

BOÎTE À OUTILS

L'essentiel à savoir pour réaliser un court-métrage.



Été 2000 (2023) de Laurence Olivier & Virginie Nolin

**PLEIN[S]
ÉCRAN[S]**

PLEIN[S] ÉCRAN[S]

Qui sommes-nous?

Plein(s) Écran(s) est un organisme qui a pour mission de rendre plus accessible le court-métrage québécois auprès du grand public dans le but d'éduquer, de sensibiliser et de divertir par le cinéma. Né en 2016 sur Facebook, Plein(s) Écran(s) devient le premier festival cinématographique en ligne. Depuis, Plein(s) Écran(s) fait la promotion à l'année des talents d'ici afin de le faire rayonner partout dans le monde, aussi bien en ligne qu'en salle.

Afin de rendre le court-métrage accessible, Plein(s) Écran(s) offre la grande majorité de son contenu tout à fait gratuitement par l'entremise du [Festival](#), du [Par-Court](#) et du [Ciné-Club](#). Plein(s) Écran(s) donne également des ateliers scolaires, du primaire au collégial, favorisant ainsi la rencontre entre les cinéastes et la relève.

SOMMAIRE

1. Le court-métrage	5
2. Les étapes	6
3. Pré-production	7
3.1. Idéation	7
3.2. Scénarisation	8
3.3. Financement	10
3.4. Repérage	10
3.5. Décors	10
3.6. Découpage	10
3.7. Casting	11
3.8. Répétition	11
3.9. Accessoires	11
3.10. Essayage	11
4. Production	12
4.1. Réalisation	12
4.2. Continuité	12
4.3. Prise de son	12
4.4. Prise de vue	12
4.5. Éclairage	12
4.6. CCM	13
5. Post-production	13
5.1. Montage image	13
5.2. Étalonnage	13
5.3. Montage son	13
5.4. Bruitage	13
5.5. Affiche	14
5.6. Distribution	14
6. Lexique cinématographique	15
6.1. Les échelles de plan	15
6.2. Les angles de caméra	16
PLEIN[S] ÉCRAN[S]	3

6.3. L'éclairage	17
6.4. Les couleurs	17
6.5. Les mouvements de caméra	18
6.6. Les notions de montage visuel	20
6.7. Les notions de montage sonore	20
8. Ressources	21

1. LE COURT-MÉTRAGE

Définition : Il s'agit d'un film d'une durée de moins de 30 minutes. Ce n'est pas un extrait, ni une bande-annonce mais bien un film dans son entièreté.

Un film qui a une durée comprise entre 30 et 60 minutes est un moyen-métrage et lorsqu'il fait plus de 60 minutes, c'est un long-métrage.

Pourquoi faire un court-métrage ?

- ◆ Faire un film en peu de temps
- ◆ Faire un film avec peu d'argent
- ◆ Expérimenter
- ◆ Peaufiner son art
- ◆ Développer sa vision artistique
- ◆ Se faire connaître
- ◆ Rempoter des prix dans les festivals

Trucs pour réussir un premier court-métrage :

- ◆ Une histoire simple
- ◆ Peu de personnages
- ◆ Peu de lieux
- ◆ Le cellulaire comme caméra
- ◆ Des connaissances comme acteur/trice
- ◆ Un logiciel de montage facile à utiliser
- ◆ Bien se préparer

2. LES ÉTAPES

Voici une liste exhaustive de toutes les étapes essentielles pour réussir un film. Chacune d'entre elle requiert la participation d'un ou plusieurs postes clés du processus filmique.

A. PRÉ-PRODUCTION = la préparation du tournage

- Idéation** → scénariste
- Scénarisation** → scénariste
- Financement** → producteur/trice
- Repérage** → réalisateur/trice, directeur/trice de la photographie, directeur/trice artistique
- Découpage** → scénariste, réalisateur/trice, directeur/trice de la photographie
- Décors** → directeur/trice artistique, technicien/ne aux décors
- Casting** → directeur/trice de casting, réalisateur/trice
- Répétition** → réalisateur/trice, acteur/trice
- Accessoires** → accessoiriste
- Essayage** → acteur/trice, costumier/e

B. PRODUCTION = le tournage

- Réalisation** → réalisateur/trice
- Continuité** → scripte
- Prise de son** → perchiste, preneur/euse de son
- Prise de vue** → directeur/trice de la photographie, opérateur/trice de la caméra
- Éclairage** → éclairagiste, machiniste
- CCM** → coiffeur/euse, costumier/e, maquilleur/euse

C. POST-PRODUCTION = après le tournage

- Montage image** → réalisateur/trice, monteur/euse
- Étalonnage** → étalonneur/euse
- Montage son** → concepteur/trice sonore
- Bruitage** → bruiteur/euse
- Affiche** → affichiste
- Distribution** → distributeur/trice

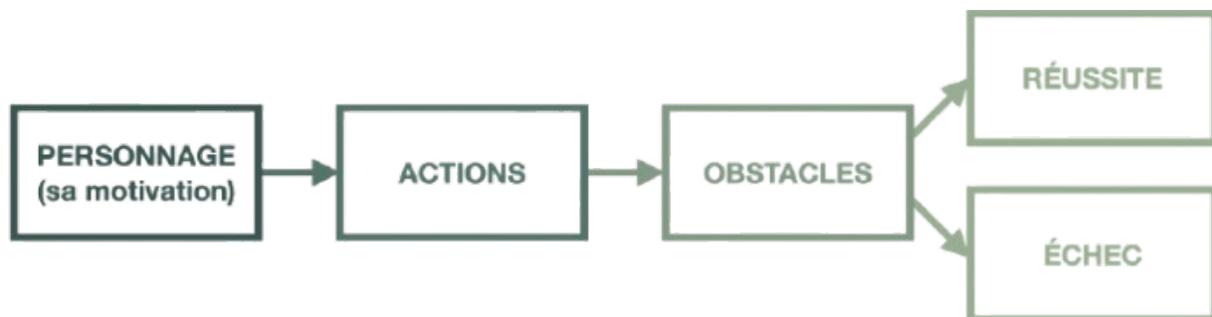
3. PRÉ-PRODUCTION

3.1. IDÉATION

Consiste à trouver l'idée du film. En cas de page blanche, on peut s'inspirer :

- d'expériences personnelles
- d'histoires intéressantes (anecdotes, légendes, mythes, etc)
- d'œuvres déjà existantes (poème, chanson, roman, bande-dessinée, etc)

En général, un film est porté par un personnage principal qui respecte cet arc narratif :



L'arc narratif :

Le personnage principal connaît toujours une évolution au cours d'un film, c'est-à-dire qu'il n'est pas dans l'exacte même situation (psychologique ou physique) qu'au début.

Les obstacles :

INTERNE : l'obstacle relève des peurs ou des incapacités du personnage principal (peur de l'eau, manque de connaissance ou de confiance en soi, etc).

EXTERNE : l'obstacle est quelque chose sur lequel le personnage n'a aucun contrôle (un autre personnage, un événement météorologique, un accident, etc).

Les personnages :

Quelques trucs pour trouver un bon personnage principal :

La mise en page :

La mise en page d'un scénario est universelle

- Police d'écriture Courier New, taille 12
- Interligne 1,5
- Les dialogues sont centrés, avec des marges de 3cm de chaque côté
- Les indications de jeu sont indiquées entre parenthèses à côté du nom du personnage
- L'intitulé des scènes et le nom des personnages sont en majuscules

Il faut également :

- Écrire au présent
- Numéroter les pages
- Trouver un nom à chaque personnage
- Décrire les personnages la première fois qu'ils apparaissent
- Penser à des indices visuels ou sonores pour faire comprendre les émotions des personnages. *Exemple : Marie est en colère → Marie sert les dents et un grondement se fait entendre.*

⚠ Une page de scénario équivaut à environ une minute à l'écran !

Pour écrire un scénario, il est possible d'utiliser [ce site](#) ou [cet exemple modifiable](#).



3.3. FINANCEMENT

Consiste à trouver l'argent pour faire le film, car faire du cinéma coûte cher en raison de l'équipement nécessaire, des décors, de toute l'équipe, aussi bien devant que derrière la caméra. Ceci dit, avec un téléphone, des idées solides et des personnes motivées, on peut créer un film impressionnant sans argent. Ce qui compte le plus, c'est la créativité, pas le budget.

3.4. REPÉRAGE

Consiste à choisir des lieux qui servent bien l'histoire et l'ambiance du film. On vérifie si l'endroit est pratique pour filmer : l'espace, la lumière, les bruits ambiants, l'accès, les prises électriques, etc. Il faut aussi à la cohérence entre les lieux et à leur proximité pour faciliter l'organisation du tournage.

3.5. DÉCORS

Consiste à s'assurer que chaque lieu de tournage est cohérent avec le décor imaginé au scénario. Les décors, ce sont les endroits où se passe l'histoire dans le film. La plupart du temps, on apporte des modifications au lieu de tournage en ajoutant ou retirant des éléments de décor, mais un lieu peut également être utilisé tel quel. Un décor peut être une maison, une rue ou même une pièce complètement inventée.

3.6. DÉCOUPAGE

Consiste à prévoir tous les plans à tourner pour chaque scène. Faire le découpage d'une histoire est essentiel pour comprendre comment passer de l'écrit à l'écran. Afin de réussir cette étape, il est essentiel de connaître le langage cinématographique **page 16 à 20**.

À l'exception d'un plan-séquence - une scène tournée en un seul plan - chaque scène est composée de plusieurs plans, permettant ainsi d'ajouter du rythme au film.

Le document de [découpage technique](#) permet de prévoir et visualiser tous les plans à tourner : c'est un document essentiel à remplir pour s'assurer du bon déroulement du tournage et d'un résultat cinématographique optimal.

Le dialogue :

Une scène de dialogue, découpée de manière classique, filme l'entièreté des l'action en 4 plans :

1. Plan rapproché sur personnage A
2. Plan rapproché sur personnage B
3. Plan rapproché des personnages A & B dans le même cadre
4. Plan moyen ou d'ensemble des personnages A & B dans le même cadre

De cette manière, il y aura suffisamment de choix de plans au montage afin de créer la version la plus optimale de la scène.

3.7. CASTING

Consiste à trouver des personnes qui vont jouer dans le film, que ce soit des acteur/trices ou des gens qui n'ont jamais joué auparavant. Il y a plusieurs manières de faire:

- par un appel de casting: créer une annonce publique, où tout le monde peut tenter d'obtenir un rôle
- par un casting sauvage: rechercher des personnes pour interpréter les rôles, directement dans la rue ou dans des endroits publics

Dans les deux cas, les personnes intéressées à jouer dans le film doivent passer une audition: elles doivent démontrer leur talent en jouant une scène du scénario ou en improvisant. Cela permet à l'équipe du film de choisir les meilleures personnes pour chaque rôle.

3.8. RÉPÉTITION

Consiste à faire jouer aux acteur/trices leurs scènes avant de filmer. Cela permet la rencontre entre les acteur/trices et le/la réalisateur/trice, de tester les dialogues et les gestes et de pratiquer les émotions à jouer. De cette façon, le jour du tournage, tout se passe plus facilement et naturellement.

3.9. ACCESSOIRES

Consiste à trouver le bon objet pour chaque scène, selon ce qui est écrit au scénario. Les accessoires sont les objets que les acteur/trices manipulent dans le film, comme un téléphone, un livre, ou une épée. Ils aident à rendre l'histoire plus réaliste et à mieux comprendre ce que fait ou vit le personnage. Sans accessoire, certaines scènes seraient moins crédibles ou intéressantes.

3.10. ESSAYAGE

Lorsque les acteur/trices essaient leurs costumes pour voir si ça leur fait. Ça permet aussi de vérifier que les vêtements correspondent bien aux personnages joués. Si quelque chose ne va pas, il est possible d'ajuster ou changer les costumes avant le tournage.

4. PRODUCTION

4.1. RÉALISATION

Consiste à diriger l'ensemble du processus créatif et technique d'un projet cinématographique, de la pré-production à la post-production. Sur le plateau de tournage, cela inclut essentiellement la mise en scène et la direction des acteur/trices, ainsi que les commandes « action » et « coupez ». La personne qui réalise le film prend les décisions artistiques et supervise le montage final pour que le film raconte l'histoire comme prévu.

4.2. CONTINUITÉ

Consiste à s'assurer que tous les éléments d'une scène restent cohérents d'un plan à l'autre, afin d'éviter les erreurs visibles, tel qu'un objet déplacé. Cela inclut les détails comme l'éclairage, les mouvements, les accessoires et les gestes des acteur/trices. Le but est de maintenir une fluidité visuelle pour que le public ne remarque pas les changements entre les prises.

Ce travail est assuré par un/e scripte, une personne rigoureuse et soucieuse du détail, qui remplit des [rapports de continuité](#). La personne y indique les erreurs de continuité, les meilleures et les mauvaises prises de chaque plan tourné. Ce document sert à tous les départements présents lors du tournage mais surtout à la post-production.

4.3. PRISE DE SON

Consiste à enregistrer tous les sons pendant le tournage, tels que les dialogues et les sons ambiants. Cela requiert au minimum un micro, interne ou externe à la caméra.

⚠ Lors d'un premier tournage, la prise de son est souvent négligée parce que l'attention se porte davantage sur ce qui est visible (l'image) que l'invisible (le son). Il est pourtant essentiel d'accorder une grande attention au son, car une mauvaise qualité audio peut nuire à la compréhension des dialogues et à l'ambiance du film.

4.4. PRISE DE VUE

Consiste à filmer avec une caméra. Il ne suffit pas de simplement d'enregistrer : il faut penser au cadrage de chaque plan et aux mouvements de caméra.

4.5. ÉCLAIRAGE

Consiste à contrôler la lumière sur le plateau, peu importe la source lumineuse, à l'aide de lampes, rideaux, diffuseur, etc. Un éclairage bien pensé améliore la qualité visuelle du film et soutient la narration de manière subtile et efficace.

4.6. CCM

Regroupe une petite équipe qui s'occupe de l'apparence de chaque personnage grâce aux costumes, coiffures & maquillages.

Au début de chaque journée de tournage, chaque interprète doit passer au CCM afin de s'assurer que la continuité est respectée et que l'apparence de son personnage corresponde bien à l'histoire, à l'époque et à sa personnalité.

5. POST-PRODUCTION

5.1. MONTAGE IMAGE

Consiste à assembler bout à bout plusieurs plans pour former des scènes qui forment à leur tour un film. Cette étape, considérée comme la 3^e écriture du film après le scénario et le tournage, détermine en grande partie le rythme du film.

La personne responsable du montage image du film porte une attention particulière aux éléments de la **page 20**.

5.2. ÉTALONNAGE

Consiste à ajuster les couleurs et la lumière des images après le tournage, à l'aide de logiciels informatiques. Le but est d'harmoniser toutes les scènes pour que le film ait un style visuel cohérent. C'est aussi grâce à l'étalonnage qu'on peut créer certaines ambiances, comme un côté chaleureux, sombre ou dramatique.

5.3. MONTAGE SON

Consiste à assembler toutes les pistes de son disponibles (sons de plateau, morceaux de musique, bruitage) afin de permettre un résultat audible et agréable pour le public. Pour cela, il faut apporter une attention particulière aux éléments de la **page 20**.

 Une image peut avoir un tout autre sens en fonction du son qui l'accompagne.

5.4. BRUITAGE

Consiste à créer de sons spécifiques qui n'ont pas été captés au tournage, pour rendre le film plus vivant, tels que: des bruits d'objets, des pas, des sons de la nature, une sirène de pompier, etc. Le bruitage aide à créer une ambiance réaliste et à renforcer l'immersion du public dans l'histoire.

5.5. AFFICHE

Consiste à créer un visuel statique pour représenter le film et donner envie aux gens de le voir. Une affiche doit attirer l'attention, donner des indices sur le film, sans trop en révéler. Elle est généralement composée d'images du film, mais elle peut également être dessinée, ou contenir uniquement le titre sur un fond choisi. Les couleurs et la police d'écriture sont des éléments d'une importance capitale.

5.6. DISTRIBUTION

Consiste à réfléchir à une stratégie pour s'assurer que le film trouve son public. Plusieurs tactiques existent, en fonction du public auquel s'adresse l'oeuvre. Un film peut être projeté en salle, à la télévision ou sur les plateformes en ligne.

6. LEXIQUE CINÉMATOGRAPHIQUE

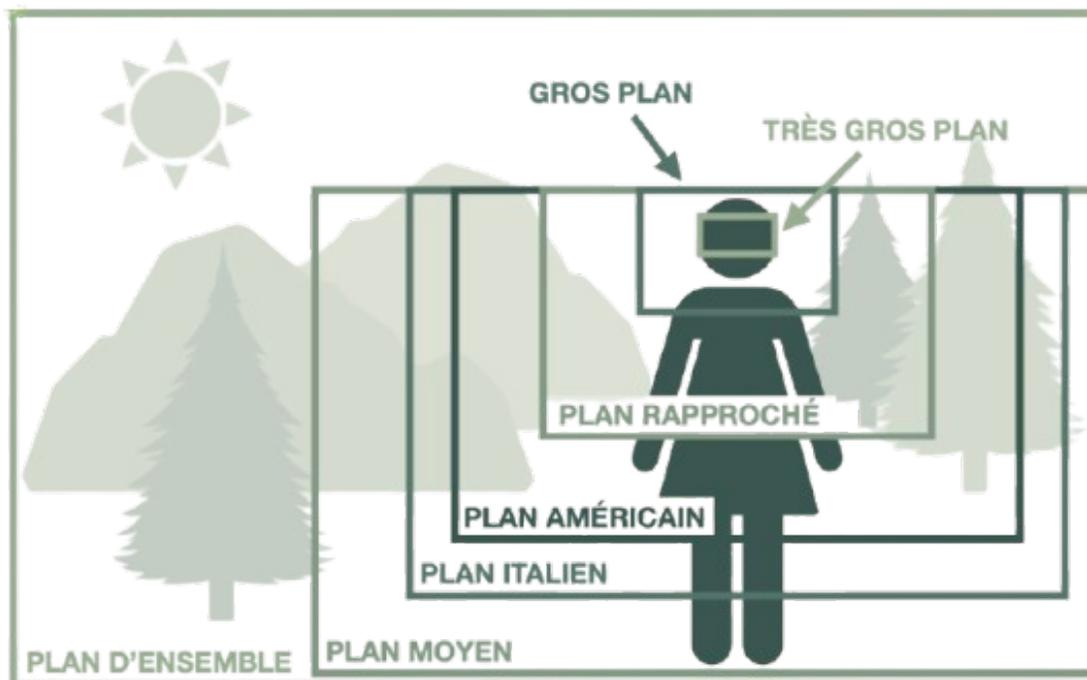
6.1. LES ÉCHELLES DE PLAN

Chaque plan est un petit morceau filmé sans interruption, qui prend vie à « action » et qui prend fin à « coupez ». Pour faire un film, il mettre plusieurs plans dans chaque scène, et les scènes permettent de raconter l'histoire du film.

L'échelle de plan indique la distance à laquelle le sujet est filmé. Chaque échelle de plan a une fonction qui lui est propre et met en importance différents éléments. Plus l'échelle de plan est large, plus le plan transmet de l'information. Plus le plan est serré, plus il permet de lire le visage des personnages et transmet ainsi de l'émotion.

Le gros plan et très gros plan peuvent également être faits sur des objets qui ont une importance narrative dans l'histoire, on appelle alors ce plan un insert.

Les plans américains et italiens pourraient aussi être appelés respectivement plans mi-cuisses et plans genoux. L'origine de ces noms provient de leur utilisation prédominante dans les pays en question.

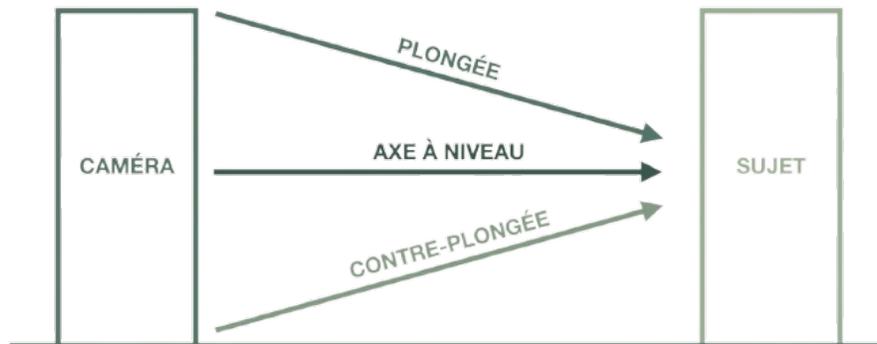


[Vidéo explicative](#)

6.2. LES ANGLES DE CAMÉRA

L'angle de caméra indique à quelle hauteur le sujet est filmé.

L'angle de caméra est généralement à niveau, c'est-à-dire que la caméra va se trouver à la hauteur des yeux de la personne filmée.



[Vidéo explicative](#)

Ceci dit, il est possible de créer des effets visuels puissants en filmant le sujet d'un autre angle :

LA PLONGÉE : la caméra est au-dessus du sujet filmé. Le personnage filmé en contre-plongée semble plus faible et vulnérable, le plan suggère le danger ou la tristesse.

LA CONTRE-PLONGÉE : à l'inverse, lorsque la caméra filme le sujet par en-dessous, elle magnifie le personnage, le rendant ainsi plus puissant, en position de domination.

⚠ Ces deux angles de caméra sont souvent utilisés pour suggérer un rapport de pouvoir entre des personnages.

LA CAMÉRA SUBJECTIVE : elle adopte le point de vue du personnage et montre ce qu'il regarde, créant ainsi un effet d'immersion pour le public car il voit ce que le personnage voit.

6.3. L'ÉCLAIRAGE

L'éclairage, qu'il soit naturel ou artificiel, joue un rôle crucial pour créer de l'ambiance, diriger l'attention du public, et renforcer l'émotion d'une scène.

ÉCLAIRAGE NATUREL : la lumière du soleil ou de la lune. Elle est souvent utilisée pour donner une sensation de réalisme ou de naturel. Crée une atmosphère authentique, mais peut être imprévisible et dépend beaucoup de l'heure du jour et de la météo.

ÉCLAIRAGE ARTIFICIEL : la lumière créée avec des lampes (comme des projecteurs, des néons, ou même des ampoules de maison). Ce type d'éclairage permet un meilleur contrôle, modifier l'ambiance comme on veut, que ce soit pour des effets dramatiques, un look plus stylisé ou une lumière douce et flatteuse.

Pour choisir un éclairage, on se base sur :

L'INTENSITÉ : la force de la lumière. Plus la lumière est forte, plus ce qui compose l'image du film sera visible. Un éclairage plutôt sombre permet de faire flotter un certain mystère.

LE CONTRASTE : la différence entre les zones éclairées et les zones d'ombre. Un faible contraste signifie que l'éclairage est doux et uniforme, tandis qu'un fort contraste crée des ombres marquées et un effet plus dramatique.

LES DIRECTIONS D'ÉCLAIRAGE : la provenance de la lumière. Est-ce qu'elle vient de devant, de côté, de dessus, ou d'en bas ? Les différentes directions d'éclairage permettent de jouer avec les ombres, rendant ainsi une image plus intéressante.

6.4. LES COULEURS

Les couleurs ont un impact non seulement sur la composition de l'image, mais aussi sur l'émotion qu'elle dégage. Un film peut exploiter les significations symboliques classiques des couleurs, ou bien en inventer de nouvelles pour renforcer son message.

Par exemple :

Le rouge peut symboliser la passion, l'amour, ou la violence.

Le bleu est souvent associé à la tristesse, la froideur ou la sérénité.

Le vert peut suggérer la nature, mais aussi l'envie ou le poison.

6.5. LES MOUVEMENTS DE CAMÉRA

Les mouvements de caméra influencent grandement le rythme du film. Une caméra peut tout à fait être fixe, idéalement sur trépied afin de maintenir l'image stable.

Il est possible de remplacer l'équipement professionnel avec des objets du quotidien pour créer des mouvements de caméra comme un manche à balai, un skate, une poussette, une chaise roulante, etc...

Vidéo explicative

Pour ajouter plus de dynamisme à un film, il est possible de faire :

A. LA CAMÉRA À L'ÉPAULE

Faire porter la caméra par l'opérateur/trice.	Sert à suivre une scène très mouvementée ou représenter l'instabilité, créer un malaise, une incertitude. Renforce le dynamisme.
---	--

B. LE PANORAMIQUE

Une rotation de la caméra sur son propre axe.

Il existe deux types de panoramique :

• HORIZONTAL :

Faire tourner la caméra sur elle-même afin qu'elle puisse suivre l'action.	Sert à donner une vision globale d'un lieu, révéler un personnage ou un objet, suivre un personnage se déplaçant dans le décor.
--	---

• VERTICAL :

Faire pivoter la caméra de haut en bas, ou inversement.	Sert à révéler de manière progressive une architecture ou un personnage.
---	--

C. LE TRAVELLING

Un déplacement fluide de la caméra durant la prise de vue à l'aide d'un chariot, rail, grue, hélicoptère, etc...

Il existe cinq grands mouvements de travelling :

• LE TRAVELLING HORIZONTAL OU LATÉRAL

Faire suivre la caméra au même rythme que le sujet filmé, sur l'axe horizontal.

Sert à montrer un décor qui change progressivement, révéler de nouveaux personnages.

• LE TRAVELLING VERTICAL

Descendre ou monter la caméra vers un sujet ou une action, sur l'axe vertical.

Sert à introduire une scène, révéler progressivement un lieu ou montrer une information importante.

• LE TRAVELLING AVANT

Faire glisser la caméra vers l'avant en direction du sujet filmé.

Sert à suivre un personnage de dos, faire adopter son point de vue ou conclure une scène.

• LE TRAVELLING ARRIÈRE

Faire reculer la caméra qui s'éloigne du sujet filmé.

Sert à révéler de nouvelles informations, créer une certaine distance entre le public et le sujet.

• LE TRAVELLING CIRCULAIRE

Faire tourner la caméra autour d'une action.

Sert à donner plus de dynamisme ou indiquer un bouleversement chez un personnage.



6.6. LES NOTIONS DE MONTAGE VISUEL

CONTINUITÉ NARRATIVE & GÉOGRAPHIQUE : essentiel afin que l'histoire reste cohérente en terme d'espace et d'actions.

LONGUEUR DES PLANS : pas trop courts afin que le public puisse saisir toutes les informations, ni trop longs pour ne pas qu'il s'ennuie.

RACCORD : la manière dont les plans sont reliés entre eux, de façon à ce que la suite d'images soit fluide et logique, en respectant la continuité de l'action, des personnages et des éléments visuels.

Il existe plusieurs façons de monter des scènes dont :

MONTAGE LINÉAIRE : raconter l'histoire de manière chronologique.

MONTAGE NON-LINÉAIRE : raconter l'histoire sans respecter la chronologie de l'histoire, afin de jouer avec les perceptions temporelles du public.

CHAMP/CONTRE-CHAMP : raconter l'histoire en alternant entre deux plans rapprochés qui montrent successivement deux personnes qui parlent, de manière à créer une illusion de réciprocité dans la conversation.

MONTAGE ALTERNÉ : raconter l'histoire en alternant entre plusieurs plans dont l'action se déroule simultanément mais dans des lieux différents. Cette technique permet de créer un lien narratif entre ces actions en les montrant de manière simultanée, même si elles ne se produisent pas au même endroit ou à la même échelle. L'objectif est souvent de relier des événements différents pour que le public les associe ou les compare.

6.7. LES NOTIONS DE MONTAGE SONORE

VOIX HORS-CHAMP : intégration de la voix d'un personnage qui n'est pas visible à l'image.

NARRATION : ajout de la voix d'un personnage qui narre l'histoire de son point de vue.

EFFET SONORE : désigne un bruit ou un son spécifique ajouté en post-production pour renforcer l'immersion du public, soutenir l'ambiance, ou accentuer certaines actions ou émotions dans un film.

MUSIQUE : un morceau musical peut être en adéquation avec les images et venir appuyer les émotions dans une scène ou au contraire créer un contraste marqué qui déstabilise le spectateur.

8. RESSOURCES

Scénarios de courts-métrages québécois :

[Tout part de là](#)

Pour voir des courts-métrages :

[Ciné-Club Plein\(s\) Écran\(s\)](#)

[ICI tou.tv](#)

[ONF](#)

[TV5Unis](#)

Tutoriels cinématographiques :

[Apprendre le cinéma](#)

Trucs pour tourner avec son téléphone ou sa tablette :

[Épisode 1](#)

[Épisode 2](#)

[Épisode 3](#)

[Épisode 4](#)

Traductions des termes cinématographiques :

[Le CineDico](#)

Banques de sons libres de droit :

[La Sonothèque](#)

[Pixabay](#)

Musique

[Au bout du fil](#)

[Pixabay](#)

.

Ce guide a été rédigé par [Plein\(s\) Écran\(s\)](#)

