



Table des matières

I/ LES NOUVEAUTES DE CINEKLEEHMC	2
A/ VERSIONING	2
B/ LICENCES ET MOTS DE PASSE.....	2
C/ PARAMETRAGE DE SON FICHER	3
D/ PRINCIPALES NOUVEAUTES QUI CONCERNENT LES ROLES ET LES COSTUMES EN PREPARATION.....	4
II/ LA CHRONOLOGIE, COLONNE VERTEBRALE DE LA FICTION.....	6
A/ NAVIGATION ET NOMENCLATURE	6
B/ COMPLETER LA CHRONOLOGIE.....	7
C/ OPERATIONS SUR LA CHRONOLOGIE	10
III/ DEPOUILLEMENT PAR ROLE	11
A/ FILTRES, TRIS	11
B/ COMMENT UTILISER LES TRIS POUR COMPLETER SES CODES COSTUMES ET PLANCHES.....	11
C/ ORGANISER SA FIGURATION.....	12
D/ RAJOUTER LES DOUBLURES ET CASCADEURS ET TECHNIQUE DE LA SEQUENCE X.....	15

I/ Les nouveautés de CineKleeHMC

A/ Versioning

Afin de suivre les évolutions de votre logiciel et situer votre version par rapport à toutes celles qui ont été ajoutées en version téléchargeable, vous trouverez la date de votre version sous le bouton « Quitter » de vos informations utilisateur (accessibles depuis la page des projets).

Toutes les évolutions du logiciel depuis janvier 2024 sont publiées sur notre site à cette adresse : https://bit.ly/Versioning_CineKleeHMC



Mise en pratique :

- Télécharger le dernier versioning de CK
- Mettre en favori la page des produits de CineKleeHMC sur son navigateur web

B/ Licences et mots de passe



Au moment de demander une licence CineKlee, vous trouverez deux nouveaux boutons sur la ligne du numéro de produit, le premier pour le copier, le second pour l'actualiser dans le cas où vous l'auriez généré un jour différent de celui de la clé de licence à introduire.

Au bout de la ligne de la clé de licence, un bouton de validation a été rajouté, cliquer dessus vous permet de créer votre mot de passe avant de rentrer dans le logiciel.

Attention, votre nom de compte est composé de la première lettre de votre prénom suivi d'un point puis de votre nom de famille. S'il est composé, seule la première partie de votre nom est prise en compte. Dans le cas où vous oubliez votre nom de compte et/ou votre mot de passe, il vous suffit de taper les lettres **forget** à la place du nom de compte et **forget** à la place du mot de passe. Une interface vous permettra alors de sélectionner votre nom de compte et vous recevrez un code à 4 chiffres sur votre email. Ce dernier vous



permettra de réinitialiser votre mot de passe sans aucune intervention de CineKlee.

Mise en pratique :

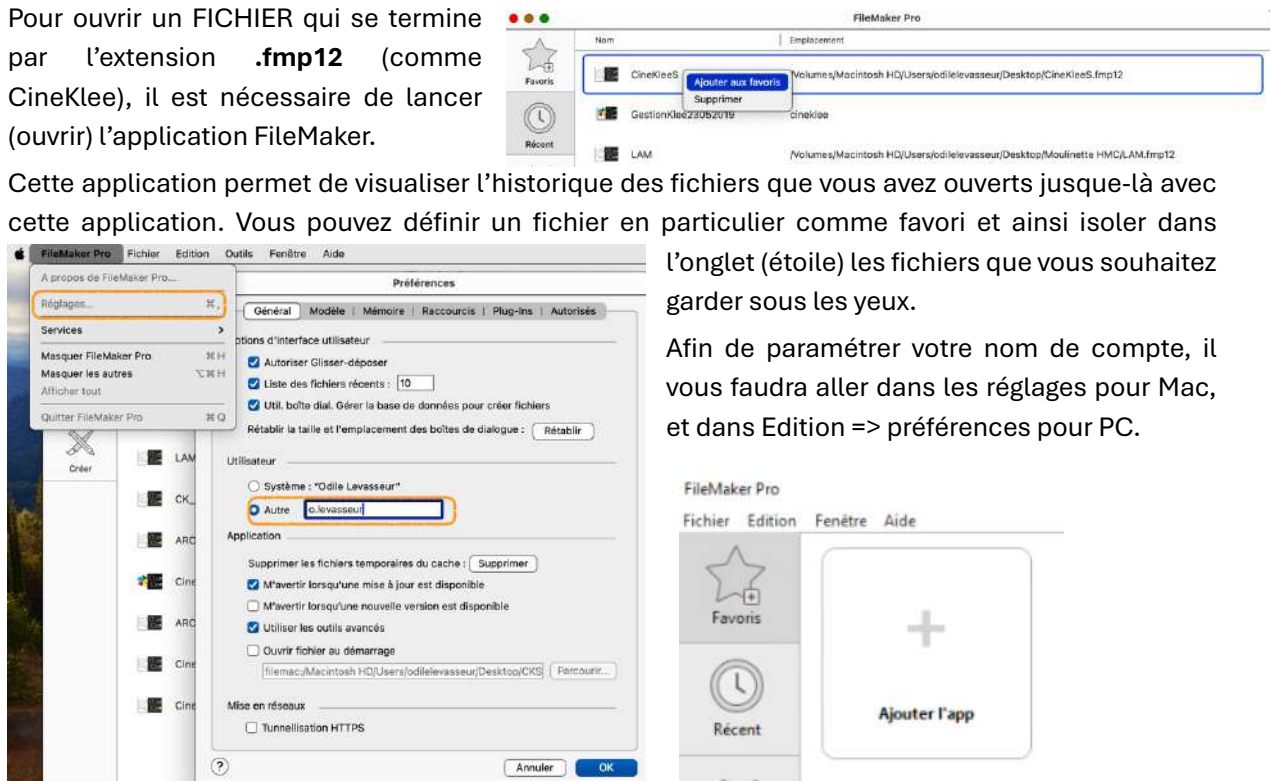
- Faites une sauvegarde de votre fichier, puis ouvrez-là et réinitialisez votre mot de passe en utilisant le mot clé : forget
- Une fois l'opération effectuée, refermez la sauvegarde et mettez-là à la poubelle

C/ Paramétrage de son fichier

Pour ouvrir un FICHER qui se termine par l'extension **.fmp12** (comme CineKlee), il est nécessaire de lancer (ouvrir) l'application FileMaker.

Cette application permet de visualiser l'historique des fichiers que vous avez ouverts jusque-là avec cette application. Vous pouvez définir un fichier en particulier comme favori et ainsi isoler dans l'onglet (étoile) les fichiers que vous souhaitez garder sous les yeux.

Afin de paramétrer votre nom de compte, il vous faudra aller dans les réglages pour Mac, et dans Edition => préférences pour PC.



Mise en pratique :

- Archiver une fiction ancienne, la mettre en favori d'ouverture de FileMaker en passant par favori>parcourir
- Ouvrir le fichier actuel, pour l'avoir dans l'historique de FileMaker, depuis récent, le définir comme favori
- Refermer FileMaker, vous décidez de changer de place votre fichier CineKlee et de le renommer du nom de votre projet actuel PROJET.fmp12
- Ouvrez ce fichier depuis son emplacement (cliquez dessus pour l'ouvrir)

Dans le nom d'un fichier, ce qui est écrit après le « . » (.pdf, .doc,...) est appelé « extension ». Cela indique à un ordinateur le format du fichier et avec quelle application il faut l'ouvrir.

D/ Principales nouveautés qui concernent les rôles et les costumes en préparation

Nous avons pris en compte les retours des utilisatrices de CineKleeHMC pour apporter des améliorations à l'ergonomie et au fonctionnement de cet outil, dont les principales sont les suivantes :

1. Des filtres de **jours de continuité** dans différentes interfaces du logiciel et des nouveaux boutons dans la chronologie permettant d'éditer des documents de manière plus pertinente et efficace.

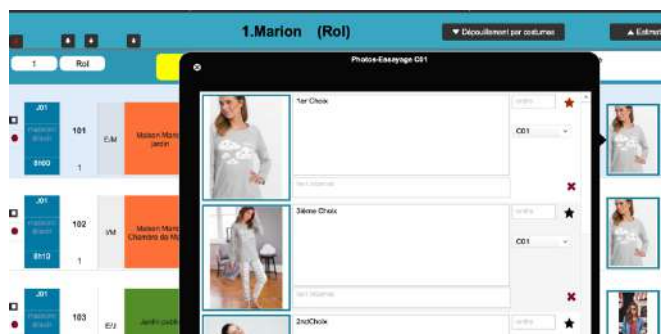


2. Des **boutons d'incrémentation de costumes** (les +) permettant d'incrémenter (créer le code costume COX+1) au fur et à mesure de la rencontre d'un changement de costume dans le scénario.



3. Des flèches de tri dans **liste des rôles**, facilitant la saisie au fil de l'eau des rôles que l'on trouve dans le scénario sans que la liste ne se retri automatiquement par ordre alphabétique (une fois ces flèches activées).

4. La possibilité depuis le Dépouillement Par Rôle (**DEPR**) d'ajouter des photos correspondant à un costume directement depuis cette interface et de pouvoir définir une photo favorite (étoile) qui sera la vignette retrouvée dans tous les documents. Cela permet de pouvoir tester des choix de costumes et de changer d'image favorite pour tester un autre choix.

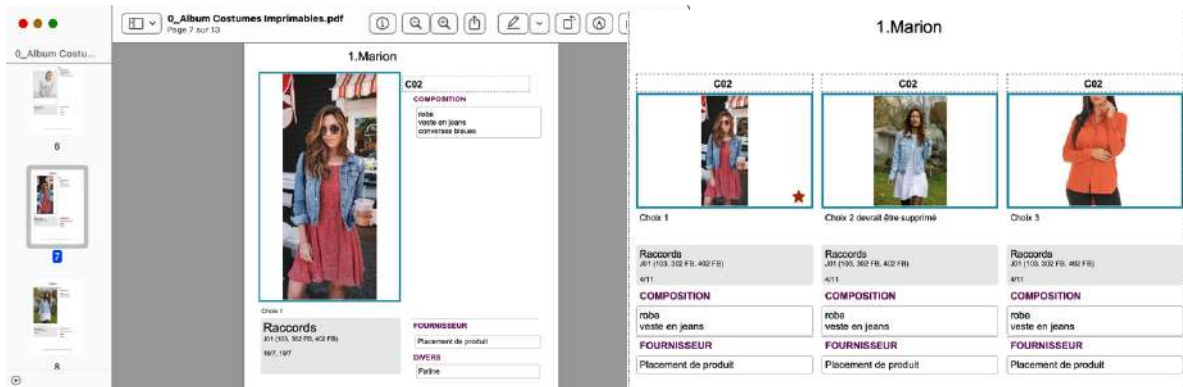


5. L'édition d'un dépouillement par rôle sans redondance de descriptif costumes ou photo permettant une impression optimisée de vos documents lorsqu'il s'agit de les transmettre au plateau qui devra écrire directement sur ces modèles.

- Un ensemble de nouvelles planches permettant de visualiser plus clairement l'évolution d'un rôle ou la composition d'un jour de continuité ou d'une séquence.



- Une galerie qui permet dans toutes les interfaces d'afficher l'ensemble des informations liées à une photo de costume (code costume, rôle, descriptif, jours et séquences raccords, dates de tournage), et de l'éditer sous format Portrait (1 photo) ou Paysage (3 photos).



- La possibilité dans cette galerie de retravailler les photos prises sur mac et iPad.



Mise en pratique :

- Sur votre continuité, entrez dans le menu des impressions (PDF) et choisissez Planches par séquences. Enregistrez en PDF ce document à nommer *PROJET_PLANCHESSEQUENCE.pdf*
- Puis éditez les deux PDF suivants : la planches par rôle et la chronologie en planche de votre projet. Renommez ces deux documents comme pour le précédent
- Refermer FileMaker, vous décidez de changer de place votre fichier CineKlee et de le renommer du nom de votre projet actuel *PROJET.fmp12*
- Ouvrez ce fichier depuis son emplacement (cliquez dessus pour l'ouvrir).

II/ La Chronologie, colonne vertébrale de la fiction

La chronologie vous permettra en quelques clic d'avoir une idée globale sur le nombre de jours de continuité et donc de changements de costumes potentiels à prévoir.

Elle vous permet d'avoir une vue d'ensemble sur l'articulation du film et ses pièges narratifs (flashes-back parallèles ou en reconstitution d'un jour).

A/ Navigation et nomenclature

Pour y accéder, il vous faudra trier votre continuité par jours de continuité, puis trouver une ribine (bouton raccourcis 2) qui vous ramènera vers les jours de continuité en liste (la chronologie). Il y a des ribines à gauche de chaque nouveau jour de continuité, mais uniquement quand vos séquences sont triées avec le bouton 1.



Vous pouvez la compléter depuis l'interface continuité en remplissant les espaces gris qui sont proposés avant chaque nouveau jour de continuité. On complète aussi généralement les informations de continuité (dates assez précises du J01, par exemple, ou qui précise la saisie) dès le premier dépouillement de scénario.

Nous vous conseillons à ce propos de réviser le chapitre Méthodologie continuité et chronologie page 28 du cahier de niveau 2 : <https://bit.ly/CahierHMC2>

L'avantage d'avoir une chronologie rapidement est multiple :

1. Cela vous permet de renvoyer très vite un tableau succinct des jours, séquences, dates approximatives et faits marquants, lisible en 1 ou deux pages et de prévenir que vous partez sur cette base pour faire toutes vos démarches de recherche. Ainsi, en annonçant la date à laquelle vous commencez à mettre à exécution votre « interprétation » de la chronologie/scénario, cela permettra de susciter quelques réactions de la m.e.s. (mise en scène) ou tout du moins de justifier vos démarches pendant toute la période pendant laquelle vous n'aurez pas de continuité validée par un.e. scripte.
2. Avoir une Chronologie vous permet aussi de vous avancer sur un pré-estimatif large et d'avoir un budget basé dans un premier temps sur les jours de continuité (voir chapitre **Estimatif**).



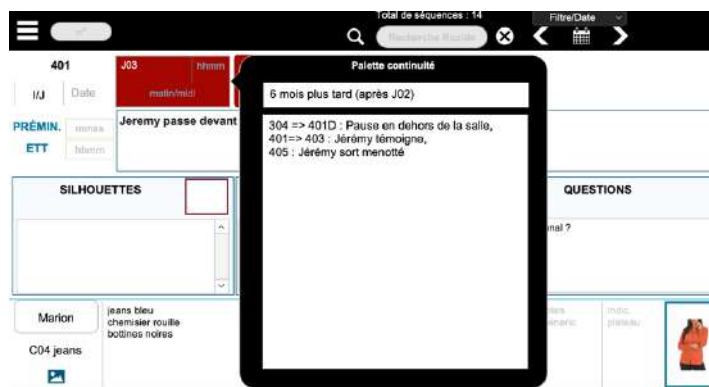
moodboard.

3. Dans le DEPR, vous pourrez facilement consulter le contexte de votre séquence au moment d'attribuer des codes costumes à vos rôles et vous gagnerez un temps considérable à éditer vos dépouillements par rôle triés dans l'ordre des jours de continuité, afin que de belles séparations entre les jours apparaissent automatiquement. Vous pourrez également tout simplement éditer l'évolution d'un rôle lorsque vous avez à faire valider sa planche costume ou son

Lettre à Marion - Réalisation : Thomas P. - Habilleuse : Wonder
Women

JOUR	REF	SCÈNES	RÉSULT	NOTES	N/COS	COMPOSITION	RACCORDS	DATE T
N°1 : Marion (Héroïne)								
J01 09/02	101	EM	Maison Marion sortie	Marion sort à la recevoir sa lettre qui renferme une lettre de son père et se poste.	1000000000 en pyramide	CD1	Pyjama déserté chaussons pantal à capuche ouvert	06/11
J01 09/10	102	EM	Maison Marion Chambre de Marion	Marion sort de sa chambre et se poste la lettre. Elle ouvre son sac à main pour chercher.	1000000000 à l'encre et s'habille d'une robe	CD1	Pyjama déserté chaussons pantal à capuche ouvert	06/11
J01 10/02	103	EU	Jeune public	Marion renvoie la lettre et se poste la lettre.	NOUVEAU à l'encre et s'habille d'une robe	CD2	robe veste en jeans convertees sloues	04/11
J01 10/10	402	EU	Jeune public	Marion et Jeremy de jeune public. Ils se discussent sur la lettre.		CD2	robe veste en jeans convertees sloues	04/11
J01 10/02	302	EU	Espe Café de lours	Marion se rend chez le café de lours et se poste la lettre.		CD2	robe veste en jeans convertees sloues	04/11
2 jours + tard								
J02	301	EU	Maison Marion sortie	Marion revient à la maison de Marion.		CD3	jeans bleu chemisier rose pâle convertees sloues	06/11
J02	303	EU	Maison Marion sortie	Marion pose à chaussons. Elle se voit console par sa mère.		CD3	jeans bleu chemisier rose pâle convertees sloues	06/11
6 mois plus tard (après J02)								
J03	304	EM	Tribunal Estimour	Marion et Marion trouvent les lettres de Marion.		CD4	jeans bleu chemisier rouille botines noires	06/11
J03	401	EU	Tribunal Estimour	Jeremy pose devant Marion et Marion et les lettres.		CD4	jeans bleu chemisier rouille botines noires	06/11

4. Enfin, dans la fiche Clap (pour l'équipe au plateau qui aura décidé de gérer ses raccords sur iPad), cette information sera primordiale pour se remettre dans le contexte de la séquence programmée ce jour.



B/ Compléter la chronologie

L'intérêt de soigner sa chronologie

1. Roue d'actualisation des séquences

La fonction de la première roue d'actualisation est de récupérer toutes les séquences liées à un jour de continuité. Par leur nombre, cela permet d'avoir déjà une vue d'ensemble sur la densité d'un jour et aussi sur la réutilisation de certains costumes.

2. Infos de continuité

Cette colonne est des plus importantes car elle permet de se resituer du premier jour au dernier, toujours par rapport au point J01 de cette chronologie. Si vous avez des dates précises, renseignez-les, quand vous n'en avez pas, notez de préférence

« J01 + 5 jours » pour le J02 qui se déroule 5 jours après le J01

« J01+x » pour tous les jours suivants. Ainsi, où que vous soyez dans le logiciel et particulièrement dans les dépouillements par rôles, lorsqu'un personnage aura été absent de l'histoire deux ou trois jours d'affilée, vous n'aurez pas à faire le calcul du nombre de jours qui le sépare de J01 ou du dernier jour

d'apparition. Ces informations sont récupérées à l'édition ou en cliquant sur la palette des jours dans l'interface de saisie.

Il en sera de même au moment du tournage avec le jour de continuité affiché sur la fiche clap.

3. Résumé des faits marquants

Cette colonne doit permettre de terminer la phrase « C'est le jour où... ».

Ainsi pour le jour J03 :

Des séquences 102 à 109 : Alex retrouve Mathias au café

Des séquences 110 à 120 : Il se bagarrent et sont interpellés par la police

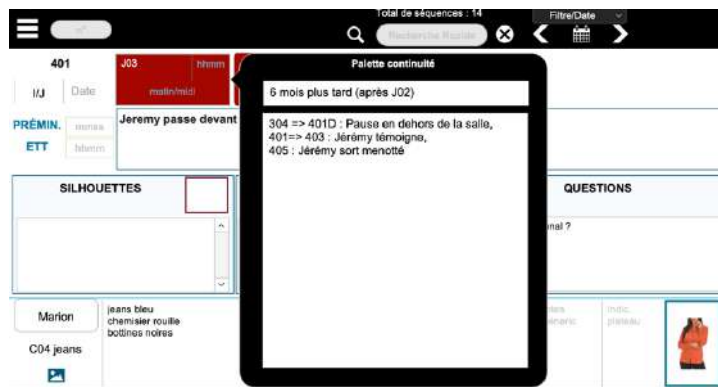
Des séquences 121 à 130 : Il se retrouvent en cellule de dégrisement et se réconcilient

Pour une lecture simple et efficace, vous pouvez rédiger vos faits marquants de la sorte :

102 => 109 : Alex retrouve Mathias au café

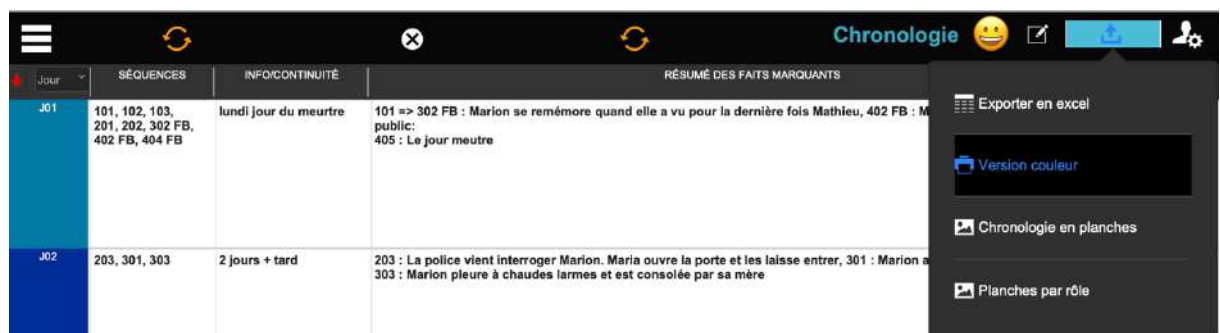
110 => 120 : Il se bagarrent et sont interpellés par la police

121 => 130 : Il se retrouvent en cellule de dégrisement et se réconcilient



Ainsi, le jour où vous aurez la séquence 122 à tourner, vous pourrez consulter sur votre fiche clap en un coup d'œil ces informations et situer votre séquence rapidement dans la chronologie de ce jour.

Et afin de vous aider à rédiger rapidement ces faits marquants, nous vous avons rajouté une roue d'actualisation qui récupère dans ces cases les informations de votre continuité : numéro de séquence et résumé de la séquence



Attention, si vous laissez en l'état vos faits marquants, vous risquez de dépasser les 8 lignes qui vous sont réservées pour l'édition de la chronologie en Planche, et donc de perdre du temps à la lecture de vos informations ou d'être peu synthétique pour ceux et celles qui vous lieront.

4. Modèles d'édition

a) **Version couleur** (un PDF tableau récapitulatif, parfait pour annoncer la couleur à l'équipe artistique Mes ou même la production). Ce document avec un en-tête et pied de page complété vous permettra d'annoncer sans crainte que vous commencerez vos achats et recherches sur la base de ces jours de continuité à partir de telle date.

Ainsi, vous donnez la possibilité aux équipes déjà en place de réagir, et de vous donner quelques informations à corriger. Votre document suscitera certainement des réactions, surtout si l'on ne vous a pas encore mis.e au courant des dernières modifs de scénario ou d'interprétation de la chronologie.

De ce fait, précisez bien dans l'en-tête de votre document qu'il est daté de ce jour (après ou

Lettre à Marion

Chronologie à la date du xx/xx/xxx

JOUR	SÉQUENCES	INFO/CONTINUITÉ	RÉSUMÉ DES FAITS MARQUANTS
J01	101, 102, 103, 201, 202, 302 FB, 402 FB, 404 FB	lundi jour du meurtre	101 => 302 FB : Marion se remémore quand elle a vu pour la dernière fois Mathieu, 402 FB : Marion et Jérémy au jardin public: 405 : Le jour meurtre
J02	203, 301, 303	2 jours + tard	203 : La police vient interroger Marion. Maria ouvre la porte et les laisse entrer, 301 : Marion apprend la mort de Mathieu, 303 : Marion pleure à chaudes larmes et est consolée par sa mère
J03	304, 401, 403	6 mois plus tard (après J02)	304 => 401D : Pause en dehors de la salle, 401=> 403 : Jérémy témoigne, 405 : Jérémy sort menotté

avant réunion technique, basé sur la X version de scénario,... pour pouvoir en renvoyer un second, un troisième,... à chaque fois que cela bouge).

Vous rendez ainsi visible le travail nécessaire de dépouillement entre chaque version de scénario.

b) La chronologie en planche

Elle vous permettra en un clic d'obtenir tous les personnages présents dans un même jour de continuité. Cette planche générale permet d'éviter les impairs artistiques et donne une vue très générale sur vos propositions de compositions de costumes.

NB: pour un jour plus problématique qu'un autre, vous pouvez filtrer le jour demandé dans la colonne des jours puis procéder à l'édition de votre document.



c) Planches par rôle

Elle permet de visualiser tous les changements de costumes portés chaque jour de continuité (présentés dans l'ordre de la chronologie) afin d'observer l'évolution de chaque personnage dans l'histoire. De cette interface, vous ne pourrez pas isoler une sélection de rôles en particulier. Pour se faire, il vous faudra aller dans le dépouillement par rôle ou la fiche rôle et commencer par faire une recherche puis éditer ce même document « Planche par rôle ».

C/ Opérations sur la chronologie

1. Révision de la notion de carré coché.

Il est particulièrement intéressant d'utiliser la fonction carré-coché (voir les chapitre 7 à 9 : pages 193 à 199 du https://bit.ly/Cahier_Cours_hmcN1) pour modifier une continuité et des jours de continuité associés à des séquences.

C'est souvent le cauchemar du département costume : on travaille sur une première version de scénario, on s'imagine le film avec certains jours de continuité, on fait son dépouillement en fonction de cela et au dernier moment (15 jours à 3 semaines du PAT), la/le scripte arrive avec de nouveaux jours de continuité et il faut décaler notre chronologie.

Cas de la fusion de 2 jours de continuité

- Supprimer le jour de continuité depuis la continuité, cocher les séquences qui seront associées avec la fonction « appliquer à toutes les séquences cochées » au jour d'avant ou suivant.
- Aller dans la chronologie et renommer les jours de continuité après le « trou » dans la numérotation qu'a créé la suppression du jour.

Cas de l'ajout d'un jour de continuité

- Partir de la chronologie en se plaçant sur le DERNIER jour de continuité, lui rajouter 1 (ex : le 15^{ième} jour deviendra le 16^{ième} et remonter la numérotation jusqu'à laisser un « trou » pour replacer un nouveau jour.
- Aller dans la continuité, cocher les séquences concernées par le nouveau jour,
- Sélectionner le jour précédent dans la palette des jours,
- Cliquer sur + de la palette (un nouveau jour N+1 sera créé),
- Appliquer à toutes les séquences cochées.

Exercice pratique

- Compléter sa chronologie et mettre dans l'info de continuité du jour J01 une date en rouge.
- Retourner dans la continuité et repérer cette info/continuité à la saisie,
- Trier par jour de continuité sa continuité et l'éditer
- Aller dans le DEPR et cliquer sur Jour de continuité du J03 pour constater que les infos de chrono sont là et permettent de se remettre dans le contexte d'un personnage
- Trier par jour de continuité le DEPR et faire une édition du DEPR.
- Constater que des séparations de continuité automatiques apparaissent entre chaque jour de continuité
- Renommer ses jours de continuités pour avoir une chronologie cohérente (FB, J01, J02,...)
- Si besoin, rajouter une date devant le nom du jour 1983 J01 1994 J01,...

Docs à éditer :

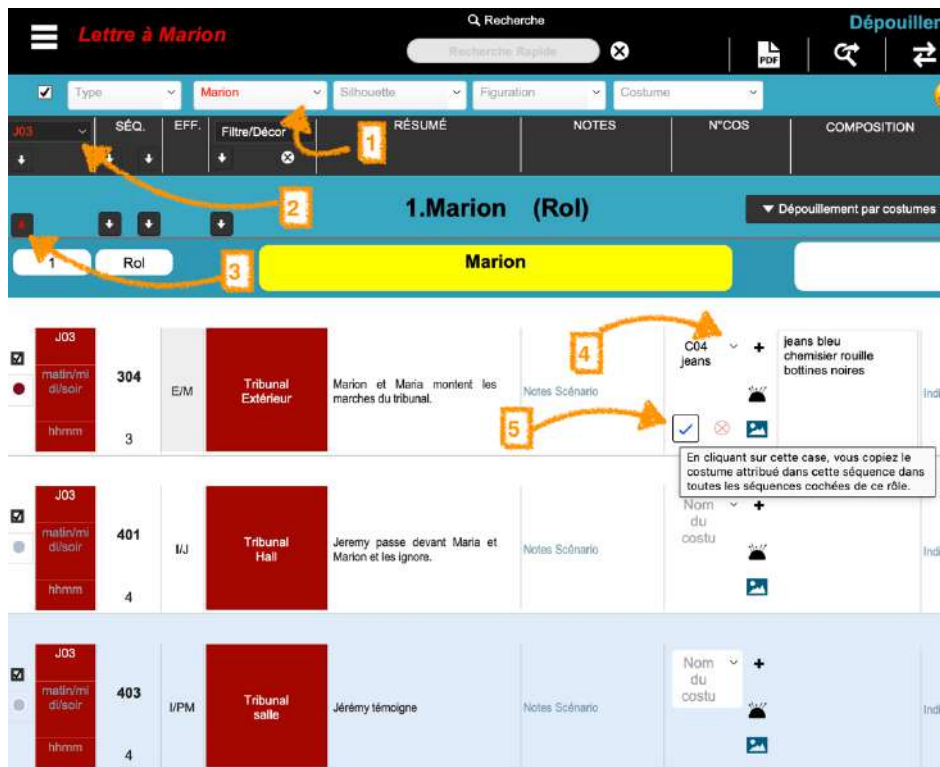
- Tableau complet de la Chronologie
- Chronologie en planche
- Planche par rôle
- Le J02 en planche uniquement (faut filtrer que le J02 dans la chrono et/ou la continuité).

III/ Dépouillement par rôle

C'est désormais l'interface qui vous permettra d'avoir à la fois une vue sur les impératifs scénaristiques, de continuité, artistiques et budgétaires.

A/ Filtres, tris

Avec son filtre de jour de continuité qui peut être cumulé avec celui des rôles, le dépouillement par rôle permet d'appliquer le carré coché pour les costumes sans avoir besoin de passer par la fonction de recherche multi-critères.



Exercice pratique

Voici l'exercice à reproduire :

- Compléter tous les codes costumes d'un personnage principal
- Rentrer les photos d'essayages ou mood-board de ce personnage depuis le dépouillement par rôle.
- Proposer 2 choix (à mettre en notes de la photo et donner une référence du lien hypertexte) pour le costume C02 puis mettre le choix 2 en favori.
- Editer sa planche rôle.

B/ Comment utiliser les tris pour compléter ses codes costumes et planches

Une fois la planche validée par la mise en scène ou la direction artistique, il s'agira d'avoir les codes costumes de tous les personnages principaux pour passer à la composition des séquences.

En triant le dépouillement par rôle dans l'ordre du scénario en priorité (voir flèche rouge sur le schéma ci-dessous), nous reconstituons une sorte de Continuité qui permet de faire des propositions de

costumes en image pour chaque rôle en fonction des autres costumes portés par les autres personnages présents dans la même séquence.

The screenshot displays the CineKlee interface for managing costumes across different roles and sequences. The interface is organized into a grid with columns for filters, sequence details, and role information.

- Role 1: Marion (Héroïne)**
 - Sequence: 101 (circled in orange)
 - Location: Maison Marion Jardin
 - Scene Description: Marion sort à la rencontre du facteur qui ramène une lettre. Elle met la lettre dans sa poche.
 - Costume List: Pyjama dépareillé, chaussons, sweat à capuche ouvert.
 - Photo: A woman in a grey pajama top.
- Role 2: Maria (mère de Marion)**
 - Sequence: 101 (circled in orange)
 - Location: Maison Marion Jardin
 - Scene Description: Marion sort à la rencontre du facteur qui ramène une lettre. Elle met la lettre dans sa poche.
 - Costume List: pantalon bleu marine, pull col roulé beige, mocassins, montre.
 - Photo: A woman in a purple top and dark pants.
- Role 3: Le facteur (identité du personnage)**
 - Sequence: 101 (circled in orange)
 - Location: Maison Marion Jardin
 - Scene Description: Marion sort à la rencontre du facteur qui ramène une lettre. Elle met la lettre dans sa poche.
 - Costume List: tenue de facteur.
 - Photo: A man in a dark uniform on a bicycle.

Exercice pratique

Voici l'exercice à reproduire :

- Trier le DEPR par ordre du scénario : de manière à avoir chaque rôle présent dans la même séquence
- Compléter les codes de rôles et photos d'essayage des 10 premières séquences de la fiction
- Editer les planches par séquence des 10 premières séquences de votre fiction

C/ Organiser sa figuration

1. Où mettre les quantités de figurations dès le dépouillement ?

Quand vous saisissez vos figurations dans la continuité, beaucoup nomment leur figuration en commençant par le nombre qui les constitue dans 1 séquence donnée. Ils en créent ainsi autant de fois que ces figurations apparaissent et avec des nombres différents à chaque fois, ce qui immanquablement au moment de les lister et de les dénombrer complique les choses.

Voici comment dans CineKlee, vous pouvez obtenir un estimatif clair du nombre de costumes qu'il vous faudra fournir pour un groupe de figuration donné sur l'ensemble du film.

The screenshot displays the 'Fiche Séquence' interface for the project 'Lettre à Marion'. At the top, there's a search bar and navigation icons. The main area is divided into several sections: 'SÉQ.' (Sequence) with details for sequence 405, 'INT/EXT' (Interior/Exterior), 'EFFET' (Effect), 'DÉCOR' (Decor), 'Sous-décor' (Sub-decor), and 'EQUIPE' (Crew). Below this is the 'EPISODE' (Episode) section for episode 4, and 'DATE T.' (Date) set to 'lundi jour du meurtre'. The 'CASE RÔLE DE LA CONT.' (Scene Role Continuity) section is empty. The 'SILHOUETTES' (Silhouettes) section is also empty. The 'FIGURATIONS' (Figurations) section shows a group of 10 'Bouchers' with a note '-10'. Below this are three indicator boxes: 'INDIC. ROUGE', 'INDIC. VERT', and 'INDIC. BLEU'. At the bottom, a filter bar allows selecting roles, with 'Bouchers' selected and a count of 10. A red box highlights the filter bar and the 'FIGURATIONS' table.

A l'étape du dépouillement (dans **la fiche séquence ou la continuité**), dès que vous avez un nouveau groupe de figuration dans votre séquence (ex : 10 Bouchers), il faudra le nommer avec un nom générique *Bouchers* et rajouter le nombre 10 dans la rubrique « Notes Scénario » de cette séquence pour ce groupe de figuration.

Dans la séquence suivante, quand ils seront 20, alors vous n'aurez pas à recréer ce groupe de figuration. Il vous suffira de les rajouter dans la séquence et ce sera dans leur note de scénario que vous préciserez qu'ils sont 20.

Si vous avez en plus la mention de combien d'hommes, femmes, enfants ils sont, c'est aussi dans note de scénario que vous devrez le mentionner (Ex : **20 : 12H, 6F**)

Ainsi quand vous passerez dans le dépouillement par rôle, filtrer les bouchers sera plus facile (voir filtre de figuration), et analyser combien ils seront sera aussi plus simple : 10 dans un séquence d'un jour, 20 dans une séquence du même jour, pas de changement de costume donc stock de 20 à

constituer.



Ou bien 10 bouchers dans un jour et 20 le lendemain dans l’histoire avec beaucoup de patine, alors il faudra certainement compter un stock de 30 costumes de bouchers.

Ainsi, nous avons rajouté une rubrique « Quantité » au niveau du nom du boucher pour vous permettre de rentrer la quantité de personnes à habiller au maximum pour un même groupe de figuration pour s’aider plus tard pour réaliser un estimatif.

Dans le cas où le nombre de figurations n’est pas précisé dans le scénario et que l’on n’a pas encore cette information de la mise en scène, nous vous conseillons fortement, dès le dépouillement général, de vous imaginer combien de figurations pourraient constituer la séquence et de mettre cette estimation dans la case « indic plateau » de ce groupe de figuration pour cette séquence.

Ainsi, au moment de préparer vos stocks depuis le dépouillement par rôle, vous n’aurez pas à refaire un effort d’imagination pour vous replonger dans la séquence.

2. Comment nettoyer son dépouillement quand on a rentré les figs avec un nombre ?

Pour reprendre notre exemple des *Bouchers*, suivez ces instructions :

- 1- Isoler dans DEPR les figurations qui sont de même « nature »
 - 4 bouchers
 - 10 bouchers
 - 5 Bouchers
- 2- Effectuer une recherche sur Bouchers, modifiez le nom du groupe de figuration qui apparaît dans le plus de séquences. Ex : « 10 bouchers » a 50 séquences alors que « 4 bouchers » n’en a que 2 et que « 5 bouchers » n’en a qu’une. Vous modifiez le nom « 10 bouchers » en « Bouchers »
- 3- Coller 10 dans toutes les séquences des *Bouchers* (utiliser la plume <https://bit.ly/CahierHMC12> page 309).
- 4- Filtrez ensuite vos « 4 bouchers », rentrez dans leur séquence via le bouton de raccourcis qui ramène vers la fiche séquence. Rajoutez à la première séquence la figuration « Bouchers » et précisez leur nombre dans « notes scénario », et n’oubliez pas de reprendre les indications de la séquence propres aux 4 bouchers dans ce nouveau groupe de figuration.
- 5- Puis supprimez les « 4 bouchers » de cette séquence.

- 6- Revenez dans le DEPR, faites votre filtre sur les 4 bouchers et réitérez l'opération de nettoyage jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de séquence. Allez ensuite dans la liste globale des rôles de votre continuité ou fiche séquence et supprimez définitivement les 4 bouchers.
- 7- Faites de même avec le groupe des « 5 bouchers » qui seront ainsi remplacés par le groupe « Bouchers. »

Pour aller plus vite, vous pourrez utiliser la **technique de la séquence X** (voir ci-dessous) pour rajouter en 1 clique vos Bouchers sur toutes les séquences où ils manquent (qui ont des codes rôles spécifiques par exemple).

3. Comment organiser ses figurations pour préparer ses stocks ?

A la première lecture d'un scénario et au premier dépouillement, on ignore quels vont être les codes donnés par la mise en scène aux figurations présentes dans la fiction.

Or, il est impératif assez vite pour vous-même d'effectuer des sous-groupes de figurations vous facilitant l'inventaire de vos besoins en costumes (locations chics, locations populaires, fabrications, HPSM : « *Habillé par sa mère* » ou prêt).

Certain.e.s vont avoir besoin de classer certains groupes de figurations par décors.

On pourra ainsi décider de manière arbitraire de donner le code 1500 à toutes les figuration du décor Moulin Rouge, puis 1600 pour toutes le figurations métier type bouchers,... Enfin, on réservera tous les codes 1700 aux passants.

Dans le dépouillement par rôle, vous pouvez filtrer un décor et ainsi visualiser tous les personnages qui apparaîtront dans ce décor, dont vos figurations que vous cherchez justement à coder.

Puis reprendre les groupes de figurations pour évaluer leurs quantités.

Exercice pratique

Voici l'exercice à reproduire :

- Nettoyer son fichier de figuration
- Dans le cas où vos figurations sont nommées avec des chiffres/nombres, remplacez-les
- Donner des codes de figuration pour les regrouper par métier, conditions sociales ou stocks de costumes à constituer.

D/ Rajouter les doublures et cascadeurs et technique de la séquence X

On se retrouve souvent après un dépouillement général à devoir rajouter au dernier moment une doublure ou un cascadeur d'un rôle principal.

On vous propose donc d'appliquer cette méthode afin de vous faire gagner beaucoup d'efficacité pour réaliser cette opération :

1/ Créez une séquence X au bout de votre continuité

2/ Entrez dans le crayon et créez la doublure de votre rôle principal, donc le code sera 1D et le nom « Sébastien Doublure »

3/ Il faut ensuite cocher toutes les séquences dans lesquelles vous désirez intégrer cette doublure. On va donc rechercher toutes les séquences où se trouve ce rôle, cocher toutes ses séquences, puis isoler les séquences dans lesquelles il n'y aura pas la doublure Ex : recherche du rôle dans tel décor et décocher toutes ces séquences où la doublure ne sera pas là.

Ainsi, toutes les séquences dans lesquelles nous voulons mettre cette doublure ont été cochées.

Il nous suffit maintenant de nous mettre sur la séquence X et d'appliquer aux séquences cochées la doublure.



Exercice pratique

Voici l'exercice à reproduire :

- Rajoutez des doublures à vos trois personnages principaux
- Allez dans le dépouillement par rôle
- Effectuez une recherche sur un rôle et sa doublure (même code rôle) et triez leurs séquences dans l'ordre d'apparition au scénario (ainsi, les deux rôles se suivent de séquence à séquence)
- Complétez maintenant les codes de costume de la doublure