreuses représentations promotionnelles. La discipline est internationale et des radios y consacrent des émissions.



Lanterne magique (1880) et projecteur(1985)

Le diaporama est un audiovisuel à part entière. Pour cette raison, il y a de nombreux diaporamas qui ne se ressemblent pas. Certains affectionnent tout particulièrement de petits montages n'excédant pas les 12min alors que d'autres durent plus de 1h30 tels ceux présentés lors des festivals du voyage. Certains présentent une image à la fois et d'autres offrent aux spectateurs plus d'une dizaine d'images en même temps. Ainsi, des questions essentielles doivent être posées avant de commencer un diaporama "Pourquoi je fais un montage ? – A qui s'adresse ce montage et que dois-je assembler pour créer l'émotion chez le spectateur ?"



Mono ou multi

Le diaporama a pris une place importante dans le spectacle et pour couvrir une grande surface d'écran, les auteurs ont recours à plusieurs projecteurs. Olivier Föllmi présente son aventure "Le fleuve gelé" avec neuf projecteurs sur 4 écrans horizontaux.

Des écoles

Le diaporama est une discipline exigeante issue du courage de passionnés maîtrisant très bien la technique, notamment celle de l'enregistrement sonore sur bande magnétique et de la synchronisation. Au fil du temps et sans s'en douter, ils instaurèrent un style constitué seulement d'images fixes avec une devise "le diaporama, c'est l'art de suggérer". D'autres puristes vont même à faire des projections en utilisant des projecteurs ornés d'œil-de-chat, les fameux diaphragmes ayant permis les premiers fondus enchaînés de l'histoire.

Des catégories

Reportage, fiction avec des images de synthèse, humoristique, historique, tous les domaines peuvent être abordés. Une "série ou suite sonorisée" est un montage présentant des images sur un thème donné, sans scénario précis. C'est un des genres de diaporama les plus difficiles à construire. Il faut jouer de la synchronisation, de la couleur et d'effets pour capter le spectateur.

De nouvelles écritures

Plus facile aujourd'hui, la technique de synchronisation entre l'image et le son est modelable à souhait et les possibilités dans le mouvement, la transparence, la fréquence et les transitions beaucoup plus variées qu'auparavant. Cela contribue fortement à de nouvelles écritures qui parfois intègrent même de petites vidéos.



Tout montage audiovisuel requiert de l'énergie. De la quête des supports à leur assemblage, ce sont des heures de labeur et de plaisir à universaliser un message personnel proprement adapté à sa vision.

Facile

Autant l'exprimer tout de suite. Le diaporama était une discipline difficile. Aujourd'hui, elle est toujours difficile mais bien plus abordable par la facilité permise par les évolutions technologiques et notamment grâce à l'outil informatique dans l'audio comme dans le visuel. Le diaporamiste Henri RIBOUTON a coutume de dire : Un long métrage de 1h30, c'est 200 spécialistes actifs durant 2 mois. Le diaporama de 2min, c'est 200h de réalisation, de nombreuses disciplines maniées le plus souvent par 1 réalisateur. Heureusement, les compétences peuvent s'assembler et se rejoindre sur une même idée.



"Le fabuleux destin d'Armelin Gronin"

- 1 idée, un synopsis
- des connexions mentales
- 3h d'écriture de scénarisation
- 1000km, 15 lieux
- 2000 clichés
- 45h de prise de vue
- 6h de retouche image
- 20h de composition texte
- 3h d'enregistrement
- 4h de recherche musicale
- 6h scénario audiovisuel
- 120h de montage initial
- 3mois de repos
- 40h de retouche montage
- 1 réalisation de 8min

Des disciplines

- scénariste
- compositeur
- photographe
- infographiste
- coloriste
- narrateur
- enregistreur
- bruiteur
- mixeur
- monteur
- analyste



De la technologie au service de l'auteur

Que ce soit lors de la recherche de supports visuels et audio, lors de la conception du travail de montage des deux médias, il est évident que la technologie et ses outils sont au service de l'auteur. Ceux-ci sont perfectionnés chaque jour et l'ère du numérique apporte de nouvelles possibilités qui étaient impossibles sous l'ère argentique. Cette rubrique nous renseigne sur les outils disponibles en 2008. Sûr! que les générations futures auront des dispositifs plus performants, ergonomiques et mêlant encore plus intimement les médias au niveau de leur capture et de leur lecture.

La piste audio d'un montage demande de nombreuses compétences à commencer par l'enregistrement des commentaires et le mixage de différentes pistes si le logiciel de diaporama ne le permet pas.

Les mini-enregistreurs

Aujourd'hui, plus forcé d'user des bandes magnétiques. Le marché propose de nombreux enregistreurs numériques de bonne qualité (24bits) avec une excellente ergonomie et la facilité d'enregistrer sur carte mémoire (identiques à celles des APN). Ces enregistreurs, non comparables aux dictaphones dédiés à la transcription de voix situées à moins de 50cm, permettent d'enregistrer des ambiances et des sources plus éloignées. Si les modèles pro approchent les 1000€ (Ares-M), certains sont à moins de 300/400€.

Les microphones

L'enregistrement est fortement dépendant du type de micro utilisé. Un micro omnidirectionnel pour capter une ambiance, un cardioïde pour la voix dans un environnement calme ou un hyper cardioïde pour un interview en reportage dans la rue.



Zoom H4, Edirol R-09, Zoom H2, enregistreurs sur carte mémoire à moins de 400€

La carte son

La carte son est l'élément permettant de gérer les entrées-sorties sonores de l'ordinateur. Tout ordinateur possède une carte son sur la carte mère mais la qualité est parfois sommaire. Ainsi, il est possible d'acquérir une carte son de qualité connectable en externe via les ports USB de l'ordinateur.

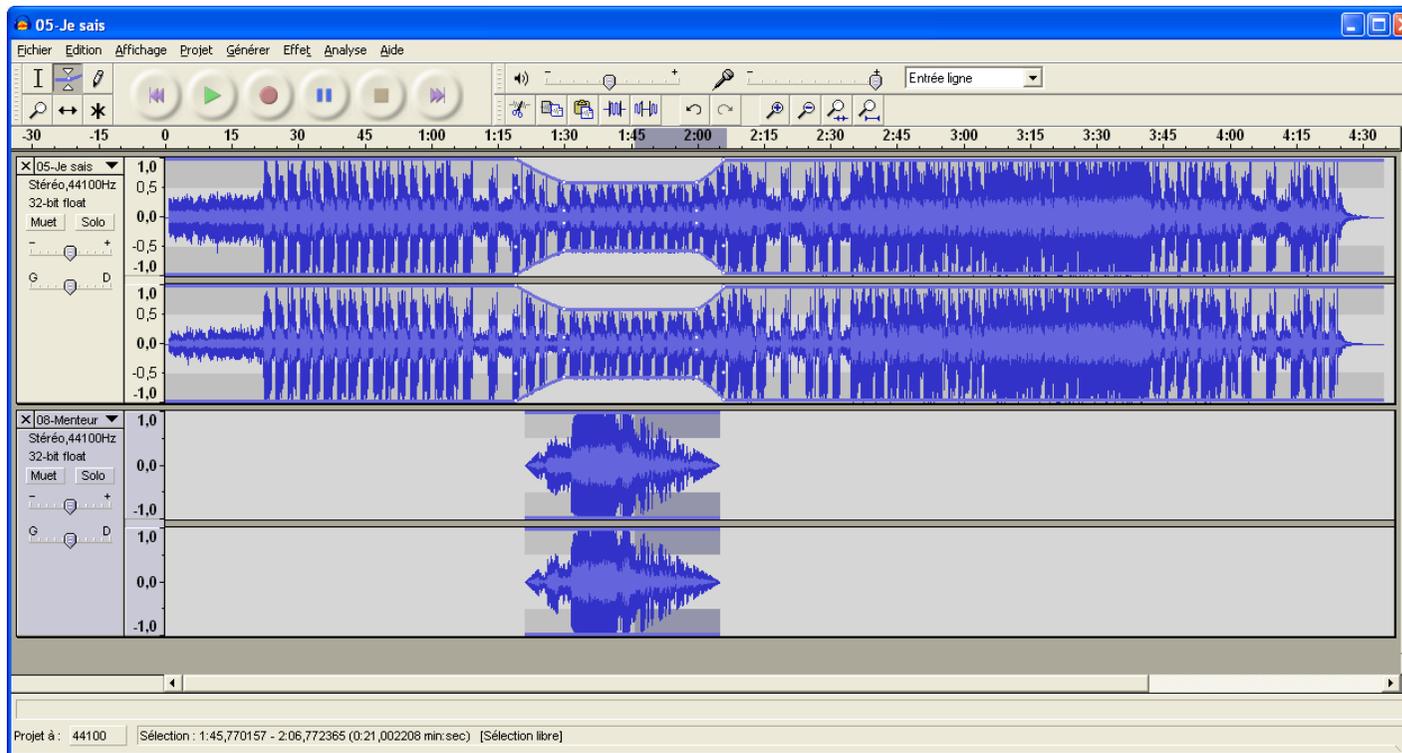


E MU Carte son 0404 USB avec plusieurs entrées sorties

Les logiciels dédiés sont nombreux et souvent très chers. Il en existe un fortement utilisé dans le milieu du diaporama. Il est open source, gratuit, et fonctionne sur Mac et PC. Même si certains logiciels possèdent un éditeur audio intégré (PSG/Wings), il est souvent nécessaire de faire des mixages ou des retouches sur les fichiers sonores avec des logiciels dédiés.

Retoucher, mixer

Auparavant, à la moindre erreur de mixage, il fallait refaire tout l'enregistrement sur la bande magnétique. Aujourd'hui, le mixage est plus facile. Tout se joue à l'écran pour raccourcir, rallonger, amoindrir le niveau, faire entendre la voix de droite, mixer un commentaire ou un bruitage... Pensez à utiliser des formats non destructifs pour les mixages en cascade.



Interface d'Audacity, le logiciel gratuit de mixage très utilisé pour le diaporama

Synthétiser

Le numérique n'a pas épargné la création électroacoustique. Le compositeur peut créer à partir de rien (sinon de boîtes à rythmes intégrées) des ambiances sonores. Les logiciels Audition ou encore mieux Logic Studio permettent cet art musical.



Audacity en détails

- Portabilité entre Mac et PC
- Prix : gratuit
- Mixage des pistes son
- Nombreux filtres
- Ergonomie
- Export en OGG, Wave ou MP3
- Fichier projets fragmentés
- Pas de création de musiques

Logiciels audio

- Audition (retouche et création)
- Logic Studio (apple)
- Acoustica Mixcraft (gratuit)
- Cool édit (ancien gratuit)

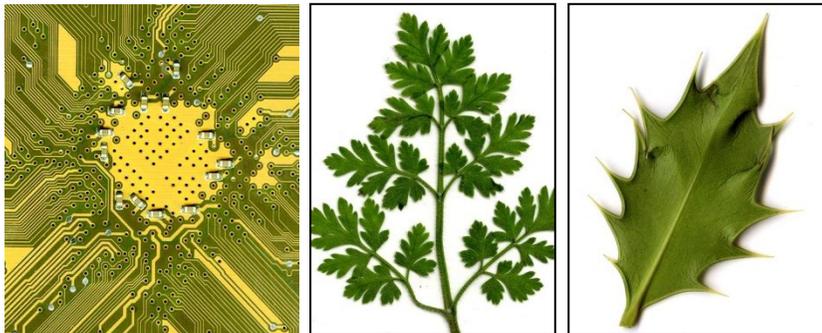
Le Diaporama est constitué de supports visuels. C'est une base primordiale du montage où il devient une illustration, une information voire un message.

Choisir l'outil photographique

La photographie amène l'usage d'appareils photographiques. Or chaque appareil photo a ses propres caractéristiques. L'usage d'une chambre photo permet de contrôler les flous. Un compact APN est idéal pour la photographie de paysage et le reflex pour le studio ou les faibles lumières.

Des images en tous genres

Le diaporama présente des images et non forcément de la photographie. Ainsi, tout support image est exploitable. Le scan d'anciennes plaques de verres, de dessins, de vitraux permet d'obtenir des images. Les infographistes utilisent souvent le scanner comme appareil de photographie en plaçant les objets directement sur la vitre du scanner. Les images sont appelées scanogrammes. La copie d'écran d'ordinateur est encore un moyen d'obtenir des clichés.



Scanogrammes de circuit imprimé et de feuilles



Scanner, copie d'écran, reflex, compact, folding... tout est source de clichés

Créer l'image

Le visuel peut être créé désormais de toute pièce sans base photographique grâce aux logiciels de synthèse et d'animation 3D. Ceux-ci sont aujourd'hui abordables à peu de frais mais exigent souvent un temps d'apprentissage non négligeable.



Images de synthèse créés par Lakeworks© avec DAZ Studio (logiciel gratuit)

L'informatique apporte de nombreuses possibilités au niveau des retouches et améliorations de l'image ainsi que de nombreuses possibilités en création.

Retoucher, créer, simuler

C'était le travail du tireur. Désormais c'est le travail du photographe devant son ordinateur. Il peut retoucher lumières, contraste de l'image afin d'en améliorer le rendu pour une utilisation dans une transition "troisième image". Dans le numérique sans limite, il est possible de créer tout ce que l'on souhaite à condition de prendre le temps. Le détournage d'éléments graphiques permet leur insertion dans des effets en multicouche. Les filtres autorisent des effets visuels transformant l'image en un dessin ou encore en une image du 19^e siècle ou en une image numérique. A noter que ces opérations successives doivent être réalisées sur des fichiers images de formats non destructifs tel que Tiff, Bmp, Psd.

Les polices

Les logiciels sont d'une grande aide dans l'élaboration des génériques. Il est possible d'adapter la typographie des textes au montage ou de travailler une image pour rendre plus lisible la partie textuelle.



Diapositive scannée retouchée avec NoiseWare pour obtenir des vues homogènes

Logiciels image

- Photoshop (retouche et création)
- GIMP (Photoshop gratuit)
- Illustrator (création, police, vectoriel)
- DAZ studio (création d'images de synthèse 3D)
- Ulead Photoimpact (effets)
- NoiseWare (enlève le grain des scans)



Insertion d'image dans un cadre dans "Quand tu viens chez moi" exprimant la montée en ascenseur de la personne

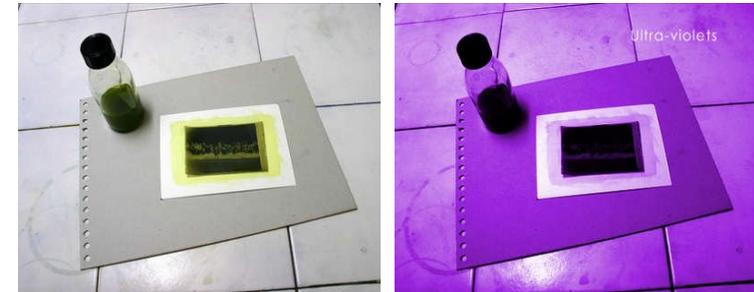


Image colorisée dans PSG pour simuler l'éclairage UV

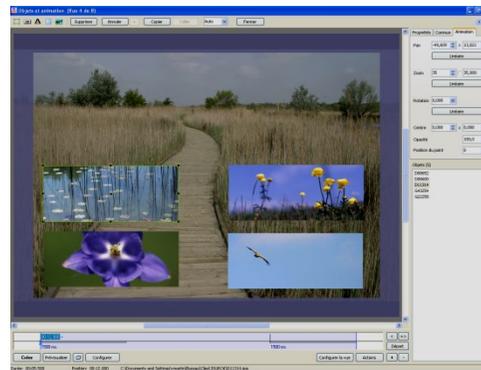
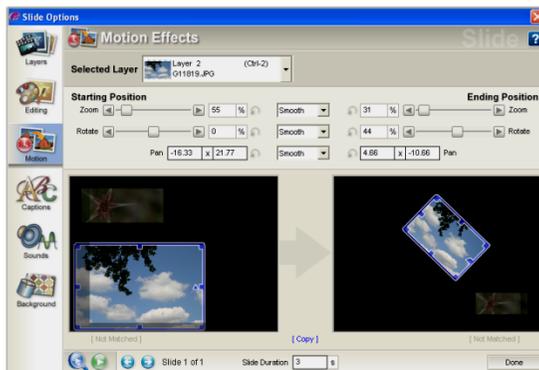
Les logiciels dédiés au diaporama ont la principale caractéristique de pouvoir associer des images selon des effets de transition et un timing qui lui est propre, le tout synchronisé à une piste sonore. Il permet également la prévisualisation de la séquence et la création d'un fichier unique autonome exécutable. Le format préféré est le format EXE, exécutable uniquement sous Windows® mais offrant de nombreux avantages par comparaison à d'autres formats tel les fichiers vidéos.

Pourquoi un fichier EXE?

- Fichier autonome (pas de lecteur)
- Compression optimale/qualité image
- Fichier léger (~5Mo/min en 1024px)
- Paramétrage de la résolution de sortie
- Encodage en EXE très rapide
- Non lisible sur Mac et lecteur de DVD

De nouvelles possibilités

Aujourd'hui, les logiciels ont largement évolué et permettent de présenter plusieurs images en même temps (travail en multicouches), de gérer la transparence et planifier des changements de position, zoom et rotation sur chaque couche image (effet PZR, Position, Zoom, Rotation).



Effets Pano, Zoom, Rotation sur Proshow Gold et Multicouche sur PTE



Logiciels mono-vision

Voici les logiciels offrant la possibilité de configurer chaque image et d'enregistrer le montage en fichier autonome en EXE :

- Picture to EXE (PTE)
- ProShow Gold/Producer (PSG/PSP)
- La lanterne magique (LM)

Logiciels multi-vision

Deux logiciels, dits professionnels, permettant en plus des EXE, de piloter plusieurs projecteurs argentiques et/ou numériques en multi-vision et même des accessoires externes tels que des sièges pour du cinéma dynamique.

- Wings platinum (Wings)
- M.Object (MO)

Logiciels vidéo

Le diaporama est un média audiovisuel. Ainsi, tout logiciel vidéo conviendra pour la création de séquences constituées d'images. Voici quelques logiciels reconnus :

- Première pro (Adobe)
- final-Cut (Apple)

Il est évident que le diaporama est une expression audiovisuelle et, de ce fait, tout logiciel dédié au montage vidéo convient à l'élaboration d'un diaporama. Néanmoins, dans ce domaine, on ne dénombre plus le nombre de logiciels tant ils sont nombreux avec une qualité, des possibilités et une ergonomie très variables. Néanmoins, la surabondance permettra de trouver le logiciel répondant à ses attentes (gratuit ou payant) et sur la plateforme de son choix (Mac ou PC).

Et des codecs par milliers

Un codec ou "codeur-décodeur" est un procédé de compression et décompression du signal en un format de données. Le but étant de pouvoir traiter un maximum de données avec un minimum de ressources. Ils sont utilisés pour la diffusion de médias. Le JPEG, PNG, JPG2000 sont des codecs image. La vidéo a ses propres codecs. Seulement, ce domaine est un monde en constante évolution avec l'élaboration quasi permanente de nouveaux algorithmes offrant de nouvelles compressions-décompressions selon les exigences de chaque constructeur. Aujourd'hui, nous ne dénombrons plus le nombre de codecs dans le monde de la vidéo. MEPEG-2, MPEG-4, DivX, H.264, Sorenson, AVI, DV sont les principaux codecs vidéo du moment. Les fichiers vidéo ont aussi la particularité d'avoir une extension qui ne décrit pas le codec. Un fichier AVI contient ainsi le MEPEG-2 ou le DivX6.

La vidéo diaporama ?

Cela peut paraître étrange. Néanmoins, les logiciels diaporama (PSG, PSP, Wings) permettent désormais l'intégration de vidéos. Une option rendant le diaporama multimédia.



Fichier vidéo! Pour ou contre

- Fichiers lourds (~100Mo/min)
- Résolution dépendante du codec
- Fichier de qualité peu transportable
- Encodage long voire très long
- Fichier non autonome (lecteur+codec)
- Codec spécifique parfois payant
- Lisibilité sur platine DVD selon codec
- Logiciels nombreux et bon marché
- Lisibles sur tous systèmes MAC/PC/Linux

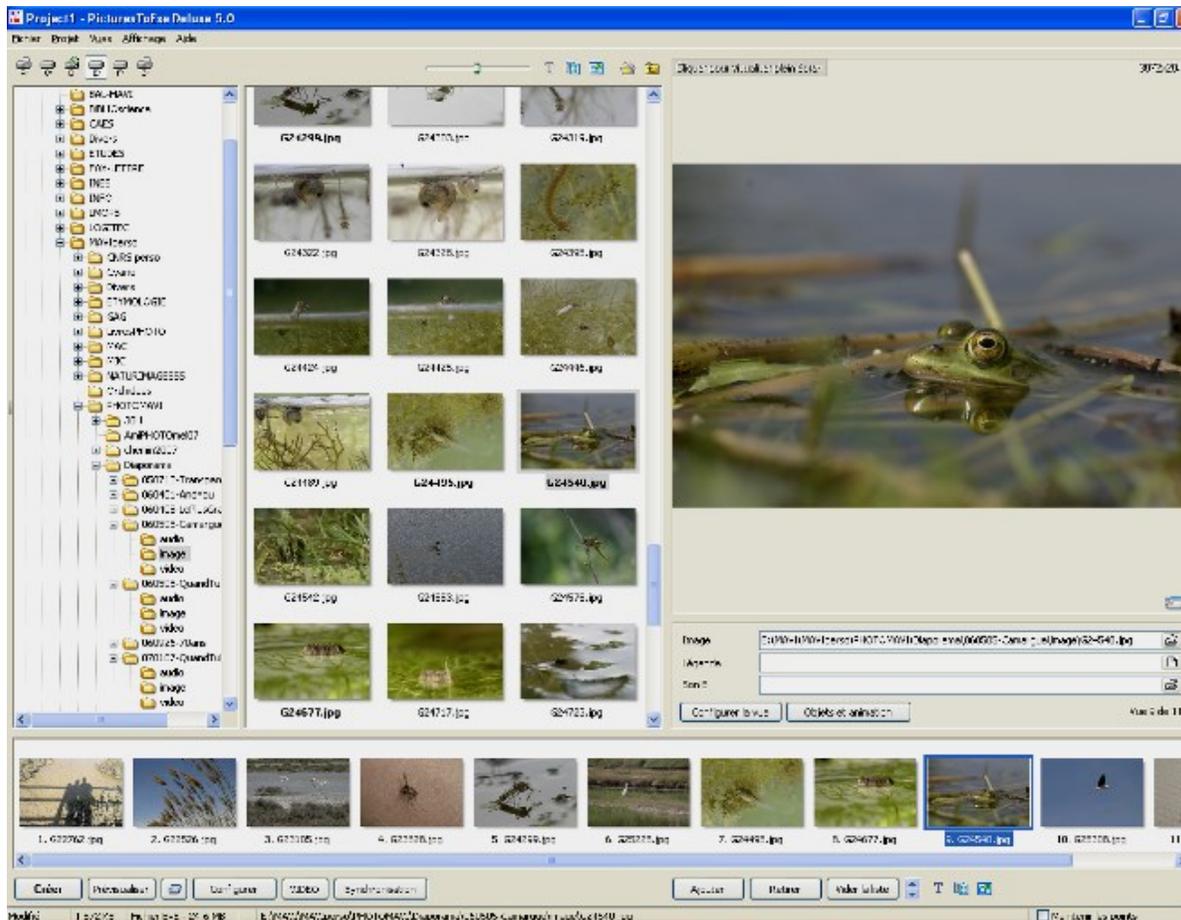


Quelques logiciels / pro

- PhotoRécit (gratuit-PC)
- Ulead vidéo studio
- magix photos
- ...
- Adobe première (PC)
- FinalCut (Mac)



Appelé couramment PTE, Pictures to Exe est développé par Igor Kokarev. Depuis 1999, il connaît un grand nombre d'adeptes. Ce logiciel est avant tout un assembleur où il est nécessaire de préparer tous les fichiers sources (image et son) via des logiciels externes pour pouvoir les synchroniser pour un montage. Sa grande qualité réside en son excellent moteur graphique et de nécessiter très peu de ressources informatiques pour la vision des fichiers EXE. De par cet aspect essentiel, son prix bon marché, son ancienneté et malgré une ergonomie assez médiocre, cela fait le logiciel le plus utilisé dans les clubs.



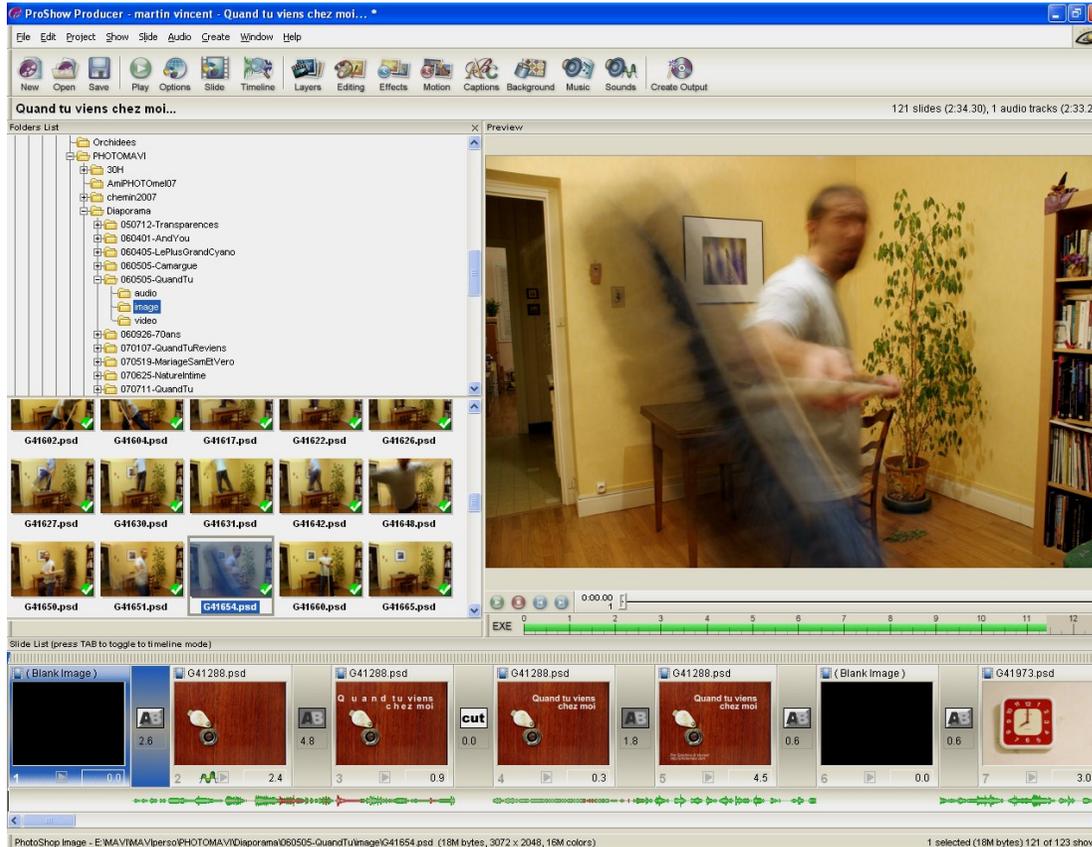
PTE 5.1 en détail

- Très bon moteur graphique
- Mise à jour à vie
- Prix : 39\$
- PTE+Module film/DVD : 59\$
- Effets PAN et multicouches
- Keyframing PZR et transparence
- Sortie en EXE, AVI ou SCR (écran de veille)
- Contact avec le créateur
- Ergonomie fastidieuse
- Nécessite la préparation des fichiers
- Une seule piste son
- Une piste son sur diapo non gérable
- Pas de gestion de polices
- Peu de formats image/son acceptés

Liens

- Fournisseur : <http://www.wnsoft.com/>
- Forum <http://www.picturestoexe.com/forums/>

Photodex produit des logiciels pour la gestion d'images et notamment Proshow Gold et Proshow Producer dédiés au diaporama. D'une maison outre-Atlantique, ces 2 logiciels ont très vite pris le marché européen de par leur ergonomie tout à fait exceptionnelle, l'usage de tous les formats image/son y compris les formats RAW et la gestion des couleurs (PSP). Les EXE créés exigent cependant de bonnes ressources machine. Il existe également une version Standard à 29\$ très limitée et peu exploitable pour le diaporamiste d'aujourd'hui.



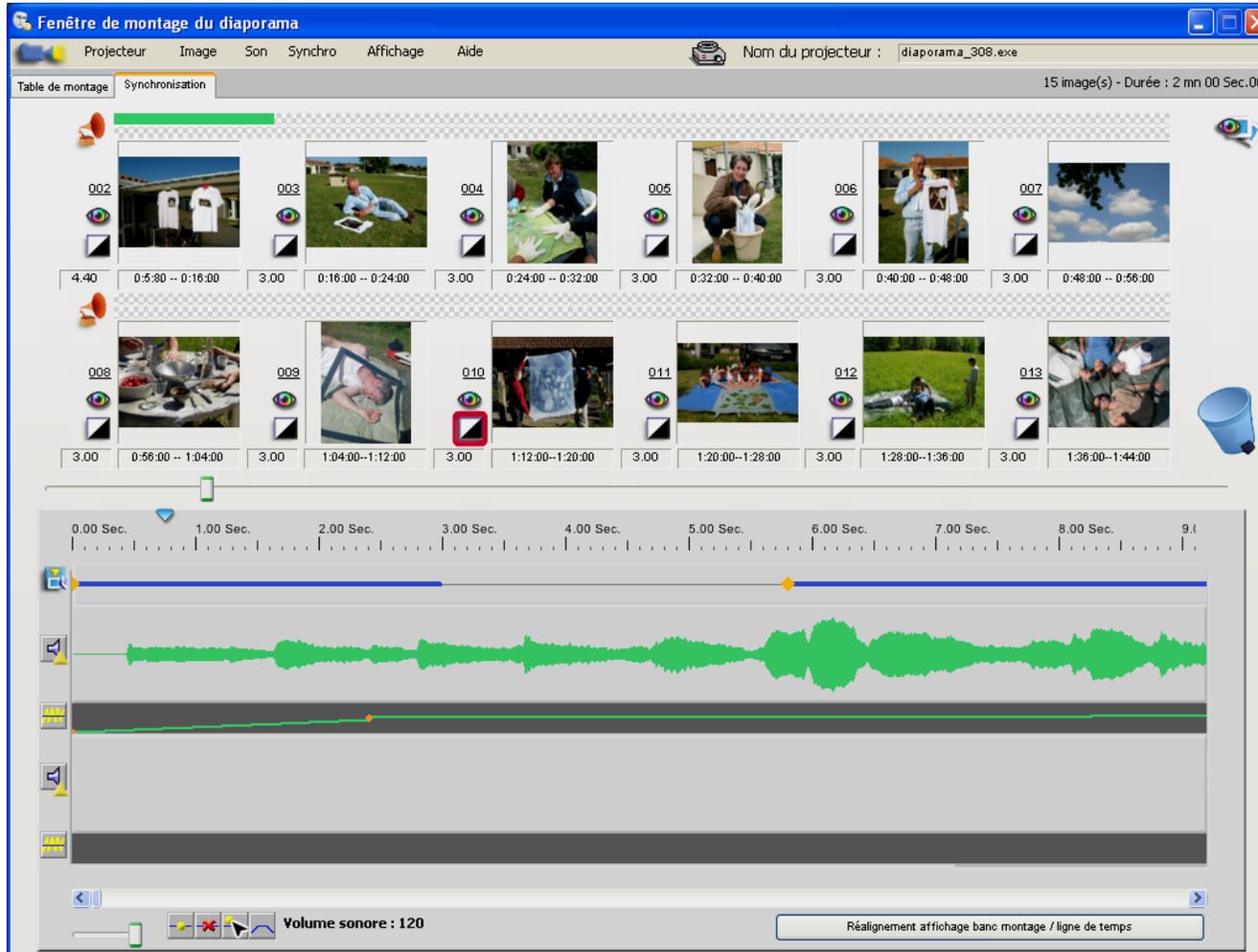
PSG/PSP 3.2 en détail

- Excellente ergonomie, approche intuitive
- Effets PZR et multicouches
- Travail direct avec les fichiers bruts
- Accepte tous formats image/son/vidéo (RAW..)
- Keyframing PZR, transparence, couleur... (PSP)
- Editeur son intégré non destructif
- Editeur image intégré non destructif
- Piste son gérable sur chaque image
- Intégration de la police dans l'EXE
- Intégration des formats vidéo (avi, mpeg...)
- Sortie en tous formats (EXE, DVD, ipod, flash..)
- Gestion des profils ICC (PSP)
- Prix : 70\$/250\$
- Mise à jour annuelle payante
- Langue anglaise (patch Fr disponible)
- Moteur graphique moyen

Liens

- Fournisseur : <http://photodex.com/>
- Forum : <http://proshowenthusiasts.com/>

La Lanterne Magique est un logiciel de diaporama numérique développé par Denys Quelever. Le logiciel fonctionne sur Macintosh et PC et est en donation ware (avec donation à une association). Son interface, simple et intuitive, est basée sur le "glisser déposer" très connu des plateformes d'Apple. C'est le seul logiciel hybride Mac & PC.



LM 2.5 en détail

- Portabilité entre Mac et PC
- Prix : gratuit avec donation
- 2 pistes son exploitables
- Editeur de son intégré
- Mise à jour peu courante
- Avenir incertain du logiciel
- Création de fichiers multiples
- Pas de multicouche / effets PZR
- Pas de gestion de texte
- Peu de formats image/son admis
- EXE avec fichiers annexes

Liens

- <http://lanterne-magique.com/>
- Forum sur le site (en français)

M.Object est un des rares logiciels à pouvoir piloter des projecteurs de diapositives et/ou plusieurs vidéoprojecteurs. C'est un des deux logiciels idéaux pour la multi-vision en créant un fichier EXE autonome. Ce logiciel professionnel offre de nombreuses possibilités entre autres le paramétrage total de chaque transition et malheureusement le manque de transitions prédéfinies.



MO 4(basic/plus/pro)

- Pilotage externe de proje
- Multipistes (2/3/256 pistes)
- Intègre les formats RAW
- Gestion du texte et polices
- Gestion totale des transitions
- Sorties en EXE, AVI, MPEG
- Keyframing
- Prix : 102€/300€/540€
- Peu de formats image/son
- Peu de transitions intégrées
- Non intuitif

Liens

- <http://www.leica-passion.com>
- Forum en français sur le site

D'origine allemande, ce logiciel est très utilisé dans ce pays à plus d'un titre. Il offre la possibilité de travailler en multipistes, en images brutes et de piloter de nombreux projecteurs tout comme de nombreux éléments externes tel les sièges d'un cinéma dynamique. C'est le logiciel absolu pour la multi-vision et, de ce fait, il est très exploité pour les spectacles audiovisuels interactifs. Tout est paramétrable et la qualité des sorties est définie selon bon nombre de paramètres (types de son...).



Wings 3 started/adv/pro/multi

- Pilotage externe de projecteurs
 - Pilotage externe (sièges dynamiques)
 - Multipistes
 - Travail en image brute
 - Gestion du texte et polices
 - Gestion totale des transitions
 - Keyframing PZR/transp./couleur/luma
 - Intégration de vidéo
 - Gestion totale du son et sorties son
 - Sorties en EXE et MPEG
 - Prix : 380€/760€/1200€/2100€
 - Langue Eng/All
 - Non intuitif
- <http://avstumpfl.com/> (Eng)



2 canaux

L'audiovisuel a son langage que chacun est capable de décoder et de comprendre selon sa culture. Pourquoi des sons, pourquoi des images, pourquoi une synchronisation...L'audiovisuel est un mode d'expression via deux canaux sensoriels, le visuel et l'audio. Deux médias s'exprimant différemment... détails sur ce langage multisensoriel.

La musique

La musique joue un rôle très important dans les émotions ressenties par le spectateur. Elle renseigne sur l'atmosphère de la séquence. La musique informe le spectateur sur le futur événement visuel (la musique est toujours angoissante avant un coup sur la tête). Le spectateur pressent le caractère de la scène. La musique contribue à l'état psychologique du spectateur.

La parole

Elle donne beaucoup d'informations sur l'avancée de l'histoire. Informative mais aussi signifiante à l'identité du personnage de par les accents et le timbre des voix utilisées. Quant à l'intonation, elle donne des informations sur les sentiments éprouvés (peur, joie, tristesse).



Les bruits et bruitages

Qu'ils soient artificiels ou naturels, les bruits apportent un réalisme au montage. Un bruit de porte ou d'une serrure informe sur un événement qui n'a pas besoin du support visuel. Ils participent également à la ponctuation du montage.

Les effets

Les effets appliqués aux sons renseignent pour le plus souvent le contexte. Telle la réverbération qui peut exprimer un lieu confiné, un fade out (diminution progressive en intensité) un éloignement...

Rythme et variations et silences

Le rythme donné à la musique, la parole, les silences et plus généralement les différences de niveaux sonores permettent de garder en éveil le spectateur tout en lui indiquant les séquences. Jamais négligé, il retourne le spectateur à la réflexion ou lui donne le renseignement qu'il y a du contenu à décrypter sur les autres flux (image, texte...).

L'image

Elle apporte de nombreux détails et pour le plus souvent une description matérielle. Elle peut être descriptive par l'affichage de nombreux détails ou informative à condition de maîtriser les points forts et les codes de lecture de l'image pour attirer le regard du spectateur. Dans certains cas, elle est esthétisante en apportant une vision béatifiée du décor.

Les transitions

Ces effets propres au diaporama renseignent sur le caractère ambiant tel une plénitude lors de fondus lents ou le fruit d'un aboutissement et de constat avec l'usage d'un cut. Elles sont souvent utilisées pour renseigner les changements de séquence et de contexte. Elles ne sont jamais négligées.



Le mode textuel

Il apporte des informations précises. Une information succincte capitale donne un éclaircissement au scénario. Les affichages longs ne peuvent être fondamentaux car il est reconnu que le spectateur ne s'en préoccupe guère au regard des autres flux d'informations.

Les animations et le multicouche

Elles apportent du rythme, du dynamisme et l'éveil du spectateur. Néanmoins, elles peuvent être tout au contraire lancinantes si cela s'applique sur des images sans point d'accroche. L'usage de plusieurs couches (plusieurs images indépendantes sur la même vue) est souvent utilisé durant les animations en quête d'apporter du réalisme au montage et de l'information descriptive.

Les teintes

La teinte indique souvent l'espace temporel. La couleur pour l'actualité, le noir & blanc pour le passé ou le faux et les teintes désaturées pour un passé non lointain. Le flamboyant pour le poétique et le surréalisme telle les comédies musicales des sixties.

Impacter

L'assemblage et surtout la synchronisation des 2 canaux sensoriels (auditifs et visuels) permet d'impacter le message et l'information portée au spectateur. La synchronisation est un élément important et indiscutable à toute livraison de message.

Aider, universaliser

De par la synchronisation des médias et de leurs concordances mutuelles, l'information est délivrée par plusieurs moyens complémentaires qui facilitent grandement la compréhension. Sachant que l'attention prêtée chez un spectateur n'est pas constante et que ce dernier réagit différemment aux messages selon ses propres sensibilités (certains sont plus sensibles à la narration, d'autres à l'image). De par cette complémentarité, le message est plus facilement perçu et se veut plus universel envers son auditoire.



Une évolution en marche

Autrefois, chaque salle de cinéma disposait d'un orchestre pour sonoriser en direct les films muets. Une première évolution du langage audiovisuel a été constatée dès lors la possibilité de coupler les 2 médias sur le même film argentique. Il n'est pas improbable que l'écriture diaporamique ne connaisse pas une pareille évolution. Autrefois, l'auteur collait des images sur une bande sonore linéaire. Aujourd'hui, il couple l'image au son et/ou le son à l'image. Une évolution technique pour de nouvelles écritures.

Le Français accorde 3h37 (2008) de son temps quotidien devant sa télévision. Un flux d'information qu'il subit, volontiers ou non, et interprète à la grande joie du producteur. Subliminal, informatif, descriptif ou délétère, le média est transmis et orchestré selon des codes culturels bien maîtrisés.

Une culture!

L'audiovisuel est le langage médiatique, le plus original et puissant, qui a traversé le XXe siècle depuis les débuts du cinéma. Le premier film des frères Lumières a été très vite succédé de films à caractère publicitaire. Le langage audiovisuel est né. C'est une synthèse originale et évolutive d'éléments nouveaux et anciens. Sa pratique engage la totalité de la culture de l'individu.

Des supports plébiscités

L'audiovisuel a ses formes diversifiées. Au plus souvent, vidéographique, le média se véhicule sur tous supports. Télévision, ordinateur, mobile, l'audiovisuel est le média universel plébiscité de notre temps.



Médiacratie

L'importance de la télévision en a fait le modèle culturel dominant qui s'impose partout. La politique tout comme la publicité impose ses messages au travers de l'audiovisuel. Si l'administration américaine a réussi à obtenir l'acceptation de ses citoyens sur la guerre en Irak, c'est grâce à la puissance de ce langage qui constitue le plus formidable langage médiatique du vingtième siècle et le plus puissant outil de communication... allant au delà des frontières de par ce langage multisensoriel. "Le triomphe de la volonté" (Triumph des Willens) de Leni Riefenstahl en révèle toute la force dans ce film datant déjà de 1935.



Ecrire, comment

Mettre sur papier un scénario est une étape primordiale à la visualisation de l'expression mais aussi à l'établissement des codes du langage visuel pour en permettre la compréhension du plus grand nombre de spectateurs. Mais comment s'y prendre? Quelles sont les clés de l'écriture pouvant interférer avec le lecteur? Voici quelques pistes notifiées pour tenter d'élaborer l'architecture des médias à mettre en œuvre... Essais !



L'idée, le public

C'est le point clé de tout montage. Un montage audiovisuel est l'interprétation audiovisuelle d'une idée qu'un auteur souhaite partager avec un public car pour qu'un montage existe, il doit être partagé. Toute idée est bonne à condition qu'elle puisse être amenée par les deux canaux médiatiques.

Séquencer

L'auteur doit veiller à mettre au bon endroit les bons éléments pour la bonne compréhension de son idée. Ainsi, il est souhaitable de bien définir celle-ci avant de commencer le travail pratique. Prenez le temps, laissez faire le temps! Découper ensuite le scénario en différentes parties distinctes (séquences) pour permettre une approche plus aisée.

Le synopsis

C'est la traduction écrite de l'idée qui présente les grandes lignes du montage, en décrivant les différentes séquences. L'introduction, le développement, la conclusion qui peut être une chute, une morale ou un fait. L'élaboration du synopsis est le premier travail pratique de l'artiste, un travail de synthèse.

L'art de la chute

C'est le second point clé de tout montage. C'est le point final dont le spectateur se souviendra. La chute, élément dévoilé en fin de montage, doit surprendre mais doit être amenée tout au long du montage avec des relais pour préparer le spectateur et lui proposer pourquoi pas quelques fausses pistes pour l'induire en erreur. Moins, le spectateur s'attend à ce point final et plus la chute est impactante. La chute peut être l'idée qui fait naître la réalisation.



Le processus de scénarisation aboutit au scénarimage. Cette étape consiste à définir et à ordonner tous les éléments narratifs, visuels et sonores qui doivent être assemblés. Il est précisé selon une échelle de temps, l'image proposée, le bruitage associé, le texte du narrateur et la musique. Le story-board mentionne les temps de silence. Les images n'étant pas encore faites, le dessin est utilisé pour visualiser l'angle de prise de vue à moins de le préciser textuellement. C'est une traduction écrite de chaque phase du montage. Le terme francisé de story-board, scénarimage, est peu utilisé.

Le story-board, scénarimage

C'est l'outil le plus indispensable. Pour écrire le scénario imagé, l'auteur pense à chaque séquence et à tous les moyens nécessaires à mettre en œuvre pour leur réalisation (nombre de personnages, nom de ceux-ci, dialogues, lieux privilégiés, musiques, objets..., concepts...)

	Visuel	Info	Texte	Audio
Séquence Bureau n°2		Bureau avec peu de papiers, plante verte (Nature), un écran plat plus économe + vision du site "photosynthèse" (site nature)	et tout ce papier utilisé, cela se recycle	LFDAP n°15 (synchronisé avec les images)
		Apparition par la gauche d'un robinet et de la plaque "eau potable" sur un mur (opposition aux fontaines à eau) puis disparition de la vue du robinet vers la gauche qui laisse apparaître Armelin qui donne vie à la plante avec l'eau.	----- L'eau du Tibet, c'est pour les benêts, Elle est très bonne l'eau du robinet	/
		Armelin s'abaissant pour éteindre le PC (économie d'énergie)	----- les ordinateurs jamais éteints, c'est irréfléchi.	/
		Extinction de la lumière (chgt de séquence – concept pour le spectateur)	----- l'éclairage toujours allumé, quel gâchis.	/
				Bruitage interrupteur

Visuel	Info	Texte	Audio
	Même vue avec plante ayant remplacé la plante plastique et papillon (Capucine)	Dans le fond c'est vrai,	LFDAP n°15 (synchronisé avec les images) + bruit de réveil
 	Armelin dans le lit (première vue de l'histoire) suivie du lit sans Armelin pour montrer ses agissements rapides	Toutes ces attitudes stupides à endurer, Sans attendre cela doit être corrigé.	LFDAP n°15 (synchronisé avec les images)
 	Vue de l'eau et rasoir à main suivie du robinet fermé avec rasoir électrique	L'eau du rasage sauvée par l'électricité	LFDAP n°15 (synchronisé avec les images)
 	Chaise en plongée et Armelin avec une ampoule économe (trouver une mezzanine pour la vue en plongée)	Adieu les vieilles ampoules qui ont la fringale Vive les modernes qui sont frugales	LFDAP n°15 (synchronisé avec les images)
 	Excès de papiers suivi d'une main avec éponge (flou de la main pour exprimer le mouvement)	Les essuie tout qui ne servent qu'une fois remplacés par l'éponge ma foi.	LFDAP n°15 (synchronisé avec les images)
	Bouchon automobile – vue des toits, angle rasant (quartier X-rousse)	dans son 4x4 seul comme un ours, pour le boulot ou faire les courses	LFDAP n°15 (synchronisé avec les images)
	Armelin en vélo dans un cadre Nature (vélo gratuit, VéloV, parc de la tête d'Or)	pour la ville rien ne vaut un bicycle	LFDAP n°15 (synchronisé avec les images)

Avoir une idée, une chute mais comment amener cela au spectateur tout en éveillant chez lui un intérêt dès la première seconde. Comment créer les séquences et développer l'idée abordée?

Prétexter

L'introduction de "Une journée à Roquebillière" de Jean-Marie Lafond-Delpit présente la disparition de Biscotte, le chat... retrouvé peu après dans le clocher de l'église. Le chat est le sujet prétexte au véritable sujet, l'histoire de l'horloge du village. Un prétexte est un bon moyen d'engager l'idée principale à condition que le prétexte close également l'idée telles des parenthèses.

Le flash-back

Le flash-back est un circuit fermé qui va du présent au passé, puis nous ramène au présent. Il peut renforcer le suspense lorsque le héros est entouré par la police en générique d'introduction. Il peut aussi montrer différentes appréciations sur une même réalité comme dans "A la folie, pas du tout" de Lætitia Colombani où l'on voit deux fois le film avec 2 regards différents. Si l'explication d'un objet vu au début est donnée en fin de scénario, la figure de style est nommée flash-forward.



Alternance de séquences "pensée suggérée" et de "rangement" rythmant le montage "Quand tu viens chez moi"

Pré-générique

Pourquoi ne pas les utiliser. Une suite d'images ou une citation placée avant le générique permet de présenter le sujet abordé. Le spectateur sera curieux d'en connaître l'interprétation de l'auteur.



Gaspillage, un thème abordé et présenté en pré-générique

Pourquoi séquencer?

Quel que soit le scénario l'histoire peut être présentée avec des chapitres. Non linéaires comme un média journalistique expliquant un fait, ces figures de styles permettent de tenir en haleine le spectateur. Aborder un point par le biais de relais en ne développant pas totalement la pensée permet de rythmer l'écriture audiovisuelle et d'attiser la curiosité du spectateur. L'écrivain Bernard Werber a coutume de "scénariser" en amalgamant 2 ou 3 histoires différentes en même temps. Cela ponctue l'apport d'informations.

Si la prise de vue peut être "large" et abondante, la sélection et l'ordonnancement des vues en séquences peuvent permettre de renforcer l'émotion du spectateur et poser l'intrigue au travers de figures de style.

Les ellipses

Très largement exploitées par les diaporamistes, les ellipses permettent d'effacer des actions qui n'apportent rien à la narration. Elles consistent à suggérer une action en montrant l'avant et l'après. Elles participent largement à la suggestion lorsque l'on entend une caisse enregistreuse qui en symbolise l'achat. Dans "Les tontons flingueurs" de Georges Lautner, le réalisateur montre le héros poser une sacoche puis son acolyte KO dans la voiture. L'usage d'ellipses permet un gain de temps tout en clarifiant la compréhension du montage. Elles sont essentielles et souvent obligatoires dans la construction d'un audiovisuel composé d'images fixes.

Connoter en parallèle

Ici le réalisateur recherche des sens connotés en mettant en rapport deux éléments différents pour produire des effets de causalités, de comparaisons et rapprocher symboliquement deux situations. "La grève" de Eisenstein juxtapose le massacre des ouvriers à une scène d'égorgeant d'un animal. Les séquences sont intimement mixées pour illustrer et émouvoir.



Ellipse pouvant être réalisée dans "Quand tu viens chez moi" montrant le rangement du salon
L'auteur en a préféré une démonstration visuelle plus spectaculaire



Ellipse, apparition d'une rose symbolisant le gain d'argent d'Armelin qui n'avait pu acheté une rose en début de scénario par manque d'argent

Boucler

Opposé au flash back, ce style permet de ramener le spectateur à la question première ou à sa propre réflexion! Le diaporamiste Denis Gellin est le maître en la matière. Dans son montage "l'œuf", l'image finale est identique à la première. Dans "La passion de Manon", l'auteur évoque des collections et plus particulièrement celles de Manon. En fin de montage, Manon fait partie de la collection présentée avec la même graphie exploitée qu'en début.



Même image de fin que de début pour prolonger la réflexion vers le spectateur

Pas d'excès. Pourquoi développer des pistes et ne pas s'en resservir. Comment développer une chute? L'audiovisuel est un média qui doit entraîner le spectateur à l'idéologie du montage... à la chute ou à la morale. Il est primordial de prendre le spectateur par la main et de l'emmener sur les chemins souhaités.

Des relais

Une chute est efficace si elle est bien amenée. L'utilisation de marques répétées dans le montage (appelées personnellement relais) permet d'amener le spectateur sur une fausse piste et donner plus d'impact à la chute. Telle une blague qui se réfère bien souvent à trois personnages, un français, un allemand et un anglais... qui font sensiblement la même chose. Les 3 personnages sont les relais d'une information.

Exemple

Dans "Le fabuleux destin d'Armelin Gronin", l'auteur expose une journée ordinaire d'Armelin en décrivant son mode de vie insouciant. Toutes les idées relevées sont reprises lors d'une journée après prise de conscience. Les thèmes sont ainsi évoqués plusieurs fois avec un comparatif avant / après et certains même en introduction.



Relais visuel de la lampe dans le cas où cet élément est important dans le scénario

Le signifiant, un relais de choix

Dans "Le fabuleux destin d'Armelin Gronin" un papillon représente la personne convoitée, Capucine. Ce papillon est visible sur les images présentant la vie et l'avenir. A chaque fois que le spectateur voit le papillon, il voit Capucine, la vie, le respect... (Une affaire de Pavloff ?) Il est également amusant de voir que le papillon est le seul objet animé du montage... Un mouvement qui insufflé la vie avant tout ! Non?



Evocation du gaspillage du papier – en intro avec les cantonniers, au petit déjeuner avec les essuie tout, les poubelles, en journée au bureau jusqu'à la reforme de son usage exprimé par l'éponge

Une image choquante provoque des réflexions. Un public est touché si il peut s'identifier au travers d'un acteur ou d'un contexte connu. Emouvoir, le maître mot de l'audiovisuel.

Le spectateur, un acteur principal

L'image a le pouvoir d'interpeler son public. La publicité maîtrise parfaitement ce fait. En diaporama, jouons avec le spectateur en le rendant acteur. Des regards tournés vers le spectateur avec une narration interrogative... Rien de tel! – Ayez le bon regard! L'angle de prise de vue est primordial dans ce cas et les vues en plongée ou en contre plongée accusent plus fortement le message.

La caméra subjective

Très utilisé dans le cinéma, elle peut être utilisée dans le diaporama en présentant des images expressives au regard du spectateur. Les photographies sont réalisées à hauteur d'homme avec l'appareil à la place des yeux d'une personne, directement placé dans le contexte telle la vue de bras sur le volant...

Des homologues

Une image est d'autant plus intéressante et lue si le spectateur voit son homologue humain. Plus il y a d'humains dans un montage et plus le spectateur va s'y intéresser. L'humain interpelle l'humain...!!



Les concepts

Faire vivre aux spectateurs l'idée développée. Dans "Le fabuleux destin d'Armelin Gronin", l'auteur fait vivre l'extinction du bureau en faisant apparaître une vue noire après un bruitage d'interrupteur. Il fait vivre en direct un plantage d'ordinateur en marquant "System error" sur l'écran avec le bruit caractéristique des systèmes informatiques. Dans "99f" de Jean Kounen, le spectateur voit un générique de fin en plein milieu du film et croit un instant en la fin du film... gag!



Vue subjective du photographe/spectateur



Vue subjective dans un micro-onde



Même flou, les gens interpellent le spectateur



Concept du bug informatique

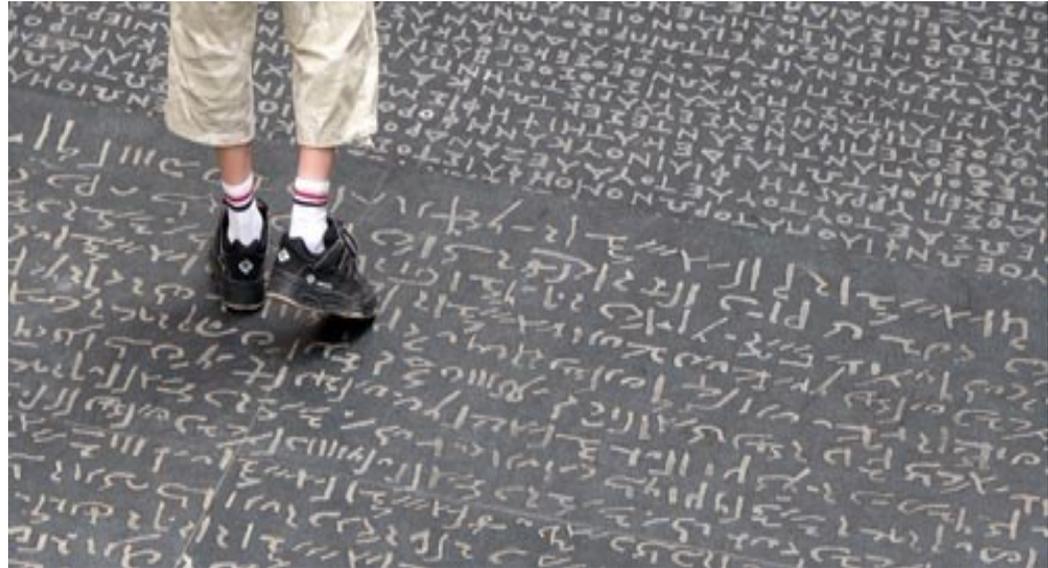
L'écriture du texte est une partie très difficile. Il doit porter le message du montage. Pour être compris, il peut être judicieux de développer l'idée mais pas trop pour éviter de perdre l'attention du spectateur. Le texte doit être précis, clair, distinct et percutant.

Agrémenter, rythmer

Le texte doit être rythmé tout au moins pour garder l'attention du spectateur. Un texte trop lourd est indigeste alors qu'un texte ponctué de silences et/ou d'images "parlantes" donnent du temps de réflexion et de repos au spectateur. L'usage des rimes est un bon moyen pour ponctuer le rythme narratif d'autant plus que cela force généralement le conteur à les "faire chanter" et à donner vie au texte. La composition d'un texte est également une discipline. N'hésitez donc pas à faire appel aux pros, acteurs de théâtre, compositeurs, etc....

Chronologique ou doublon

Le texte ne doit pas être trop lourd pour les raisons évoquées plus haut. Il ne doit pas décrire, non plus, les images, implicitant dans ce cas une forme de répétition qui abêtit le public. S'il y a vraiment un intérêt, il est préférable de décrire le sujet avant de le présenter. Le spectateur a la joie de le découvrir plutôt que d'en écouter une description qu'il sait faire de lui-même. La description orale peut être intéressante lorsqu'elle est différente voire contraire à celle visuelle comme dans l'illustration suivante issue du montage "Le gigolo de la photo".

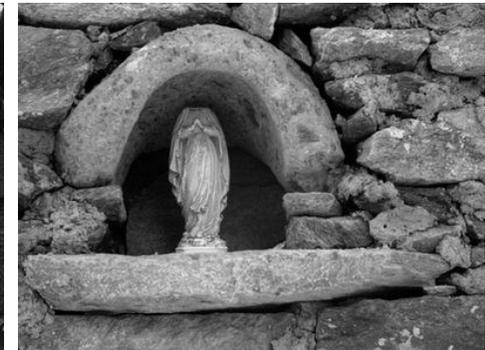


La narration

Là aussi, c'est une partie difficile qui fait appel à la diction, la bonne intonation, au bon accent (âge, région) et à la maîtrise de la technique de l'enregistrement.



"J'ai dans la tête"



"Un objectif pas objectif,
En 24000, je coupe les tifs"

Telle est la devise de certains auteurs "Le diaporama, c'est l'art de suggérer". Ainsi, le diaporama est parti à la conquête des traductions imagées de la narration. Chaque mot est interprété et traduit selon un code culturel et visuel.



Vue d'un bouton d'un chauffage automobile pouvant exprimer le froid

L'image décor, réflexion!

Poussée à l'excès, la suggestion a encouragé à séparer les 2 canaux d'informations pour la construction de l'audiovisuel. L'audio porte l'histoire, l'émotion et le sentiment alors que le visuel illustre le décor. Au spectateur d'imaginer le hors champ puisque c'est bien là que se passe l'action. Cette approche a fortement contribué à déshumaniser. De plus le diaporama est décrit comme un média audio-visuel inter lié. Le scénario vocal est interprétable sans l'image tel un conte ou un livre sonore puisque la compréhension fonctionne très bien en fermant les yeux. Il s'avère que cela pose la question du pourquoi des images?, et pourquoi la vidéo non subjective n'a jamais présenté cette même approche excessive? A chacun ses réponses! Il est évident que la technologie d'aujourd'hui permet plus facilement de "coudre" les 2 canaux alors qu'à l'époque on cherchait à coller des images sur une piste sonore construite selon une linéarité indéniablement chronologique.



Intéresser avant tout

La suggestion a-t-elle ses limites? Pousser l'excès de la suggestion a contribué fortement à déshumaniser les montages en ne présentant plus que des objets et un décor. Ainsi, de nombreux montages ne montrent que des paysages vides exempts d'homologue alors que la narration est pleinement humaine. De ce constat, comment le spectateur peut-il s'identifier s'il ne peut voir le miroir de lui-même? Comment intéresser le spectateur si il ne peut s'entrevoir dans le visuel qui lui est présenté. Les études visuelles sont toutes en accord. Plus il y a présence humaine dans un média et plus cela intéresse le spectateur. Cela n'empêche nullement de suggérer son semblable en présentant des cadrages partiels telle la vision subjective d'une caméra. L'image d'humains, même flous, est d'un pouvoir interpellant. On doit humaniser pour intéresser ce qui est en nous, spectateur! A méditer selon les objectifs du montage.

Des connotations

L'image est un média qui évite bien souvent une description narrative. Ainsi, la bonne image est élémentaire pour exprimer. Du flou pour le mouvement, une rose ou un cœur pour l'amour, du feu pour l'enfer, de la pluie pour la nostalgie et la tristesse....

Des symboles aux pictogrammes

Notre mode de vie sociétale est renseigné via de nombreux symboles. A commencer par les interdictions en rouge et les obligations en bleu, la chaleur en rouge et le froid en bleu. Les panneaux indicateurs offrent une panoplie sans limite de symboles visuels tel les nombreux pictogrammes des réseaux routiers et plus actuellement des outils électroniques. Les visuels sont une piste pour traduire des faits, des lieux... De plus, ces éléments, facilement disponibles en mode vectoriel permettent leurs exploitations à toute échelle. Les polices de caractères offrent également une grande diversité de symboles.



Pictogramme exprimant "Par mesure d'économie, les ordinateurs étaient éteints – le virus a fait choux blanc"



Le papillon (caractère typographique de la police papillon) est le signifiant de Capucine, la rose symbole de l'amour

Des signifiants

Une interjection toujours exprimée avec la même intonation est un signifiant de la personne qui l'exprime. Même sans visualiser le personnage, il est présenté et reconnaissable. Le signifiant est un élément distinctif d'un personnage ou fait que le spectateur ne manque pas de remarquer. Le signifiant peut être de nature audio ou visuel.

Des symboles

Dans "Le fabuleux destin d'Armelin Gronin", l'auteur montre plusieurs fois la rose symbole de l'amour. En plastique, en début de montage, pour évoquer le manque de respect, la fleur est présentée en fin de montage fraîche tel le renouveau de l'amour. Un symbole communément partagé par le public selon la culture européenne.

Rien de tel pour suggérer! Exploiter un "ailleurs"! Exploiter le hors-champ, cet espace non visible et mis en scène essentiellement par le visuel et un champ sonore qui donne au sujet tout son sens. Autrement, l'image projetée définit un espace diaporamique correspondant à l'imaginaire du spectateur constitué du cadre visible et du hors-champ suggéré. Le hors champ sonore, est plus largement exploité depuis la diffusion sonore multipiste (année 1950) qui depuis submerge le spectateur. La maîtrise des différents canaux et de leurs proportions est essentielle et les diaporamistes le savent bien!

Le hors-champ visuel

C'est au travers du cadrage et de l'assemblage des images que le photographe met en scène le hors champ. L'effet d'élargissement permet de laisser penser à un hors-champ auparavant. La photographie subjective permet de mettre en scène le photographe et donc le spectateur dans le hors-champ. Un acteur qui interpelle le spectateur permet d'intégrer un témoin dans le scénario. Si l'acteur regarde en direction de l'appareil photo (mais non l'objectif), il définit un espace derrière la caméra. Cet effet, appelé regard off, est très pratiqué dans les films publicitaires.



Effet d'élargissement dans "Le rigolo de la photo"



Ouverture de porte et de pas en audio alors que l'image affiche une porte figée

Le hors-champ sonore

Le champ sonore informe alors que la cause n'est pas visible à l'écran. Bruits, voix, sons participent à évoquer implicitement l'action dans cet espace et l'imaginaire. Le son off définit un hors champ temporel et de lieu. C'est le cas lorsque Dieu est entendu ou un souvenir est exprimé.

Le hors-champ audiovisuel

Il est ardu d'exploiter le hors-champ audiovisuel si les sujets ne sont jamais illustrés. Néanmoins, l'effet de coulisse montre cette exploitation lorsqu'un acteur sort du cadre par la droite et que sa voix continue sur le haut-parleur de droite.

Le diaporama est un audiovisuel qui a la particularité de présenter principalement des images fixes. Pour cette raison, il a ses propres codes médiatiques à respecter notamment en ce qui concerne l'expression du mouvement.

De l'incohérence au mouvement diaporamique

Le diaporama, n'est-ce pas une vidéo lente? Le diaporama ne peut rivaliser avec la vidéo et ne peut répondre à cette vision fluide du mouvement. De ce fait, il est peu concevable de montrer en gros plan un sujet qui parle alors que ses lèvres ne bougent pas. Il y a alors incohérence audiovisuelle. Le mouvement doit être exprimé par d'autres moyens. L'abstention du visuel, en présentant le sujet en plan large jusqu'à ne pas apprécier le détail. Evoquer, en ne montrant que des parties qui ne bougent pas. Montrer des images avec des flous de filé (prise de vue spécifique), synonyme de mouvement ou pourquoi pas présenter une séquence d'images avec des "cuts" très rapides (transition sans fondu).

Fausse fin, fausse joie

Excepté pour un concept, il est à proscrire des vues noires ou de coucher de soleil synchronisées à une fin musicale en milieu pour éviter de faire croire en la fin du scénario alors que ce n'est pas le cas.



Le mouvement de l'image fixe

L'ère numérique offre de nouvelles fonctionnalités. Tel le mouvement de couches ou d'éléments. Il faut alors juger du réalisme du mouvement. Il est facilement concevable de voir un avion avancer dans le plan et plus difficile d'imager une chauve-souris avancer sans battre des ailes. Néanmoins, notre culture de l'image fixe évolue avec les nouvelles technologies exploitées. Si les mouvements peuvent être contestables lors du réalisme de certaines séquences, ils sont largement tolérés dans des séquences d'illustrations.



Vue subjective de la fuite avec effet de filé



Un sujet fixe accentue l'effet de filé et de mouvement



Séquence rapide de filé exprimant le mouvement dans "Quand tu viens chez moi"



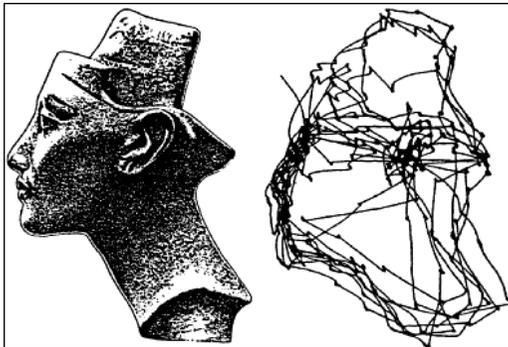
Qu'on le souhaite ou non, notre regard a une certaine culture induite de notre propre civilisation et des technologies employées.

Des connotations directionnelles

Le sujet, la ligne du regard, la perspective, la direction donnée par l'image suscitent des interprétations selon notre code de lecture propre à notre culture. Ces codes sont utilisés dans l'audiovisuel pour optimiser l'impact. La surprise, l'événement furtif, le danger viennent toujours de la droite, en opposition à notre sens de lecture. La personne qui part apparaît de gauche à droite et la personne qui revient de droite à gauche de l'écran. Ces connotations sont bien souvent décrites en graphologie.

Lecture et regard

Pour lire, l'œil balaie instinctivement l'image jusqu'à trouver des points d'accroche. Ces points sont caractérisés par des points de changements de nature, de contraste, de forme, de masse, de répétition, de direction... Les images sont à construire selon une volonté ciblée d'exprimer.



A gauche, l'image - à droite, le suivi du regard.



En contreplongée, l'enfant est vu supérieur



Culture technologique

L'image numérique a été souvent décriée pour ses fausses couleurs de chair, présentées plus rosées que nature. Plus réaliste aujourd'hui, cette teinte est encore présente mais peu de personnes la manifestent car tous les médias (journaux, édition, Tv) montrent cette même teinte surréaliste.

Le diaporama est un montage de photographies sonorisées. L'audio et le visuel sont les deux vecteurs d'informations devant s'emboîter avec l'un en valorisant l'autre et vice-versa. Ils sont complémentaires.

Audiovisuel, à coudre

Il n'est pas nécessaire de décrire en image la narration. Cela crée des redondances abêtissant le spectateur. En revanche, images et sons doivent apporter leurs informations en se complétant. Jouer des contraires est un bon moyen pour surprendre le spectateur. La narration vient alors toujours avant le visuel sinon ce serait interprété comme de la redite.

Audiovisuel, à jongler

Un montage présentant beaucoup d'images et de la narration est difficile à comprendre si le temps de chaque média est court. Ainsi, il est souhaitable d'équilibrer les canaux d'informations en projetant des images relativement pauvres durant une narration complexe et en respectant des silences durant la vue d'images détaillées. Le spectateur ne peut interpréter un flot trop important d'informations. Respecter le temps de compréhension!



Audiovisuel

Tel est le diaporama, rendre complémentaires, indissociables et solidaires ces deux médias. Cela est vérifié si la vision du montage sans l'un des médias le rend incompréhensible.



"Armelin n'aime pas beaucoup:
Descendre les poubelles au petit matin"



"Se faire dépasser dans son 4x4 turbo"





Exercice pratique

Scénario sur papier, image mentale décrite. Commence alors la quête de matière et de supports informatiques. Où trouver ce que je recherche? Et quels sont les derniers points auxquels je dois faire attention lors des opérations de montage. De petits détails qui vont permettre de répondre au scénario et au cahier des charges de tout audiovisuel... intéresser le spectateur. Voici dans cette rubrique quelques procédures pour bien opérer... sans se fatiguer!

Le format de projection définit le rapport entre la largeur et la hauteur du visuel projeté. Il est noté de la façon suivante largeur : hauteur avec une hauteur égale à 1. Depuis les origines de l'audiovisuel, de nombreux formats se succèdent et coexistent. Aujourd'hui, l'auteur doit choisir le format adéquat pour son montage. Il peut se limiter aux formats de projection 4/3 ou 16/9 (plus approprié pour le paysage, la multivision ou au cinéma), ou en format image (2/3, 4/3 ou 1/1) avec une approche sur l'image plein format et sans recadrage. Néanmoins, cela ne l'empêche nullement d'employer un autre format pour répondre à son œuvre tel un format de 9:1 pour raconter la vision d'un prisonnier qui n'avait que la possibilité de voir en regardant par le dessous de la porte de son cachot. Le format doit être choisi avant de commencer le montage selon la mise en scène imaginée et l'outil de projection.



La liberté du numérique et les standards

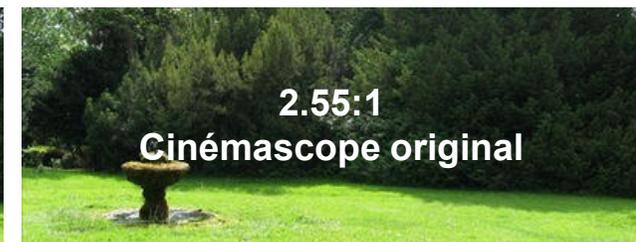
Les formats dépendaient du matériel d'enregistrement lié par les brevets. Grâce au numérique, l'auteur n'a plus de contrainte, et choisit le format de projection désiré. Il doit toutefois adapter la résolution au matériel de projection ou de l'écran. Aujourd'hui, les diaporamas sont visibles sur des écrans d'ordinateurs (4/3, 16/9, 16/10) ou Tv (4/3, 16/9). Néanmoins, la consécration du diaporamiste est de présenter sa création sur grand écran. Si les vidéoprojecteurs sont en 4/3, la Tv haute résolution et les entreprises nippones parient sur le 16/9. Ainsi, en 2007, les premiers vidéoprojecteurs 16/9 arrivent sur le marché avec une résolution native de 1920x1080. Le 16/9 est pressenti comme le standard de demain.

Les notations

Depuis les origines du cinéma, le format de projection est défini comme le rapport largeur : hauteur (2.35:1). En photographie, on parle plus souvent de ratio ou d'homothétie image qui est le rapport inverse hauteur x largeur (24x36).

Formats et origines

- 1:1 – 6x6, photographie
- 1.16:1 – 6x7, photographie
- 1.33:1 – 4/3, cinéma muet, Tv
- 1.33:1 – 4.5x6, 9x12, photo
- 1.375:1 – cinéma parlant
- 1.5:1 – 2/3, 24x36, 6x9, photo
- 1.6:1 – 16/10, informatique
- 1.66:1 – cinéma
- 1.75:1 – photographie APS
- 1.78:1 – 16/9, Tv, TvHD
- 1.85:1 – cinéma panoramique
- 2.35:1 – cinémascope
- 2.55:1 – cinémascope original
- 2.83:1 – 6x17, panoramique



Anticiper, économiser

L'établissement au préalable du scénario et du choix du format de présentation permet de penser plus facilement à l'image souhaitée et par conséquent de gagner du temps à la prise de vue. Avec un but fixé, réunir les éléments pour la séance de prise de vues (auteur, lieu, angle à trouver, objets...) devient aisé. Cela permet aussi de convenir du bon outil. Une chambre photo pour les flous, un petit APN pour les grandes profondeurs de champ, l'appareil de grand mère pour exprimer sa vision. Pour les reportages, pensez à photographier les sujets annexes pour avoir matière à divertir le spectateur (des mariés sur toutes les images, ça use, ça use...ça use, le spectateur)

Où trouver l'image ?

La meilleure image est mentale. Imaginer la vue et rechercher sa disponibilité dans la photothèque, auprès d'une agence photo ou d'un ami ou bien faire le cliché lors d'une séance de prise de vues. Les agences vendent les images très cher. Faites appel aux amis qui auront le plaisir de voir leur nom inscrit dans le montage en respectant au préalable aux droits d'image.



Prise de vue chez le fleuriste, sur une mezzanine pour une vue en plongée



Sélectionner, séquencer, retoucher

Le temps de passage d'une vue est en général de 5sec maximum. Ainsi, le nombre de vues pour un montage de 10min approche la centaine et fait donc appel à de nombreux clichés. Présélectionner les images de qualité, les ordonner selon les séquences aide grandement au travail de conception. S'il y a des retouches, pensez à utiliser des formats non destructifs tel que tiff, psd, bmp...



Cliché au fish-eye simulant un judas



Diapositive scannée et retouchée avec NoiseWare

Polices, graphie, des aspects visuels à surveiller. Voici quelques pistes pour un montage destiné à être projeté.

homogénéiser

Que se soit le son ou l'image, les médias doivent être homogénéisés. Ainsi, un même acteur a toujours le même timbre de voix pour le reconnaître et les images doivent avoir toujours la même colorimétrie pour présenter une séquence uniforme. Hier, le photographe utilisait un même film pour ses images. Aujourd'hui, l'infographiste ajuste les couleurs (profil ICC) ou applique un filtre (type Velvia) pour obtenir une constance visuelle. Moins il y a de capteurs sonores ou visuels différents et plus il est facile d'homogénéiser les médias.

Choisir une police

Le choix de la police utilisée dès le générique donne le ton du montage. Chercher la cohérence entre la graphie et le texte manifeste la volonté d'auteur. Jouer de la transparence pour le titre "Transparences". Néanmoins, il est reconnu que les polices écran (sans empattements) sont plus lisibles que les polices à lire (avec empattements). En fait, un texte affiché en petite taille est plus clair en utilisant une police épurée présentant le minimum de vecteurs de biais permettant un affichage idéal avec des pixels carrés. Pour les mêmes raisons, il est à éviter l'écriture en italique avec une petite taille.



Titre apparaissant en transparence et citation en Arial sans empattement en italique car assez gros

Empattement, kesako?

Les empattements sont de petites traces terminant les caractères telles celles laissées par la plume lorsque la main achève le geste. Parallèlement, les romains sculptaient les lettres capitales lapidaires avec de légers empattements pour accentuer les jeux de lumières dans la gravure en creux et augmenter la clarté des formes monumentales.

- Police "à voir" dit police écran : Arial, Helvetica, Lucida, Franklin, **Impact**
- Police à lire sur papier : Palatino, Times New Roman, *Gigi*, *Mistral*, Express

La bonne musique

Il est difficile de trouver une bonne musique qui répond à l'atmosphère et au rythme de chaque séquence du montage. L'usage d'une chanson très connue est très difficile d'emploi pour la simple raison que le spectateur a déjà son interprétation. L'auteur devra alors convaincre avec sa propre interprétation. En revanche, il est beaucoup plus facile d'utiliser des musiques peu connues. Une musique pour chaque séquence informe le spectateur des chapitres et l'usage de rythmes permet une synchronisation plus facile et améliore l'impact auprès du public. Les bandes originales de films offrent de nombreux passages de qualité. Il est à noter que la majorité des bons montages sont des montages aux bandes sons exceptionnelles et irréprochables.



Les bruitages

Ce sont les éléments qui donnent du réalisme au montage. Il existe de nombreux CD composés de bruitages. Egalement, ceux-ci peuvent être enregistrés par vos soins avec un mini-enregistreur. Dans ce cas, n'hésitez pas à accentuer les bruits. Enregistrer de préférence le bruit d'une vieille porte bruyante plutôt que la toute dernière installée, peu audible et au bruit peu connu. L'usage de pots de yaourt remplace la recherche d'un cheval et l'agitation des mains dans un bac rempli d'eau, le we à la mer... Les éléments sonores tels que les bruits et bruitages doivent être synchronisés à l'image. Leur mixage en intensité n'est pas une obligation mais peut permettre une meilleure audition. La psychologie a révélé que l'organisme réagit à des bruits forts avant que l'esprit en prenne conscience. Ne sous-estimons pas l'effet du champ sonore.

Enregistrer, comment

L'enregistrement dans une pièce insonorisée est exigé. Si ce n'est pas le cas, préférer une pièce meublée ayant des tapis telle une chambre. Si des résonances sont encore perceptibles, enregistrer en vous plaçant sous une couverture. Des bruits proviennent de l'extérieur! Opérer durant la nuit! Utiliser également un micro adapté recouvert de son capuchon anti-vent et fixé sur trépied pour éviter les bruits de manipulation. Si des "pops" de certaines consonances sont entendus, orienter le micro différemment, la tête vers le bas par exemple.

La diction

Elle doit être adaptée au rôle du personnage (âge, accent, intellectuel). Pour cela, entraînez-vous à différentes lectures avant d'enregistrer et séquencez également les grandes parties. L'usage d'un casque permet d'avoir le retour et de veiller au bon niveau sonore durant l'enregistrement. Le narrateur doit savoir au préalable s'il fait partie de l'histoire ou s'il est extérieur (Extradiégétique). L'intonation est totalement différente telle une voix off.



Mixer, écouter, valider

La musique doit être diminuée en intensité pour laisser entendre le commentaire et les paroles. Le mixage est obligatoire. L'écoute est la meilleure façon de valider les bons réglages du mixage. Cependant, il ne faut pas oublier de procéder à une écoute dans de bonnes conditions, au casque (de qualité), dans des conditions reposantes et une bonne carte son installée sur l'ordinateur.

La voix, un don

Dur d'être diaporamiste, photographe, compositeur, chanteur. N'hésitez pas à faire appel à d'autres talents. Les chanteurs ou acteurs de théâtre ou cinéma sont formés pour cela.

Un montage audiovisuel est constitué de fichiers. La maîtrise des formats est un atout pour garantir et restituer la qualité initiale.

Les non destructifs, sans perte

Si il y a retouche, il faut travailler sur le fichier brut d'enregistrement et sauvegarder le fichier amélioré avec un format non destructif, dit sans perte. Ces derniers autorisent moult retouches successives sans altérer la qualité lors de l'encodage du fichiers. Les formats peuvent être de type image (Tiff) ou propriétaire d'un logiciel tel le format psd (Photoshop) offrant de nombreuses options impossibles sur les formats génériques (multicouches, masques, mémoire de la sélection etc...).

- Image : Tiff, Png, Bmp, Psd, Raw
- Audio : Wave

Un usage, un format

Chaque format a sa spécificité et son intérêt pour le créateur. Aussi, tout affichage sur PC lance la conversion du fichier en Bmp. Pour cette raison, ce format est utilisé lors de séquences très rapides et évite d'exiger des ressources supplémentaires au processeur pas toujours suffisant.

- Retouche image, codage sans perte (Tiff, Raw, Bmp, Psd)
- Gestion de transparence sans perte (Psd, Png)
- Compression avec un bon rapport qualité/poids (Jpeg 8/12)
- Dessin de type pictogramme (Gif limité à 256 couleurs)
- Affichage très rapide d'image (Bmp)
- Retouche audio sans perte (Wave)
- Son compressé (Ogg, Mp3 256/320kpbs)



Image altérée par compression Jpeg (0/12) - Le maillage carré est typique de la compression Jpeg

Les destructifs

Ces formats allègent le poids du fichier en compressant les données tout en offrant une perte de qualité. Ils sont à utiliser avec modération et lors de l'ultime opération, la compilation du diaporama en EXE. Ces formats permettent des taux de compression définis par l'utilisateur (x/12 pour le Jpeg, -x/320kpbs pour le Mp3). Plus le x est élevé et mieux la qualité est préservée. Vérifier les paramètres par défaut des logiciels.

- Image : Jpeg, Jpeg2000, Gif
- Audio : Mp3, Ogg

Quels taux ?

Une compression finale de 8/12 appliquée à l'image JPEG retouchée et de 256kpbs pour le son garantit la qualité. Le réenregistrement d'une image compressée (6/12) avec un taux plus élevé de 10/12 ne permet pas de gagner en qualité puisque le fichier était altéré auparavant.

Les messages écrits peuvent apporter bon nombre d'informations. Pourquoi les utiliser et comment les gérer?

Lire et comprendre

Le texte écrit doit être lu pour être compris. Cela semble évident et pourtant... Pour cette raison, il doit être affiché avec une police "à voir" et une taille lisible. Le texte sera concis, clair et pas surchargé. Le temps d'affichage accordé à sa lecture est ordinairement 2 fois le temps de lecture (cela intègre le déchiffrage de l'image par le spectateur). Il est à éviter de présenter des images détaillées en même temps qu'un texte pour ne pas pénaliser la lecture et la compréhension du message.

Écriture

Le texte peut être présenté typographié (police "à voir" de préférence) ou imagé.



Texte imagé

Usage et emplacement

Le texte composé telle une citation est plus facile à présenter en intro à titre de recommandation ou en fin du montage pour agrémenter l'idée développée. Une phrase texte peut également préciser un point clé dans le montage.



"Glanure en campagne" montage mêlant successivement citations et images humoristiques

Message d'intro "Le Rigolo de la Photo"

La maîtrise des transitions était un élément essentiel des anciens diaporamistes avec notamment la maîtrise de la 3^e image. Avec l'essor du numérique, elle a tendance à être négligée. Elle contribue fortement à l'écriture diaporamique qui a la caractéristique de présenter des images liées entre-elles. Certains auteurs prétendent même que "le diaporama, c'est l'art de la transition".

Un choix à faire

La transition ne doit pas être le fruit du hasard et doit servir l'idée. Le choix est crucial. Un fondu enchaîné marque la douceur, la lenteur, l'immersion, un cut (changement d'image sans transition) marque la surprise, l'ouverture en étoile une apparition, l'ouverture en volet un changement de contexte, une vague floue une pensée... l'ouverture d'une page, les écrits et la nostalgie.

Séquencer

L'usage raisonné des transitions est un des meilleurs moyens de renseigner le spectateur d'un changement de séquence et d'aider à la compréhension du montage. Cela aide également à ponctuer et à rythmer le montage et de garder l'attention du lecteur. Le passage au noir est la transition la plus employée pour les changements de séquences mais il y en a d'autres.



Passage en volet exprimant un changement temporel et annonçant la morale dans "Le Fabuleux destin d'Armelin Gronin"

Résonner avec

Les transitions s'expriment d'elles-mêmes et peuvent être accompagnées de bruitages ou d'informations visuelles. Les éléments doivent être liés entre eux pour résonner ensemble et renforcer l'impact chez le spectateur.



Ouverture en étoile (image de transition en rouge) dans "Quand tu viens chez moi" pour exprimer un constat et un aboutissement de la séquence

Il n'est pas possible de faire un topo sur le diaporama sans réserver une page à la troisième image. Elle était jusqu'alors l'apanage des créateurs de diaporamas en dévoilant un effet saisissant largement exploité en argentique. Aujourd'hui, le numérique apporte de nombreux autres effets intéressants. De ce fait, la troisième image est malheureusement souvent négligée alors qu'elle est très intéressante pour le visuel et notamment dans la gestion de l'espace et de points forts au regard du spectateur.

A ne plus compter

Certains parlaient de troisième, quatrième voire même de cinquième image selon les motifs évoqués durant la transition et le jeu des zones claires/sombres des images issues du fondu enchaîné.



3è image en rouge laissant apparaître des oiseaux a porté de vue du couple évoqué par l'ombre

La troisième image

C'est un effet visible entre deux images durant lequel apparaît une vision différente des deux images projetées. L'effet est d'autant plus saisissant que cet effet a été pensé à l'avance. Les zones claires de l'images doivent se superposer aux zones sombres de l'autre visuel et vice-versa. La troisième image fait appel à des superpositions de zones et de formes assemblables. Aujourd'hui, le travail d'un fichier image post-photographique permet de nombreuses manipulations et la création de fichiers spécifiques à la 3^e image. Cet effet éphémère est visible uniquement lors de transitions relativement lentes.

Gérer l'espace

Cet effet concoure à la gestion de l'espace et de points forts de l'image. Une sacrée valeur ajoutée pour le visuel !



3è image durant le fondu enchaîné (en rouge) laissant apparaître un couple de flamants rose et un grèbe caché dans le feuillage dans "Une Camargue bien protégée"

Tout est possible aujourd'hui. Les logiciels aident le créateur en permettant d'enrichir le média imaginé. Initialement utilisé pour présenter la vision d'un panoramique, le changement de position (P) crée le mouvement, la variation du zoom (Z) permet d'exprimer l'avancée ou l'éloignement d'un contexte et la rotation (R) durant un temps de projection crée le vertige ou la chute.... Chaque effet peut rendre une séquence plus réaliste ou tout simplement engendrer une illustration dynamique en éveillant le spectateur.



Pourquoi, comment

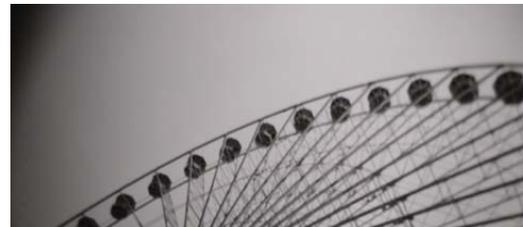
Ces effets apportent du dynamisme et permettent de maintenir l'attention du spectateur. Cela permet également un certain réalisme en concourant à l'animation de différentes couches avec des effets spécifiques. Néanmoins, l'excès d'effets donne souvent le tournis (encore plus en grand écran). Et les mouvements seront plus facilement tolérés si les images présentent des points forts attirant le regard à un endroit précis. Les effets ne doivent pas être gratuits et doivent servir l'idée du montage. Il en faut ni trop, ni trop peu...

En exemple

Le montage de Johan Werbrouck "Sirja lamia, the night born wampire" montre un usage du mouvement avec la maîtrise du visuel et de l'espace. De par les effets, il attire l'attention du spectateur en des endroits très différents et très bien ciblés. Ce montage s'apparente à de la multivision avec une parfaite maîtrise de l'espace. Le montage de Stéphane Bidouze "J'adore t'écrire" montre l'usage d'effets dynamisant une illustration d'une chanson, bravo!

Le multicouche, la transparence

Tous ces effets sont particulièrement intéressants notamment avec la possibilité de pouvoir les appliquer sur une couche en gérant la transparence des éléments. La vision d'un instant est désormais liée à la projection de différents éléments superposés. L'ère du numérique bouscule les conventions et l'image fixe n'est plus qu'un mythe... Cela évite bien souvent d'anticiper la prise de vue. L'auteur travaille désormais les éléments pour les assembler. La troisième image peut être désormais créée de ces artifices...



Roue pouvant être mise en rotation



Fumée transparente pouvant être mise en mouvement



Eclair furtif



Ballon pouvant rentrer dans les buts

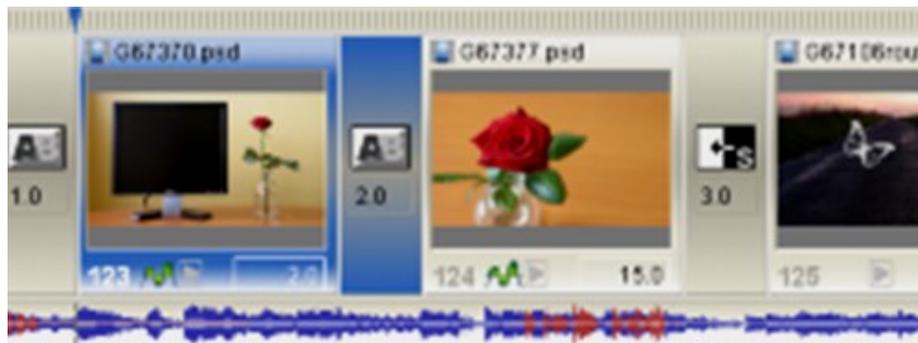
C'est une opération obligatoire dans l'élaboration d'un montage quel qu'il soit même ceux sans scénario telles les séries. Cette étape n'est pas facile mais offre une valeur ajoutée incontestable.

La synchronisation

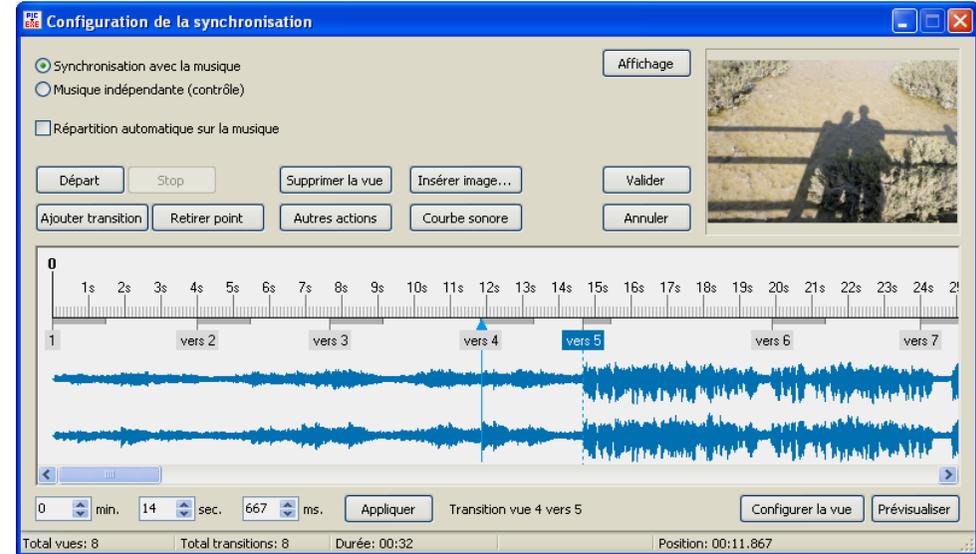
Rien de tel pour créer un double impact. Ces opérations sont souvent fastidieuses mais l'ajustement des temps de projection au temps forts de la musique est indiscutablement intéressant. La synchro se fait sur les images mais également sur le temps de transition ou encore des effets PZR. Une image-couche en mouvement peut stopper sa rotation à la fin d'une mélodie comme un arrêt sur image. Le mouvement est un visuel qui vit au même rythme que la musique.

Ajuster à l'oreille

Si les logiciels offrent certaines possibilités de calage image/son, leur synchronisation doit être contrôlée et peaufinée la vue et à l'oreille. La courbe sonore ne renseigne pas toujours sur le point fort de la musique. Il est essentiel d'avoir une carte son de qualité pour synchroniser sur le bon temps, grave ou aigu.



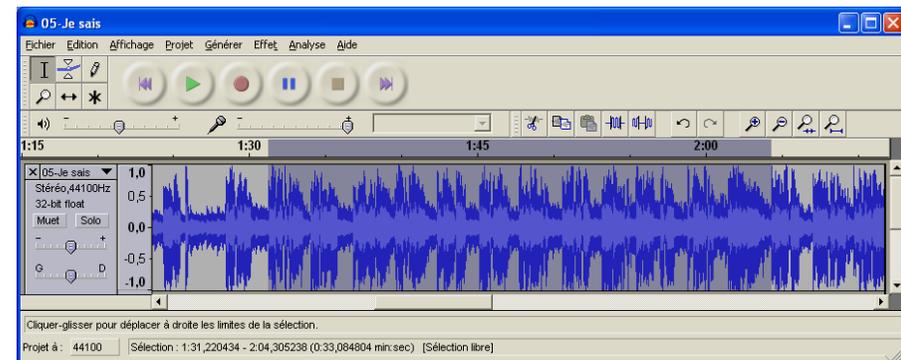
Une des Interfaces de synchronisation sur PSG/PSP



Interface de synchronisation sur PTE

Rythme, synchro facile

Une musique rythmée permet une synchro facile du visuel après mesure du tempo par visualisation du spectre musical. Dans "Quand tu viens chez moi", images et transitions s'enchaînent toutes les 0.3sec ou un de ses multiples.



Mesure du tempo de la musique sur le logiciel Audacity

Déjà abordé auparavant, il est fondamental de vérifier l'accès à la compréhension des informations apportées par les médias.

Attention aux excès

L'image, le son, les bruits, la narration et les textes écrits sont autant d'informations que le spectateur doit déchiffrer. Eviter trop d'informations en même temps. Il est très difficile de comprendre les paroles en regardant une citation à l'écran superposée à une image complexe. Il est nécessaire d'équilibrer les canaux d'informations en projetant des images relativement pauvres durant une narration complexe et en respectant des silences durant la vue d'images détaillées. Respecter le temps de lecture et de compréhension d'une personne qui découvre l'œuvre.

Ajuster les temps

Cela concerne le temps d'affichage des textes. Les auteurs sont d'accord pour prendre comme référence 2 fois leur propre temps de lecture. Ainsi, le spectateur peut lire le texte et l'image en arrière plan à condition que cette dernière ne change pas continuellement.

Le temps image

Le temps d'affichage d'une image doit répondre à la musique selon la synchronisation mais aussi à sa lecture (le temps peut être court pour une image simple à lire) tout comme à l'ambiance de la séquence. Pour une ambiance zen, les transitions seront de préférence douces et longues. En général, le temps d'affichage d'une vue est bien souvent proche des 4 secondes et rarement supérieur à 6 secondes hormis lors des génériques.



Nettoyer, cibler

Eviter les superflus tels les points d'accroches non désirés (poussières de scan), les luminosités gênantes, l'usage des polices à empattements, les images trop nettes (l'usage de flous permet d'accaparer le regard du spectateur sur le point essentiel de l'image), les parasites, les pops sonores et les cadrages douteux. Tout média intégré doit pouvoir interpeller le spectateur à l'endroit ciblé.

L'analyse est un point essentiel et crucial dans l'élaboration et l'amélioration d'un montage car toute création artistique est perfectible...



Méthodologie

Il est évident que l'auteur est le premier et son propre analyste. Néanmoins, après de nombreuses heures de montage, il ne peut être objectif après le confinement intellectuel. Il devra soumettre à la critique et à l'analyse sa création pour la perfectionner. De lui-même, il peut acquérir un regard plus neutre en ré-analysant son montage après un mois de repos (sans toucher au montage), et/ou en soumettant le montage à des personnes extérieures (de club ou de forums). Dans tous les cas, il est plus intéressant de faire analyser une maquette plutôt qu'un produit fini. Les retouches seront plus rapides et les critiques plus ouvertes.

Comment analyser

L'audiovisuel doit être perçu par le maximum de spectateurs. Ainsi, il faut faire l'analyse de la perception et du ressenti et apprécier si le message de l'auteur est bien délivré. "Qu'est-ce que le montage exprime? Et que souhaite exprimer l'auteur? – Comment l'auteur parvient à nourrir son message?" Telles sont les véritables questions des analystes. Quels sont les signifiants? ...



Qui peut analyser

Pas besoin d'être diaporamiste pour analyser ou connaître la perception et le ressenti d'un spectateur. Le message de l'auteur doit être transmis. Et à tout spectateur, on peut poser les questions. "Que retiens-tu du montage?" "Qu'as-tu aimé et pas aimé?". Toute publicité est analysée par des enfants de 7ans pour connaître réellement si le message perçu est celui voulu. Toute personne est un bon spectateur sauf si il y a excès de complaisance. Mais, c'est bien souvent le candide ou l'étranger qui exprime les petits manques du montage...



Le diaporama utilise de nombreux supports qu'il est parfois difficile de posséder ou de créer et amène parfois à faire appel au talent d'autres créateurs. Pour cela, l'auteur se conforme à une réglementation avec l'acquittement de droits appropriés à la nature du média (musique ou image) et l'obligation légale d'en notifier les crédits et patronymes dans les génériques de la réalisation.

Droits de reproduction (♪)

Le droit de reproduction est à acquitter par le réalisateur avant la création du montage. Il donne droit à la recopie du média sur son disque dur et le droit de l'utiliser à condition d'avoir l'autorisation de l'auteur. Un média qui n'a pas de droit de reproduction est dit un média "libre de droit". Ces droits sont gérés par des sociétés de perception, filiale de la SACEM, telle que la SDRM, SESAM, etc....

Droits de diffusion (♪)

Ce droit est à acquitter par l'organisateur du festival ou l'auteur (s'il diffuse ses montages sur son site web). C'est un droit permettant de rendre consultable le média (et non téléchargeable) auprès d'un public. Il est géré par la SACEM pour une durée déterminée.

Droits moraux (propriété intellectuelle)

"Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la transformation, l'arrangement ou la reproduction par un art ou un procédé quelconque. Ainsi, tout usage de musique ou de photographie doit être autorisé par son créateur pour l'usage concerné. Le créateur peut autoriser ou non la modification de son œuvre et dans la négative appliquer un droit de retrait, en interdisant l'usage.

Droits d'exploitation (Θ)

En France, l'auteur paye un droit d'exploitation d'image. Ce droit est très variables selon l'usage et le type de diffusion. Il est à acquitter auprès de l'agence photographique et/ou directement auprès du photographe. Ce droit est géré pour une durée déterminée et dans un cadre précis de diffusion.



Du gratuit

Pensez à faire appel à de jeunes auteurs, des amis ou des forumers. Bien souvent, ils vous prêteront leurs créations et seront contents de voir leur patronyme. Egalement, une musique d'un musicien décédé de plus de 70ans devient alors une musique libre de droits et exempte de droits de reproduction. De nombreux sites distribuent ces musiques.

Le générique recense l'ensemble des personnes physiques ou morales (crédits en anglais) qui ont contribué à la création de l'œuvre. Photographes, concepteurs de pistes son, monteurs, prêteurs d'objets signifiants, auteurs de textes, compositeurs doivent être cités lors du générique. Pour les petits montages, les génériques doivent être courts et proportionnels au temps du scénario. Pour être lisibles, les crédits (texte écrit) sont affichés avec une police écran durant 2 fois le temps de lecture. En conséquence, il est plus facile de créer un générique lisible sur un petit nombre de vues.

Préparer le spectateur

Certains réalisateurs ont eut l'idée d'user d'un pré-générique, une séquence permettant une introduction au scénario pour mettre en condition le spectateur. On doit à Saül BASS les génériques novateurs dont celui de "Sueurs froides" (Vertigo d'Alfred Hitchcock) présentant des spirales tournantes, symboles du vertige (clé de l'histoire) et du temps.

Transgresser, ça coûte cher

Georges LUCAS a payé des millions de dollars pour ne pas avoir mis les crédits en générique de début dans "La guerre des étoiles" et "L'empire contre-attaque". Pour ne pas changer de style dans les films de la série, il a démissionné de ces syndicats.

Sponsors ®

Rien n'oblige la mention de marques déposées (logiciels, système info, marque de l'objet etc..) à moins d'être sponsorisé!



Un générique révolu

Autrefois, tous les crédits étaient présentés en première partie de l'œuvre qui se voyait terminée sur le carton "Fin". Avec le développement des disciplines, la liste des crédits s'est allongée et les réalisateurs ont préféré placer la totalité des crédits en fin de montage pour ne pas distraire le spectateur en début de séance.



Générique de début

- Titre de l'œuvre
- Nom du réalisateur
- Acteurs principaux

Générique de fin

- Titre de l'œuvre
- Nom du réalisateur
- Nom des acteurs, compositeurs
- Références des musiques
- Références des bruitages
- Année de réalisation
- Marques ® si sponsors
- Remerciements

Conseils

- Pas trop long / tps montage
- Affichage texte (2x la lecture)
- Utiliser une police écran

La réalisation d'un montage est aboutie lorsque plusieurs compléments promotionnels présentent l'œuvre.

Les compléments

Ce peut être une volonté personnelle, du client ou encore de l'organisateur de festival d'avoir un support visuel pour présenter l'œuvre. Affiche, jaquette DVD, résumé, synopsis ne dévoilant pas la chute, petites photographies de l'auteur, peuvent faire la promotion. Selon leur usage, il est intéressant de respecter les formats éditoriaux prédéfinis. Les jaquettes des DVD sont rectangulaires, des CD carrées et des affiches ordinairement verticales. Le support peut présenter les signifiants et un objet clé du montage en donnant envie de voir au-delà... sans en dévoiler la chute...



Le plus grand Cyano'

Le plus grand cyano' (cyanotype sur tissu) a été réalisé par "Les Déclencheurs Souples" (photoclub CNRS - <http://declencheurssouples.univ-lyon.fr>) le 20 juin 2004 à Chatenay (Bourgogne du sud) lors du festival "30 heures de photographie" organisé par "La Trace Poiein" (association loi 1901 - <http://tracepoiein.net>). Il a regroupé 20 personnes durant 27min sous un ciel variable et a une taille de 5,48x2,75m soit une surface de 15,07m² ce qui en fait, aujourd'hui, la plus grande image photographique du monde.

Concepteur du projet
Vincent MARTIN - Mavi2004© - <http://photomavi.com>

Crédit photographique
Sandrine BACOT, Eric Le ROUX, Vincent MARTIN, Martine MIGUET, Michel MIGUET, Christophe SEYVE, Corinne SILVA

Musique
Buddha Bar, Lounge, Moby, Nirvana Lounge, Synthetiseur

Diaporama
Vincent MARTIN - Mavi2004©
<http://photomavi.com>

Le plus grand Cyano'

Le plus grand Cyano'
"30 heures de photographie" - Chatenay - 20 juin 2004



par "Les Déclencheurs Souples"
photoclub CNRS de Villeurbanne

Concepteur du projet : Vincent MARTIN
Mavi2004© - <http://photomavi.com>

Jacquette DVD d'un record photographique

La protection légale

Comme toute création audiovisuelle, un diaporama peut être enregistré auprès de la bibliothèque nationale et protégé (Article L.112-1 du Code de la Propriété Intellectuelle). Cela assure la conservation du média, l'antériorité, l'originalité et sa disposition auprès du public. Malheureusement, les procédures sont le plus souvent un obstacle. Néanmoins, il est pensable qu'à l'avenir des organismes tiers proposent ce service selon une procédure simplifiée (telle qu'elle est rendue aujourd'hui pour l'enregistrement de livres). Egalement, certains sites web ou encore les villes ayant une histoire liée au diaporama comme la commune de Nancy, se penchent sur la création d'une diaporamathèque...



Partager

Tout comme la photographie, le diaporama ne vit que si il est vu et partagé. Après l'effort de construction, il y a la volonté de partager sa création. Mais où? comment? Il est possible de montrer ses œuvres entre amis sur la télévision mais pourquoi ne pas passer au grand écran et au confort d'une salle de spectacle avec un public inconnu! C'est certainement le meilleur des publics et le meilleur des analystes. En tous état de cause, c'est une formidable occasion pour l'auteur d'avoir des retours avec la joie de découvrir sa réalisation en grand écran.

La diffusion est l'aboutissement d'une réalisation. Abondantes aujourd'hui, les possibilités exigent un traitement adapté du média.

Par tous les moyens

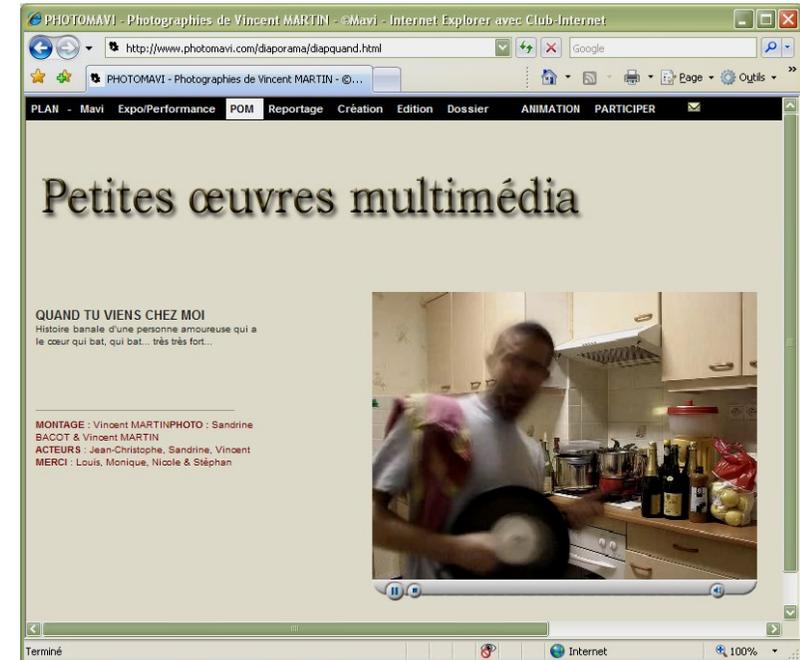
En format EXE pour une vision sur PC, en format MPEG2 pour le voir sur son lecteur DVD ou encore en format vidéo compressé MPEG4 pour le partager sur Mac et Linux. Mais ne négligeons rien en cette ère électronique. Internet est un des meilleurs moyens de diffusion et d'échange. Des formats plus spécifiques tel que Flash permettent la lecture en streaming (durant le temps de téléchargement). En revanche, si la visibilité est universelle et adaptée au code html, la qualité est moindre que les formats vidéo ou EXE. Dans tous les cas, il faut encoder le montage par son logiciel de montage ou un logiciel de conversion ou encore via un site offrant ce service. L'insertion de diaporamas en streaming dans ses pages html peut être grandement facilitée en usant des sites de partage vidéo tel Dailymotion ou Youtube.

Diffusions collatérales

La diffusion linéaire (cinéma, vidéo, télévision) est de plus en plus interactive. Les émetteurs ne sont plus toujours identifiables et les spectateurs sont invités à devenir émetteurs. D'une diffusion "un pour tous" nous passons à une communication "tous pour tous" par le biais d'internet et sûrement de la téléphonie mobile qui sera peut-être le moyen de diffusion de demain.



"Le vol du bourdon" en format 3GP sur un mobile



"Quand tu viens chez moi" en format flash visible sur internet

Un format, une diffusion

Les logiciels de diaporamas ou certains logiciels externes offrent la possibilité de convertir son montage en différents formats caractéristiques d'un type de diffusion :

- EXE : idéal pour la vision sur PC
- EXE : idéal pour la projection en spectacle
- Vidéo-MPEG2 : lecture sur DVD de salon
- Vidéo-MEPG4 : idéal pour les systèmes non PC
- Flash : Partage internet (tous systèmes)
- Vidéo-3GP : téléphone portable

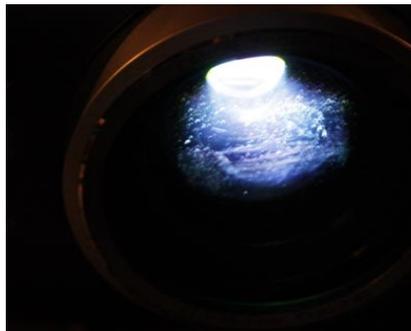
La diffusion d'une œuvre sur plein écran est une chose. Optimiser la vidéoprojection en est une autre capitale à l'heure où les outils de projection ne satisfont toujours pas au pouvoir de notre capteur : l'œil.

Résolution de l'œil

Il est peu concevable de traiter de résolution sans évoquer notre organe de lecture visuelle, l'œil. La rétine de notre œil est composée de 125 millions de bâtonnets sensibles à la luminosité et 5 à 7 millions de cônes sensibles à la couleur. Connaissant le diamètre moyen de ces photorécepteurs (5µm), la résolution de notre rétine est équivalente à 5080dpi. Le pouvoir séparateur est l'angle minimum permettant le discernement de deux points. Avec une distance entre deux photorécepteurs de 5µm et une focale de 15mm (système optique de l'œil), le pouvoir séparateur est de 0.005/15 (3E-4rad), maladroitement retraduit comme le plus petit espacement lisible (0.1mm pour l'homme). Cela correspond à une résolution de 254dpi expliquant, plus largement les 300dpi appliqués dans l'édition.

Des lois

- Distance du spectateur (m) = $76.2 / \text{pixel vidéoprojecteur} \times \text{largeur écran} / 0.0254$
- Largeur écran (m) = $76.2 \times \text{distance du spectateur} / \text{largeur écran} \times 0.0254$
- base en pixel du vidéoprojecteur = $76.2 / \text{distance} \times \text{largeur écran} / 0.0254$
- Voir les valeurs en annexe.



Où se placer ?

Ainsi, lors du festival ayant un écran de 6m de large et un vidéoprojecteur de 1024px, il faudra se placer à 17m de l'écran pour ne pas discerner les pixels de l'image projetée. Chez soit, avec un écran de 3m de base, il faudra se placer seulement à 8.8m ou à 4.7m en usant d'un vidéoprojecteur HD à 1920px.



A quand demain ?

Ces mesures relatent toutes le même constat. Actuellement, la résolution des vidéoprojecteurs est insuffisante. Si on considère un spectateur assis à 6m d'un écran de 6m de base, (ou à 3m de l'écran de 3m) il faudrait un vidéoprojecteur de 3000px de base. La technologie est encore loin de satisfaire notre pouvoir séparateur. Néanmoins, la HD apporte un plus avec une base de 1920px. Mais, il faudra attendre de nouvelles technologies pour restituer une image de qualité. Il est aussi fort à parier que la vidéoprojection sera peut-être oubliée au profit de grands écrans plus économes, plus contrastés, plus fidèles en couleur... Affaire à suivre...

Rien de tel pour en prendre plein la vue. Les montages sont souvent présentés en grand sur des écrans géants de 4 à 7m de large, le tout accompagné d'une sonorité exceptionnelle. Ce sont des soirées spectacles, des soirées de fête.

Des festivals aux concours

Les clubs photo, les équipes d'animation de petits villages présentent de plus en plus de manifestations audiovisuelles grâce à des outils de projection abordables et communs. A noter, le grand dynamisme de Ricardo ZARATE, un organisateur qui fait la promotion du diaporama en proposant la compétition de montages (selon une thématique ou non) au travers de spectacles de qualité. Ses soirées sont souvent reprises dans plusieurs villes françaises ainsi qu'à l'étranger. Paris, Saint-Pourçain, Genève, Lisbonne, Cortona, Rijen, Montréal, Town city etc... des festivals d'envergure ou tout le monde peut participer.



Proposer son montage

Ces soirées présentent souvent, des montages en compétition auquel vous pouvez participer. C'est une bonne occasion de voir sa propre réalisation en grand écran et surtout d'avoir le retour direct du public afin d'améliorer le montage au besoin pour d'autres festivals sans oublier la joie de rencontrer de multiples auteurs créatifs.

Voir les liens internet en annexe.

De nombreux festivals permettent de voir et de mettre en compétition des montages de qualité. Le jury en détermine un classement. Comment?

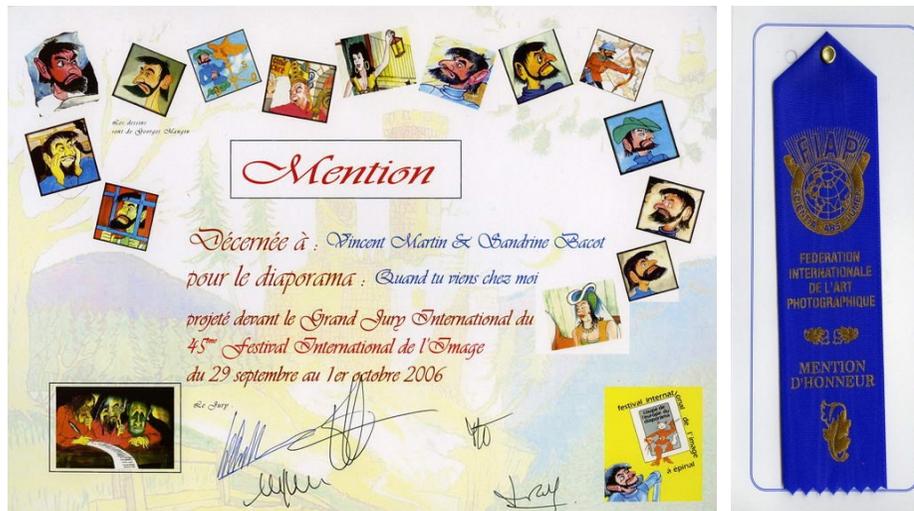
Des critères disciplinaires

Il est très difficile de fixer des critères pour faire une notation équilibrée des montages. Il est parfois utilisé des grilles spécifiant de nombreux critères tels que la musique, la narration, le texte, la qualité de l'image. Mais comment comparer un montage qui est une illustration de chanson d'un montage où la musique a été intégralement composée pour l'œuvre? Au contraire, s'il est donné plus de points à des montages où l'auteur s'est plus grandement investi dans une discipline! N'est-ce pas un moyen de récompenser une quantité de mérite et non une qualité intrinsèque de montage? Ce peut être, néanmoins, une bonne approche pour apprécier un effort spécifique pour décerner une mention technique...? Non?



Des critères sensitifs

Il est pour ma part plus judicieux de noter deux points qui répondent à une question du spectateur et à une satisfaction de l'auteur. "Quel est le message de l'auteur et est-ce que celui-ci est bien perçu par le public?" Ainsi, cela revient à faire l'analyse du montage en mentionnant ce qui sert le montage et ce qui le dessert. A cela, je rajouterai une réflexion propre à l'audiovisuel. "Quelle est la complémentarité entre l'image et le son?"



Des reviewers... après l'effort de correction de ce topo !



La bonne adresse

Besoin de supports photographiques ou musicaux. Besoin de renseignements techniques sur un logiciel ou un appareil photographique. Besoin d'analystes externes à vos connaissances. Besoin d'informations pour installer votre salle de projection ou tout simplement savoir où vous placer lors de la prochaine soirée diaporama? Tant de questions où vous trouverez sûrement réponses dans cette rubrique ou dans les pistes mentionnées.

Logiciels et techniques

- PTE (eng) : <http://picturestoexe.com>
- ProShow (eng) : <http://proshowenthusiasts.com/>
- Proshow images et couleurs : <http://www.breizhbleu.com/Forum3/>
- Lanterne magique : <http://lanterne-magique.com/>
- Wings : <http://avstumpf.com/>
- L'œil photographique : <http://www.photomavi.com/dossier/dosoeil.htm>

Apprendre, voir, analyses de diaporamas

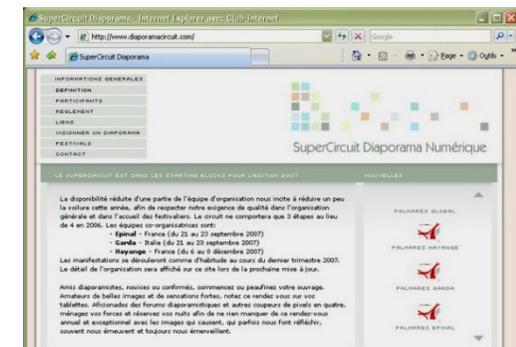
- Diaporamaforum : <http://diaporamaforum.com>
- Diapositif : <http://diapositif.free.fr/>
- Le Site du Diaporama Créatif Court Numérique : <http://lesitedudccn.com/>
- Espace Vision : <http://www.espacevision.org/>
- Vive le diaporama : <http://www.vivelediaporama.com>

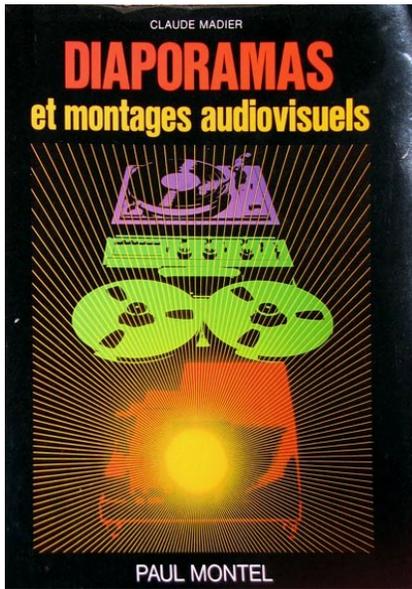
Proposer des montages, festivals

- Supercircuit diaporama numérique : <http://diaporamacircuit.com/>
- Photoclub de Meyrin : <http://www.club-association.ch/capm/>
- Festival photosynthèse : <http://festival-photosynthese.net>
- Diaporamatour : <http://www.diaporamatour.com/>
- Challenge André Parmentier 321 : <http://www.challengediaporama321.com/>

Matières audio et visuel

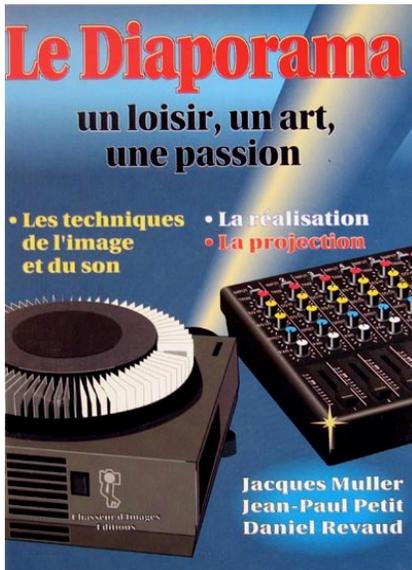
- Bruitages : <http://www.sound-fishing.net/>
- Sounddogs : <http://www.sounddogs.com/start.asp>
- Musiques gratuites : <http://www.freshmusic.com/>
- Musiques gratuites : <http://www.royaltyfree.com/>
- Média-track : <http://www.media-tracks.com/>
- Polices de caractère : <http://dafont.com>
- Lakeworks, images de synthèse : <https://www.lakeworks.com>





Le diaporama

- **Comment ne pas endormir son auditoire en 30"** de Jean-Marc Aimonetti ". La communication orale avec diaporama, Bruxelles, 2006 (ISBN 2-8041-5078-X)
- **Diaporamas et montages audiovisuels** de Claude Madier, éd. Paul Montel, Paris, 1979
- **De la diapositive au diaporama.** Guide de la diapositive de Jean-Luc Michel, éd. Média Jeunesse, coll. Les mémentos pratiques, 1980 (ISSN 0184-4989)
- **De la prise de vues aux effets spéciaux.** Guide de la diapositive de Jean-Luc Michel, Tome 1, éd. ESF. Entreprise moderne d'édition, 1985, 222 pages.
- **De la diapositive au diaporama.** Guide de la diapositive de Jean-Luc Michel, Tome 2, éd. ESF. Entreprise moderne d'édition, 1986, 190 pages
- **Le Diaporama un loisir, un art, une passion** de Jacques Muller, Jean-Paul Petit et Daniel Revaud, éd. Jabena, Senillé, 1993 (ISBN 2901124534)
- **Créez vos diaporamas photo** de Jean-Paul Petit, Micro Application, 2004 (ISBN 2742933530)
- **Un diaporama sur mon PC.** Les meilleurs logiciels testés et comparés de Pascal Druel, dans Chasseur d'Images (ISSN 0396-8235), no 297, octobre 2007



L'audiovisuel

- **Le langage du cinéma et de l'audiovisuel** par Bruno Toussaint, 2006 (ISBN 2844811159)
- **Le langage des images et des sons** par Bruno Toussaint, 1999 (ISBN 9782844810137)
- **Audiovisuel, mode d'emploi : langage et pratique** par Bourron, 1993 (ISBN 270810909X)
- **Petite fabrique de l'image** de Jean-Claude Fozza, Anne-Marie Garrat et Françoise Parfait, 2003 (ISBN 2210422744)
- **Apprendre à lire les images en mouvement** cédérom réalisé à partir d'un court métrage de Joël Brisse : *Les pinces à linge* (référence 630CD002)
- **Le Thésaurus de l'image: étude des langages documentaires pour l'audiovisuel** par Dauzat, 1995 (ISBN 2901046789)
- **Écrire un scénario**, INA-Cahiers du cinéma de Michel Chion, 1985 (ISBN 9782866420345)
- **Des images et des sons** de Jean-Paul ACHARD, Paris, Eyrolles, 1991
- **L'audio-Vision : Son et image au cinéma** de Michel Chion, 2005 (ISBN 220034175X)

- **Audiovisuel** : Se dit d'une communication ou d'une méthode d'enseignement par le son et l'image.
- **Codec** : Codeur décodeur.
- **Concept** : Idée conçue par l'esprit.
- **Diaporama** : Projection sonorisée de diapositives.
- **Empattement** : Trait horizontal qui termine les jambages des lettres
- **Extradiégétique** : Un narrateur extradiégétique (la voix narrative) est extérieur à la narration (à l'histoire racontée).
- **Générique** : Liste des collaborateurs d'un film, d'une pièce dramatique, d'une émission, qui défile à l'écran.
- **Hétérodiégétique** : Dans un texte littéraire, ce terme désigne un narrateur qui n'est pas un personnage de l'histoire qu'il raconte.
- **Intradiégétique** : Le narrateur intradiégétique est lui-même l'objet d'un récit.
- **Média** : Moyen de communication et de diffusion d'informations (presse, télévision, radio, etc.).
- **Objectif** : Qui existe indépendamment de l'esprit, qui ne dépend pas du sujet – vue de l'auteur
- **Résolution** : La résolution de l'écran est exprimée sous la forme d'une multiplication entre le nombre de pixels horizontaux et le nombre de pixels verticaux divisé par sa surface en cm ou pouce. Dans l'édition, cela définit le nombre de pixels imprimés par pouce (en dpi - digit per inch)
- **Script** : Terme utilisé dans les métiers de la télévision et du cinéma pour désigner un scénario qui comprend le découpage et les dialogues.
- **SACEM** : Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique, chargée de percevoir les droits d'exécution publique des œuvres musicales et de les redistribuer à leurs ayant droit.
- **Sémantique** : Etude du langage et des signes linguistiques (mots, expressions, phrases) du point de vue du sens. Il s'agit de savoir comment un signe tel que "X" se charge de sens, comment il est utilisé par l'énonciateur, puis perçu et interprété par le récepteur. La sémantique analyse le sens des mots et le processus par lequel ils se chargent de ce sens.
- **Sémiologie** : Etude de la manière dont les différents systèmes de signes permettent aux individus et aux collectivités de communiquer.
- **Signifiant** : Le signe linguistique, dans son aspect matériel, sensible.
- **Subjectif** : Qui a rapport au sujet, au moi conscient, personnel – façon de prendre des photographies pour intégrer le regard du spectateur



- Paramètres de vidéoprojection

		Distance en mètres du spectateur par rapport à l'écran																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Base en mètres de l'image projetée	1	3000	1500	1000	750	600	500	429	375	333	300	273	250	231	214	200	188	176	167	158
	2	6000	3000	2000	1500	1200	1000	857	750	667	600	545	500	462	429	400	375	353	333	316
	3	9000	4500	3000	2250	1800	1500	1286	1125	1000	900	818	750	692	643	600	563	529	500	474
	4	12k	6000	4000	3000	2400	2000	1714	1500	1333	1200	1091	1000	923	857	800	750	706	667	632
	5	15k	7500	5000	3750	3000	2500	2143	1875	1667	1500	1364	1250	1154	1071	1000	938	882	833	789
	6	18k	9000	6000	4500	3600	3000	2571	2250	2000	1800	1635	1500	1385	1286	1200	1125	1059	1000	947
	7	21k	10.5k	7000	5250	4200	3500	3000	2625	2333	2100	1909	1750	1615	1500	1400	1313	1235	1167	1105
	8	24k	12k	8000	6000	4800	4000	3429	3000	2667	2400	2182	2000	1846	1714	1600	1500	1412	1333	1263
	9	27k	13.5k	9000	6750	5400	4500	3857	3375	3000	2700	2455	2250	2077	1929	1800	1688	1588	1500	1421
	10	30k	15k	10k	7500	6000	5000	4286	3750	3333	3000	2727	2500	2308	2143	2000	1875	1412	1667	1579
	11	33k	16.5k	11k	8250	6600	5500	4714	4125	3667	3300	3000	2750	2538	2357	2200	2063	1941	1833	1737
	12	36k	18k	12k	9000	7200	6000	5143	4500	4000	3600	3273	3000	2769	2571	2400	2250	2118	2000	1895
	13	39k	19.5k	13k	9750	7800	6500	5571	4875	4333	3900	3545	3250	3000	2786	2600	2438	2294	2167	2053

- Couples idéals distance spectateur / Base image avec un vidéoprojecteur de 1024px de base
- Couples idéals distance spectateur / Base image avec un vidéoprojecteur de 1400px de base
- Couples idéals distance spectateur / Base image avec un vidéoprojecteur HD en 1920px de base
- Couples incommodants distance spectateur / Base image selon la norme THX (0.55x image)

Définitions en pixel non couvertes par les vidéoprojecteurs actuels (2007) et exigées par le couple Distance/Base et le pouvoir séparateur de l'œil

Voici en exemple d'analyse du montage "La Chute" de Simone DUBOST, Dominique REVOL et Vincent MARTIN. Ce montage a été créé lors d'un stage animé sur 5 jours par le CLAVI. Cette analyse nous permet de voir les points importants qui ont permis la construction. Le montage est visible sur <http://photomavi.com/diaporama/diapchute.htm>

Le synopsis

Un groupe de stagiaire se promène en montagne en réfléchissant sur la chute de leur diaporama. L'un d'eux, Jean-la-fleur, est absorbé par la beauté de la Nature et dans sa naïveté cherche à vouloir cueillir une fleur inaccessible. La chute est inévitable. Jean-la-fleur tombe et se retrouve plongé dans une grotte extraordinairement merveilleuse... Deux jours plus tard, tous les stagiaires débattent sur les techniques du diaporama quand soudain un flash info annonce la découverte... la découverte du cinquantenaire...

Les séquences

Au travers de ce synopsis, nous notons plusieurs séquences : La balade du groupe en montagne - le monde de Jean-la-fleur - la découverte de la grotte - le groupe rassuré - le travail au gîte - le diaporama paléolithique - la balade et réflexion.

Caractéristiques des séquences

Chaque séquence à ses propres caractéristiques. Cela permet une lecture du montage plus aisée et de mettre en place des éléments signifiants sur chaque scène. Ainsi, l'aspect visuel, la colorimétrie, le point de vue, le type de musique est notifié avant de commencer la quête des matériaux. Il est très important de définir si la vision est objective ou subjective... etc... Toutes ces caractéristiques sont précisés dans le tableau suivant.

SEQUENCE	PARAMETRES
1-INTRO	
2-décor : balade en montagne	Paysage ouvert - dominante vert nature - aspect lumineux - <u>regard objectif</u> et affectif - musique rythmée
3-Jean-la-fleur : le monde de Jean-la-fleur	paysage fermé - couleur chatoyante - vision onirique - <u>regard subjectif</u> à Jean-la-fleur - musique douce
4-grotte : la découverte de la grotte	paysage sombre - peu de couleur - vision anachronique - <u>regard subjectif</u> de Jean-la-fleur qui découvre la grotte - silence et intimité
5-décor : le groupe rassuré	Dominante vert nature - aspect lumineux - information concentrée sur le message
6-job : le travail au gîte	décor ouvert - dominante neutre - <u>regard objectif</u> et affectif - voix et radio
7-diapo : le diapo paléo	paysage sombre - peu de couleur - vision anachronique
8-fin : la balade et réflexion	Paysage ouvert - dominante vert nature - aspect lumineux - <u>regard subjectif</u> - regard subjectif/interrogatif pour le spectateur - musique rythmée
9-GENERIQUE	

	VISUEL	AUDIO	RELAIS	EVEIL	POURQUOI
1		Musique rythmée	Titre --- Chute d'eau --- chute E	visuel	"La Chute" sur une image de chute d'eau pour emmener le spectateur sur cette piste - visuel de la chute du E pour définir ce qu'est la chute et amorcer le récit... (synchro musicale) - le montage commence par 3 chutes (La chute qui est le titre, la chute d'eau et la chute visuelle de la lettre E)
2		musique rythmée chants d'oiseaux	chute d'eau		Image d'une chute d'eau pour conforter le spectateur dans une certaine définition de la chute, la chute d'eau...
2		musique rythmée chants d'oiseaux		visuel	Paysages bucoliques pour planter le décor - la musique apporte un air joyeux - les chants d'oiseaux apportent le contexte et le réalisme - les paysages sont ouverts avec de grandes perspectives. L'ouverture de l'image se fait par la droite, issu du sens de lecture des images de notre société. Les images respirent avec la musique... (travail de synchronisation)
2		<i>"Ben ca est, le diaporama du cinquantenaire est quasi fini, il me reste plus que la chute"</i> ---- Voix - chants d'oiseaux	50ans	audio	Transition longue sur plusieurs temps (non synchronisée avec la musique) pour marquer l'arrivée d'une autre information (narration du groupe qui va arriver). Le visuel permet la transition entre ce contexte verdoyant et cette arrivée auditive du groupe.
2		<i>"la chute? ya rien de plus casse gueule - Moi les chutes, je déteste"</i> ---- Voix stéréo, chants d'oiseaux	Chute chute	audio	Arrivée du groupe, arrivée auditive puis visuelle. Les voix apportent l'information sur le cinquantenaire et la chute du diaporama. Effet sonore en stéréo pour simuler le déplacement du groupe de gauche à droite - vision journalistique du personnage (jambe seulement) - pas d'identification possible
2		<i>"Claude MADIER, il les maitrisait bien!! -- Le diaporama, quelle histoire! Cela fait 50ans que ca dure"</i> ---- Voix stéréo, oiseaux	50ans	audio	Eloignement du groupe, visuel et sonore - la vue des gens est sans portrait pour ne pas identifier ce groupe - ce dernier reste universel - vision avec le même point de vue - le spectateur est spectateur au passage du groupe, vision objective - image graphique avec le reflet avec ouverture sur le droite (destinée du groupe)

- Analyse du montage "la chute" - 2

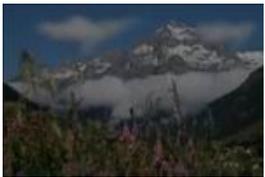
75

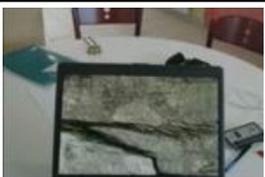
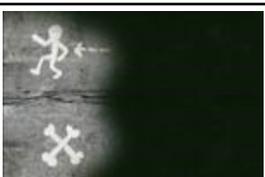
	VISUEL	AUDIO	RELAIS	EVEIL	POURQUOI
2		"Eh Jean-la-fleur, il en ait où? Oh tu sais, il avance pas vite..." --- Voix stéréo, oiseaux		visuel	Transition lente pour faire apparaître la 3e image et la différenciation entre Jean-la-fleur et le groupe - Jean-la-fleur est connoté par le lys martagon, une fleur "sauvage" tel on peut imaginé Jean-la-fleur - La narration "Jean-la-fleur" est synchronisé sur l'apparition de la fleur tout en gardant visible le groupe par un fondu très lent... s'échappant par le droite
2		Musique rythmée, chants d'oiseaux			Paysage bucolique de montagne - paysages ouverts - ambiance guillerette - constante du point de vue et des couleurs définies par la séquence
2		Musique rythmée, chants d'oiseaux			Retour sur le groupe - vue objective non identifiant le groupe - voix et sac a dos symbolise les personnages - on suggère
2		Musique rythmée, chants d'oiseaux			Le point de vue ne varie pas pour garder homogène cette séquence - vue de pieds, horizontale, affective, couleur verte, ensoleillée sur la musique rythmée
2		"Regardes ou il est? Oh ben t'as vu!!" --- Voix, chants d'oiseaux		visuel	Apparition d'une vue au travers de jumelles permettant la distancer le groupe de Jean-la-fleur et inversement - Jean-la-fleur est loin, est distant - effet visuel permettant la transition et le changement de décor
3		Musique lente, chants d'oiseaux			Changement de décor, le spectateur voit à ras terre - qu'une seule paire de pied est représenté - personnage unique - pieds à l'horizontal, changement

- Analyse du montage "la chute" - 3

	VISUEL	AUDIO	RELAIS	EVEIL	POURQUOI
3		Musique lente, chants d'oiseaux			Décor de Jean-la-fleur - Désormais les vues, sont à ras terre, proche des fleurs (signifiante au monde de Jean-la-fleur) - vues non ouvertes avec peu de profondeur de champ pour apporter des flous et donner un sens onirique tout en notant une proximité avec le sujet - vue horizontale pour donner un sens affectif avec le sujet, la flore
3		Musique lente, chants d'oiseaux			Le spectateur est dans l'action - vue subjective du spectateur et de Jean-la-fleur vu légèrement en plongée - effet de zoom pour exprimer le rapprochement avec la fleur... - temps important pour laisser le spectateur dans cet espoir d'atteindre cette fleur ou de faire pressentir l'action future.
3		Oooooooooooooooooohhh	Chute audio Chute visuelle	Visuel audio	chute de Jean-la-fleur et donc du spectateur - vue subjective - rapidité - image prise en filé, synonyme de mouvement et pourquoi pas de chute - visuel supporté par le cri -
4		"Oooooooooooooooooohhh"	Chute audio --- Chute visuelle	Visuel	vision subjective en contre plongée - Jean-la-fleur tombe - le spectateur tombe - la lumière se referme - préparation du changement de séquence - synchronisation entre le noir complet et le bruit sourd de l'atterrissage
4		Silence, gouttes d'eau on/off portable		visuel	noir synchro avec la fin de la chute - silence marquant un changement de séquence et de rythme - puis bruit de gouttes d'eau pour ne pas croire à une fausse fin - la séquence de la grotte est peu colorée - couleur NB - l'effet d'éclairage permet d'accrocher le regard et symboliser une découverte - discussion entre le choix d'un briquet esthétique ou d'un portable - le but est précis, marquer la différence entre il y a 50000ans et aujourd'hui d'où la vision du portable
4		Goutte d'eau écriture du texto			vue esthétique de la grotte - il y a quelque chose à voir et à découvrir - pas de représentation de dessin qui donnera pourrait annoncer la chute finale (on ne dévoile pas) - effet de zoom pour exprimer l'exploration - l'ouverture va dans le noir à gauche (contresens de la séquence colorée du groupe ou l'ouverture est sur le droite) - introversion du lecteur - retour sur le passé... et dans le temps

- Analyse du montage "la chute" - 4

	VISUEL	AUDIO	RELAIS	EVEIL	POURQUOI
5		"C'est qui? C'est Jean-la-fleur" --- Arrivée du texto			retour à la surface - image simple à lire permettant l'accès direct à l'information - TVB - renfort du sujet par un effet clignotant - retour à la couleur verte du décor initial (on se retrouve dans le groupe en surface) - pas de paysage visible qui pourrait divertir la lecture - le visuel est axé sur le portable et son message -
5		"Mais il est où?, Oh inquiètes! Pas de souci! On le retrouvera ce soir"			prise à parti du spectateur sur cette annonce au travers de cette vue subjective - arrivée des mains - c'est le groupe qui reçoit le texto tout comme le spectateur - effet de zoom pour mieux voir le message visuel et renforcer le message audio
5		Musique crescendo			transition entre 2 séquences - effet de nuit simulant la tombe de la nuit et donc une évolution dans le temps - renfort de la musique en crescendo avec une image qui s'affaiblit indiquant que l'histoire n'est pas finie et un changement de séquence - le crescendo devance l'arrivée de l'autre séquence
6					transition en mode volet exprimer un changement de période - 2j plus tard - le zoom appliqué sur le chalet renforce ce changement de contexte (avec celui de la montage immuable et l'entrée dans ce chalet - renfort avec la synchro musicale
6		Brouhaha du groupe	La chute imagée	visuel	voix, brouhaha retrouvant le groupe - connotation du travail via la visuel de la gomme - la chute, en texte imagé qui permet de rappeler au spectateur l'importance de ce terme - le relai de cette info est alors visuel - les vues ne sont pas déshumanisées, les personnages sont dans le hors champ sonore et le cadre visuel en arrière plan
6		"la prise de son est un peu faible - faudrait peut-être la refaire" --- Brouhaha du groupe			vue horizontale pour un regard affective - essai d'humour entre la voix compréhensible "peut être un peu faible" et le personnage claqué par une journée de travail

	VISUEL	AUDIO	RELAIS EVEIL	POURQUOI	
6		"France info, édition spéciale" --- Radio, brouhaha		expression visuelle du travail acharné tout en entendant le bruit d'un radio du matin - préparation du spectateur a une autre information - la radio en fond n'est pas gratuite... vue amusante d'un appareil pouvant s'apparenter au champ sonore exprimant l'annonce radio	
6		"En cette année du cinquanteaire, voici le premier diaporama de l'histoire, le diaporama paléolithique" --- journaliste	50ans	pré-effet d'une annonce - on ne sait rien sinon que l'annonce est d'importance - visuel des têtes ébahies - visuel accrocheur pour le public car vue peu commune - succession de portraits marrants, et zoomé pour accentuer l'importance de l'annonce	
6		"découvert grâce a Jean-la-fleur et à sa chute inopinée"	chute	3e image sur l'écran - retournement de situation - zoom pour se rapprocher de ce fait annoncé - on ne voit toujours rien mais on va le voir...	
7		Pas lent, bruit os, pas rapide, bruit os, cri mammouth, cris tribaux		visuel	couleur de la grotte (NB) - homme marchant vers la gauche (surprise pressentie, contresens de lecture) - halo de lumière permettant de masquer ce qu'il ne faut pas voir - réalisme de la découverte -
8		Musique tranquille Chants d'oiseaux			transition opposée a la dernière image du diapo paléo - arrivée de la montagne de gauche a droite - apparition de lumière par opposition a la grotte sombre - changement de contexte - retour sur la couleur, les paysages ouverts, le paysage bucolique exprimant le groupe - pressentiment du groupe...
8		Musique tranquille Chants d'oiseaux			vue pour se faire plaisir - pas d'importance primordiale - le spectateur a déjà des chutes - plaisir visuel sur la musique déjà employée

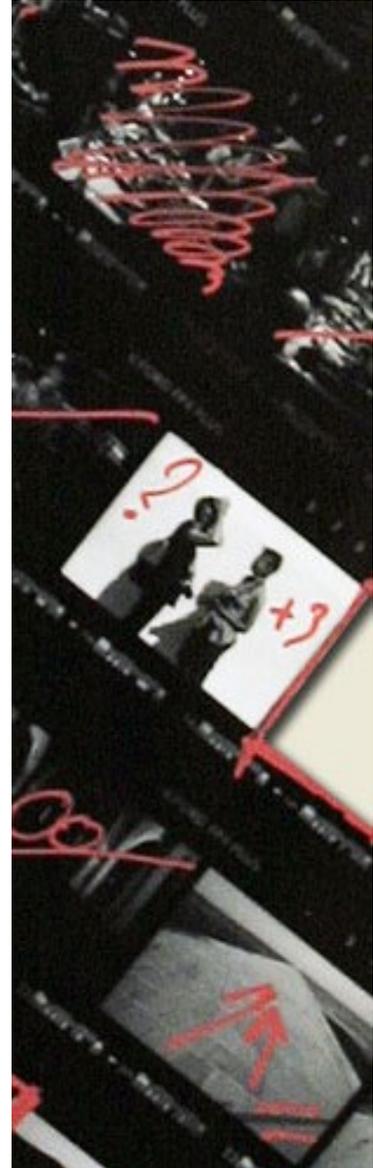
	VISUEL	AUDIO	RELAIS EVEIL		POURQUOI
8		Musique tranquille Chants d'oiseaux			personnification des auteurs dans le contexte de l'histoire - ils font parti du groupe qui cherche la chute dans le diaporama - pas de deshumanisation -
8		"Tu te rends compte, un diaporama de 50000 ans - Alors maintenant, vous maîtrisez les chutes?" --- Voix, oiseaux, tranquille	50ans	audio	groupe en vue subjective - le spectateur doit pouvoir se poser la même question avec la tranquillité de cet vue - homogénéisation des vues... toujours des pieds sur fond verdoyant
8		"Toutes les chutes?" Voix, musique tranquille Chants d'oiseaux	chute	visuel	expression d'une chute visuelle - (fatigue du dernier jour de stage pour en pas mettre les chaussures de la vue précédente) mais rajout d'un amusement visuel avec un cut ou fondu très rapide, le tout synchro sur TOUTES les chutes.
8		Chuuuuuttttt!!!!	chute	Visue audio	expression d'un chut sonore - le montage est clos par ce chut... - stop a se tapage médiatique - identification des auteurs, on ne suggère plus, cela renforce le travail d'équipe - regard tourne vers l'objectif de l'appareil photo - le chut est exprimé au spectateur qui ne doit dire mot... et pourquoi pas réfléchir a ses chutes...
9		La CHUT Musique tranquille			générique de fin avec LA CHUT (sans E car déjà tombé) - image symbolique et colorée de Jean-la-fleur - est-ce que la naïveté d'une personne peut permettre des découvertes exceptionnelles?? et pourquoi pas! - milieu ouvert, retour sur le monde coloré - chute du LA définissant encore une chute et renforçant le mot CHUT... que l'on a entendu auparavant
9		Remerciements A Schumann pour sa musique - Aux stagiaires pour leurs gracieuses participations - Aux animateurs ...			Nième fin du montage - parti noire différente se rapprochant de la grotte - mots en surplus sur le son de la chute de l'homme du paléolithique

Lors de la construction du montage, il est souhaitable de se poser le maximum de questions afin de placer les éléments nécessaires à la livraison du message. Lors de l'analyse critique, la pertinence des éléments sera jugée avec des questions similaires afin de mesurer le degré de cohérence ou de négligence de la construction. Ces deux pages de questions sont à utiliser sans modération. Elles ont pour but de provoquer un travail de réflexion chez l'auteur. En aucun cas, elle ne constitue une liste exhaustive.

- **Générique de début** : Titre, auteur, bande musicale sont-ils lisibles? Le temps de lecture est-il suffisant? Est-il perturbé par les détails d'une image complexe? Quel est l'homogénéité de la graphie utilisée?
- **Format** : Pourquoi ce format d'image? Est-il homogène et raisonné?
- **Qualité du visuel** : Est-ce qu'il y a des traces, des poussières? Est-ce que les vues sont homogènes en couleur? Qualité des contours? (objets et textes), Pourquoi ces filtres utilisés?
- **Animations** : Quel intérêt? Ne nuisent-elles pas aux autres informations? Ne sont-elles pas trop rapides? Possèdent-elles des points d'accroche (reposant) au regard? Sont-elles logiques avec le sens du mouvement et le contexte? Est-ce que les animations sont régulières et cohérentes aux séquences ou anecdotiques? Et pourquoi?
- **Transitions** : Sont-elles adaptées à l'ambiance? Marquent-elles les chapitres? Leurs temps sont-ils bien gérés et permettent-elles de voir autre chose? Ne fatiguent-elles pas l'œil et ne distraient-elles pas le spectateur pour une projection sur grand écran?
- **Écrit** : Est-il lisible en temps et cohérent en typographie? N'interfère-t-il pas négativement avec les autres médias? Est-il essentiel? (trop long = pas lu)
- **Qualité de l'audio** : Qualité du mixage audio? Y a-t-il du souffle? Est-il synchronisé à l'image et aux séquences? Quel sont les temps de silence, où et pourquoi?
- **Narration** : Les voix sont-elles bien déchiffrables et bien mixées avec la bande musicale? Sont-elles logiques avec l'acteur en âge, timbre et intonation? Y a-t-il du rythme? De la rime? Y a-t-il suffisamment de silence et donc de temps de compréhension accordé au spectateur?
- **Générique de fin** : Titre, auteur, musique, crédits sont-ils lisibles? Véracité des sponsors? Le temps de lecture est-il suffisant? Est-il perturbé par les informations annexes (image complexe, diction)? Y-a-t-il tous les crédits (Aide, Nasa pour les vues satellites - Internet n'est pas un crédit), Pourquoi cette typographie?
- **Qualité générale** : Est-ce que la qualité d'ensemble est garantie avec le système de projection? La compression image, est-elle adaptée?

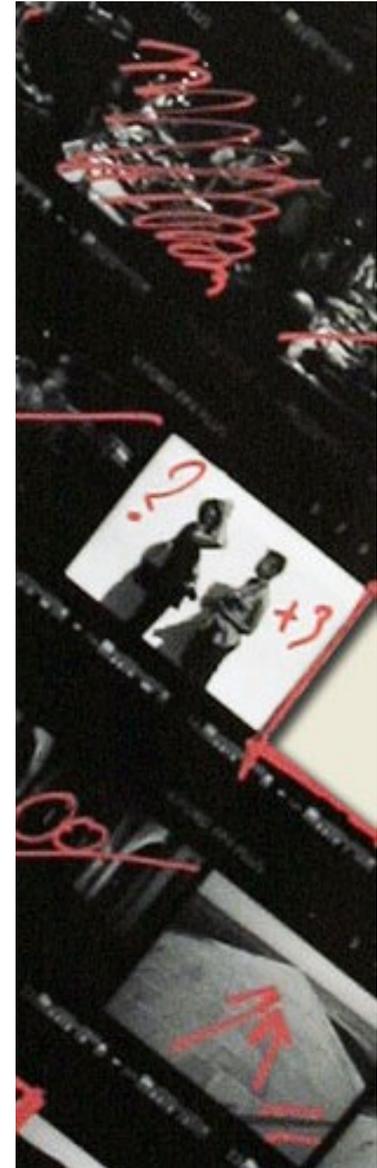


- **Pré-générique** : Pourquoi ce pré-générique? Correspond-il aux idées développées? Parfait-il l'idée ou prolonge-t-il la réflexion? Ne dévoile-t-il pas la chute?
- **Scénario** : Est-ce que la chronologie est respectée et compréhensible? Est-ce que chaque séquence est marquée par l'audio et le visuel? Est-ce que chaque idée énoncée est compréhensible en fin de montage? Y a-t-il une piste abordée non développée et pourquoi? Quelle est l'unité? Y a-t-il une fausse fin?
- **Pouvoir du visuel** : Quel est le point de prise de vues de l'auteur? Est-ce que l'angle de prise de vue est conforme aux connotations désirées (plongée ou contre plongée)? Y a-t-il une volonté précise dans l'angle de prise de vues? Pourquoi? Y a-t-il du hasard dégagé par les prises de vue? Quels sont les signifiants et symboles utilisés et sont-ils en adéquation avec l'idée développée? Est-ce que les éléments visuels respectent notre culture? En terme de sens et de direction? Est-ce que la teinte connote la bonne époque?
- **Hors-champ** : Est-ce que le hors-champ est bien amené et pas trop long à exclure ? Ne suis-je que spectateur? Est-ce que ce hors-champ est lié au visuel? Par quel biais?
- **Pouvoir de l'audio** : Traduit-il bien l'atmosphère de la séquence? Pourquoi la stéréo? Est-elle utilisée à bon escient? Est-il rythmé et synchronisé? Est-ce que la musique devance l'image? Quel est le réalisme des bruitages? Quelle est la fusion des éléments audio? Y a-t-il des redites avec l'image et complète-il le visuel?
- **Montage** : Quel est la complémentarité entre l'image et le visuel? Est-ce que le montage est compréhensible sans l'un des canaux? Est-ce que tous les éléments sont synchronisés, sinon pourquoi? Y-a-t-il doublon entre le visuel et l'audio notamment avec la narration?
- **Idée et développement** : Par quel biais, l'idée est-elle amenée? Quels sont les relais? Sont-ils ponctués ou alternés avec d'autres faits? Est-ce qu'elle exige des connaissances extérieures? (message spécifique à un public)
- **Message** : Que veut exprimer l'auteur? Cette prise de position, est-elle recevable via l'argumentation émise? Est-ce que je me reconnais dans le montage? Est-ce que cela interpelle? Le message, n'est-il pas déjà énoncé au début? Quelle est l'universalité de la chute? Est-ce que l'idée perçue correspond à celle du synopsis?
- **Originalité** : Quelle est l'universalité du message et de l'approche? Quelle est l'originalité du montage?
- **Ressenti** : Qu'est-ce que je ressens? moi et mon voisin? Qu'est ce que je retiens du montage? (rien = trop d'infos), Est-ce agressif? Doux? Provoquant? Indifférent? Est-il cohérent avec le message délivré? Quel est le rapport entre mon ressenti et l'idée que j'en avais à la lecture du synopsis? Quelle note je mettrais pour une note coup de cœur? Et pour une note de construction?



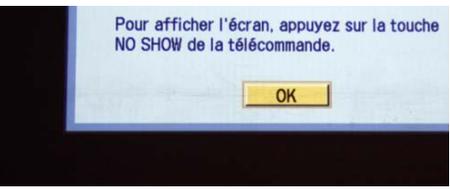
- **Créer le synopsis** : Quel est le fil conducteur de l'histoire?
- **Définir les séquences** : Quels sont les chapitres importants?
- **Caractériser des séquences** : Quel est le point de vue?, la colorimétrie? Le type d'image, l'espace temporel? L'ambiance et la musique adaptée?
- **Définir le format de projection** : 16/9, 4/3, vertical, quel est le meilleur format pour servir son message?
- **Définir les personnages** : quels sont leurs caractères, leur signifiants? (objet, couleur, voix....)
- **Définir les transitions entre les séquences** : changement d'époque ou changement de lieu ne sont représentées par les mêmes transitions.

- **Ecrire le scénario détaillée** : Quelle musique, quelle image, quelle voix, quel texte, que visuel?
- **Définir les transitions entre les images** : Quelles sont les plus adaptées?
- **Ressenti** : Qu'est-ce que je ressens? moi et mon voisin? Qu'est ce que je retiens du montage? (rien = trop d'infos), Est-ce agressif? Doux? Provoquant? Indifférent? Est-il cohérent avec le message délivré? Quel est le rapport entre mon ressenti et l'idée que j'en avais à la lecture du synopsis? Quelle note je mettrais pour une note coup de cœur? Et pour une note de construction?



Merci aux reviewers qui ont eut la patience et le courage d'orthographier ce topo.

Merci à Sandrine BACOT, Michel BODMER, Denis GELIN, Christian GUENEAU, Gabriel MERMET-BOUVIER et Gilbert STICMAC



Le diaporama

Langage, écriture et méthodologie

INTRODUCTION

- 04 - Définition du diaporama
- 05 - L'histoire du diaporama
- 06 - Typologie des diaporamas
- 07 - Des exigences

LES OUTILS

- 10 - Le matériel audio
- 11 - Les logiciels audio
- 12 - Le matériel image
- 13 - Les logiciels image
- 14 - Les logiciels de diaporama

LE LANGAGE AUDIOVISUEL

- 23 - L'expression audio
- 24 - L'expression visuelle
- 25 - L'audiovisuel
- 26 - Le pouvoir du média

L'ÉCRITURE AUDIOVISUELLE

- 29 - De l'idée au synopsis
- 30 - Du synopsis au scénario
- 31 - Un scénario imagé
- 32 - Conduire à l'idée
- 33 - Utiliser des figures de style
- 34 - Créer des relais
- 35 - Impliquer le spectateur
- 36 - Composer le texte narratif
- 37 - Sugérer & intéresser
- 38 - Des connotations aux signifiants
- 39 - Exploiter le hors-champ
- 40 - Exclure les incohérences
- 41 - Exploiter notre culture visuelle
- 42 - Couder les médias

METHODOLOGIE

- 45 - Choisir le format de projection
- 46 - Produire le visuel
- 47 - Harmoniser la graphie
- 48 - Créer la piste musicale
- 49 - Enregistrer les voix
- 50 - Utiliser les bons formats
- 51 - Placer le textuel
- 52 - Choisir les transitions
- 53 - User de la troisième image
- 54 - Choisir des animations
- 55 - Synchroniser les médias
- 56 - Vérifier les flux d'informations
- 57 - Analyser le diaporama
- 58 - Respecter les droits
- 59 - Créer les génériques
- 60 - Finaliser sa réalisation

LA DIFFUSION

- 63 - Les formats de diffusion
- 64 - Optimiser la vidéo-projection
- 65 - Les festivals de diaporama
- 66 - La notation des montages

ANNEXES

- 69 - Liens internet
- 70 - Bibliographie
- 71 - Glossaire
- 72 - Paramètres de vidéo-projection
- 73 - Analyse du montage "La Chute"
- 80 - Fiche-Analyse-Technique
- 81 - Fiche-Analyse-Construction

Par MARTIN Vincent – <http://photomavi.com>

