



Julien Monestiez

2<sup>e</sup> édition

# LE MANUEL DE **LA PRODUCTION**

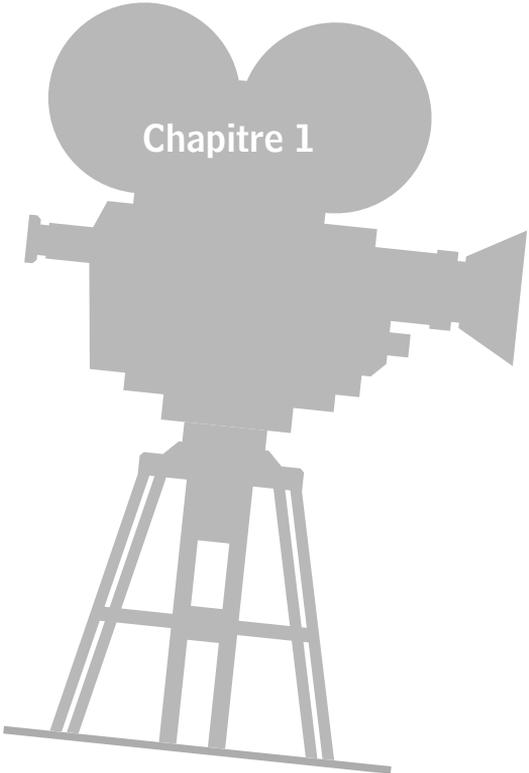
## Cinéma & audiovisuel

Le panorama des formations  
Les métiers du cinéma et de l'audiovisuel  
Le travail du producteur  
Les étapes de fabrication d'un film

Compléments  
en ligne

Préface de *Christopher Vogler*

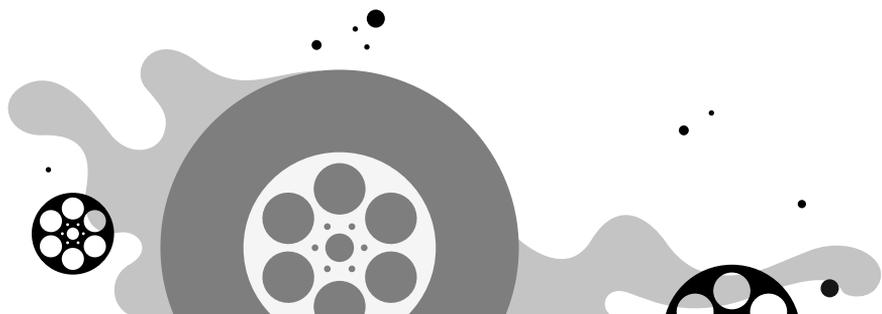
ellipses



## Chapitre 1

# Définitions et contexte

Plus d'un siècle après son invention, le cinématographe jouit toujours d'une immense reconnaissance du public. Si la salle reste le plus noble des lieux pour profiter pleinement d'une œuvre, les systèmes de home cinéma permettent un visionnage de qualité qui se rapproche toujours un peu plus de la salle.



## A. Le produit audiovisuel

Que ce soit une vidéo filmée avec la caméra avant d'un téléphone portable, diffusée sur un réseau social, ou un long métrage à gros budget, destiné à une exploitation en salle qui aura mobilisé cinq cents personnes et de nombreuses années à sa fabrication, il s'agit toujours d'images et de sons.

La production cinématographique et audiovisuelle est l'ensemble des moyens financiers, techniques, organisationnels donnés aux artistes et aux techniciens pour fabriquer un produit audiovisuel.

Nous les distinguerons en deux grandes familles : l'œuvre et le film de commande.

### 1. L'œuvre

L'œuvre est le résultat d'un travail intellectuel qui se caractérise au sens de la loi par une propriété intellectuelle détenue par les auteurs du film.

Le Code de la propriété intellectuelle (CPI) considère comme des œuvres : les livres, les conférences, les pièces de théâtre, les compositions musicales, la peinture, la photographie, les logiciels, la mode, etc.

Pour ce qui nous concerne, « les œuvres cinématographiques et autres œuvres consistant dans des séquences animées d'images, sonorisées ou non, [sont] dénommées ensemble œuvres audiovisuelles. » [CPI L112-2 6<sup>e</sup>].

Ainsi, une œuvre peut être une fiction ou un documentaire, un unitaire ou une série. Elle peut être tournée en prise de vues réelles ou entièrement composée d'images animées, dessinées ou fabriquées sur ordinateur.

Il existe de nombreuses combinaisons techniques. Comme par exemple, la technique dite du *stop motion* composée de prises de vues d'une maquette animée image par image, ou bien, celle associant des personnages animés à des décors réels.

Sont également considérées comme des œuvres, les captations et créations de spectacles vivants.

### 2. Le film de commande

Par opposition à l'œuvre, un film de commande est un produit qui répond à un cahier des charges rédigé par un commanditaire unique. Il est généralement seul financeur du projet. Ce peut être un programme de flux destiné à la télévision, une publicité, un film institutionnel, de communication interne à une entreprise ou une collectivité territoriale, répondant à un appel d'offres ou non, la captation d'un événement autre qu'un spectacle vivant... La liste est longue.

Afin de bien vous guider dans la compréhension des méandres de la fabrication audiovisuelle, nous prendrons pour base de travail l'œuvre de fiction tournée en prise de vues réelles.

Nous partirons de l'œuvre cinématographique qui, par son montage financier, est plus complexe à appréhender que l'œuvre série destinée à la diffusion en direct ou à la demande.

Qui peut le plus peut le moins. Quand vous aurez compris comment se fabrique et se chiffre une fiction, vous aurez les clés pour chiffrer un documentaire ou un reportage. Nous verrons les spécificités des autres genres au chapitre 12.

## B. Qu'est-ce que le cinéma ?

Maintenant que nous avons établi que notre base de réflexion était le film de cinéma, tâchons de définir ensemble les particularités de l'œuvre cinématographique.

### 1. Le septième art

En France, quasiment depuis les origines, le cinéma est considéré comme le septième art.

Mais quels sont les six premiers ?

Quand on pose cette question, on bute souvent sur des polémiques. Les arts selon les Grecs de l'antiquité, les érudits de la Renaissance, ceux du XIX<sup>e</sup> siècle ? Sans tenir compte de ces classifications, nous allons simplement ici les lister par grandes familles, seulement pour prendre conscience de la différence qu'a le cinéma avec tous les autres arts.

Famille d'arts	Arts
Volume	Architecture – Sculpture – Jardin
Graphique	Peinture – Dessin – Gravure – Bande dessinée – Photographie
Écriture	Littérature – Poésie – Chanson – Bande dessinée
Jeu	Chorégraphie / Danse – Théâtre – Cirque – Mime
Son	Musique

On peut constater que le cinéma est un art qui réunit tous les autres.

Ricciotto Canudo déclarait d'ailleurs dans son essai *Manifeste des sept arts*, paru dans les années 1920 : « Nous avons besoin du cinéma pour créer l'art total vers lequel tous les autres, depuis toujours, ont tendu. »

En effet, pour faire un film, il faut un scénario (littérature, poésie), mettre en scène des comédiens (danse, théâtre) dans un décor (architecture, sculpture, peinture, jardin) que l'on filmiera à l'aide d'une caméra (photographie). Il est fréquent de faire appel au travail d'un storyboarder qui transformera un scénario en bande dessinée.

Le montage est affaire de rythme et le mixage, qui donne à chaque son sa place dans l'œuvre, peut s'apparenter à une symphonie. Sans parler de l'importance que revêt la musique dans l'émotion transmise au spectateur. Notons aussi que les œuvres audiovisuelles, qu'elles soient de fiction ou documentaires, tournées en prise de vues réelles ou fabriquées en animation, sous forme de séries ou d'unitaires, relèvent des mêmes caractéristiques que le cinéma.

Enfin, le jeu vidéo, considéré aujourd'hui comme un art, nécessite, comme le cinéma, la réunion de nombreux talents pour voir le jour.

## 2. Un produit commercial

Le cinéma est un produit commercial. Quel que soit le support de diffusion, il y a toujours un prix attaché à sa consommation.

La première façon de voir un film, c'est d'aller en salle. Vous vous acquittez d'un droit d'entrée en payant votre ticket soit à l'unité, soit par abonnement. Puis, vous pouvez voir le film chez vous, à partir d'un DVD, ou sur une plateforme de vidéo à la demande à l'acte. Vous pouvez aussi être abonné à une plateforme par abonnement dite SMAD (Service de Médias Audiovisuels à la Demande).

Plus tard, le film sera diffusé à la télévision, et même s'il n'est pas payant directement, vous vous acquittez encore d'un paiement *via* votre consommation de la publicité et le paiement de vos impôts. Notez bien que l'impôt créé pour financer l'audiovisuel public depuis les origines, la redevance audiovisuelle, a été supprimé en 2022.

Comme tout produit commercial, l'œuvre cinématographique répond aux règles du marketing. La promotion du film sur tous supports (affichage fixe ou sur les bus, interviews des acteurs ou du réalisateur, bandes-annonces, campagne sur les réseaux sociaux, etc.) est anticipée par le distributeur du film.

## 3. Un produit industriel

À la différence de la peinture ou de la littérature, le cinéma ne peut se faire tout seul dans son salon. Il nécessite des moyens techniques évolués, les compétences et le savoir-faire d'un personnel qualifié.

Ainsi, la prise de vues n'a cessé de connaître des avancées technologiques. La plus grande révolution étant le passage de la pellicule au capteur numérique offrant une souplesse inimaginable, avec une qualité toujours plus grande. La prise de son et la postproduction ont aussi beaucoup profité de l'arrivée de l'informatique. Et que dire de la production. L'arrivée du téléphone portable et des courriers électroniques a considérablement simplifié les échanges en préparation et surtout pendant les tournages.

Si les techniques ont évolué au fur et à mesure de l'histoire, l'organisation du travail aussi. Des syndicats et des sociétés civiles se sont créés au fil des années pour que chaque corporation puisse être représentée et défendre ses droits. Il a été négocié des conventions collectives. Il en existe aujourd'hui plusieurs qui peuvent s'appliquer au milieu de l'audiovisuel. Ces textes viennent apporter des avantages aux salariés qui prévalent sur le Code du travail. Nous aborderons ce sujet en longueur au chapitre 6, « Contexte juridique et social de la production ».

#### **4. Un prototype**

À la différence des autres industries comme l'automobile ou l'aéronautique, le cinéma est une industrie de prototype.

Chaque film est un objet unique et la manière dont il a été fabriqué est tout autant unique. Même pour deux épisodes de la même série, la façon dont ils ont été faits a évolué.

Ainsi, au cours de la fabrication d'un film, on se trouvera invariablement devant un problème que personne n'a eu à résoudre auparavant et qui demandera d'adapter sa façon de faire.

### **C. L'origine d'un film**

À l'origine d'un film, il y a une idée. Elle peut être originale, inspirée d'une œuvre existante (roman, pièce de théâtre, bande dessinée, jeu vidéo...) ou encore d'un fait divers, d'un événement historique.

Cette idée peut venir d'une personne ayant l'une des trois grandes fonctions sur un film : scénariste, réalisateur ou producteur. Nous parlerons ici de fonctions, car une même personne peut en occuper deux, voire trois.

On rencontre souvent des auteurs-réalisateurs en Europe et plus particulièrement en France. En Amérique du Nord, c'est beaucoup plus rare. En effet, comme nous allons le voir ce sont des métiers très différents.

On ne peut, cependant, se passer d'une seule de ces fonctions sur un film.

Si un scénariste a l'idée d'un film, il devra trouver un producteur et un réalisateur. Et vice versa.

Quand ils évoquent indifféremment l'une de ces trois fonctions, les Nord-Américains parlent de *filmmakers*, littéralement faiseurs de film. Avec ces trois rôles, on est au cœur du processus créatif du film.

Voyons à présent qui fait quoi.

## 1. Le scénariste

Le rôle du scénariste est d'écrire le scénario du film. C'est lui qui structure l'histoire du film, définit les personnages, rédige les dialogues.

Il a le statut d'auteur au sens du Code de la propriété intellectuelle. On parle souvent d'auteur ou d'auteur du scénario pour le désigner.

L'écriture d'un scénario est un exercice très technique, qui répond aux règles générales de la dramaturgie, mais également à une présentation codifiée.

### Point technique 1.1 Présentation codifiée d'un scénario

Un scénario est découpé en séquences, et celles-ci sont toujours numérotées.

Chaque séquence situe un lieu – ici : restaurant d'entreprise – et le scénariste précise toujours l'effet de lumière – ici : intérieur/jour.

On a une présentation pour la description, où les personnages sont notés en lettres capitales quand ils apparaissent la première fois. À noter que pour un meilleur confort de lecture, un personnage sera désigné de la même manière tout au long du scénario.

La présentation des dialogues est aussi codifiée : le nom du personnage en gras, centré, et son dialogue dans une colonne plus petite que la description.

Exemple de présentation de scénario, séquence 3 du film *La Bataille d'Angleterre* de Denis Volte (2014) :

#### 3. INT JOUR – RESTAURANT D'ENTREPRISE

Autour d'une longue table, une douzaine de personnes déjeune bruyamment. Certaines d'entre elles sont en costume-cravate, d'autres non. GÉRARD, un homme d'une cinquantaine d'années en chemise blanche, écoute la conversation entre ses deux voisins de table tout en déjeunant. Il semble détendu et sourit fréquemment aux réflexions de ses voisins. Il remarque qu'il s'est fait une petite tache de sauce sur sa chemise, il l'essuie rapidement avec sa serviette et se remet à manger. L'un des convives, un HOMME AU COMPLET BLEU d'environ trente-cinq ans, cesse soudainement de parler. Placé à côté de Gérard, il se penche vers lui.

L'HOMME AU COMPLET BLEU

Gérard.

Gérard regarde l'homme au complet bleu.

L'HOMME AU COMPLET BLEU

Tu as un T.T.M. à douze mois.

GÉRARD (confus)

Un T.T.M. ?

L'HOMME AU COMPLET BLEU

Il faut que tu te prépares.

L'homme au complet bleu se remet à manger sans rien dire, puis reprend une conversation avec son voisin. Gérard reste interdit.

---

Si la forme est importante, le scénariste doit aussi s'en tenir à une description pure et simple. À la différence du roman, un scénario se borne à ne désigner que ce qu'on voit et ce qu'on entend à l'écran. On ne pourra pas se plonger dans la tête du personnage et écrire « le personnage pense que ». Il faut le montrer, ou le lui faire dire.

Dans un roman, on trouvera « Assis sur un banc, le personnage attend sa fiancée ». Un scénariste devra, quant à lui, décrire la scène et devra montrer l'attente du personnage, et on ne découvrira que c'est sa fiancée qu'il attend que si les actions des personnages le montrent ou s'ils le disent *via* un dialogue. Une fois la dernière version du scénario livrée par le scénariste, son travail s'arrête. Il ne sera plus sollicité qu'à de très rares moments. Et parfois complètement oublié jusqu'au jour de l'avant-première.

## 2. Le réalisateur

Le rôle du réalisateur est de mettre en image et en son le scénario.

Dans la plupart des projets, le réalisateur intervient dans le processus créatif dès les premières versions du scénario et son travail technique ne s'achève qu'à la finalisation de la postproduction. Il participera aussi à la promotion du film au moment d'éventuelles sélections en festival et de la sortie en salle.

En amont du tournage, il établit un découpage technique et décompose chaque scène du scénario en plans. Le plan définit le cadre de ce qu'on voit à l'écran, ainsi qu'un éventuel mouvement de caméra qui lui sera associé (cf. chapitre 3 pour les aspects techniques de la réalisation).

Généralement, le découpage technique est élaboré avant que les décors n'aient été choisis, et sera affiné par la suite en fonction de ceux-ci.

Il arrive cependant qu'un réalisateur préfère commencer par une première répétition dans le décor avec les comédiens en costume avant de décider où et comment placer la caméra.

Sur le plateau, le rôle du réalisateur est de diriger l'équipe technique et les comédiens.

Il supervisera les travaux de postproduction surtout durant le montage image et la phase de mixage. Il s'assurera de la qualité de la copie standard.

Le réalisateur a le statut de technicien pendant la durée de la production. À ce titre, il percevra un salaire. Mais, il est aussi auteur du film.

Le réalisateur percevra donc deux modes de rémunération distincts.

En France, la loi prévoit qu'on ne peut modifier son œuvre sans son consentement. Ce qui implique qu'il aura donc le dernier mot sur la version finale, le fameux *final cut*. Aux États-Unis, la législation est tout autre et c'est le plus souvent le producteur qui validera le montage du film.

Dans la pratique, producteur et réalisateur travaillent en bonne entente. Ils sont souvent obligés de le faire, car il n'est pas rare que les partenaires commerciaux que sont le distributeur et les diffuseurs cherchent à imposer leurs choix.

### 3. Le producteur

Tout film commercial doit être porté par une société de production déléguée. On parle de producteur ou de producteur délégué pour désigner le dirigeant de la société de production déléguée. En fonction de la forme juridique de l'entreprise, ce peut être un gérant, un président, un directeur général...

Le producteur est le responsable technique, juridique et financier de l'œuvre. Il assure l'organisation globale du travail, lève des financements, accompagne et guide les auteurs dans leurs travaux artistiques, recrute les techniciens, réserve le matériel, etc.

Juridiquement, c'est le producteur qui prend l'initiative du film. Il est le porteur du projet. Il va travailler étroitement avec les auteurs du film, les guider dans l'écriture du scénario afin d'aboutir à une version qu'il jugera satisfaisante.

Puis, il va chercher à convaincre des partenaires commerciaux, monter des dossiers pour des commissions de financement et tenter d'obtenir des subventions, éventuellement se mettre en quête de coproducteurs étrangers.

Il est garant de la bonne fin de l'œuvre. C'est-à-dire qu'il s'engage auprès des partenaires du film (coproducteurs, distributeurs, diffuseurs) à livrer un export, au bon format, sur le bon support.