

Film FRC-LSD : le Post-Mortem

Introduction

Le but de ce mémo est de rassembler diverses remarques et notes afin de conserver et diffuser l'expérience accumulée lors du tournage du film FRC-LSD.

Organisation, Rendez-vous sur TS

Chaque faction était dirigée par un responsable (Titine pour les FRC et Incal pour les LSD) chargé d'organiser les rendez-vous et de battre le rappel des troupes en interne. Un canal particulier a été créé sur le serveur TS des FRC pour accueillir les LSD sans qu'ils aient besoin d'un mot de passe ou d'une inscription.

Capture des Rushs

Les captures (appelées "Rushs") se sont faites avec FRAPS, Mirilis Action et Dxtory, suivant les préférences des cadreur (et les performances de leur PC). Toutes les prises se sont faites au 16/9 en 900p (1600x900) à 25 FPS, en vue d'un montage et d'une sortie finale en 720p (1280x720). Cela a permis d'avoir une bonne qualité de sur-échantillonnage (anti-aliasing) au final, et aussi de zoomer sur certains plans au montage, sans dégradation notable. Il ne s'est pas avéré utile de tourner en 1080p, les fichiers devenant vraiment trop gros.

FRAPS ayant son propre encodeur, il a fallu convertir en un format commun pour échanger les fichiers. Le format retenu a été le classique H.264, qui a l'avantage d'être multi-plateforme, donc facilement utilisable sur Mac et PC, tout en offrant un bon rapport qualité/compression. Le logiciel utilisé a été Adobe Media Encoder, qui est capable de digérer des dossiers entiers de fichiers à transcoder.

Échange des fichiers Rushs

Les fichiers restant malgré tout très volumineux, nous avons utilisé le serveur FTP perso de YannZeRookie. Chaque cadreur avait un dossier à son nom dans lequel il déposait ses fichiers. Nous avons abandonné l'idée d'avoir une convention pour les noms des Rushs, car souvent les prises recouvraient plusieurs plans, ou étaient faites à l'arrache pour avoir du matériel de base pour faire des raccords. C'est au monteur de se débrouiller et de faire le tri par la suite.

Sur le projet, le volume total de Rushs générés a été de 18 Go (après encodage) pour 9 cadreur.

Calendrier des prises

L'ensemble des prises a été réalisé sur 3 soirées: le 15 avril pour le "pilote", puis le 24 et le 29 avril pour le vrai tournage.

Le premier travail a consisté à tourner un "pilote", c'est-à-dire juste une seule scène histoire de se faire la main, de mettre au point une méthode de travail et de voir les principaux problèmes. Cela fut très instructif. Par exemple il a été clair qu'il était impossible de tourner dans de bonnes conditions sur le serveur Miller, et qu'il fallait faire cela sur le serveur de test de PS2.

Prises de vue

Les cadreur se sont tous équipés en Assaut Léger, histoire de pouvoir facilement se placer. Avec un peu d'entraînement, on arrive même à faire des travellings aériens en ligne droite ou circulaires

Points de vue différents

Le principe de base est d'utiliser le plus possible d'angles différents de façon à avoir de la variété au

montage. Il est conseillé d'avoir deux cadreur du côté des acteurs principaux (par exemple l'escouade LSD si le plan les concerne), un cadreur du côté opposé, et un cadreur en vue subjective de chaque côté (avec l'arme visible mais pas l'ATH). Les deux cadreur principaux doivent se répartir le cadrage entre un plan moyen et un plan général.

Le problème d'avoir plusieurs cadreur est qu'ils peuvent se voir les uns les autres - surtout pour celui qui prend le plan général. Si vous regardez bien certains plans du film, vous verrez des soldats immobiles dans des coins qui ne tirent pas et ne se font pas tirer dessus : ce sont des cadreur. Dans le feu de l'action, on ne les voit pas trop...

Problème de l'axe de scène à respecter

Le réalisateur doit faire attention au problème de l'axe de la scène. C'est une erreur de débutant que nous avons faite sur certaines séquences. Dans des coupures champ/contre-champ, les FRC arrivent normalement de la gauche et avancent vers la droite, et les LSD leur ripostent de la droite vers la gauche. Or il y a quelques plans où on voit les LSD tirer de la gauche vers la droite, car ils sont situés des deux côtés du pont. Un non-initié pensera voir des FRC. Moralité : visualiser l'axe de la scène et mettre tous les cadreur du même côté par rapport à cet axe.

Calibrage vidéo

Les scènes nocturnes sont difficiles à bien rendre, car elles peuvent être très sombres, surtout avec des Vanus en face. Nous ne l'avons pas fait, mais nous aurions dû régler nos gammas de la même façon dans le jeu. Il a fallu rattraper les différences de luminosité et de contraste au montage.

Prises de raccord

Pendant les temps d'attente entre les prises, il est recommandé aux cadreur de prendre des plans fixes de 10 à 30 secondes sur ce qu'ils trouvent joli ou intéressant autour d'eux. Cela fournira de la matière première vidéo pour faire des plans de raccord, récupérer des sons d'ambiance, etc. Cela s'est avéré très précieux pour le montage final du film. C'est l'une des raisons pour laquelle on demande aux acteurs de ne pas s'amuser à tirer ou à faire exploser des grenades pour passer le temps entre les prises : les cadreur bossent.

Mise en scène

Le principal problème est la lenteur de la mise en place des acteurs et l'explication de la scène à tourner. Il est assez facile d'utiliser le point vert et le point jaune pour guider sa faction et indiquer des points sur la carte, mais c'est une autre paire de manche pour s'expliquer aux membres de la faction opposée. Nous avons eu recours au "réalisateur sauteur" pour attirer l'attention, et au tir pour pointer vers des endroits.

L'autre facteur qui rend la mise en place d'une scène laborieuse est l'indiscipline des acteurs. Cela rigole, papote et vanne pas mal, les acteurs donnent leur avis, certains s'amuse à tirer pour un oui ou pour un non, à lancer des fumigènes ou faire exploser des C4, etc. C'était particulièrement visible du côté des FRC, les LSD étant par nature plus disciplinés. Les chefs des FRC ont dû recadrer leurs troupes régulièrement.

Ce problème de mise en place a amplifié l'autre gros problème des prises de vues : la rapidité du cycle jour / nuit. En l'espace d'une heure, on passe du lever au coucher du soleil, avec des variations importantes de luminosité et surtout de couleur de lumière. Cela pose ensuite des problèmes de faux raccords très problématiques. À l'origine, la scène de l'assaut du pont était prévue comme une scène diurne. Nous nous sommes retrouvés à la tourner de nuit, du coup avons dû tourner les scènes complémentaires aux mêmes moments nocturnes le jour suivant.

Il est aussi important pour tout le monde de bien repérer où sont les cadreur, histoire d'éviter de les

tuer par accident.

Pour une répétition plus facile des scènes, prévoir des médecins dans chaque équipe histoire de relever les morts après une prise. Évitez de tuer les médecins. Mettre aussi un Disperseur pour chaque faction caché dans un coin.

La préparation de la base où on tourne peut poser certains problèmes. Par exemple, si la base est censée appartenir à une faction dans le scénario, et bien il faut la prendre avant de pouvoir tourner. Ce qui peut nécessiter de prendre les bases contiguës, d'où des délais supplémentaires - et pendant ce temps, le soleil tourne...

Nous avons aussi perdu du temps à reprendre des points qui étaient involontairement pris par les uns et les autres. Si vous regardez la première scène de combat où l'escouade Alpha entre dans le bâtiment du point C, la console est déjà brune. C'est bêtement dû à la présence du cadreur dans la pièce, qui s'était positionné à l'avance.

Un truc qui a bien fonctionné est l'amplification des effets de tir et des effets pyrotechniques. Afin d'avoir quelque chose de visuellement le plus spectaculaire possible, nous avons tiré des paquets de roquettes, fait péter des C4 et des grenades dans tous les coins, etc. Nous avons aussi beaucoup tiré au-dessus de la tête de nos adversaires ! Effet garanti, surtout la nuit. Pour la même raison, nous avons toujours allumé les phares des véhicules : c'est plus joli et cela permet au spectateur de mieux les voir.

Un problème fut le nombre limité d'acteurs pour certaines scènes qui étaient censées se passer à plusieurs escouades. La solution a été de faire des re-rolls dans la faction adverse pour augmenter les effectifs artificiellement. Ainsi quand Charlie monte à la rescousse de Alpha, en fait il y a juste deux Vanus en face pour faire croire qu'il y a des tirs adverses. Tous les autres Vanus sont déguisés en NC. Ensuite on recolle le tout au montage, on insère des gros plans, et tour est joué. C'est du cache-misère mais c'est la magie du cinéma. D'un autre côté, avoir un plus grand nombre d'acteurs auraient sans doute requis une meilleure organisation et une plus grande discipline. Cela sera sans doute possible dans de futurs tournages, grâce à l'expérience accumulée.

Un souci fut le manque de ressources pour sortir des véhicules, en particulier des avions, sur le serveur de test. Ne gâchez pas vos ressources.

L'utilisation du serveur de test a empêché certains acteurs de rejoindre le lieu du tournage, tout simplement parce qu'ils n'avaient pas téléchargé le client de test ou qu'ils n'avaient pas récupéré une (grosse) mise à jour. Par la suite nous avons toujours rappelé aux gens de mettre à jour leur client à l'avance.

Nous avons dû gérer de temps en temps des "parasites", c'est-à-dire des rigolos (TR...) qui viennent juste pour mettre le bazar, prendre la base ou tuer des gens. Difficile de leur expliquer de nous laisser tranquilles.

Ces séances de tournage ayant un certain côté laborieux, il est important que le réalisateur et l'équipe d'organisation maintiennent une ambiance détendue - sans que cela dégénère, bien sûr. Tout le monde doit s'amuser.

Son

En même temps qu'ils prennent des images, les cadresseurs enregistrent le son. Il est important de faire quelques réglages de base: couper la musique du jeu, couper le voice-chat du jeu, et monter le volume des effets sonores à un niveau suffisant pour que la qualité d'enregistrement soit la meilleure possible. Un niveau trop faible est difficile à rattraper. Un niveau trop fort sature et est inexploitable. Il faut bien tester ses réglages.

Contrairement à nos attentes, le son s'est avéré beaucoup plus complexe à exploiter que l'image.

Tout d'abord, il est indispensable d'enregistrer sur des pistes SEPARÉES le son du jeu et le son du dialogue TeamSpeak. Sinon, la piste sonore est tout simplement inexploitable. Malheureusement, c'est assez compliqué à mettre en place. Seuls deux cadres ont pu faire cela pendant le tournage. Du coup, il a fallu recréer artificiellement les pistes sonores des prises vidéo faites par les autres, ce qui s'est avéré complexe. Si vous avez l'oreille fine, vous remarquerez que les chars lourds Vanu font un bruit de Disperseur...

Si c'est trop compliqué de faire des vidéos multipistes (ou de fournir l'audio sous forme de fichiers séparés des rushes vidéo), alors les cadres ne devraient enregistrer que le son du jeu. De toute façon les dialogues sont faits en post-production.

Pensez simplement à garder quelqu'un pour enregistrer le dialogue TeamSpeak, c'est une bonne source pour faire un bêtisier ou récupérer des exclamations faciles à recycler.

Les prises de raccord (voir plus haut) sont aussi une bonne source de fonds sonores réutilisables. Ainsi nous avons usé et abusé des bruits de grillons, de vent, de néon, de machines, de véhicules, etc. "volés" pendant ces prises et repassés en boucle sur d'autres plans. Cela permet de créer des ambiances sonores qui donnent une tonalité à une scène.

Dialogues

Les dialogues ont été enregistrés séparément en post-production, en enregistrant Mumble avec Audacity. Mumble introduit parfois des distorsions ou des coupures, il a parfois fallu faire répéter les acteurs car la prise son était ratée. Nous avons fait de l'enregistrement en continu (mono 48kHz), avec redécoupage des répliques dans Audacity en autant de petits fichiers AIFF séparés.

Une erreur chèrement payée par la suite a été de ne pas calibrer les niveaux sonores sur ces fichiers. Le volume n'était pas toujours cohérent entre les enregistrements, mais surtout leur volume ne prenait pas toute l'amplitude possible (niveau un peu faible). Sur le coup je pensais que de toute façon je rattraperais cela au mixage pendant le montage. Or il s'est avéré que Final Cut Pro a une limite à l'augmentation du volume de +12 dB. Et le filtre de distorsion "radio" utilisé atténue le volume, empirant le problème.

Direction des acteurs des dialogues

Les dialogues avaient été écrits dans le scénario d'origine. Au vu des rushes, des changements induits, et des acteurs disponibles, ils ont été entièrement réécrits.

La consigne donnée aux acteurs pendant l'enregistrement était de lire la réplique dans sa tête, de la cacher et de faire quelque chose qui donne le même sens, mais avec leurs propres mots. Le but recherché était d'avoir un résultat plus spontané qu'un texte lu. C'est moins évident qu'il n'y paraît, tout le monde n'est pas forcément doué pour faire de l'improvisation - à part certains champions classés hors catégorie comme MaujoQ, bien sûr ! D'autant que ces prises se font totalement hors contexte, donc il faut bien expliquer chaque scène pour trouver le bon ton (détendu, stressé, en colère, etc.). Deux trucs ont aidé : avoir une deuxième personne qui fasse la réplique, et avoir un premier montage à montrer pour inspirer la personne et mieux lui faire comprendre le contexte. C'est ce qui a été fait pour Jhynx, qui avait de loin la plus grosse quantité de texte. À certains moments, elle se passait le montage provisoire et disait ses répliques un peu comme un directeur sportif qui encouragerait son équipe. Évidemment, le problème ensuite est que la longueur non prévue des phrases impacte le montage lui-même, qu'il faut donc ajuster.

Montage

Final Cut Pro X était un logiciel tout nouveau pour moi. Cette nouvelle version a été très décriée par les pros par rapport à la version 7, considérant que les améliorations d'interface vers un format plus "grand public" furent faites au détriment de la productivité et de la précision. Pour ma part, cela m'a plutôt servi, car la prise en main s'est avérée assez facile pour un débutant complet comme moi.

Deux fonctions se sont révélées très précieuses : les débordements de pistes audio au-delà d'un plan, et les rattrapages d'ambiances lumineuses.

On peut désolidariser partiellement la piste audio d'un plan pour la faire se poursuivre sur le plan suivant, en se mélangeant à la piste son de celui-ci. Cela m'a sauvé la vie bien des fois pour faire du recollage.

Le rattrapage des ambiances lumineuses est un truc découvert tardivement. Comme expliqué plus haut, certaines prises montraient de gros écarts d'éclairage alors qu'elle étaient censées se passer au même moment. Final Cut Pro permet de dire "recalibre tel plan sur les couleurs de tel autre plan". Cela m'a permis de transformer des scènes de nuit en des scènes de crépuscule. Voire de donner l'illusion d'une variation progressive d'une ambiance lumineuse à une autre : on prend une séquence nuit, et on la transforme en une séquence crépuscule. Puis on met ces deux versions l'une sur l'autre avec un fondu enchaîné progressif. Et voilà, vous passez progressivement du coucher du soleil à la nuit.

Le mixage son a été un gros boulot. Comme les dialogues n'étaient pas d'un bon volume, il a fallu atténuer à la main la musique à chaque réplique.

Musiques

La musique est toujours un choix délicat car très subjectif. Il fallut plusieurs "demos" pour trouver le style que voulait le groupe. Cette étape est importante car elle détermine pour beaucoup l'ambiance et le rapport affectif qu'on peut avoir face à une vidéo - difficile d'aimer quelque chose dont on considère la musique pourrie.

Finalisation

Le polissage n'est pas à négliger : mettre le logo des LSD, le copyright, un générique soigné, régler des problèmes d'images perdues ou dupliquées, bien recaler sur le début et la fin des partitions musicales, ajouter un fondu au noir pour séparer une scène d'une autre, etc. Autant de petits détails qui prennent du temps, mais donnent une impression de produit fini.