



Outil d'éducation cinématographique
destiné aux jeunes du secondaire
pour faire des courts métrages

ASSOCIATION DES CINÉMAS
PARALLÈLES DU QUÉBEC

Culture
et Communications

Québec



www.cinemasparalleles.qc.ca

Objectif film est publié par
l'Association des cinémas parallèles du Québec (ACPQ)
dans le cadre du programme L'OEIL CINÉMA

sous la direction
de Martine Mauroy, directrice générale de l'ACPQ

grâce à la contribution financière
du ministère de la Culture et des Communications

★

**Deuxième édition revue et augmentée : François
Chamberland, Martine Mauroy et René Robitaille**

Développement du contenu : Hubert Rioux

Rédaction : Hubert Rioux et Samuel Flageul

Expert-conseil : H-Paul Chevrier

Révision du contenu : Emmanuel Poisson

Révision linguistique : Diane Cantin

Illustrations : Éric Lacasse

Photographies : Samuel Flageul

Conception originale : Productions Ottoblix Inc.

Infographie : Eykel Design

Impression : Impart Litho

★

**Merci à tous ceux qui ont collaboré de près
ou de loin à ce document et particulièrement à :**

**Stéphane Beaulieu, Roch Bertrand,
Marie-Claude Bhérér, Richard Boivin,
Céline Forget, André Lavoie, Jean-Sébastien
Marsan et Éric Perron**

★

**Dans ce document, le genre masculin est utilisé
dans le but d'alléger le texte. Il inclut le genre féminin
de façon non discriminatoire chaque fois qu'il désigne
des personnes.**

★

**Tous droits de reproduction, de traduction
et d'adaptation réservés
© 2012 – Association des cinémas parallèles du Québec**

www.cinemasparalleles.qc.ca

**Dépôt légal – 4^e trimestre 2012
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque et Archives Canada
ISBN 978-2-9811349-0-5
ISBN 978-2-9800267-8-2 (1^{re} édition)**

★

**Le programme L'OEIL CINÉMA est soutenu par
le ministère de la Culture et des Communications**



Les exemples et les photographies qui appuient
le contenu d'*Objectif film* viennent du court métrage
Seul au monde produit spécialement pour
L'OEIL CINÉMA. Voici la fiche technique de ce film :

Seul au monde. Numérique / couleurs /
5 minutes / 2006 / fiction / Canada (Québec)

PRODUCTION : Martine Mauroy

SCÉNARIO : Samuel Flageul

RÉALISATION : Hubert Rioux

DISTRIBUTION DES RÔLES (PAR ORDRE D'APPARITION) :

Monsieur Michaud est interprété par Jacques Kirouac,

Madame Brouillette par Asmae Moursli,

David Ouellet par Samuel Blay,

Nathalie Véronneau par Marilyne Parent,

Jules Castonguay par William Durbau

et Seul-au-monde par Martin Duckworth

DIRECTION DE LA PHOTOGRAPHIE : Martin Rioux

ASSISTANT À LA RÉALISATION : Samuel Flageul

SCRIPTÉ : Sylvie Plourde

CLAP : Jillian Spingle et Valérie R. Hanna

CHEF MAQUILLAGE : Jillian Spingle

ÉQUIPE MAQUILLAGE : Stéfanie Boulianne Provost,

Valérie R. Hanna et Sylvie Plourde

PERCHISTE : Hugo Joncas

AIDE À LA PRODUCTION : Emmanuel Poisson

et Lucienne Rioux

AGENT DE SÉCURITÉ : Donald Lelièvre

PHOTOGRAPHE DE PLATEAU : Samuel Flageul

MONTAGE SON ET IMAGES : Hubert Rioux

CHANSON : *Parler aux pigeons*

COMPOSITION ET INTERPRÉTATION : Carl-Éric Hudon

MUSICIENS : Philippe Chayer, basse; Benoît Fréchette,

guitare électrique; Carl-Éric Hudon, chant,

guitare acoustique, orgue

POSTPRODUCTION : Productions Ottoblix Inc.

REMERCIEMENTS : Nancy Malaisson, Alain Salinovich,

Denis Blais et le Collège Mont-Saint-Louis

Produit par l'Association des cinémas parallèles

du Québec avec le soutien du ministère de la
Culture et des Communications.

© 2006 – ACPQ

GUIDE DE L'ÉLÈVE

TABLE DES MATIÈRES



I. INTRODUCTION

Étapes du guide	3
Temps de travail pour chaque partie	5

01. SCÉNARISATION

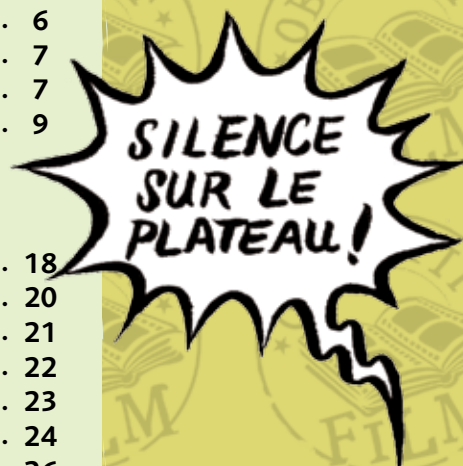
Idéation	6
Synopsis	7
Scène à scène	7
Scénario	9

02. VOCABULAIRE DE BASE

Métiers du cinéma	18
Scène	20
Plan	21
Cadre et échelle du plan	22
Angle	23
Mouvements de caméra	24
Champ et hors-champ	26
Avant-plan et arrière-plan	27
Prise	27
Raccord et continuité	28
Transition	32

03. PRÉPRODUCTION

Schéma de la préproduction	36
Casting et répétitions	37
Repérage des décors	38
Découpage technique	39
Dépouillement	41
Horaire de tournage	42



04. TOURNAGE

Règles d'or du plateau	44
Rapport de scripte	46
Tâches lors du tournage	47
Action!	50
Plans de coupe et sons supplémentaires	52

05. POSTPRODUCTION

Visionnement des rushes	54
Transfert des images	55
Premier montage	55
Visionnement critique	56
Deuxième montage	56
Musique	57
Montage sonore	58
Montage final	59

06. DIFFUSION

Retour sur l'expérience	62
Planification de la première	62
Promotion	64
Autres avenues de diffusion	64

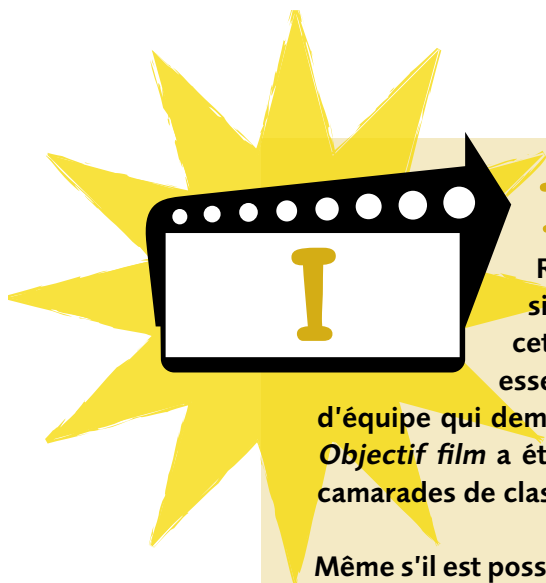
ANNEXES

Fiche personnage	66
Exemple de cession de droits	67
Repérage des décors	68
Découpage technique	69
Dépouillement	70
Horaires de tournage	71
Lieux de tournage	72
Membres de l'équipe	73
Rapport de scripte	74
Bilan du projet	75
Lexique	76

SCÈNE 2
PLAN 3
PRISE 1

ACTION!

COUPEZ!



INTRODUCTION

Réaliser un film, qu'on soit novice ou professionnel, n'est pas simple. Pour mener à terme cette aventure passionnante, de bons outils sont essentiels. C'est un long processus, un travail d'équipe qui demande du temps et de l'investissement de soi. *Objectif film* a été conçu pour t'aider à faire un film avec tes camarades de classe ou bien avec tes amis.

Même s'il est possible de faire un film à deux ou trois personnes, il est préférable d'être une équipe d'au moins cinq ou six. La première chose à faire avant de commencer un film est de former une équipe dont les membres seront disponibles et enthousiastes à l'idée de travailler ensemble. Il faut au minimum un réalisateur, un directeur photo, un preneur de son, un scripte et un ou plusieurs acteurs.

De plus, tu dois t'assurer d'avoir du matériel adéquat et compatible pour filmer et pour faire le montage, soit une caméra numérique, un ordinateur et un logiciel de montage. Ainsi, *Objectif film* est principalement rédigé en fonction de l'utilisation du support vidéo numérique, aujourd'hui facilement accessible à un coût très raisonnable.

Une fois tous ces éléments réunis, tu peux te lancer dans l'aventure cinématographique.

ÉTAPES DU GUIDE

Ton guide *Objectif film* t'explique comment faire un film de A à Z, c'est-à-dire de l'écriture du scénario à la diffusion du court métrage. Il suit la structure chronologique de production et se divise en parties bien distinctes qui correspondent aux étapes essentielles de la construction d'un film. Afin d'illustrer cette démarche, le court métrage *Seul au monde* a été produit pour servir d'exemple tout au long du cahier *Objectif film*. Il est disponible en DVD et on peut le commander sur le site Internet de l'Association des cinémas parallèles du Québec. Dans ce film, un personnage porte également le nom Seul-au-monde; pour l'identifier, ce nom est écrit en caractère droit avec des traits d'union alors que le titre du court métrage est en italique.



SCÉNARISATION

- Première étape indispensable, c'est le moment de concevoir le film sur papier et d'écrire le scénario. Durant la scénarisation, tu trouves ton idée, tu inventes ton histoire et tes personnages.
- C'est à partir du scénario que s'organise la préproduction qui mène au tournage.



VOCABULAIRE DE BASE

- Cette partie propose des définitions précises du vocabulaire de base utilisé lorsqu'on fabrique un film. Plusieurs notions sont définies, comme la scène, le plan, le travelling, la plongée, le fondu enchaîné, etc.
- À chaque fois qu'un mot défini dans la partie Vocabulaire de base apparaît dans le cahier, il est écrit en couleur, suivi d'une icône symbolisant la section vocabulaire (par exemple : **scène** 🎬) et du numéro de page. De cette façon, tu peux te référer rapidement à la définition du mot en allant à cette page.

PRÉPRODUCTION

- C'est l'étape de planification et de préparation du tournage. On y décortique le scénario pour pouvoir le tourner. Tu trouveras dans cette partie l'explication de tous les documents nécessaires à l'organisation du tournage (découpage technique, dépouillement, horaire de tournage, etc.). Des originaux de ces documents se trouvent en annexe, tu pourras les photocopier afin de les utiliser pour faire ton court métrage. Surtout, n'écris pas sur les originaux, ils pourront t'être utiles pour plusieurs tournages.
- Une préproduction soigneusement préparée permet une meilleure maîtrise du tournage, ne l'oublie pas.



TOURNAGE

- Étape charnière d'un film, le tournage est le moment où tu mets en images le scénario et où tu fais ta mise en scène (mouvements de caméra, jeu des acteurs) dans les décors que tu as choisis.
- Tous les éléments préparés durant la préproduction se trouvent réunis sur le plateau de tournage : les décors, les costumes, les acteurs, l'équipe technique et son matériel, etc.
- Ce n'est pas la partie la plus longue de la production d'un film, mais c'est l'une des plus importantes, car elle conditionne le résultat final.

POSTPRODUCTION

- Une fois le tournage terminé, la postproduction sert à réunir le matériel filmé pour construire la structure finale de l'œuvre. C'est à ce moment que le film prend vie.
- On assemble les images dans l'ordre pensé en préproduction pour ensuite les déplacer jusqu'au moment où l'on a trouvé le meilleur montage possible.
- On ajoute aussi du son et des effets visuels et sonores. Puis, on fait des copies du film.



DIFFUSION

- Étape ultime de la vie d'un film, la diffusion est le moment d'apprécier et de partager le travail accompli. C'est également l'occasion de décider si le film sera présenté en public.
- Si oui, il reste à planifier la première du film et à en faire la promotion.

TEMPS DE TRAVAIL POUR CHAQUE PARTIE

Réaliser un film prend du temps. Il faut plusieurs semaines entre l'écriture du scénario et le montage final pour réaliser un film de cinq minutes.

Il est important de tenir compte du fait que les cinq parties de la fabrication d'un film n'exigent pas le même temps de travail. Il ne faut pas que tu passes trop de temps sur le scénario. Toutes les étapes sont importantes. Il faut établir un échéancier de production et le respecter.

Par exemple, si tu prévois consacrer dix jours de travail à ton projet, voici comment tu peux les répartir :

- **SCÉNARISATION** : deux jours
- **PRÉPRODUCTION** : trois jours
- **TOURNAGE** : deux jours
- **POSTPRODUCTION** : trois jours
- **DIFFUSION** : si tu présentes ton film à un public, tu devras consacrer du temps supplémentaire pour préparer la projection et en faire la promotion.

Selon ton horaire, tu peux choisir de travailler une demi-journée ou une journée par semaine. Ce qui est important, c'est de t'assurer de ne pas oublier d'étapes et de respecter ton horaire de travail pour avoir le temps nécessaire pour bien terminer ton film.

ATTENTION!



Trucs et astuces

Tout au long du cahier, tu trouveras des trucs et astuces qui mettent en lumière des erreurs à ne pas commettre ou qui te donne des conseils avisés à suivre. Regarde-les attentivement et profite de l'expérience de ceux qui ont préparé ces trucs et astuces afin de t'assurer d'être efficace et de gagner du temps. Pour attirer ton attention, ils sont identifiés et encadrés.

01

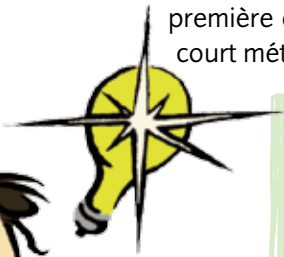
SCÉNARISATION

Avant de prendre une caméra et de filmer, il est préférable de réfléchir à l'histoire qu'on va raconter. Pour cela, il faut mettre sur papier les éléments de l'histoire qui vont servir de base au film. Cette étape s'appelle la scénarisation. C'est le processus d'écriture d'un film, travail habituellement confié au scénariste. Il faut d'abord trouver une idée (idéation), puis écrire un bref résumé de cette histoire (synopsis), développer ce synopsis en **scènes** 🎬 (p. 20) (scène à scène) et, enfin, arriver au scénario final.



IDÉATION

L'idéation consiste à trouver une idée de film, la prémisse du projet. C'est la première étape de la création du film. Pour dénicher une idée originale de court métrage, tu peux t'inspirer :



- d'un fait divers rapporté par les journaux;
- de tes expériences personnelles (une aventure que tu as vraiment vécue);
- des paroles d'une chanson;
- d'une légende ou d'une histoire qui existe déjà;
- ou de ton imagination.

Pour ne pas l'oublier, écris ton idée. Partagez vos idées entre amis et choisissez celle qui mérite d'être développée. L'idée retenue doit être simple et plaire à toute l'équipe pour que chacun soit prêt à lui consacrer du temps et de l'énergie. Par exemple, si vous vous inspirez de *La chasse-galerie* de Honoré Beaugrand, vous devrez l'adapter à votre réalité parce que plusieurs éléments fantastiques des légendes sont difficiles à représenter.

- L'IDÉE DE DÉPART POUR NOTRE COURT MÉTRAGE -

Trois jeunes prennent des pains à la cafétéria. Le directeur le découvre et veut savoir pourquoi. C'est pour les donner à un vieillard assis seul sur un banc dans un parc.

SYNOPSIS

Une fois l'idée de film trouvée, il faut la développer. C'est le synopsis. Il s'agit d'un court résumé de l'histoire (maximum deux paragraphes pour un court métrage) qui permet de porter un regard critique sur l'histoire (évaluer ce qui fonctionne ou non).

Cette étape sert à développer l'intrigue et les personnages ainsi qu'à déterminer les lieux. Bref, le synopsis doit répondre aux questions fondamentales : qui? quand? quoi? où? comment? pourquoi? Il faut écrire plusieurs versions du synopsis avant d'arriver à un résultat satisfaisant.

- LA VERSION FINALE DE NOTRE SYNOPSIS -

Seul au monde (Titre choisi)

Monsieur Michaud, directeur d'école, a convoqué madame Brouillette, la cuisinière, dans son bureau. Il n'est pas content, car le nombre de petits pains achetés par l'école ne correspond pas au nombre de repas servis à la cafétéria. Madame Brouillette explique qu'elle donne discrètement des pains à trois élèves, Jules, Nathalie et David.

Les trois élèves sont appelés au bureau de monsieur Michaud qui exige une explication. Ils racontent que les petits pains sont pour Seul-au-monde, un vieil homme qui nourrit les oiseaux dans un parc. Finalement, monsieur Michaud est stupéfait d'apprendre que Seul-au-monde est son père.

SCÈNE À SCÈNE

C'est l'étape qui se trouve entre le synopsis et le scénario. Pour cela, il faut découper ton histoire en **scènes** (p. 20) et choisir comment la raconter — par exemple, en suivant l'ordre chronologique des actions ou en utilisant des retours en arrière (flash-back). Puis, à l'intérieur de chaque scène, tu dois décrire brièvement les actions des personnages. Chaque scène correspond en principe à un décor. Ainsi, dans *Seul au monde*, lorsqu'on passe du bureau du directeur (scène 1) à la cafétéria (scène 2), on change de scène.

Le scène à scène ne contient aucun dialogue.

ATTENTION!



Trucs et astuces

Il faut que tu écrives ton synopsis en fonction de ce que tu peux faire. Pose-toi les bonnes questions : si toute l'histoire se passe la nuit, dans les rues de ta ville, est-ce que c'est réalisable?

Par exemple, si tu écris : « Un écureuil vient manger dans la main de Sophie. » C'est ton choix. Mais est-ce que tu connais un écureuil capable de t'obéir au doigt et à l'œil pendant le tournage? Tourner avec des animaux est extrêmement compliqué.

Puisqu'on change de scène quand on change de lieu, évite de multiplier le nombre de scènes. Plus tu auras de lieux différents, moins tu auras de temps pour tourner chaque scène.

Pense à des scènes qui seront tournées dans des endroits accessibles et sécuritaires. Si tu veux tourner dans un endroit éloigné, il faut que tout le monde puisse s'y rendre. Par exemple, tourner dans une usine désaffectée serait trop dangereux et l'accès à un tel lieu est généralement interdit.

- NOTRE SYNOPSIS TRANSFORMÉ EN SCÈNE À SCÈNE -

Seul au monde

Scène 1

Dans son bureau, monsieur Michaud parle au téléphone. Il raccroche et sort de son tiroir une photo qu'il pose sur une étagère. Madame Brouillette, la cuisinière, est déjà dans son bureau. Monsieur Michaud n'est pas content, car le nombre de petits pains achetés par l'école ne correspond pas au nombre de repas servis à la cafétéria. Il veut une explication. Madame Brouillette donne sa version des faits.

Scène 2 (flash-back)

Dans la cafétéria de l'école, David, Nathalie et Jules viennent chercher les petits pains que leur donne madame Brouillette.

Scène 3

Monsieur Michaud veut savoir ce que les trois élèves font des petits pains. Madame Brouillette l'ignore.

Scène 4

Les trois élèves sont convoqués par haut-parleur dans le bureau de monsieur Michaud.

Scène 5

Les trois élèves sont dans le bureau du directeur. Monsieur Michaud veut savoir pourquoi ils ont besoin de petits pains. Ils expliquent que c'est pour Seul-au-monde et racontent leur histoire.

Scène 6 (flash-back)

Les trois élèves marchent dans les couloirs de l'école.

Scène 7 (flash-back)

Ils sortent de l'école.

Scène 8 (flash-back)

David, Jules et Nathalie arrivent dans le parc. Ils sortent les petits pains de leur sac à dos et les émiettent au-dessus d'une serviette. Puis, ils vont donner les miettes à un vieux monsieur assis sur un banc. Cet homme, c'est Seul-au-monde.

Scène 9

Monsieur Michaud est troublé par le geste des trois élèves. Il veut savoir qui est Seul-au-monde. Nathalie remarque alors une photo dans un cadre placé sur l'étagère de monsieur Michaud. Elle y reconnaît Seul-au-monde. Monsieur Michaud se retourne et constate avec stupéfaction que Seul-au-monde est son père.

Scène 10

Seul-au-monde, assis sur son banc, jette des miettes aux oiseaux.

Une fois que ton scène à scène est terminé, tu connais le nombre de personnages dont tu auras besoin dans le film. Pour aider chaque acteur à préparer son rôle, il est utile de rédiger une fiche pour chacun des personnages. En annexe, tu trouveras une fiche personnage que tu peux photocopier au besoin. Assure-toi d'y inscrire toutes les informations pertinentes comme l'âge, le sexe, la taille, le poids, ainsi que les principales caractéristiques de la psychologie du personnage.

• FICHE PERSONNAGE •

NOM DU PERSONNAGE : _____

NOM DU COMÉDIEN : _____

ÂGE : _____ SEXE : _____

TAILLE : _____ POIDS : _____

TRAITS PHYSIQUES PARTICULIERS : _____

TRAITS DE CARACTÈRE : _____

MOTIVATION : _____

VÉCU : _____

Inscris seulement ce qui est essentiel pour le personnage. Si la taille ou le poids n'ont pas d'importance, n'écris rien à cet endroit.

C'est ici que tu définis la psychologie du personnage. Est-ce une personne gênée ou fonceuse, sûre d'elle ou hésitante, etc.

Qu'est-ce qui pousse le personnage à agir dans cette histoire?

Tu peux ajouter ici toutes les informations pertinentes sur le vécu du personnage qui aiderait à expliquer ses motivations, ses traits de caractère ou ses traits physiques particuliers.

SCÉNARIO

Maintenant que tu as trouvé ton histoire et que tu l'as découpée en scènes 🎬 (p. 20), tu peux écrire le scénario. Un scénario contient tout ce que le spectateur va voir et entendre, incluant bien sûr les dialogues. C'est le moment de développer les personnages, de leur donner un caractère psychologique propre qui influencera les actions et les dialogues.

En parcourant le scénario de *Seul au monde*, tu verras comment les actions des scènes sont mieux définies. Mais attention, l'écriture scénaristique a ses propres règles. Après la lecture du scénario, *Objectif film* t'expliquera comment faire la mise en pages d'un scénario. En général, une page de scénario mise en forme selon cette norme équivaut à une minute de film. Le scénario de *Seul au monde* fait cinq pages. Il durera donc environ cinq minutes.

- NOTRE EXEMPLE DE SCÉNARIO -*SEUL AU MONDE***1. INTÉRIEUR. BUREAU DU DIRECTEUR. JOUR.**

Sur le bureau du directeur, le téléphone sonne. Une main vive s'empare du combiné. C'est celle de MONSIEUR MICHAUD, assis derrière son large bureau, costume sombre, l'air sévère.

MONSIEUR MICHAUD

Allô!

(Silence. Monsieur Michaud écoute son interlocuteur, puis soupire, exaspéré)
Encore! Écoutez, j'ai placé mon père dans votre établissement pour qu'on s'occupe de lui, pas pour qu'il s'échappe tous les deux jours et qu'il gambade dans la nature...

(Silence)

Faites au mieux.

Il raccroche et sort d'un de ses tiroirs une large photo dans un cadre qu'il pose sur une étagère en soupirant. On ne voit pas la photo. Il se tourne vers MADAME BROUILLETTE, la cuisinière de l'école, qui se tient debout face au bureau.

MONSIEUR MICHAUD

(Sec)

Madame Brouillette, je voudrais savoir pourquoi vous utilisez plus de petits pains que vous ne servez de repas? Est-ce que vous avez une explication?

Silence. Madame Brouillette baisse la tête.

MONSIEUR MICHAUD

(Impatient)

J'attends...

MADAME BROUILLETTE

Laissez-moi vous expliquer monsieur Michaud. Ce n'est pas bien grave...

(Pause)

Ils sont trois, chaque matin à venir à la cafétéria...

VOLET PANORAMIQUE

2. INTÉRIEUR. CAFÉTÉRIA. JOUR - FLASH-BACK.

Dans la pénombre de la cafétéria vide, trois silhouettes circulent entre les tables bien rangées et arrivent près des comptoirs à nourriture.

DAVID se met en position de guetteur tandis que NATHALIE et JULES s'avancent vers la nourriture.

NATHALIE
(Tout bas)

Madame Brouillette, madame Brouillette...
Vous êtes là?

MADAME BROUILLETTE (H/C)
(Tout bas)

Oui, oui... je suis là.

Madame Brouillette surgit derrière le comptoir les bras remplis de petits pains. Elle dépose la totalité de son chargement dans le sac à dos de Nathalie.

MADAME BROUILLETTE
Dépêchez-vous de partir avant que quelqu'un arrive.

Les trois amis se dispersent dans la cafétéria aussi rapidement qu'ils sont venus.

VOLET PANORAMIQUE

3. INTÉRIEUR. BUREAU DU DIRECTEUR. JOUR.

Le directeur observe madame Brouillette avec un regard noir.

MONSIEUR MICHAUD
Et ensuite? Que font-ils des pains?

MADAME BROUILLETTE
Je ne sais pas. Mais ils m'ont assurée que c'était pour une bonne cause.

MONSIEUR MICHAUD
Une bonne cause... j'en doute. De toute façon, on va éclaircir ce mystère tout de suite.

Monsieur Michaud attrape son micro et s'apprête à lancer un appel.

MONSIEUR MICHAUD

(À madame Brouillette)

Vous connaissez leur nom?

4. INTÉRIEUR. COULOIR VIDE DE L'ÉCOLE. JOUR.

Dans le couloir vide de l'école, la voix de monsieur Michaud résonne :

MONSIEUR MICHAUD (OFF, HAUT-PARLEURS)

Votre attention s'il vous plaît. Nathalie Véronneau, Jules Castonguay et David Ouellet... dans mon bureau, tout de suite.

Au bout de quelques secondes, au fond du couloir, trois silhouettes sortent d'une même classe.

5. INTÉRIEUR. BUREAU DU DIRECTEUR. JOUR.

David, Jules et Nathalie qui écoutent avec attention le directeur. Celui-ci arpente son bureau comme un général.

MONSIEUR MICHAUD

(Sec)

Madame Brouillette m'a tout raconté. Je sais qu'elle vous donne des petits pains. Seulement, ces pains ne sont pas à vous, l'école doit les payer. J'aimerais savoir pourquoi vous volez du pain.

Un peu gênés, les trois amis se regardent sans rien dire.

JULES

C'est pour Seul-au-monde!

MONSIEUR MICHAUD

(Surpris)

Seul-au-monde! C'est qui ça, Seul-au-monde? Un chien?

JULES

Non, c'est pas un chien... C'est une personne.

MONSIEUR MICHAUD

Ah. (Silence) Et alors?

DAVID

Et alors... Et alors une fois que madame Brouillette nous a donné les pains, on quitte l'école pendant la pause...

FONDU ONDULÉ

6. INTÉRIEUR. COULOIR DE L'ÉCOLE. JOUR - FLASH-BACK.

DAVID (SUITE - OFF)

... en faisant bien attention à ne pas être vus.

Jules, David et Nathalie, sac à dos sur l'épaule, marchent vers la sortie en jetant des regards derrière eux.

7. EXTÉRIEUR. COUR DE L'ÉCOLE. JOUR - FLASH-BACK.

Les trois élèves sortent de la cour d'école d'un pas vif.

8. EXTÉRIEUR. PARC. JOUR - FLASH-BACK.

Ils marchent dans les allées ombragées d'un parc. Ils s'arrêtent sur une pelouse, s'assoient et sortent les petits pains de leur sac à dos.

Au-dessus d'une serviette, les trois amis commencent à émietter joyeusement les pains.

Au bout de quelques instants, Jules, David et Nathalie se lèvent et transportent fébrilement les miettes de pain non loin de là.

Les trois amis arrivent près d'un vieillard, assis seul sur un banc. C'est SEUL-AU-MONDE. Avec un grand sourire, ils déposent la serviette avec les miettes à côté de lui.

DAVID

Tenez, monsieur. Pour vos oiseaux.

Le vieillard tend sa main tremblotante, la pose sur la tête de Jules et lui ébouriffe les cheveux.

SEUL-AU-MONDE

Merci les amis.

Les trois enfants sourient et s'éloignent tranquillement dans le parc.

FONDU ONDULÉ

9. INTÉRIEUR. BUREAU DU DIRECTEUR. JOUR.

Assis derrière son bureau, le directeur reste silencieux quelques instants, perplexe. Il fixe les trois amis.

MONSIEUR MICHAUD

(Un peu déstabilisé)

Bon... euh... Ce n'est pas une faute si terrible que ça... Mais pourquoi lui? Et puis d'abord, c'est qui ce vieillard?

Au moment où il dit ces mots, le directeur se lève et va s'asseoir sur le coin de son bureau. À cet instant, Nathalie découvre une chose qui la laisse bouche bée. Doucement, elle lève son bras et pointe son doigt vers le cadre placé sur l'étagère du directeur.

NATHALIE

C'est lui.

Monsieur Michaud, étonné, se retourne doucement et reste sans voix.

Sur une étagère, on découvre la photo dans son large cadre. On y voit le vieillard du parc, bras dessus, bras dessous avec monsieur Michaud.

MONSIEUR MICHAUD

Papa?

Monsieur Michaud, abattu, reste le regard fixé sur la photo tandis qu'en arrière-plan, Nathalie, Jules et David sortent doucement du bureau, accompagnés de madame Brouillette.

FONDU ENCHAÎNÉ

10. EXTÉRIEUR. PARC. JOUR.

Au milieu du grand parc, Seul-au-monde, assis sur son banc, lance les miettes de pain aux oiseaux.

FIN

- LES CONVENTIONS D'ÉCRITURE D'UN SCÉNARIO -

Tu remarques que la façon d'écrire un scénario est particulière. Voici les principaux éléments de la mise en pages d'un scénario.

En caractères gras et en majuscules, identifie le numéro de la scène, spécifie si la scène se situe à l'intérieur ou à l'extérieur, indique dans quel décor se situe l'action et détermine à quel moment de la journée se déroule l'action.

Par exemple, à la scène 1 :

1. INTÉRIEUR. BUREAU DU DIRECTEUR. JOUR.

Définis l'action des personnages et leurs relations avec le lieu et les objets.
Par exemple, toujours à la scène 1 :

Il raccroche et sort d'un de ses tiroirs une large photo dans un cadre qu'il pose sur une étagère en soupirant.

Écris les dialogues des personnages, en précisant qui parle et en centrant le texte. Par exemple, à la scène 3 :

MONSIEUR MICHAUD

Une bonne cause... j'en doute. De toute façon, on va éclaircir ce mystère tout de suite.

Donne des indications sur l'ambiance sonore. Par exemple, à la scène 1 :

Sur le bureau du directeur, le téléphone sonne.

Spécifie les personnes et les objets **hors-champ** (p. 26) et indique les sons **off** (p. 26). Par exemple, le hors-champ de la scène 2 :

MADAME BROUILLETTE (H/C)

et le son off de la scène 6 :

DAVID (SUITE - OFF)

... en faisant bien attention à ne pas être vus.

Indique s'il y a des **transitions** (p. 32). Par exemple, entre les scènes 2 et 3 :

Les trois amis se dispersent dans la cafétéria aussi rapidement qu'ils sont venus.

VOLET PANORAMIQUE

3. INTÉRIEUR. BUREAU DU DIRECTEUR. JOUR.

ATTENTION!



Trucs et astuces

En écrivant ton scénario, assure-toi de respecter la structure du récit. Même les très courts métrages sont constitués de trois parties distinctes et de deux nœuds dramatiques.

Les premières secondes d'un court métrage présentent ce qu'on appelle l'exposition ou la situation initiale (première partie), où l'on dévoile les personnages et leur environnement. Un premier nœud dramatique, l'élément déclencheur, fait basculer le récit dans le développement (deuxième partie) où les personnages vivent une série de péripéties (peut-être une seule si le film est très court). Puis vient le climax, le deuxième nœud dramatique, le moment le plus tendu de l'histoire qui plonge le récit dans le dénouement (troisième partie).

Garde aussi à l'esprit que les courts métrages peuvent tirer avantage d'une fin surprenante ou inattendue, un dénouement qu'on appelle alors la chute (*punch*).



Certains éléments sont inutiles dans un scénario.

Un scénario n'est pas un roman, il faut donc éviter les descriptions littéraires. Tout passe par l'action des personnages ou par les dialogues. Par exemple, à la scène 2, il n'est pas recommandé d'écrire :

DAVID, avec son œil de lynx, se met en position de guetteur tandis que NATHALIE et JULES s'avancent vers la nourriture. On lit l'inquiétude sur le visage de Nathalie qui se demande si madame Brouillette est là et on voit la peur dans les yeux de Jules qui hésite à s'avancer. Madame Brouillette surgit derrière le comptoir les bras remplis de petits pains.

Il est préférable d'écrire :

DAVID se met en position de guetteur tandis que NATHALIE et JULES s'avancent vers la nourriture.

NATHALIE
(Tout bas)
Madame Brouillette, madame
Brouillette... Vous êtes là?

MADAME BROUILLETTE (H/C)
(Tout bas)
Oui, oui... je suis là.

Madame Brouillette surgit derrière le comptoir les bras remplis de petits pains.



Il n'y a pas de descriptions techniques : l'échelle du plan (p. 22), l'angle (p. 23) et les mouvements de caméra (p. 24) ne figurent pas dans le scénario. Ces détails seront précisés plus tard au moment du découpage technique.

- LES DIALOGUES -

Les dialogues sont importants dans un scénario, car ils définissent mieux la psychologie des personnages et font avancer l'action. Ce sont les dialogues que les acteurs (p. 18) vont devoir apprendre.

La présentation d'un dialogue est constituée du nom du personnage en majuscules, de ses paroles à dire et, si nécessaire, des didascalies. Les didascalies sont les termes entre parenthèses qui indiquent les émotions que laisse transparaître un personnage ou encore les gestes qu'il pose pendant le dialogue. Le texte du dialogue est centré dans la page avec une marge de chaque côté afin de le repérer facilement dans le scénario.

Par exemple, à la scène 1 :

MONSIEUR MICHAUD
 Allo!
 (Silence. Monsieur Michaud
 écoute son interlocuteur,
 puis soupire, exaspéré)
 Encore! Écoutez, j'ai placé mon
 père dans votre établissement
 pour qu'on s'occupe de lui,
 pas pour qu'il s'échappe tous
 les deux jours et qu'il gambade
 dans la nature...
 (Silence)
 Faites au mieux.

ATTENTION!



Trucs et astuces

Évite de faire dire à tes personnages ce qu'ils vont faire. Par exemple : « Je vais ouvrir la porte » avant que le personnage ouvre la porte! On va le voir faire, il est donc inutile qu'il le dise.

Te voilà maintenant prêt à écrire le scénario de ton film.



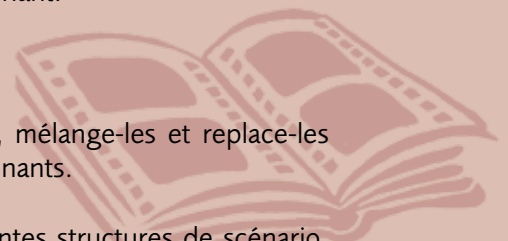
EXERCICES

Idéation et synopsis

1. Chacun apporte un objet en classe. En équipe de cinq, servez-vous des cinq objets que vous avez apportés pour inventer une histoire.
2. En petits groupes, trouvez une autre fin à *Seul au monde*. Comparez vos réponses.
3. À partir d'une fin imposée, écris le début d'une histoire. Par exemple, raconte le début de cette histoire : « Le garçon ferme son cellulaire tandis qu'une fille sort d'une maison et se met à le poursuivre en hurlant. »

Scène à scène et scénario

4. Sépare les scènes (p. 20) que tu as écrites, mélange-les et replace-les arbitrairement, tu peux obtenir des résultats étonnants.
5. Impose-toi des contraintes pour essayer différentes structures de scénario. Par exemple, si tu t'imposes un personnage muet, tu devras modifier ton scénario en fonction de cette contrainte. Tu peux également décider d'écrire une histoire qui se passe uniquement en intérieur, dans une salle de cours ou à la cafétéria.



02

VOCABULAIRE DE BASE

Pour se comprendre en cinéma, il faut parler le même langage. C'est pourquoi, avant d'aller plus loin, il est important de connaître le vocabulaire de base.

Rappelle-toi que dans *Objectif film* tous les mots qui sont définis dans le présent chapitre sont écrits comme ceci : **métiers du cinéma** 🎬 (p. 18). Ainsi, tu peux te référer facilement à leur définition.

MÉTIER S DU CINÉMA

Faire un film est un travail d'équipe qui nécessite de nombreux professionnels. Tous les métiers sont essentiels, mais nous avons choisi de t'en présenter seulement quelques-uns, ceux qui te seront les plus utiles pour atteindre ton objectif de faire un court métrage.

Pour réaliser ton projet, au moins quatre personnes devront occuper un poste technique (réalisateur, directeur photo, scripte, preneur de son). À ceux-ci s'ajoute le nombre d'acteurs requis par le scénario. Par exemple, si tu réalises *Seul au monde*, tu auras besoin de six acteurs. Voici la description des métiers du cinéma nécessaires à la formation de ton équipe de tournage.

- POSTES PRINCIPAUX -

RÉALISATEUR



- Imagine le scénario en images (découpage technique).
- Détermine la mise en scène.
- S'entoure d'une équipe efficace.
- Coordonne le casting et dirige les acteurs.
- Dirige le plateau de tournage.
- Supervise le montage.

DIRECTEUR PHOTO



- Réfléchit à l'aspect visuel du film avec le réalisateur (découpage technique).
- Place le **cadre** 🎬 (p. 22) et enregistre les **prises** 🎬 (p. 27) avec la caméra.
- Installe les éclairages si nécessaire.
- Effectue les **mouvements de caméra** 🎬 (p. 24).

ACTEUR



- Travaille les caractéristiques de son personnage.
- Apprend les répliques par cœur.
- Répète son rôle avec les autres acteurs avant le tournage.
- Ajuste son jeu selon les indications du réalisateur pendant le tournage.

SCRIPTE

- Voit à la **continuité** (p. 28) du film.
- S'assure du respect des règles de **raccord** (p. 28) pendant le tournage.
- Fait le **clap** (p. 27).
- Note les caractéristiques de chaque prise (son mauvais, erreur de jeu, bonne prise) sur le rapport de scripte.

PRENEUR DE SON

- Vérifie si les lieux de tournage ont une bonne acoustique.
- S'assure de la qualité du son.
- Écoute le son au casque lors des prises.
- Enregistre les sons libres et les sons d'ambiance.

**- POSTES OPTIONNELS -**

Les tâches qui incombent à chaque poste décrit plus haut peuvent être divisées et remplies par plus d'une personne. Par exemple, pour avoir une meilleure qualité sonore, le preneur de son peut recourir à un perchiste, technicien qui approche le micro des acteurs à l'aide d'une perche.

Voici trois autres postes qui peuvent être utiles si le tournage est complexe ou s'il comporte des décors importants et de nombreux costumes ou accessoires. Bien sûr, si plusieurs personnes sont disponibles, il ne faut pas hésiter à faire appel à leurs services et à se partager le travail.

ASSISTANT RÉALISATEUR

- Agit comme le bras droit du réalisateur.
- Coordonne la préparation du tournage (lieu de tournage, plan de travail, réservation du matériel, etc.).
- S'assure du respect de l'horaire lors du tournage.
- Peut s'occuper du clap à la place du scripte.

ÉCLAIRAGISTE

- Travaille avec le directeur photo.
- Vérifie que les acteurs et les objets dans le cadre soient bien éclairés.
- Ajuste la lumière en conséquence.
- Vérifie les branchements et s'assure que tout soit sécuritaire (câbles encombrants, danger d'électrocution, etc.).

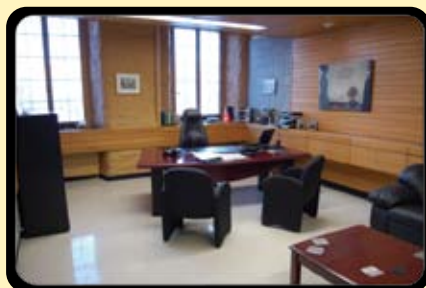
DIRECTEUR ARTISTIQUE

- Travaille en collaboration avec le réalisateur, le directeur photo et le scripte.
- Établit la liste des décors et des accessoires nécessaires (dépouillement).
- Aménage les lieux de tournage et prend en charge les accessoires.
- S'occupe des costumes et habille les acteurs.

SCÈNE

Un film est divisé en scènes. La scène représente une unité d'action et de lieu.

Par exemple, dans *Seul au monde*, à chaque fois que l'action change de lieu, un changement de scène s'impose. Le film comporte dix scènes et se déroule dans cinq décors différents.



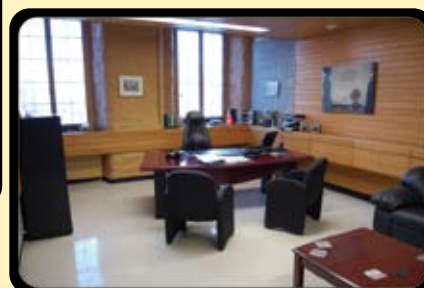
Scène 1

Bureau du directeur



Scène 2

Cafétéria



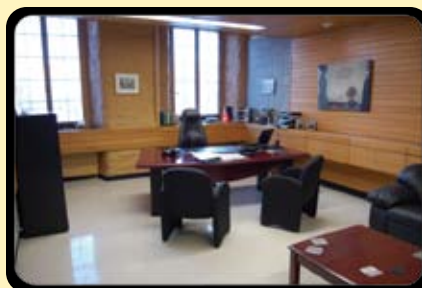
Scène 3

Bureau du directeur



Scène 4

Couloir de l'école



Scène 5

Bureau du directeur



Scène 6

Couloir de l'école



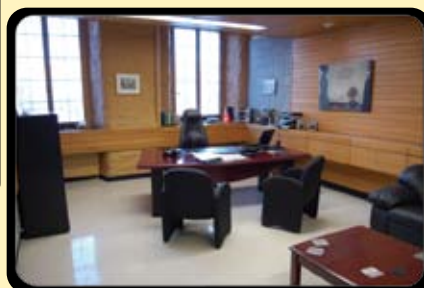
Scène 7

Cour de l'école



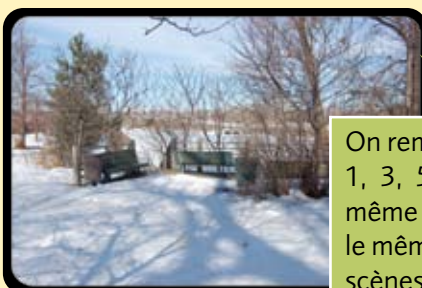
Scène 8

Parc



Scène 9

Bureau du directeur



Scène 10

Parc

On remarque tout de suite que les scènes 1, 3, 5 et 9 peuvent être tournées en même temps, car elles se déroulent dans le même décor. Il en va de même pour les scènes 4 et 6 et les scènes 8 et 10.

PLAN

Au tournage, un plan est ce qu'enregistre la caméra à partir du moment où le réalisateur 🎬 (p. 18) dit : « Action! » jusqu'au moment où il dit : « Coupez! ». Au montage, le plan tourné est rarement utilisé dans son intégralité et ses limites sont celles qui le relient au plan précédent et au suivant. Un plan possède une mesure appelée *échelle* 🎬 (p. 22) et un *angle* 🎬 (p. 23). Il peut être fixe ou en mouvement 🎬 (p. 24).

Au moment de réfléchir à la façon dont sera tournée une *scène* 🎬 (p. 20), le réalisateur choisit souvent de la diviser en plusieurs plans pour la rendre plus dynamique. Il fait un découpage.

Par exemple, la scène 1 de *Seul au monde* pourrait être découpée comme suit :



Plan 1

Main qui s'empare du téléphone.



Plan 2

Monsieur Michaud, assis derrière son bureau, parle au téléphone.



Plan 3

Main qui raccroche le téléphone.



Plan 4

Monsieur Michaud sort une photo d'un tiroir et la pose sur une étagère.



Plan 5

Madame Brouillette debout, devant le bureau.



Plan 6

Monsieur Michaud parle d'un ton sec.



Plan 7

Madame Brouillette baisse la tête.



Plan 8

Monsieur Michaud insiste.



Plan 9

Madame Brouillette lui donne ses explications.

CADRE ET ÉCHELLE DU PLAN

L'échelle du plan sert à identifier l'espace qu'occupe un personnage ou un lieu dans le cadre. Le cadre est la limite de l'image que l'on voit dans le viseur de la caméra et qui sera vue par le spectateur.

Le plan descriptif permet de situer le lieu de l'action.
Il met l'emphasis sur le décor plutôt que sur les personnages.



Plan très grand ensemble

La caméra cadre un espace très vaste, par exemple une ville.



Plan d'ensemble

La caméra cadre la totalité d'un décor, par exemple une école.



Plan de demi-ensemble

La caméra cadre en partie un décor, par exemple le couloir de l'école.

Le plan narratif se concentre sur les actions des personnages et permet au spectateur de bien voir les interactions. Il aide le spectateur à mieux comprendre le fil de l'action.



Plan moyen

La caméra cadre un personnage de la tête aux pieds.



Plan américain

La caméra cadre un personnage de la mi-cuisse jusqu'au haut de la tête.



Plan semi-rapproché

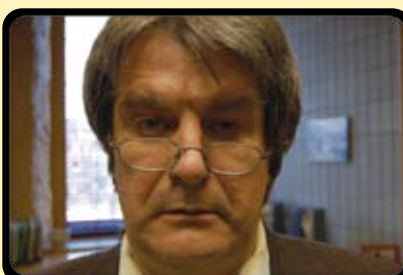
La caméra cadre un personnage de la ceinture jusqu'au haut de la tête.

Le plan psychologique rapproche le spectateur du personnage.
Ce plan l'aide à mieux ressentir les émotions vécues par celui-ci.



Plan rapproché

La caméra cadre un personnage de la poitrine jusqu'au haut de la tête.



Gros plan

La caméra cadre le visage d'un personnage.



Très gros plan

La caméra cadre une partie du visage ou du corps d'un personnage, par exemple son œil.

**Insert**

L'insert souligne l'importance d'un détail. Il cadre des objets qui aideront le spectateur à mieux comprendre l'histoire. La caméra cadre en gros plan un objet, par exemple un téléphone.



ANGLE

Un angle représente l'inclinaison de la caméra par rapport au sujet. On peut utiliser les angles pour souligner la force (contre-plongée) ou la faiblesse (plongée) d'un personnage. Ils servent aussi à créer un effet de malaise ou de déséquilibre (angle oblique).

**Angle normal**

La caméra est au même niveau que le sujet.

**Plongée**

La caméra est plus haute que le sujet et est inclinée vers le bas.

**Angle oblique**

La caméra est inclinée en diagonale par rapport au plancher.

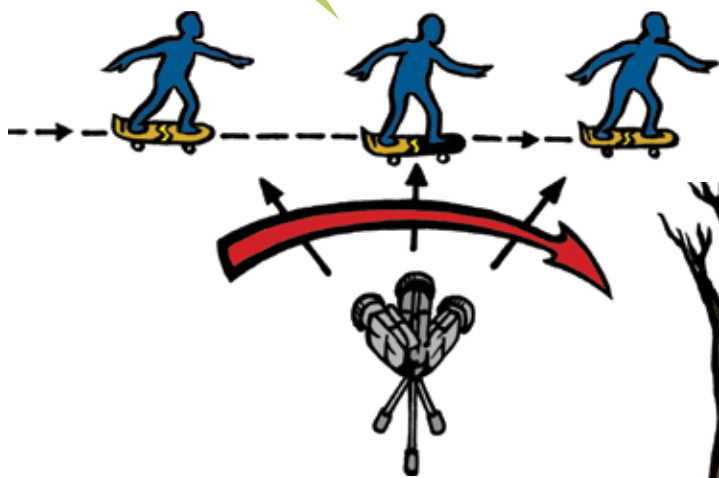
**Contre-plongée**

La caméra est plus basse que le sujet et est inclinée vers le haut.

MOUVEMENTS DE CAMÉRA

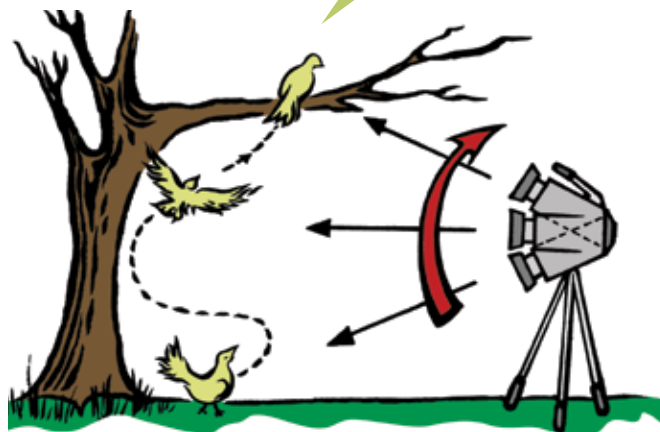
Panoramique horizontal

La caméra pivote de gauche à droite ou de droite à gauche.



Panoramique vertical

La caméra pivote de bas en haut ou de haut en bas.



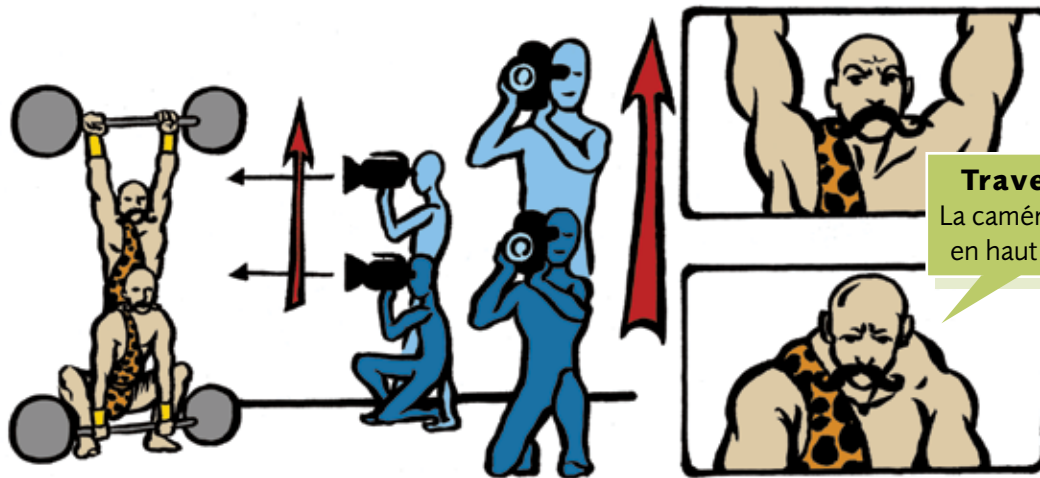
- LE TRAVELLING -

Travelling avant ou arrière

La caméra se déplace de l'arrière vers l'avant ou de l'avant vers l'arrière.

La caméra est mobile. Le directeur photo se déplace avec elle et crée ainsi un mouvement. Pour garder le cadre stable et réussir un travelling avant, arrière ou latéral, on peut utiliser une chaise de bureau à roulettes ou un fauteuil roulant. Le travelling vertical est beaucoup plus complexe à réaliser; il se fait généralement à l'aide d'un bras mécanique dont on peut contrôler le mouvement. Toutefois, pour ton film, tu devras sans doute te contenter de faire un travelling vertical en te levant ou en te baissant avec ta caméra à l'épaule.

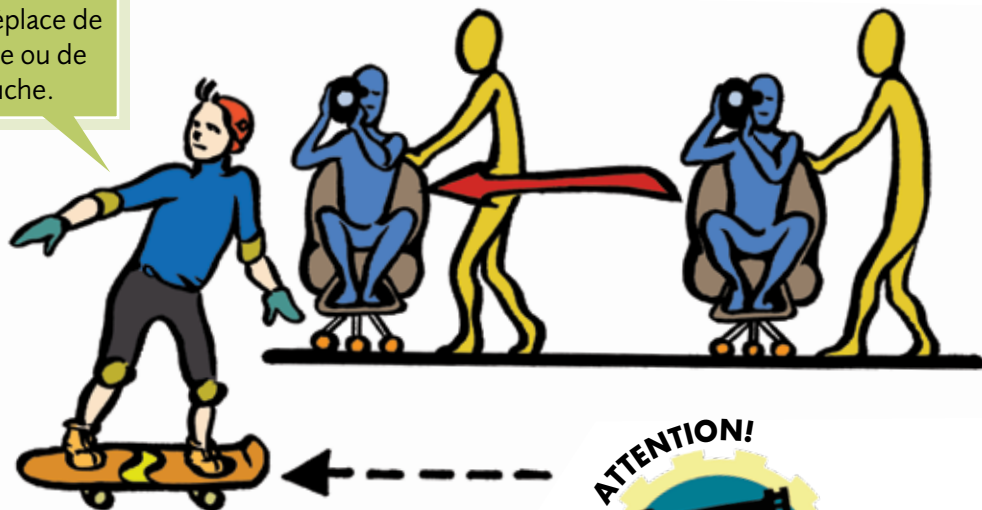


**Travelling vertical**

La caméra se déplace de bas en haut ou de haut en bas.

Travelling latéral

La caméra se déplace de gauche à droite ou de droite à gauche.



ATTENTION!

**- LA CAMÉRA À L'ÉPAULE (OU À LA MAIN) -**

Par économie de temps, il arrive que le directeur photo prenne la caméra à la main pour exécuter un mouvement. Cela crée un mouvement moins fluide, plus brutal, qui donne un effet d'angoisse, de malaise, ou qui semble très réel, comme dans un reportage en direct. C'est une technique, plus facile que le travelling, qui permet de suivre les personnages dans des endroits compliqués.

- LE ZOOM -

Ce n'est pas un mouvement de caméra, car la caméra ne bouge pas. C'est un mouvement d'optique et l'objectif de la caméra modifie les dimensions relatives de l'image. Sans que la caméra ne se déplace réellement, elle grossit et rapetisse les choses et les personnages. On parle de zoom avant ou de zoom arrière.

Trucs et astuces

Le zoom est à éviter dans un premier film. Il est très difficile de bien réussir son exécution. Le résultat est souvent décevant. Cela complique également la tâche au montage et crée souvent des problèmes de **raccord** (p. 28) entre les plans. Il ne faut pas utiliser le zoom pour modifier l'**échelle du plan** (p. 22), il est préférable de déplacer sa caméra par rapport au sujet.

CHAMP ET HORS-CHAMP

Le champ est la portion de l'espace qui est visible dans le cadre 🎬 (p. 22) de la caméra. Le hors-champ prolonge le champ : c'est une portion de l'espace qui est adjacent au champ, mais qui n'est pas visible dans le cadre.



Le son a également une position par rapport au cadre. Il peut être in et hors-champ, in et dans le champ, ou off. Lorsqu'on parle de son, cela englobe les répliques des personnages, la musique et le bruitage.



Son in/hors-champ

On ne voit pas la source du son dans le cadre. Le son provient de l'espace adjacent au champ (scène 1, on entend le téléphone sonner, mais on ne le voit pas, on devine qu'il est tout près de monsieur Michaud).



Son in/dans le champ

On voit la source du son dans le cadre (scène 1, on entend le téléphone sonner et on le voit).



Son off

La source du son ne fait pas partie de l'action qui se déroule dans le champ ou le hors-champ (scène 6, David marche dans le corridor sans parler, sa voix est superposée à l'image).

AVANT-PLAN ET ARRIÈRE-PLAN

En visionnant un film, tu peux avoir l'impression que l'image est profonde alors qu'elle n'a que deux dimensions. Si cette illusion de profondeur est assez grande, on désigne la partie avant comme étant l'avant-plan, puis l'autre partie comme étant l'arrière-plan. Cette illusion de profondeur permet, entre autres, de présenter plus d'une action dans le même **plan** 🎬 (p. 21).

Scène 9, monsieur Michaud découvre que Seul-au-monde est son père.



David, Jules, Nathalie et madame Brouillette sortent de la pièce.

Visage de monsieur Michaud

PRISE

La prise représente chaque essai de tournage d'un **plan** 🎬 (p. 21). On peut faire deux à trois prises d'un plan avant d'être satisfait et de tourner un autre plan. Même si la première prise est bonne, il est recommandé d'en faire au moins une de plus par mesure de sécurité puisqu'on peut avoir fait une erreur sans s'en être rendu compte.

Pour faciliter le travail de montage, on note le numéro de la scène, du plan et de la prise sur un clap, petit tableau aussi appelé claquette, que l'on filme au début de chaque prise. C'est le travail du **scripte** 🎬 (p. 19). Si vous n'avez pas de clap, un carton fera très bien l'affaire.



Voici des photos représentant quatre prises tournées pour le plan 1 de la scène 9 de *Seul au monde*. Dans ce plan, monsieur Michaud est assis à son bureau, parlant avec un regard sérieux.



Prise 1

Mauvaise prise, car l'acteur a ri.



Prise 2

Mauvaise prise, car la perche est visible dans le cadre.



Prise 3

Bonne, mais le réalisateur préfère en tourner une autre par précaution.



Prise 4

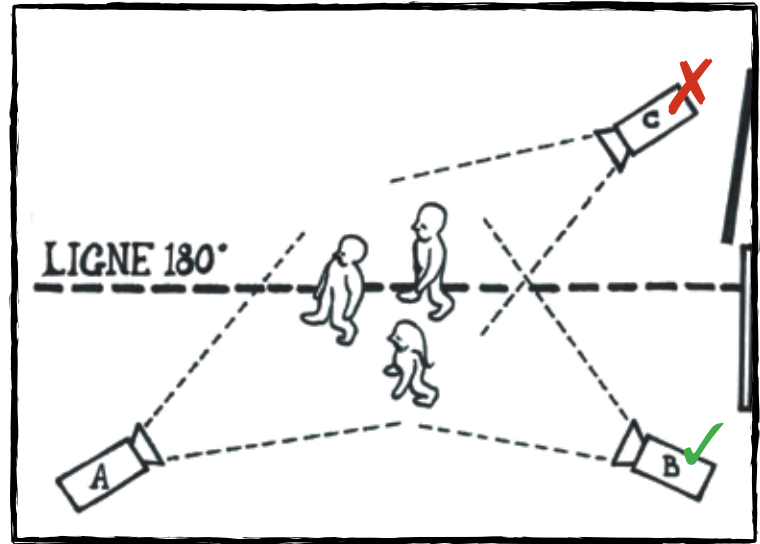
Excellente!

RACCORD ET CONTINUITÉ

Les raccords donnent au film sa continuité visuelle. Les **scènes** (p. 20) d'un film sont découpées en plusieurs **plans** (p. 21). Il faut donc s'assurer au montage que chaque plan s'enchaîne logiquement. Pour cela, on doit respecter certaines règles de raccords au moment de tourner les plans. Si ces règles ne sont pas suivies, certaines scènes manqueront de clarté, car il y aura des erreurs de continuité. Lors du tournage, c'est le **scripte** (p. 19) qui est chargé de voir à la continuité visuelle du film.

- LA RÈGLE DES 180 DEGRÉS -

Quand une scène est découpée en plusieurs plans, il existe une ligne imaginaire que la caméra ne peut traverser. Cette ligne suit le sens du déplacement des **acteurs** (p. 18) ou relie deux éléments principaux, comme un personnage et l'objet qu'il regarde. Si la caméra dépasse cette ligne imaginaire, la position des acteurs et des objets sera abruptement inversée et le spectateur sera alors destabilisé. Par exemple, si la caméra « traverse » la patinoire de hockey durant la diffusion d'une partie, le spectateur croira que les joueurs se dirigent vers le mauvais but.



MAUVAIS RACCORD



Position A



Position C

Si la caméra prend les positions A et C, elle ne respecte pas la règle des 180 degrés.
Les acteurs semblent marcher dans un sens puis dans l'autre.
Le spectateur pourrait donc penser qu'ils rebrousse chemin.

BON RACCORD



Position A



Position B

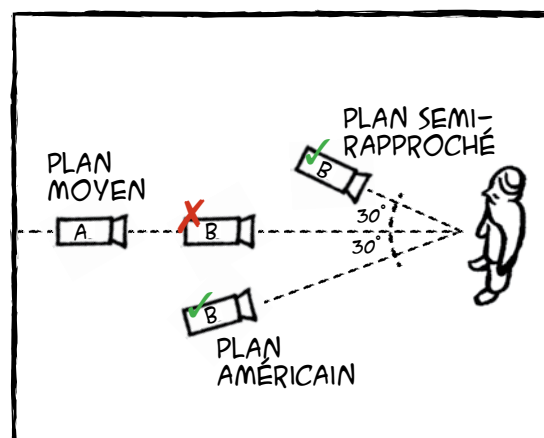
Si la caméra prend les positions A et B, elle respecte la règle des 180 degrés.
Ainsi, les acteurs marchent toujours de la droite vers la gauche de l'écran.
Le spectateur a donc l'impression qu'ils se déplacent dans la même direction.

Pour respecter la règle des 180 degrés, le tournage de la scène 6 doit se faire ainsi :

1. En tournant le plan 1 de la scène 6, si tu filmes les jeunes en plaçant la caméra à la gauche des acteurs, Jules, David et Nathalie traverseront le corridor de droite à gauche de l'écran.
2. En filmant le plan 2 de la scène 6, tu devras placer la caméra du même côté des acteurs pour que Jules, David et Nathalie marchent dans le même sens.
3. Sinon, il y aura un mauvais raccord et le spectateur aura l'impression que les acteurs rebroussement chemin.

- LA RÈGLE DES 30 DEGRÉS -

Tout en respectant la règle des 180 degrés, assure-toi également de respecter celle des 30 degrés. Elle stipule qu'à chaque fois que tu changes de plan, tout en conservant le même sujet dans l'image, tu dois changer la position de la caméra pour faire varier l'angle d'au moins 30 degrés. Cette règle permet d'éviter au spectateur la sensation de saut d'image (*jump cut*) qui peut résulter du fait qu'on change de plan sans changer la position de la caméra.

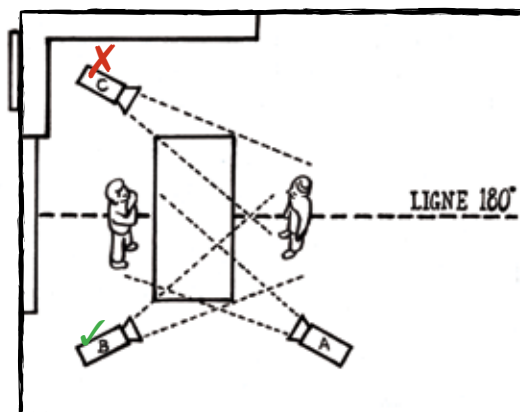


- LE CHAMP/CONTRECHAMP -

Le champ/contrechamp est utilisé pour filmer une conversation en nous montrant en alternance chaque personnage, donc en filmant cette conversation en plusieurs plans. En champ, on voit un acteur qui parle puis, en contrechamp, celui qui répond. Attention, il ne faut pas confondre avec une conversation filmée en un seul plan, où l'on verrait les personnages de profil qui parlent, sans coupure ni déplacement de caméra.

Le tournage d'un champ/contrechamp doit respecter la règle des 180 degrés.

Le champ/contrechamp est également utilisé pour filmer un personnage et ce qui attire son attention. En champ, on voit le regard de l'acteur et, en contrechamp, ce qu'il regarde. C'est ce qu'on appelle le raccord regard.



MAUVAIS RACCORD**Position A****Position C**

Si la caméra prend les positions A et C, elle ne respecte pas la règle des 180 degrés.
Les acteurs semblent regarder dans la même direction.
Le spectateur pense donc qu'ils ne se parlent pas.

BON RACCORD**Position A****Position B**

Si la caméra prend les positions A et B, elle respecte la règle des 180 degrés.
Ainsi, le regard des acteurs se croise. Le spectateur a donc l'impression
qu'ils sont face à face et qu'ils se parlent.

Pour réussir le champ/contrechamp de la scène 1, il faut procéder de cette façon :

1. On tourne d'abord tous les plans de monsieur Michaud en enregistrant de façon continue son dialogue. L'actrice qui joue madame Brouillette peut lui donner la réplique en se plaçant en face de lui, mais sans être filmée.
2. Ensuite, de la même façon, on tourne tous les plans avec madame Brouillette sans voir monsieur Michaud.
3. C'est au montage qu'on alterne les plans, d'un personnage à l'autre, au fil du dialogue. Il n'est pas obligatoire de toujours voir à l'écran le personnage qui parle. On peut choisir un plan où le personnage écoute.

- LES RACCORDS D'OBJETS, DE COSTUMES ET DE MOUVEMENTS -

Dans l'enchaînement des plans et des scènes, il faut que les objets, les costumes et les mouvements soient en raccord pour respecter la continuité visuelle du film.

Par exemple, imagine que tu tournes deux plans avec monsieur Michaud. Dans ces deux plans, monsieur Michaud parle au téléphone. Or, dans le premier, il décroche le téléphone avec sa main droite et, dans le deuxième, il le tient avec la main gauche. Il y a donc un mauvais raccord dans l'action.



Plan 1



Plan 2

Ci-dessous, le sac à dos des élèves est brusquement apparu entre les plans 1 et 2. Il y a un mauvais raccord d'objets, ce qui signifie qu'il y a une erreur de continuité.



Plan 1



Plan 2

TRANSITION

La transition est le passage d'une scène (p. 20) à une autre scène ou d'un plan (p. 21) à un autre plan. Elle peut être simple, on parle alors de coupe franche, ou avec des effets, comme un fondu ou un volet par exemple.

- LA COUPE FRANCHE -

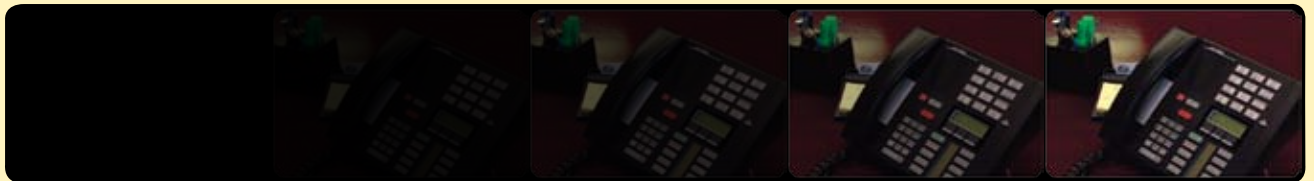
Il s'agit d'une coupe simple d'un plan à un autre ou d'une scène à une autre. Les deux plans s'enchaînent sans effet. C'est la coupe la plus fréquemment utilisée au montage.



Le monteur peut avoir aussi recours à des effets visuels pour faire une transition. La plupart du temps, ces effets visuels soulignent un passage d'ordre temporel ou spatial d'une scène à une autre.

- L'OUVERTURE ET LE FONDU AU NOIR -

À partir d'un écran noir, une image apparaît graduellement (ouverture au noir). L'image disparaît graduellement dans un écran noir (fendu au noir).



Ouverture au noir - scène 1

Selon l'effet recherché, le monteur peut préférer des fondus au blanc, où l'on passe d'un écran blanc à une image, et même utiliser une autre couleur.

- LE FONDU ENCHAÎNÉ -

Une image disparaît graduellement alors que, au même moment, une autre apparaît. À l'occasion, cet effet sert à souligner un lent passage du temps ou un passage à l'imaginaire.



Fondu enchaîné de la scène 9 à la scène 10

- LE VOLET PANORAMIQUE -

Une image disparaît, balayée par une autre image. Le volet peut aller de la gauche vers la droite ou de la droite vers la gauche. Entre autres, le volet panoramique est souvent utilisé pour marquer un changement de lieu important.



Volet marquant le passage de la scène 1 à la scène 2

- D'AUTRES TYPES DE VOLET -

Pour marquer le passage d'un plan à un autre ou d'une scène à une autre, plusieurs autres types de volets existent et sont offerts dans différents logiciels de montage.



Horloge

EXERCICES

Échelle du plan

1. À l'aide d'un appareil photo ou d'une caméra vidéo, entraîne-toi à varier les **cadres** (p. 22) en utilisant l'**échelle du plan** (p. 22). Demande à un ami de te servir de modèle. Un petit conseil, lorsque vient le temps de cadrer, place les yeux de ton sujet dans le tiers supérieur de l'image, le cadrage de ton image sera beaucoup plus intéressant pour le spectateur.

Angle

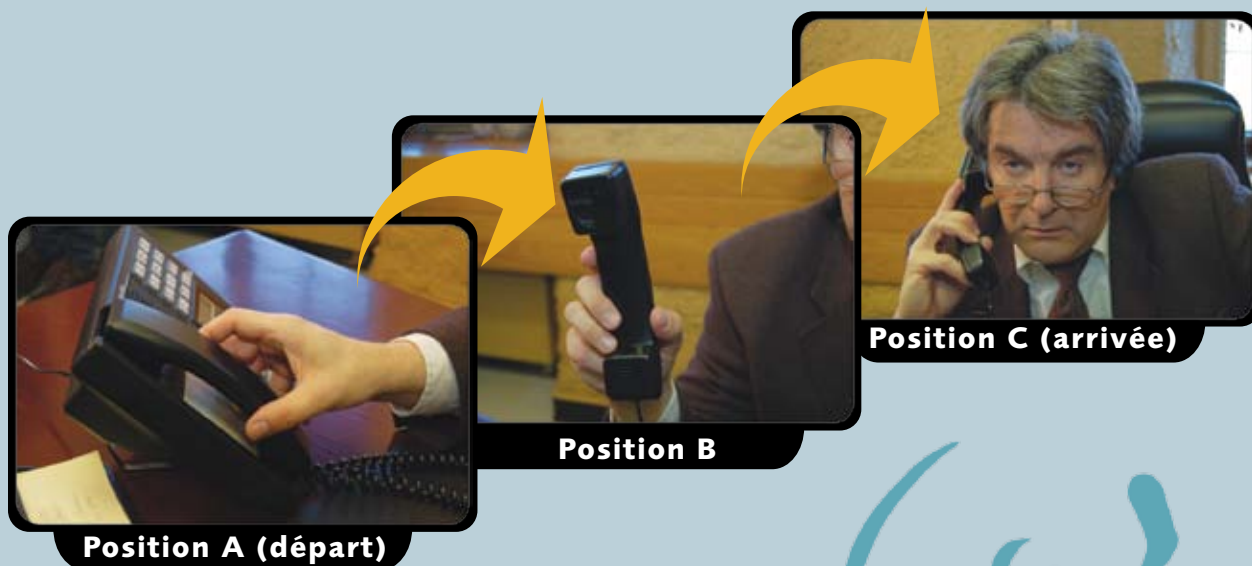
2. En équipe de deux, prenez des photos ou filmez de courts **plans** (p. 21). Placez le **cadre** (p. 22) en modifiant l'**angle** (p. 23). Par exemple, dans *Seul au monde*, pour le plan 5 de la scène 1, au lieu du choix présenté à la page 21, vous pourriez cadrer en **plongée** (p. 23) et mettre en **avant-plan** (p. 27) monsieur Michaud de dos et en arrière-plan madame Brouillette de face. Ce choix de cadre accentuerait le caractère autoritaire du directeur.



Mouvements de caméra

3. En équipe de deux, prenez une chaise de bureau à roulettes et placez-vous dans un couloir. Vous pourriez, par exemple, faire un **travelling avant** 🎬 (p. 24) vers un **acteur** 🎬 (p. 18) et passer progressivement d'un **plan de demi-ensemble** 🎬 (p. 22) à un **gros plan** 🎬 (p. 22).
4. Tu peux aussi t'entraîner à faire des mouvements avec la **caméra à la main** 🎬 (p. 25). Par exemple, à l'ouverture du film *Seul au monde*, tu peux suivre la trajectoire du combiné téléphonique lorsque monsieur Michaud décroche.

Mouvement : travelling de bas en haut et de la gauche vers la droite (caméra à la main)



Raccord et continuité

5. Avec une caméra vidéo, amuse-toi à tourner un **champ/contrechamp** 🎬 (p. 30) en compagnie de deux **acteurs** 🎬 (p. 18). Tu peux te servir de l'exemple de la scène 1 de *Seul au monde* ou écrire un dialogue. Fais ensuite le montage de ce champ/contrechamp. Tu vas voir, cela va t'aider à mieux comprendre comment préparer un tournage.



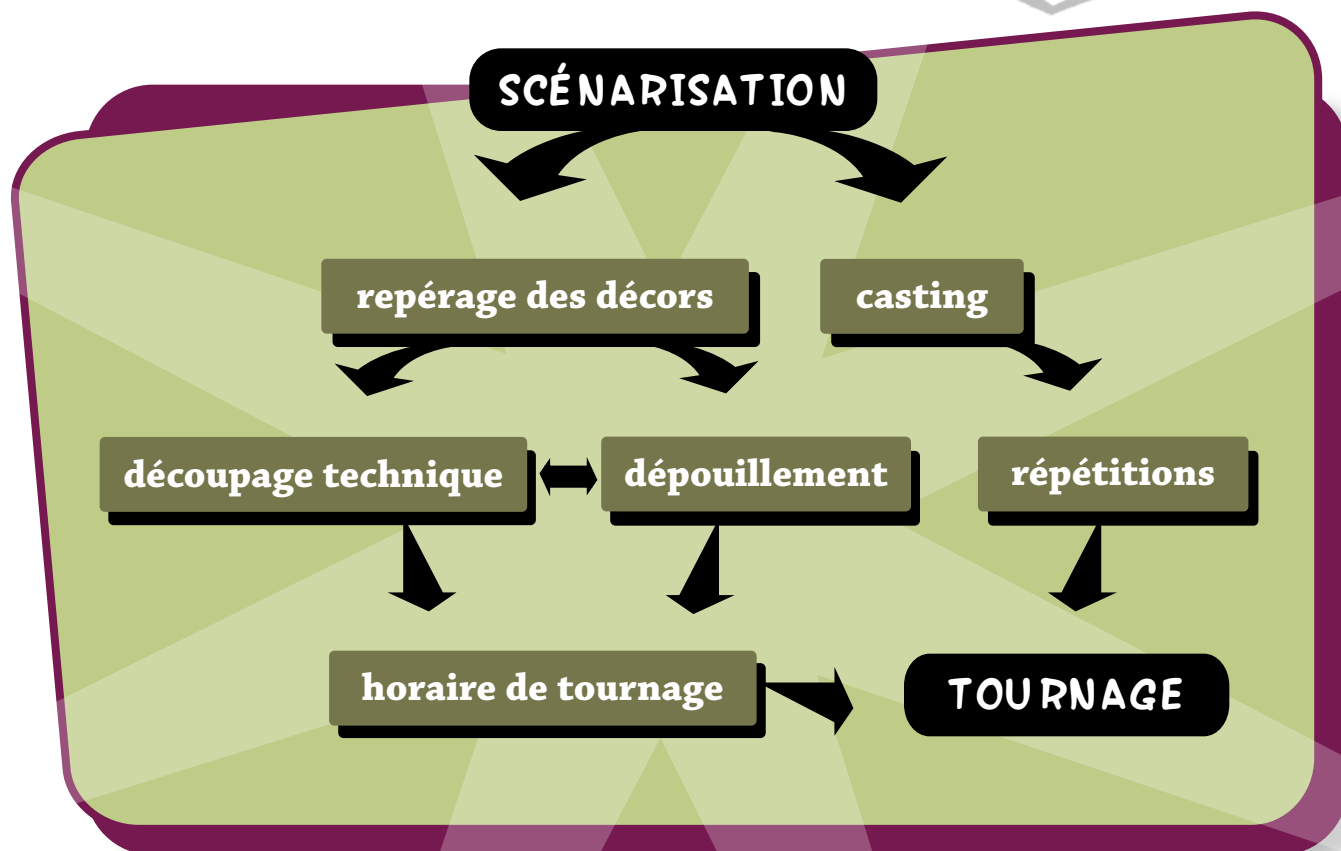
03

PRÉPRODUCTION

La préproduction commence une fois que la scénarisation est terminée. C'est le moment où l'on réfléchit à la façon dont on va mettre le scénario en images. Elle comporte plusieurs étapes qui préparent le tournage. Pour bien avancer en préproduction, il est préférable de partager les tâches pour diminuer la charge de travail de chacun.

Plus tu t'appliques à bien faire la préproduction, plus tes chances de réussir ton tournage augmentent. Pour franchir les étapes de la préproduction, tu devras les effectuer en suivant un certain ordre.

Voici les différentes étapes de la préproduction présentées dans un schéma qui résume la préparation d'un tournage.



CASTING ET RÉPÉTITIONS

Une fois le scénario terminé, le choix des **acteurs** 🎬 (p. 18) est l'une des premières choses à laquelle il faut penser. Le travail avec les acteurs se divise en deux parties : le casting (les auditions et le choix de la distribution) et les répétitions. Diriger ces deux étapes fait partie du rôle du **réalisateur** 🎬 (p. 18).

Rien ne t'oblige à demander à des adultes de jouer dans ton film. Par exemple, pour les rôles de Seul-au-monde, de monsieur Michaud ou de madame Brouillette, on aurait pu demander à des jeunes de les interpréter. Par contre, si tu trouves des adultes qui acceptent de jouer de tels rôles, ton film semblera plus réaliste.

- LE CASTING -

À partir du scénario, en équipe, faites une liste descriptive de tous les personnages. Définissez leurs caractéristiques physiques et psychologiques. Cela va vous aider à choisir le bon acteur pour chaque rôle.

Comment faire une audition?

- Avant le tournage, le réalisateur propose à un acteur potentiel une **scène** 🎬 (p. 20) tirée du scénario pour qu'il se prépare.
- Puis, lors de l'audition, le réalisateur filme la performance de chaque acteur qui se présente pour un rôle.



C'est en visionnant les auditions que tu pourras juger plus facilement et plus justement du meilleur acteur pour jouer le rôle. Évalue la performance selon ces critères :

- Le profil du personnage : est-ce que l'acteur possède les caractéristiques physiques nécessaires? Est-ce que ses gestes correspondent à ceux du personnage? Est-il crédible?
- La facilité à communiquer : est-ce que l'acteur est compréhensible lorsqu'il parle? Est-ce qu'il transmet bien les émotions?
- Est-il à l'aise face à une caméra?
- L'acteur est-il photogénique? Est-ce qu'il paraît bien à l'écran? A-t-il du charisme?



ATTENTION!



Trucs et astuces

Le jeu des acteurs au cinéma diffère de celui au théâtre. Quand la caméra fait un **gros plan** 🎬 (p. 22) sur le visage d'un acteur, l'émotion se transmet beaucoup plus facilement. On doit toujours éviter l'exagération dans le jeu!

- LES RÉPÉTITIONS -

Avant d'arriver sur le plateau, les acteurs doivent bien connaître leur texte. La meilleure façon d'y parvenir, c'est de lire et de relire le scénario, puis de pratiquer son jeu. Mieux vaut faire des répétitions.

Si tu es réalisateur :

- Tu dois donner tes commentaires et tes indications aux acteurs pour améliorer leur jeu.
- Si certains dialogues ne fonctionnent pas, modifie-les.
- Avant le tournage, tu peux également organiser une pratique avec les costumes et les accessoires. Cela va aider les acteurs à entrer dans la peau de leur personnage.

ATTENTION!

**Trucs et astuces**

Il faut inclure les changements aux dialogues dans le scénario. Une fois sur le plateau, ils doivent être les mêmes d'une prise 🎬 (p. 27) à l'autre. Sinon, le montage sera difficile.

Si tu prévois présenter ton film en public, il est nécessaire que les acteurs autorisent par écrit l'utilisation de leur image dans le film. S'ils sont mineurs, les parents doivent eux aussi donner leur approbation. Pour ce faire, tu peux t'inspirer de l'exemple de cession de droits qui se trouve en annexe. Assure-toi d'avoir ces documents signés AVANT le début du tournage.

REPÉRAGE DES DÉCORS

Comme pour le casting et les répétitions, on peut commencer à rechercher les décors du film dès que le scénario est terminé. Pour choisir un décor, il faut bien relire le scénario et imaginer chaque scène 🎬 (p. 20) dans un décor précis. Après avoir fait une liste de tous les décors et de leurs caractéristiques, l'équipe peut commencer à les chercher.

Comment s'y prendre pour trouver des décors?

- Explorez, fouillez, cherchez des lieux correspondant à vos besoins.
- Filmez ou photographiez les lieux.
- Choisissez les endroits les mieux adaptés et les plus faciles pour tourner.



• REPÉRAGE DES DÉCORS •

DATE : LIEU VISITÉ :

SÉCURITÉ ET ACCESSIBILITÉ	OUI / NON	REMARQUES
Est-ce que les lieux sont sécuritaires ?	☐	
Sont-ils à proximité ?	☐	
Est-ce qu'il faut une permission spéciale pour tourner dans ces lieux ?	☐	
Est-ce que les lieux seront disponibles pour le tournage ?	☐	

DÉCOR ET ESPACE	OUI / NON	REMARQUES
Est-ce que les lieux correspondent aux décors recherchés ?	☐	
Est-ce que les lieux pourront être aménagés selon nos besoins ?	☐	
Est-ce que les acteurs auront suffisamment d'espace pour jouer ?	☐	
Est-ce que les lieux sont assez spacieux pour accueillir toute l'équipe et tout l'équipement ?	☐	

CADRAGE, LUMIÈRE ET ÉLECTRICITÉ	OUI / NON	REMARQUES
Est-ce que les lieux permettent de jouer avec : l'échelle du plan ?	☐	
les angles ?	☐	
les mouvements de caméra ?	☐	
Est-ce que les lieux sont suffisamment lumineux ?	☐	

Voici une grille présentant quelques questions utiles pour trouver un décor intéressant. En annexe, tu trouveras l'original de cette grille prête à photocopier. Tu peux l'utiliser pour chaque endroit visité.

ATTENTION!



Trucs et astuces

En considérant la réalité des lieux pour faire ton découpage technique, porte une attention particulière à ne pas tourner en contre-jour, c'est-à-dire lorsque la source de lumière est face à la caméra et éclaire le sujet par derrière.

Par exemple, c'est très fréquent lorsqu'on tourne devant une fenêtre. Le sujet apparaît alors trop foncé. Pour corriger le tout, on peut masquer la fenêtre avec un rideau ou choisir un autre angle de caméra. Toutefois, si la scène exige qu'on voie ce qui se passe dehors, il faudra balancer la lumière en éclairant adéquatement notre sujet à l'intérieur en n'oubliant pas de faire très attention aux reflets dans la fenêtre.

DÉCOUPAGE TECHNIQUE

Le découpage technique est une étape importante de la préproduction. Nous l'avons déjà mentionné dans le vocabulaire, la **scène** (p. 20) est divisée en **plans** (p. 21). Au découpage technique, chaque plan est détaillé sur une feuille. Il y a donc autant de feuilles de découpage technique qu'il y a de plans dans chaque scène du film. Cette étape sert également à préciser le travail que l'équipe aura à faire avant et pendant le tournage.

Comme on l'a vu dans la définition du plan, le découpage technique de *Seul au monde* prévoit neuf plans pour la scène 1. En lisant le scénario, le choix de certains plans saute aux yeux. Par exemple, lorsqu'il est écrit à la scène 1 « Sur le bureau du directeur, le téléphone sonne. Une main vive s'empare du combiné », il est évident que ce sera un **gros plan** (p. 22) sur une main qui décroche un téléphone.

Si certaines idées du scénario semblent mal fonctionner, il est encore temps de les modifier. Le découpage technique est une étape aussi créative que l'écriture du scénario. Rien encore ne t'empêche de bonifier ce dernier.

Une fois les décors trouvés, tu peux commencer à faire le découpage technique. Tu dois tenir compte de la réalité des lieux choisis au moment de diviser le film plan par plan. Ne te décourage surtout pas, c'est un travail qui peut paraître long et fastidieux, mais une fois sur le plateau, tu verras qu'un découpage technique précis facilite grandement le tournage.

À quoi sert le découpage technique?

- Visualiser le scénario.
- Faire les choix de l'échelle du plan (p. 22), de l'angle (p. 23) et des mouvements de caméra (p. 24).
 - Déterminer l'aspect sonore.
 - Anticiper le montage et tout problème de raccord (p. 28).
 - Préparer le tournage.



Base-toi sur l'exemple ci-dessous pour faire ton découpage technique. Photocopie l'original de cette feuille qui se trouve en annexe. Une fois le découpage technique entièrement complété, chaque membre de l'équipe doit en avoir une copie pour le tournage. La préparation du découpage technique peut se faire seul ou en équipe.

Numéros de la scène et du plan et durée estimée du plan

Croquis du plan : dessin représentant le point de vue de la caméra

Identification de l'échelle du plan, de l'angle, des mouvements de caméra, des sons supplémentaires et, en plus, un espace pour ajouter des remarques

• DÉCOUPAGE TECHNIQUE •

SCÈNE N° : 1 PLAN N° : 2 DURÉE DU PLAN : 15 sec.

CROQUIS DU PLAN



Description de l'action

DESCRIPTION DE L'ACTION :

Monsieur Michaud, assis derrière son bureau, parlant au téléphone.

DIALOGUES :

Allo! Encore! Écoutez, j'ai placé mon père dans votre établissement pour qu'il s'échappe tous les deux jours et qu'il gambade.

Croquis du plateau : vue à vol d'oiseau du plateau avec les positions des acteurs (p. 18) et de la caméra et, s'il y a lieu, des flèches indiquant leurs déplacements

ÉCHELLE DU PLAN : plan semi-rapproché

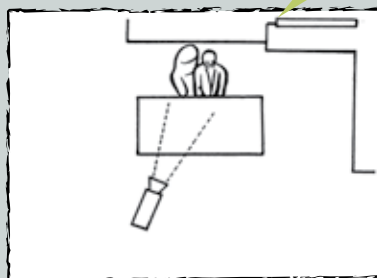
MOUVEMENTS DE CAMÉRA : aucun

ANGLE : normal

SONS SYNCHRONISÉS : dialogues

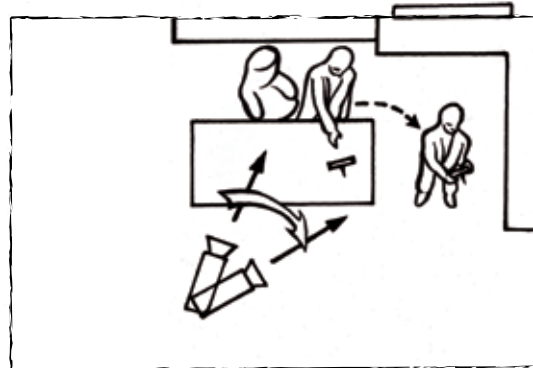
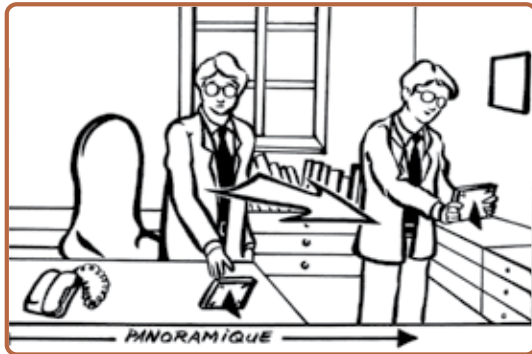
SONS SUPPLÉMENTAIRES : aucun

REMARQUES :



CROQUIS DU PLATEAU

Croquis du plan et du plateau : pour indiquer les mouvements des acteurs et des objets, utilise des signes qui les distinguent. Par exemple, s'il y a un déplacement de l'acteur et un **panoramique horizontal** 🎬 (p. 24), les croquis du plan et du plateau ressembleront à ceci :



DÉPOUILLEMENT

Le dépouillement est l'étape qui se fait en même temps que le découpage technique. Il s'agit de décortiquer le scénario de façon à déterminer les éléments qui vont apparaître à l'image pour les classer en liste (décors, accessoires, personnages, costumes, maquillage). C'est une cueillette d'informations pratiques qui permet de ne pas avoir de mauvaises surprises au tournage : par exemple, oublier un accessoire essentiel comme le téléphone de la scène 1 de *Seul au monde*.

Ensuite, tu peux te baser sur l'exemple ci-dessous pour faire ton dépouillement. Pour cela, photocopie l'original qui se trouve en annexe. Le **réalisateur** 🎬 (p. 18), le **scripte** 🎬 (p. 19) et les **acteurs** 🎬 (p. 18) doivent aussi avoir une copie du dépouillement complété pour le tournage.



Trucs et astuces

Les sons synchronisés sont les sons qui sont enregistrés en même temps que l'image, comme par exemple les dialogues du plan 2 de la scène 1 de *Seul au monde*.

Les sons supplémentaires comme la musique sont ajoutés à l'image au moment du montage. Après le tournage d'un plan ou avant de quitter un lieu, certains sons, comme des bruits de pas ou l'ambiance sonore d'un lieu, doivent être enregistrés avant de partir. Par exemple, pour le plan 1 de la scène 1 de *Seul au monde*, le **preneur de son** 🎙️ (p. 19) pourrait enregistrer la sonnerie du téléphone.

· DÉPOUILLEMENT ·		
SCÈNE N° : 1		
Numéro de la scène 🎬 (p. 20)		
DÉCOR Bureau du directeur	MEUBLES Bureau Fauteuil Trois chaises Meuble de rangement Tapis	ACCESSOIRES Téléphone Cadre Photo de monsieur Michaud avec son père Porte-plume
Identification du décor et adresse du lieu, description des meubles et des accessoires		
Description du costume, de la coiffure et du maquillage de chaque personnage		
PERSONNAGES Madame Brouillette	COSTUMES Tablier blanc Chapeau de chef	COIFFURE ET MAQUILLAGE Beaucoup de rouge à lèvres

ATTENTION!



Trucs et astuces

En une heure de tournage, tu peux espérer tourner au plus entre trois et quatre plans. Si tu as des **mouvements de caméra** (p. 24) ou des changements de décors, prévois en tourner moins.

Deux lieux de tournage par jour sont bien suffisants, car tous les déplacements grugent du temps sur ton horaire de tournage.

Surtout, n'oublie pas de vérifier que tous les plans du découpage technique sont bien prévus à l'horaire et que toutes les personnes, surtout les acteurs, sont disponibles pour les journées de tournage.

HORAIRE DE TOURNAGE

L'horaire de tournage sert à planifier le moment où chaque **plan** (p. 21) sera tourné. C'est la feuille de route qui va te servir tout au long du tournage. L'horaire doit répondre aux questions suivantes :

- Qu'est-ce qu'on filme aujourd'hui?
- Où filme-t-on aujourd'hui?
- Combien de temps filme-t-on?
- Qui est présent sur le tournage?

Il se construit à partir des éléments suivants :

- Le scénario, pour visualiser tous les décors du film;
- Le découpage technique, pour connaître la construction de tous les plans;
- Le dépouillement, pour voir les éléments nécessaires aux **scènes** (p. 20) (accessoires, costumes, etc.);
- Le repérage des décors, pour connaître l'état de chaque lieu;
- La disponibilité des **acteurs** (p. 18);
- La disponibilité du matériel de tournage (caméra, éclairage, son, etc.).

Base-toi sur l'exemple ci-dessous pour faire ton horaire de tournage et photocopie l'original qui se trouve en annexe. Chaque membre de l'équipe doit également avoir une copie complétée de cet horaire.

Date de tournage,
heures de travail et de repas

Lieu du rendez-vous

Selon l'ordre de tournage
établi : détail de l'horaire,
description du décor,
numéros de la scène et du
plan, identification par un X
des personnages présents
pour chaque plan.

HORAIRE DE TOURNAGE						
DATE: 11/02/2006		HORAIRE: 9h à 17h		PAUSE REPAS: 13h à 14h		
LIEU: École secondaire, 1234 rue du Savoir, Montréal						
PERSONNE CONTACT: Pierre-Jean Jacques, 514-555-5555						
			PERSONNAGES			
			Monsieur Michael	Madame Brouillette	David	Nathalie
DÉCOR	SCÈNE N°	PLAN N°				
De 9h à 13h						
Bur. directeur	1	1 à 3	X			
	1	4 à 9	X	X		
	3	1 à 4	X	X		

Nom de la personne contact du lieu de tournage et son numéro de téléphone

Nom des personnages requis cette journée-là

En plus de l'horaire de tournage, il te sera très utile de toujours avoir avec toi la liste finale des lieux de tournage et celle des membres de ton équipe. Tu trouveras en annexe des feuilles prêtes à être photocopiées qui te permettront de recueillir facilement toutes ces informations.

- LIEUX DE TOURNAGE -

Après le repérage des décors, lorsque vos choix sont faits, il est toujours utile de dresser une liste complète des lieux retenus avec, pour chacun d'eux, le numéro de la scène correspondant au scénario et l'adresse ainsi que le nom et le numéro de téléphone de ton contact. Ces lieux vous sont probablement prêtés le temps du tournage et l'occupant sera content d'être avisé de l'arrivée de votre équipe ou de tout changement d'horaire possible. Les membres de l'équipe pourront également s'y référer au besoin.

- MEMBRES DE L'ÉQUIPE -

Il est bon d'avoir une liste avec le nom, la fonction, le numéro de téléphone et le courriel de chaque membre de l'équipe. Cette liste sera pratique tout au long de la production et servira également de base au générique de fin du film afin de n'oublier personne.

• LIEUX DE TOURNAGE •

SCÈNE : _____ ADRESSE : _____
CONTACT : _____ TÉLÉPHONE : _____

SCÈNE : _____ ADRESSE : _____
CONTACT : _____ TÉLÉPHONE : _____

SCÈNE : _____ ADRESSE : _____
CONTACT : _____ TÉLÉPHONE : _____

SCÈNE : _____ ADRESSE : _____
CONTACT : _____ TÉLÉPHONE : _____

• MEMBRES DE L'ÉQUIPE •

NOM : _____ FONCTION : _____ TÉLÉPHONE : _____ COURRIEL : _____	NOM : _____ FONCTION : _____ TÉLÉPHONE : _____ COURRIEL : _____
NOM : _____ FONCTION : _____ TÉLÉPHONE : _____ COURRIEL : _____	NOM : _____ FONCTION : _____ TÉLÉPHONE : _____ COURRIEL : _____
NOM : _____ FONCTION : _____ TÉLÉPHONE : _____	NOM : _____ FONCTION : _____ TÉLÉPHONE : _____

EXERCICES

Casting et répétitions

- En groupe, jouez les mêmes émotions en même temps sans dire un mot (par exemple, la joie, la colère, l'hystérie, la tristesse). Ensuite, un à un, rejouez-les en disant toujours une même phrase, par exemple, « Je marche seul en forêt ».
- Si tu es **acteur** (p. 18), fais des exercices de diction. Répète le plus rapidement et le plus clairement possible des phrases comme celles-ci :
 - Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches, archi-sèches?
 - Un chasseur sachant chasser sait chasser sans son chien.
 - Je veux et j'exige des excuses exquises.
 - Trois petites truites cuites, trois petites truites crues.
 - Que lit Lili sous ces lilas-là, Lili lit l'Iliade.

Découpage technique

- Pour t'aider à concevoir le croquis d'un **plan** (p. 21), analyse des bandes dessinées. Est-ce qu'il y a des similitudes avec le **cadre** (p. 22) au cinéma? Reconnais-tu l'**échelle du plan** (p. 22) et l'**angle** (p. 23)? Entre deux dessins, peux-tu imaginer un **mouvement de caméra** (p. 24)?

04

TOURNAGE

Après avoir mûrement réfléchi à la manière de mettre le scénario en images lors de la préproduction, te voilà prêt à filmer. Le tournage est une étape charnière dans la vie d'un film. En plus d'une bonne préparation, la réussite d'un tournage dépend de la collaboration étroite entre les membres de l'équipe. Il faut que chacun soit bien informé des tâches à accomplir et que tous participent activement au tournage.

Avant de commencer le tournage, consulte attentivement les pages suivantes. En plus de quelques règles d'or, tu trouveras une description détaillée des tâches rattachées au tournage ainsi que la marche à suivre pour tourner une prise 🎬 (p. 27).

RÈGLES D'OR DU PLATEAU

Que l'on soit en intérieur ou en extérieur, on appelle plateau l'endroit où se tourne la scène 🎬 (p. 20). Pour que tout se passe bien sur le plateau, voici un aide-mémoire qui te sera bien utile avant de débiter le tournage.

ÉQUIPEMENT

- Réserve à l'avance l'équipement technique.
- Vérifie ce matériel quelques jours avant le tournage et apprends à l'utiliser.
- Fais en sorte que tout ce dont tu as besoin soit sur les lieux de tournage à la date prévue.
- Recharge toutes les batteries la veille de chaque jour de tournage.

REPAS

- N'oublie pas d'apporter un lunch si tu tournes toute la journée à l'extérieur de l'école.
- Pense aussi à des rafraîchissements (surtout de l'eau) et à des collations.

TOURNAGE EN EXTÉRIEUR

- Vérifie les prévisions météorologiques pour les jours de tournage.
- Prévois des solutions de remplacement si jamais tu dois annuler ou reporter une journée de tournage.
- Prévois des vêtements chauds ou imperméables (en cas de pluie) et des abris pour l'équipe selon le temps annoncé.
- Protège l'équipement selon les conditions climatiques (humidité, soleil, froid).
- Surveille bien le matériel afin d'éviter le vol.

ARRIVÉE SUR LE PLATEAU

- Trouve le responsable du lieu de tournage qui pourra t'aider si tu dois couper des sources sonores gênantes (réfrigérateur, climatiseur).
- Aménage les lieux pour offrir un espace de travail adéquat à toute l'équipe (pièce fermée pour poser les affaires de l'équipe et le matériel, enfiler les costumes, se maquiller, etc.).

DÉPART DU PLATEAU

- Avant tout, si tu tournes en MiniDV, sécurise les cassettes utilisées en glissant le cran de sûreté pour éviter de réenregistrer accidentellement. Identifie bien les cassettes utilisées et range-les dans un endroit sécuritaire.
- Range l'équipement et vérifie que rien n'a été oublié au moment de quitter le plateau.
- Remets le lieu de tournage dans l'état où tu l'as trouvé à ton arrivée.
- Fais en sorte que tous les appareils débranchés pour le tournage soient rebranchés.
- Organise une rencontre à la fin de la journée pour visionner le travail accompli et vérifier si tout a bien fonctionné.



ATTENTION!



Trucs et astuces

Rappelle-toi que le tournage à l'extérieur peut causer des problèmes de **continuité** (p. 28). Par exemple, imagine qu'on décide de tourner la scène 7 (cour d'école) de *Seul au monde* un mercredi et, le vendredi suivant, la scène 8 (parc). Or, il fait beau soleil le mercredi et nuageux le vendredi. Au montage, il y aura un problème de **raccord** (p. 28). Que faire?

Solution 1 : Si tu as un horaire flexible, prends cette journée nuageuse pour tourner à l'intérieur et remets le tournage de la scène 8 à plus tard.

Solution 2 : Si tu dois absolument tourner la scène 8 cette journée-là, car il est impossible de la remettre à plus tard, tu devras laisser tomber la scène 7 au montage ou encore tourner de nouveau la scène 7 le même jour.

Tu vois maintenant pourquoi il est important de bien réfléchir à tout imprévu quand tu prépares ton horaire de tournage.

RAPPORT DE SCRIPTE

Au tournage, le rapport de scripte sert à noter le temps total de chaque prise 🎬 (p. 27) et permet de prévoir les problèmes de raccord 🎬 (p. 28) avant le montage. C'est évidemment l'outil de travail du scripte 🎬 (p. 19).

Pour le tournage, prépare un rapport de scripte pour chaque plan 🎬 (p. 21) du film (c'est-à-dire pour chaque feuille de découpage technique). Base-toi sur l'exemple ci-dessous pour faire ton rapport de scripte et photocopie l'original qui se trouve en annexe. N'oublie pas d'apporter des rapports de scripte vierges sur le tournage, car il arrive parfois que soient tournés des plans qui n'étaient pas prévus à l'horaire.

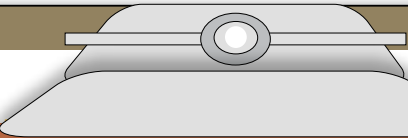
Seule section
à remplir avant
le tournage.

Numéros de la scène 🎬
(p. 20) et du plan

Les autres sections
sont complétées
au tournage.

Date de tournage, moment
de la journée, type de lieu,
conditions météorologiques,
numéro de la cassette
utilisée, modèle de caméra

Sons supplémentaires
enregistrés, modifications
apportées aux dialogues



• RAPPORT DE SCRIPTE •

SCÈNE N°: 1
PLAN N°: 2

DATE DE TOURNAGE : 11/02/2006		JOUR ☒	NUIT ☐
INTÉRIEUR ☒	EXTÉRIEUR ☐	MÉTÉO :	
CASSETTE N° 1	MODÈLE DE CAMÉRA : Canon GL2		

SONS SUPPLÉMENTAIRES

Aucun

MODIFICATIONS AUX DIALOGUES

Monsieur Michaud dit « Oui allô! » au lieu de « Allô! »

PRISE N°	TEMPS DÉBUT	TEMPS FIN	TEMPS TOTAL	
1	5:35	5:45	10 sec.	Pas bonne, l'acteur a ri
2	5:45	6:05	20 sec.	Pas bonne, la perche est dans le cadre
3	6:05	6:25	20 sec.	Bonne
4	6:25	6:45	20 sec.	Excellente

À chaque prise enregistrée :
temps du début et de la fin,
temps total et remarques
sur la qualité de la prise

TÂCHES LORS DU TOURNAGE

Avant le tournage, tu dois bien connaître tes responsabilités. Si tu occupes plus d'une fonction, trouve une façon pratique de remplir toutes tes tâches. Voici les tâches à effectuer **avant**, **pendant** et **après** le tournage d'une prise 🎬 (p. 27).



RÉALISATEUR

Tâches :

- ✓ Suit l'horaire de tournage.
- ✓ Supervise la mise en place du plan 🎬 (p. 21), c'est-à-dire l'emplacement des décors et de la caméra et les répétitions avec les acteurs 🎬 (p. 18).
- ✓ Explique aux acteurs leurs déplacements et leur jeu.
- ✓ Impose le silence en criant « Silence sur le plateau! »
- ✓ Dirige les prises en donnant des indications claires au preneur de son 🎙️ (p. 19), au directeur photo 📷 (p. 18), au scripte 📋 (p. 19) et aux acteurs.
- ✓ Évalue la qualité du jeu des acteurs.
- ✓ Évalue la qualité globale d'une prise (son et image) en consultant le directeur photo et le preneur de son.
- ✓ Décide si une autre prise doit être tournée.
- ✓ Prend les décisions finales en cas de problèmes, par exemple pour un retard ou des erreurs de continuité 🎬 (p. 28).

Documents :

- scénario
- découpage technique
- dépouillement
- horaire de tournage

ATTENTION!



Trucs et astuces

Souviens-toi que sur un plateau, il faut bien respecter son poste. Si quelqu'un a besoin d'un coup de main extérieur ou d'un conseil, attends qu'il te le demande. Il ne faut surtout pas que tout le monde commence à jouer au réalisateur. Sinon, il sera difficile de bien travailler.



ACTEUR

Tâches :

- ✓ Enfile son costume et se maquille.
- ✓ Reste disponible pendant la mise en place du plan et participe lorsque nécessaire.
- ✓ Pratique son jeu.
- ✓ Ajuste son jeu en fonction des commentaires exprimés par le réalisateur (p. 18).
- ✓ Joue son rôle lorsque le réalisateur dit : « Action! »
- ✓ Modifie son jeu selon les observations du réalisateur.
- ✓ Se prépare pour le prochain plan dans lequel il devra tourner.

Documents :

- scénario
- dépouillement
- horaire de tournage

Matériel :

- costume



DIRECTEUR PHOTO

Tâches :

- ✓ Installe son matériel (place la caméra sur son trépied, branche la caméra ou utilise des batteries).
- ✓ Place le cadre (p. 22) et pratique les mouvements de caméra (p. 24).
- ✓ Fait la mise au point (focus).
- ✓ Utilise du ruban adhésif pour marquer la position des acteurs sur le plancher si le cadrage le permet.
- ✓ Ajuste et améliore l'éclairage, si nécessaire.
- ✓ Enregistre la prise dès que le réalisateur dit : « Caméra! » et lui répond : « Caméra tourne! »
- ✓ Arrête l'enregistrement lorsque le réalisateur dit : « Coupez! »
- ✓ Évalue la qualité du cadre.
- ✓ Fait part de ses commentaires au réalisateur.

Documents :

- scénario
- découpage technique
- horaire de tournage

Matériel :

- caméra
- éclairage
- batteries
- ruban adhésif
- trépied de caméra
- alimentation secteur
- rallonges électriques





SCRIPTTE

Tâches :

- ✓ Vérifie le respect de la continuité.
- ✓ Place le clap (p. 27) devant la caméra lorsque le réalisateur dit : « Clap! » et lit à voix haute les numéros de la scène (p. 20), du plan et de la prise.
- ✓ Note les caractéristiques visuelles du plan sur le rapport de scripte (emplacement du décor, mouvement des acteurs, caractéristiques des costumes).
- ✓ Indique au réalisateur s'il y a un problème de continuité.
- ✓ Note sur le rapport de scripte les commentaires formulés par le réalisateur, le directeur photo et le preneur de son.

Documents :

- scénario
- découpage technique
- dépouillement
- horaire de tournage
- rapport de scripte

Matériel :

- clap
- crayon effaçable ou craie pour le clap
- crayon pour la prise de notes

PRENEUR DE SON

Tâches :

- ✓ Élimine les sons indésirables.
- ✓ Vérifie que les acteurs sont bien audibles lors de la pratique.
- ✓ S'assure que le perchiste (p. 19) rapproche le plus possible le micro des acteurs en vérifiant avec le directeur photo que le micro n'est pas dans le cadre.
- ✓ Lorsque le réalisateur dit : « Son! », vérifie que le son est de bonne qualité puis répond : « Le son est bon! »
- ✓ Écoute avec attention la qualité sonore pendant chaque prise.
- ✓ Fait part de ses commentaires au réalisateur.
- ✓ Enregistre les sons libres.

Documents :

- scénario
- découpage technique
- horaire de tournage

Matériel :

- casque d'écoute
- micro
- perche
- rallonges pour le micro et les écouteurs
- piles pour le micro



ACTION!

Pour tourner un **plan** 🎬 (p. 21), il suffit tout simplement de prendre le temps de mettre tous les éléments en place pendant la mécanique, avant d'enregistrer l'image lors de chaque **prise** 🎬 (p. 27).

- LA MÉCANIQUE -

Il s'agit de l'étape préliminaire à l'enregistrement d'une prise, où l'on doit mettre en place les éléments du décor, enfiler les costumes, décider de l'emplacement de la caméra, déterminer le mouvement des **acteurs** 🎬 (p. 18), vérifier la qualité sonore et, s'il y a lieu, ajuster la position du micro. De plus, il faut faire une répétition générale sans enregistrer l'image et le son. Cela permet de voir si tout fonctionne bien avec les décors, le **cadrage** 🎬 (p. 22) et le jeu des acteurs.

ATTENTION!



Trucs et astuces

Il est préférable de faire toujours deux bonnes prises pour s'assurer d'avoir le choix au montage. Parfois, on pense qu'une prise est bonne au tournage et on se rend compte au montage qu'elle est inutilisable.

Quand le réalisateur dit : « Caméra! », le directeur photo doit s'assurer que la caméra fonctionne et est bien en train d'enregistrer l'image.

Avant de dire « Action! », le réalisateur doit attendre que le clap soit bien sorti du cadre.

L'acteur doit attendre au moins trois secondes après le mot « Action! » pour commencer à jouer. Cela donne une marge de manœuvre pour le montage.

Une fois que le réalisateur aura dit : « Coupez! », le directeur photo attendra trois secondes avant d'arrêter d'enregistrer.

Marche à suivre :

- ➔ Le **réalisateur** 🎬 (p. 18) prévient l'équipe du prochain plan à tourner.
- ➔ L'acteur enfle ou ajuste son costume.
- ➔ Le **scripte** 🎬 (p. 19) s'assure que les divers éléments du plan respectent la **continuité** 🎬 (p. 28) du film.
- ➔ Le **directeur photo** 🎬 (p. 18) place la caméra et l'éclairage.
- ➔ Le directeur photo fait la mise au point (focus) et pratique les **mouvements de caméra** 🎬 (p. 24) en consultant le réalisateur.
- ➔ Pendant ce temps, l'acteur pratique son rôle et ajuste son jeu selon les directives du réalisateur.
- ➔ Le réalisateur donne ses commentaires sur le jeu des acteurs et le travail du directeur photo.
- ➔ Le **preneur de son** 🎬 (p. 19) élimine les sons indésirables, place le micro et s'assure que les acteurs sont bien audibles.
- ➔ Le réalisateur décide quand l'équipe est prête à tourner une prise.

- LE TOURNAGE D'UNE PRISE -

Après la mécanique, il faut maintenant enregistrer la première prise du plan. Pour que tout fonctionne bien, base-toi sur la séquence illustrée à la page 51. Tout le monde doit parler fort pour bien se faire entendre.



UNE FOIS LA PRISE TERMINÉE, LE RÉALISATEUR DÉCIDE SI L'ON DOIT EN FAIRE UNE AUTRE OU SI L'ON PASSE AU PLAN SUIVANT.

PLANS DE COUPE ET SONS SUPPLÉMENTAIRES

Au tournage, il faut voir plus loin que le découpage technique. Même si le découpage technique est un excellent outil pour préparer le montage, il y a toujours certaines coupes qui ne fonctionneront pas, soit parce que l'image n'est pas bonne ou que le son est problématique. Alors mieux vaut prévoir l'imprévisible et enregistrer des **plans** 🎬 (p. 21) et des sons qui n'étaient pas prévus à l'horaire. Ces plans et ces sons faciliteront grandement le travail au montage.

- LES PLANS DE COUPE -

Les plans de coupe sont des plans qui ne sont pas prévus dans le découpage technique, mais qui peuvent être utiles, voire indispensables, lors du montage. Ces images pourraient servir à corriger les défauts du scénario, les fautes faites lors du tournage ou tout simplement rendre le film plus intéressant.

Si tu es **directeur photo** 🎬 (p. 18), consulte le **réalisateur** 🎬 (p. 18) afin de décider quels plans de coupe devraient être tournés avant de quitter un lieu de tournage.

Par exemple, pour *Seul au monde*, à la scène 1, tu pourrais filmer un objet sur le bureau de monsieur Michaud en **insert** 🎬 (p. 23) ou une main qui joue avec le fil du téléphone en **gros plan** 🎬 (p. 22).

Les plans de coupe peuvent aussi être pris sur le vif.

Par exemple, lors du tournage des scènes 8 et 10 de *Seul au monde*, le parc était situé dans la cour arrière d'une église. Pendant une **prise** 🎬 (p. 27), les cloches de l'église ont sonné. Au lieu d'arrêter d'enregistrer, le directeur photo a tout simplement filmé le clocher de l'église. Au même moment, le **perchiste** 🎬 (p. 19) orientait le micro dans la même direction. Ce plan imprévu se retrouve dans le montage final et permet de faire une meilleure **transition** 🎬 (p. 32) entre les scènes 8 et 9.



- LES SONS SUPPLÉMENTAIRES -

Rappelle-toi que chaque lieu de tournage a une ambiance sonore qui lui est propre. Il arrive aussi que, dans un même lieu de tournage, le son varie grandement selon la position du micro.

Pour éviter d'avoir des coupes bruyantes au montage, il faut enregistrer une ou deux minutes de son d'ambiance (*room tone*).

Par exemple, dans *Seul au monde*, les scènes 1, 3, 5 et 9 se passent dans le bureau du directeur. Avant de quitter ce lieu de tournage, le **preneur de son** 🎙️ (p. 19) a enregistré deux minutes de son d'ambiance dans le bureau du directeur. Au montage, cela garantit l'unité sonore lors des conversations. Sinon, à chaque changement de plan, la coupe risque d'être audible.

Au découpage technique, certains sons comme des bruits de pas, un grincement de porte ou une sonnerie de téléphone ont été répertoriés. Lors du tournage, c'est maintenant le temps de les enregistrer. Si le preneur de son imagine d'autres sons qui n'ont pas été prévus, mais qui pourraient être utiles lors du montage, libre à lui de les enregistrer. Pour que le monteur s'y retrouve en regardant le matériel tourné, il faut que le **scripte** 📋 (p. 19) prenne en note tous les sons supplémentaires qui sont enregistrés et que le preneur de son les identifie bien avec sa voix.

Comment enregistrer un son supplémentaire?

- Avant d'enregistrer les sons, mets le capuchon sur l'objectif. Ainsi, tu fais du son sur une image noire.
- Lance l'enregistrement de la caméra.
- Il est aussi possible d'utiliser une enregistreuse numérique que tu pourras ensuite brancher dans ton ordinateur. Fais des essais avant le tournage.
- Identifie bien le contenu de chaque prise sonore avec ta voix et la scène à laquelle elle est associée. Par exemple : « Seul au monde, scène 8, pas dans la neige. »
- Demande au scripte de prendre en note le minutage de chaque prise.



EXERCICES

Tâches lors du tournage

1. Pour bien comprendre la dynamique d'un plateau de tournage et l'interaction entre les différents **métiers** 🎬 (p. 18), tu peux regarder des documents audiovisuels qui témoignent de la vie sur un plateau de tournage.

Rapport de scripte

2. En regardant des films, essaie de relever des erreurs de **continuité** 🎬 (p. 28).

05

POSTPRODUCTION

La postproduction est la dernière étape du processus créatif du film. On assemble tout d'abord les images, puis les sons : c'est le montage. À cette étape, l'histoire va prendre tout son sens et devenir cohérente alors que tous les éléments vont se mettre en place.

Même si le montage a déjà été « pensé sur papier » en préproduction et notamment lors du découpage technique, il se concrétise vraiment lors de la postproduction. À l'aide de tout ton matériel (images filmées, son enregistré, musique choisie, générique), tu vas pouvoir créer une œuvre. Plusieurs décisions esthétiques sont prises à ce moment, tant sur le plan de l'image que du son. Il faut tenter des choses, se tromper, recommencer, réfléchir. Tous ces efforts pour arriver au résultat tant attendu : un film.

ATTENTION!



Trucs et astuces

N'oublie pas que pour avoir une meilleure idée des images filmées, il est préférable de toutes les visionner avant de les transférer. Il faut bien connaître son matériel. En effet, une prise peut être inutilisable dans sa totalité, mais certaines de ses composantes, comme une expression faciale, une bribe de dialogue pourraient être utiles au montage.

VISIONNEMENT DES RUSHES

Une fois le tournage terminé, c'est le moment de visionner tous les rushes (images filmées). Prends soin de bien les apprécier en les regardant sur un écran de télévision ou, encore mieux, en les projetant sur grand écran. Il suffit de brancher la caméra dans un téléviseur ou un projecteur multimédia.

Cet exercice permet de choisir les meilleures prises 🎬 (p. 27) pour préparer le montage. Il est préférable de le faire avec toute l'équipe : réalisateur 🎬 (p. 18), directeur photo 🎬 (p. 18), scripte 🎬 (p. 19), preneur de son 🎬 (p. 19), etc. En effet, plusieurs avis valent toujours mieux qu'un seul.

Comment bien visionner les rushes?



- Base-toi sur les rapports de scripte pour t'aider.
- Regarde attentivement toutes les prises en vérifiant la qualité du son et de l'image.
- Choisis les meilleures prises pour faire le premier montage image.

Tu peux sélectionner plus d'une prise pour un même plan 🎬 (p. 21) afin d'avoir plus de choix au montage.

Par exemple, lors du tournage de *Seul au monde*, dix prises du plan 2 de la scène 1 ont été enregistrées. Au moment du transfert, les deux meilleures ont été retenues, soit les prises 6 et 10.

TRANSFERT DES IMAGES

Une fois que tu as sélectionné les meilleures prises 🎬 (p. 27), tu dois, à l'aide d'un câble FireWire ou USB, transférer tes images du support numérique utilisé au tournage à l'ordinateur qui servira au montage. C'est sur cet ordinateur que tu vas pouvoir monter ton film en utilisant des logiciels tels que *Movie Maker* (ordinateur PC) ou *iMovie* (ordinateur MAC).

L'ordinateur facilite grandement le travail du monteur, car il lui permet de modifier ses choix en tout temps. Cependant, mieux vaut s'organiser efficacement et bien identifier les plans 🎬 (p. 21). Sinon, il est facile de se perdre parmi toutes les images transférées.

ATTENTION!



Trucs et astuces

N'efface pas les contenus originaux et garde-les toujours en sécurité. Si jamais ton ordinateur brise ou que tu as besoin d'autres plans, tu pourras transférer de nouveau les images à partir de la caméra.

Comment t'y prendre pour le transfert?



- Branche la caméra à l'ordinateur avec le câble FireWire ou USB.
- Suis les indications du logiciel pour commencer le transfert.
- Utilise les informations écrites sur le clap 🎬 (p. 27) pour bien identifier chaque plan transféré : les numéros de la scène 🎬 (p. 20), du plan et de la prise.

→ Par exemple, on pourrait identifier la prise 4, du plan 2, de la scène 1 de *Seul au monde* :
Seul Sc1_P12_Pr4.

PREMIER MONTAGE

Une fois les images transférées, il faut faire le montage image en se basant sur le découpage technique. C'est maintenant l'heure de tester un premier résultat. Ainsi, le monteur suit à la lettre le découpage technique tel que pensé en préproduction et fait les coupes en ne se préoccupant que de l'image.

Par exemple, le découpage technique de *Seul au monde* prévoyait neuf plans 🎬 (p. 21) pour la scène 1. Lors du premier montage, les images ont été assemblées en respectant cet ordre.

Comment faire le premier montage?

- Assemble les plans bout à bout en respectant l'ordre imaginé au découpage technique.
- Enlève ce qui ne fait pas partie du plan, c'est-à-dire toutes les indications techniques du réalisateur 🎬 (p. 18) :
 - le mot « Action! » et tout ce qui le précède (notamment, le clap);
 - le mot « Coupez! » et tout ce qui le suit.
- Ne jette pas à la corbeille ce que tu as écarté. Tu ne sais jamais, tu pourrais en avoir besoin pour peaufiner ton montage ou pour faire une revue de tournage (*making of*).
- Travaille avec minutie. À chaque coupe que tu fais, trouve une façon efficace de répertorier ce que tu as écarté et ce que tu gardes. Sinon, tu seras bientôt submergé par tous ces plans et il sera difficile de revenir en arrière.



VISIONNEMENT CRITIQUE

À la suite de ce premier montage, il est essentiel de questionner sa valeur lors d'un visionnement critique. Il en résultera des changements que tu pourras mettre à l'essai lors du deuxième montage. Idéalement, le visionnement critique devrait se faire en groupe. En effet, comme tu as vu et revu des dizaines de fois les mêmes images, tu auras de la difficulté à avoir le recul nécessaire pour bien critiquer ton travail. Tes compagnons vont t'aider à y voir clair.

ATTENTION!



Trucs et astuces

Le montage est un travail long et minutieux. Une minute de film monté équivaut en moyenne à deux heures de travail de montage. Il faut ajouter à cela le montage sonore qui prolonge le temps de travail.

Enregistre et conserve les différentes versions du montage. Tu pourras faire des comparaisons entre les différents montages. Tu pourras également revenir plus facilement en arrière pour corriger de mauvaises décisions.

Quelles sont les bonnes questions à se poser?

- La durée : le film est-il trop long, trop court?
- La cohérence : l'histoire est-elle compréhensible? Est-ce qu'il manque des éléments?
- Le jeu et les dialogues : est-ce que le jeu des acteurs 🎭 (p. 18) est crédible?
- La fluidité des enchaînements : y a-t-il des plans 🎬 (p. 21) ou des scènes 🎭 (p. 20) qui s'enchaînent mal?



DEUXIÈME MONTAGE

Le deuxième montage consiste à perfectionner le travail. C'est une période de création et de recherche, mais aussi, parfois, de déconstruction. Il faut essayer différentes choses, inverser l'ordre des scènes 🎭 (p. 20), enlever ou ajouter certains plans 🎬 (p. 21) pour alléger le film ou encore expérimenter des alternatives.

Si tu sens que c'est nécessaire, ne te gêne pas pour remettre en question le découpage technique.

Par exemple, le découpage technique de *Seul au monde* prévoyait neuf plans à la scène 1. Dans la version finale du film, la scène 1 ne comporte plus que sept plans.

C'est également le moment d'ajouter les **transitions** 🎞️ (p. 32) et de voir si elles fonctionnent bien.

Dans le montage de *Seul au monde*, de toutes les transitions qui avaient été prévues dans le scénario (voir scènes 1, 2, 5, 8 et 9), seul le **fondue enchaîné** 🎞️ (p. 33) marquant le passage entre les scènes 9 et 10 a été retenu. Par exemple, à la scène 8, deux plans de coupe, le plan de **demi-ensemble** 🎞️ (p. 22) du clocher de l'église et le **gros plan** 🎞️ (p. 22) du visage de Seul-au-monde, ont été ajoutés pour assouplir la transition entre les scènes 8 et 9. Ainsi, il devient inutile d'ajouter le fondue ondulé prévu au scénario.

Voici quelques idées pour perfectionner ton montage :

- Peaufine les **raccords** 🎞️ (p. 28) comme les **champs/contrechamps** 🎞️ (p. 30). Tout doit s'enchaîner parfaitement, avec fluidité, sans accroc à l'image.
- Ajoute les transitions.
- Travaille la durée des plans pour donner du rythme au film : il faut parfois sacrifier la durée d'un plan pour donner plus de tonus au rythme.
- Va chercher les **prises** 🎞️ (p. 27) écartées au visionnement des rushes.
- Élimine les plans qui paraissent inutiles au film.

C'est une étape où il faut vraiment essayer des choses. Comme les images sont enregistrées sur l'ordinateur, rien ne t'empêche de tenter des enchaînements que tu peux ensuite annuler s'ils ne te conviennent pas. N'oublie pas de bien identifier les plans que tu as nouvellement transférés.

MUSIQUE

Dans un film, la musique peut être sombre, joyeuse, rapide ou lente, en fonction de l'effet recherché. On peut l'associer à une émotion ou à un personnage. Elle peut être tout simplement une compilation de musique déjà existante. Encore mieux, elle peut être originale, c'est-à-dire composée tout spécialement pour le film.

Fais attention de bien doser la musique. Il ne faut pas en mettre trop, au risque de gêner les images et les dialogues. Tu peux aussi ne pas en mettre, c'est ton choix. Pour *Seul au monde*, une musique originale a été composée. Elle a été insérée au générique de début et de fin, ainsi qu'à la scène 8.

ATTENTION!



Trucs et astuces

Si des plans de coupe ont été filmés lors du tournage, c'est maintenant le temps de les insérer. Ils peuvent t'aider à corriger certaines erreurs ou à rendre le film plus intéressant.

Il faut faire attention à ne pas passer trop de temps sur le montage. Un des pièges de cette étape est de faire et de refaire le montage sans jamais prendre de décision finale.

Avant de faire le montage sonore, présente ton montage à plusieurs personnes. Demande-leur de faire des commentaires. Tu verras si ton film fonctionne bien.

Comment composer une musique originale?

- Réfléchis au type de musique qui correspondrait bien à ton film et au moment où tu souhaites l'insérer.
- Trouve quelqu'un qui pourra composer la musique souhaitée.
- Essaie une version préliminaire et vois si la musique se marie bien au film.
- Demande au compositeur de faire les ajustements nécessaires.
- S'il y a des paroles et plusieurs instruments, il serait utile d'avoir, en plus de la version complète, une version instrumentale avec tous les instruments et d'autres versions avec chacun des instruments. Ainsi, tu auras la liberté d'essayer différents arrangements.
- Enregistre, puis ajoute la musique à la trame sonore.



ATTENTION!



Trucs et astuces

Une musique originale permet d'éviter tout problème de droits d'auteur qui pourrait survenir lors d'une présentation publique. Il faut savoir qu'utiliser de la musique sans la permission des maisons de disques est illégal. De plus, si tu as l'intention de participer à un festival ou à un concours, ton film pourrait bien être disqualifié si tu n'as pas les droits d'utilisation de la musique. Toutefois, il est possible de trouver sur Internet plusieurs musiques libres de droits.

MONTAGE SONORE

Il est impératif que le montage image soit terminé avant de commencer le montage sonore. Ce dernier consiste à améliorer la qualité sonore des dialogues et à rajouter aux images tous les sons définitifs : bruitage, sons d'ambiance, musique, etc. Le son est là pour souligner une émotion (l'angoisse, la peur, la joie), mais aussi pour créer des ambiances (cour d'école, couloir, salle de classe). Il va donner du relief à ton film et le rendre plus agréable à regarder.

Tout comme le montage image, travailler le son est un exercice long, minutieux et aussi très créatif. Certains logiciels de montage offrent plus de possibilités que d'autres. Il se peut donc que tu sois limité pour faire ton montage sonore et que tu ne puisses pas faire tout ce qui t'est proposé dans *Objectif film*.



Comment faire ton montage sonore?



- Transfère sur ton ordinateur les sons supplémentaires enregistrés lors du tournage (ambiance, bruitage).
- Ajuste le niveau sonore des dialogues.
- Utilise les sons d'ambiance enregistrés au tournage et réserve une piste sonore à cet usage sur ton ordinateur pour t'aider à avoir une continuité sonore et éviter des coupures désagréables au fil des dialogues.
- Place les différents bruits que tu as enregistrés au tournage. Tu peux également en trouver sur certains disques compacts spécialisés (grincement de porte, pas dans la neige, vent, etc.).

- Par exemple, dans *Seul au monde*, on trouve :
 - ▶ le téléphone qui sonne (scène 1);
 - ▶ les pas sur le plancher de la cafétéria (scène 2);
 - ▶ le haut-parleur qui grinche (scène 4);
 - ▶ les pas dans la neige (scène 8);
 - ▶ les bruits du parc, comme des chants d'oiseaux (scènes 8 et 10).
- Ajoute les différents filtres sonores. Par exemple, à la scène 4 de *Seul au monde*, pour recréer l'effet d'un haut-parleur, un filtre imitant l'écho a été ajouté par-dessus la voix du directeur.

MONTAGE FINAL

Le montage final est la partie où tu dois enlever les derniers défauts, régler les derniers détails pour arriver à la version définitive de ton film. C'est à ce moment que tu ajoutes les effets visuels, que tu insères le générique et que tu fais les copies du film. Si tu crées une copie DVD, tu peux également décider d'ajouter des images prises lors du tournage pour faire la revue de tournage (*making of*), ce qui comprend, bien sûr, les moments loufoques (*bloopers*).

Améliore les **transitions** 🎞 (p. 32) entre les **scènes** 🎞 (p. 20) en jouant avec le son et l'image.

Par exemple, dans *Seul au monde*, au lieu d'utiliser un **volet panoramique** 🎞 (p. 34) pour faciliter le passage entre les scènes 2 et 3, on utilise la voix de monsieur Michaud. En effet, avant que les images de la scène 2 se terminent, le début du dialogue de monsieur Michaud de la scène 3 « Et ensuite? » est superposé aux dernières images de la scène 2 et sert de transition. Ainsi, il continue à parler et on arrive aux images de la scène 3.

C'est aussi le moment d'ajouter les effets visuels.

Dans *Seul au monde*, des filtres corrigeant les couleurs ont été utilisés pour uniformiser l'aspect des scènes.

Comment finir le montage?

- Fais les dernières coupes à l'image et au son pour améliorer le film.
- Ajoute les effets visuels, comme les transitions ou les filtres.
- Place le générique en utilisant le logiciel de montage ou en le filmant sur du carton. Doivent apparaître :
 - le titre du film,
 - le nom des **acteurs** (p. 18) et de leur personnage,
 - le nom de tous ceux qui ont participé à la fabrication du film et leur poste : **réalisateur** (p. 18), **directeur photo** (p. 18), monteur, etc.
 - les remerciements à tous ceux qui ont prêté main-forte au film sans toutefois avoir participé à sa création,
 - le nom de la maison de production (l'école ou autre) et l'année de production.
- Insère dix secondes de noir avant et après le film, pour donner une marge de manœuvre lors de la projection.
- Crée des fichiers supplémentaires pour faire la revue de tournage (*making of*).
- Fais des copies de ton film :
 - enregistre une version finale en créant un fichier bien identifié sur ton ordinateur;
 - grave des DVD à partir de ton fichier de montage.



ATTENTION!



Trucs et astuces

Écoute attentivement la trame sonore dans son ensemble; il faut que les dialogues s'entendent bien. Mieux vaut faire en sorte que le niveau des dialogues soit plus fort que le reste de la trame sonore. Tu connais probablement les répliques par cœur mais dis-toi que les spectateurs, eux, devront tout comprendre à la première écoute.





EXERCICES

Musique

1. Prends le contre-pied des images : mets de la musique légère sur des images qui font peur ou inversement. Tu verras que l'effet est souvent étonnant et qu'il peut être très intéressant.

Montage sonore

2. Amuse-toi à « écouter » le film les yeux fermés. Tu vas découvrir des défauts sonores que tu n'avais pas remarqués en « regardant » le film.





06

DIFFUSION

Maintenant que votre film est terminé, il faut prendre le temps de bien apprécier le travail effectué. Écoutez attentivement le film que vous venez de réaliser en équipe. Si vous le souhaitez, vous pouvez le diffuser à un public plus large.

La diffusion publique d'un film implique le développement d'une stratégie pour attirer un maximum de spectateurs aux projections. Il faut trouver une salle adéquate, faire de la promotion et donner ou vendre des billets. Voici quelques trucs pour t'aider.

RETOUR SUR L'EXPÉRIENCE

En équipe, prenez le temps nécessaire pour visionner votre film et l'apprécier à sa juste valeur. Remplissez individuellement le bilan du projet qui se trouve en annexe, puis échangez vos commentaires sur le film et l'expérience vécue. Dites ce que vous avez aimé et moins aimé, ce que vous avez appris, les problèmes survenus lors de la production, les choses à améliorer, mais, surtout, rappelez-vous de bonnes anecdotes. C'est également le temps de décider de la suite des choses.

Quelques pistes de réflexion...

- Voulez-vous partager votre film seulement avec la famille et les amis?
- Au contraire, voulez-vous présenter votre film à un grand nombre de personnes?
- Si vous voulez présenter votre film à un large public, diverses options s'offrent à vous :
 - organiser une présentation spéciale pour lancer votre film;
 - participer à divers concours ou festivals.

PLANIFICATION DE LA PREMIÈRE

Pour marquer la sortie d'un film, on organise souvent une grande première. Il s'agit avant tout d'une soirée où l'on fête avec éclat le travail accompli. Il faut bien planifier l'événement.

Pour ne pas avoir un seul film à projeter, tu peux créer un véritable événement cinématographique en présentant une compilation de films réalisés dans ton école et les écoles environnantes. Tu peux aussi intégrer ce film dans une soirée spectacle de ton école.

En planifiant l'événement, tu dois déterminer :

- La date de projection;
- Le lieu de projection; vérifie s'il y a :
 - le bon équipement pour projeter ton film,
 - un technicien à ta disposition lors des essais et de la soirée de projection pour vérifier la qualité de l'image et du son,
 - un nombre suffisant de places,
 - une bonne visibilité dans la salle;
- Le tarif d'entrée;
- Le nombre de projections.



PROMOTION

Une fois les dates confirmées, la salle réservée, le matériel de projection disponible, tu peux faire la promotion de la première.

ATTENTION!



Trucs et astuces

Assure-toi de posséder les droits sur tous les éléments de ton film avant de le présenter en public.

- Cible le public qui pourrait être intéressé par ton projet :
 - parents,
 - amis,
 - élèves,
 - personnel de l'école,
 - communauté locale.
- Distribue ou vends les billets (chaque membre de l'équipe peut être en charge de vendre un nombre minimum de billets).
- Organise-toi pour que les gens parlent de ton film :
 - fais une affiche;
 - donne des entrevues dans les médias étudiants et locaux (journal, radio, télévision, Internet);
 - envoie des courriels informatifs;
 - fabrique une bande-annonce de ton film.
- Invite des personnalités :
 - membres de la commission scolaire,
 - journalistes locaux,
 - députés de ta région,
 - cinéastes et artistes locaux.



AUTRES AVENUES DE DIFFUSION

Comme la production de films étudiants est de plus en plus populaire, il existe divers festivals, concours cinématographiques et sites Internet où tu peux présenter ton film. Tu peux également t'associer à un festival de cinéma qui existe déjà dans ta région et créer un volet cinéma étudiant.

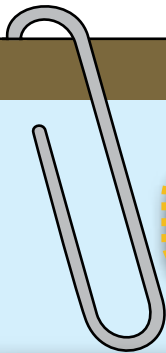


EXERCICES

Promotion

1. Pour t'aider dans la confection de l'affiche de ton film, analyse les affiches d'autres films. Fais des recherches en te basant sur des films du même genre : comédie, horreur, etc. Cela te donnera de bonnes idées. Vois quels éléments du film sont en évidence sur l'affiche? Le personnage principal? Un lieu? Un objet?
2. Fais également une recherche avant de concevoir une bande-annonce. Sur la plupart des DVD, tu peux trouver des bandes-annonces qui vont t'inspirer. Rappelle-toi que la bande-annonce sert à piquer la curiosité du public; il ne faut pas vendre la mèche du film. Au lieu d'avoir recours à la narration typique que l'on retrouve sur une bande-annonce, tu pourrais ne présenter que quelques images clés de ton film et les diffuser en boucle sur une télévision placée à l'entrée de ton école ou de ta maison de jeunes.





• FICHE PERSONNAGE •

NOM DU PERSONNAGE :

NOM DU COMÉDIEN :

ÂGE :

SEXE :

TAILLE :

POIDS :

TRAITS PHYSIQUES PARTICULIERS :

TRAITS DE CARACTÈRE :

MOTIVATION :

VÉCU :



EXEMPLE



ENTENTE DE CESSION DE DROITS

ENTRE :

NOM DE L'ÉCOLE OU DE LA COMPAGNIE PRODUCTRICE DU FILM

dont le siège social est situé au

ADRESSE ET VILLE

dûment représentée aux présentes par

NOM DE LA PERSONNE OFFICIELLEMENT AUTORISÉE À SIGNER

ci-après nommé « le producteur »;

ET :

NOM DU PARTICIPANT

Domicile :

ADRESSE ET VILLE

ci-après nommé « le participant ».

Les parties conviennent de ce qui suit :

De manière irrévocable, le participant cède au producteur une licence exclusive, sans limites de territoire ou de durée, lui permettant d'utiliser, de diffuser ou d'exploiter les images et tous les enregistrements auxquels il a participé pour la production du court métrage intitulé _____.

Le participant accorde également au producteur le droit de l'identifier par son nom, si le producteur le désire.

Aucun coût n'est rattaché à la cession de droits par le participant. Le producteur est autorisé à reproduire et à diffuser publiquement sur tout support et par tout mode de transmission connu ou à venir les images et les enregistrements réalisés. Le participant dégage le producteur de toute responsabilité à l'égard de l'utilisation et de la diffusion publique des contenus.

Signé à _____, le _____
VILLE DATE

Signature : _____ Signature : _____

Nom : _____ Nom : _____

Le participant

Le producteur

Dans le cas d'un participant mineur :

Date de naissance : _____

Signature des parents ou tuteurs : _____

Nom des parents ou tuteurs : _____

*Dans ce document, le genre masculin est utilisé dans le but d'alléger le texte.
Il inclut le genre féminin de façon non discriminatoire chaque fois qu'il désigne des personnes.*

• REPÉRAGE DES DÉCORS •

DATE : LIEU VISITÉ :

SÉCURITÉ ET ACCESSIBILITÉ	OUI / NON	REMARQUES
Est-ce que les lieux sont sécuritaires?		
Sont-ils à proximité?		
Est-ce qu'il faut une permission spéciale pour tourner dans ces lieux?		
Est-ce que les lieux seront disponibles pour le tournage?		



DÉCOR ET ESPACE	OUI / NON	REMARQUES
Est-ce que les lieux correspondent aux décors recherchés?		
Est-ce que les lieux pourront être aménagés selon nos besoins?		
Est-ce que les acteurs auront suffisamment d'espace pour jouer?		
Est-ce que les lieux sont assez spacieux pour accueillir toute l'équipe et tout l'équipement?		



CADRAGE, LUMIÈRE ET ÉLECTRICITÉ	OUI / NON	REMARQUES
Est-ce que les lieux permettent de jouer avec : l'échelle du plan?		
les angles?		
les mouvements de caméra?		
Est-ce que les lieux sont suffisamment lumineux?		
Est-ce que la capacité électrique permet l'utilisation de l'équipement et de l'éclairage (ampérage, prise de courant, etc.)?		



SON	OUI / NON	REMARQUES
Est-ce que les lieux ont une bonne qualité sonore (acoustique)?		
Est-ce qu'il y a des bruits indésirables (circulation, système de ventilation, travaux)?		



• DÉCOUPAGE TECHNIQUE •

SCÈNE N° :

PLAN N° :

DURÉE DU PLAN :

CROQUIS DU PLAN

DESCRIPTION DE L'ACTION :



DIALOGUES :

ÉCHELLE DU PLAN : _____

MOUVEMENTS DE CAMÉRA : _____

ANGLE : _____

SONS SYNCHRONISÉS : _____

SONS SUPPLÉMENTAIRES : _____

REMARQUES : _____

CROQUIS DU PLATEAU

• DÉPOUILLEMENT •

SCÈNE N°:

DÉCOR

MEUBLES

ACCESSOIRES

PERSONNAGES

COSTUMES

COIFFURE
ET MAQUILLAGE



• HORAIRES DE TOURNAGE •

DATE: HORAIRE: PAUSE REPAS:

LIEU: _____

PERSONNE CONTACT:



PERSONNAGES

DÉCOR SCÈNE N° PLAN N°

SCÈNE N° PLAN N°

[illegible]

•LIEUX DE TOURNAGE•

SCÈNE : _____ ADRESSE : _____

CONTACT : _____ TÉLÉPHONE : _____

SCÈNE : _____ ADRESSE : _____

CONTACT : _____ TÉLÉPHONE : _____

SCÈNE : _____ ADRESSE : _____

CONTACT : _____ TÉLÉPHONE : _____

SCÈNE : _____ ADRESSE : _____

CONTACT : _____ TÉLÉPHONE : _____

SCÈNE : _____ ADRESSE : _____

CONTACT : _____ TÉLÉPHONE : _____

SCÈNE : _____ ADRESSE : _____

CONTACT : _____ TÉLÉPHONE : _____



• MEMBRES DE L'ÉQUIPE •

NOM : _____

FONCTION : _____

TÉLÉPHONE : _____

COURRIEL : _____

NOM : _____

FONCTION : _____

TÉLÉPHONE : _____

COURRIEL : _____

NOM : _____

FONCTION : _____

TÉLÉPHONE : _____

COURRIEL : _____

NOM : _____

FONCTION : _____

TÉLÉPHONE : _____

COURRIEL : _____

NOM : _____

FONCTION : _____

TÉLÉPHONE : _____

COURRIEL : _____

NOM : _____

FONCTION : _____

TÉLÉPHONE : _____

COURRIEL : _____

NOM : _____

FONCTION : _____

TÉLÉPHONE : _____

COURRIEL : _____

NOM : _____

FONCTION : _____

TÉLÉPHONE : _____

COURRIEL : _____





SCÈNE N°: PLAN N°:

SONS SUPPLÉMENTAIRES

MODIFICATIONS AUX DIALOGUES

•BILAN DU PROJET•

CE QUE JE RETIENS DE POSITIF



CE QUE JE POURRAIS AMÉLIORER



LEXIQUE

A

Acteur, pp. 3, 18, 37, 38, 48, 50, 51
Angle, p. 23
Angle normal, p. 23
Angle oblique, p. 23
Arrière-plan, p. 27
Arrivée sur le plateau, p. 45
Assistant-réalisateur, p. 19
Audition, p. 37
Avant-plan, p. 27

B

Bilan du projet, p. 75

C

Cadre, p. 22
Caméra à l'épaule, p. 25
Casting, p. 37
Cession de droits, pp. 38, 67
Champ, p. 26
Champ/contrechamp, pp. 30, 31
Clap, p. 27
Continuité, p. 28
Contre-plongée, p. 23
Conventions d'écriture d'un scénario, pp. 15, 16
Coupe franche, p. 33
Croquis du plan, pp. 40, 41
Croquis du plateau, pp. 40, 41

D

Découpage technique, pp. 39, 40, 69
Départ du plateau, p. 45
Dépouillement, pp. 41, 70
Deuxième montage, p. 56
Dialogues, pp. 16, 17
Diffusion, pp. 5, 62
Directeur artistique, p. 19
Directeur photo, pp. 3, 18, 24, 25, 48, 50, 51, 52
Droits d'auteur (musique), p. 58



E

Échéancier de production, p. 5

Échelle du plan, p. 22

Éclairagiste, p. 19

Équipe de production, pp. 3, 18

Équipement, p. 44

Exercices :

- scénarisation, p. 17
- vocabulaire de base, pp. 34, 35
- préproduction, p. 43
- tournage, p. 53
- postproduction, p. 61
- diffusion, p. 65

F

Fiche personnage, p. 66

FireWire, p. 55

Fondu au noir, p. 33

Fondu enchaîné, p. 33

G

Générique, p. 60

Gros plan, p. 22

H

Horaire de tournage, pp. 42, 45, 71

Hors-champ, p. 26

I

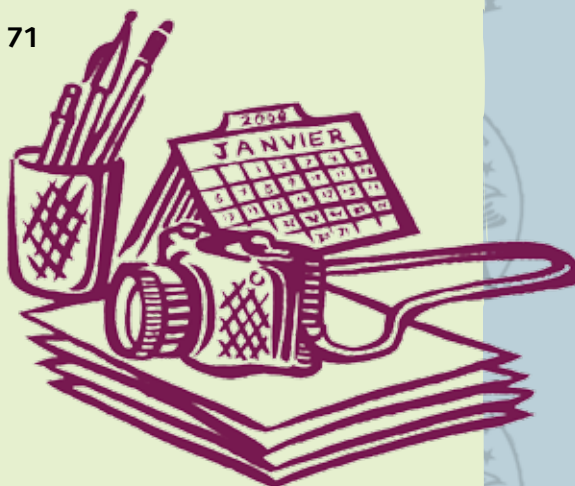
Idéation, p. 6

Illusion de profondeur, p. 27

Insert, p. 23

L

Lieux de tournage, p. 72



M

Making of, p. 59
Mécanique, p. 50
Membres de l'équipe, p. 73
Métiers du cinéma, p. 18
Montage, p. 54
Montage final, pp. 59, 60
Montage image, p. 55
Montage sonore, pp. 58, 59
Monteur, pp. 33, 55
Mouvements de caméra, p. 24
Musique, p. 57
Musique originale, p. 58

N

Numérique, p. 3

O

Ouverture au noir, p. 33

P

Panoramique, p. 24
Perchiste, pp. 19, 49
Plan, p. 21
Plan américain, p. 22
Plan d'ensemble, p. 22
Plan de coupe, p. 52
Plan de demi-ensemble, p. 22
Plan moyen, p. 22
Plan rapproché, p. 22
Plan semi-rapproché, p. 22
Plan très grand ensemble, p. 22
Plateau, p. 44
Plongée, p. 23
Postproduction, pp. 5, 54
Premier montage, pp. 55, 56
Première, pp. 62, 63
Preneur de son, pp. 3, 19, 49, 50, 51, 53
Préproduction, pp. 4, 36
Prise, p. 27
Promotion, p. 64



R

Raccord, p. 28
Raccord d'objets, de costumes et de mouvements, p. 32
Raccord regard, p. 30
Rapport de scripte, pp. 46, 74
Réalisateur, pp. 3, 18, 37, 38, 47, 50, 51
Règle des 30 degrés, p. 30
Règle des 180 degrés, pp. 29, 30
Repas, p. 44
Repérage des décors, pp. 38, 68
Répétitions, p. 38
Retour sur l'expérience, p. 62

S

Scénario, p. 9
Scénarisation, pp. 4, 6
Scénariste, p. 6
Scène, p. 20
Scène à scène, p. 7
Scripte, pp. 3, 19, 27, 28, 46, 49, 50, 51, 53
Son d'ambiance, pp. 52, 53
Son in/dans le champ, p. 26
Son in/hors-champ, p. 26
Son off, p. 26
Sons supplémentaires, pp. 41, 52, 53
Sons synchronisés, p. 41
Synopsis, p. 7



T

Tâches lors du tournage, p. 47

Tournage, pp. 4, 44

Tournage en extérieur, p. 44

Transfert des images, p. 55

Transition, p. 32

Travelling, pp. 24, 25

Très gros plan, p. 22

Trucs et astuces (définition, p. 5) :

- scénarisation, pp. 7, 9, 17
- vocabulaire de base, p. 25
- préproduction, pp. 37, 38, 41, 42
- tournage, pp. 45, 47, 50
- postproduction, pp. 54, 55, 56, 57, 58, 60
- diffusion, p. 64

U

USB, p. 55

V

Visionnement critique, p. 56

Visionnement des rushes, p. 54

Vocabulaire de base, pp. 4, 18

Volet, p. 34

Volet panoramique, p. 34

Z

Zoom, p. 25





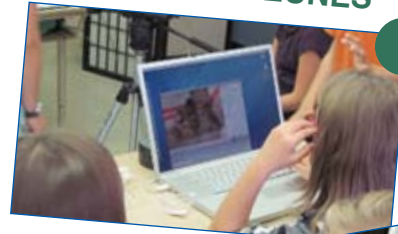
CONCOURS ANNUEL DE COURTS MÉTRAGES



FORMATIONS POUR LES ENSEIGNANTS



ATELIERS PRATIQUES POUR LES JEUNES



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE GRATUIT



ANIMATION PAR DES PROFESSIONNELS DU CINÉMA



Culture
et Communications
Québec



Créée en 1979, l'Association des cinémas parallèles du Québec regroupe la majorité des salles parallèles ainsi que plusieurs événements cinématographiques en région. Maître d'œuvre du RÉSEAU PLUS, de L'OEIL CINÉMA et de la revue CINÉ-BULLES, l'Association offre une variété de services et d'activités à ses membres et à la population de toutes les régions du Québec, qu'il s'agisse de représentation, de programmation, d'animation ou de documentation. L'éducation cinématographique fait prioritairement partie de sa mission de diffusion du septième art.

Font partie de son conseil d'administration : Michel GAGNON du Ciné-Plus Victoriaville (président), Céline FORGET de Cinémaboule Saint-André-Avellin (vice-présidente), Frédéric LAPIERRE de Ciné-Groulx Sainte-Thérèse (trésorier), Richard BOIVIN du Ciné-club de Chicoutimi (secrétaire), Louise HÉBERT du Ciné-club Dolbeau-Mistassini (administratrice), Jocelyne L'AFRICAIN de Cinéma Alice Matane (administratrice) et Johanne LAURENDEAU du Cinéma du Lac Israël (administratrice).

www.cinemasparalleles.qc.ca



www.cinemasparalleles.qc.ca

L'ASSOCIATION DES CINÉMAS PARALLÈLES DU QUÉBEC
TRAVAILLE À LA DIFFUSION DU CINÉMA D'AUTEUR
ET À L'ÉDUCATION CINÉMATOGRAPHIQUE
DANS TOUTES LES RÉGIONS DU QUÉBEC

Prix de détail suggéré : 24,95 \$



PHOTOS : ASSOCIATION DES CINÉMAS PARALLÈLES DU QUÉBEC