

La fabrique du film – Dossier des fiches de préparation, tournage et post-production

ETAPE RÉALISATION FILM

Étape principale	Sous-étapes / actions	Objectifs	Date prévue
<input type="checkbox"/> Écriture	<ul style="list-style-type: none"> - Rédiger le synopsis - Développer le traitement - Écrire le scénario / continuité dialoguée - Réaliser le découpage technique / storyboard 	Définir le récit, les intentions visuelles et sonores du film	
<input type="checkbox"/> Préparation du tournage	<ul style="list-style-type: none"> - Dépouiller le script (recenser besoins matériels et humains) - Établir le plan de travail (organisation jour par jour) - Répartir les tâches de l'équipe technique - Rédiger la feuille de service (horaires, séquences, lieux) 	Planifier et coordonner le tournage	
<input type="checkbox"/> Tournage	<ul style="list-style-type: none"> - Installer le matériel (caméra, lumière, son) - Répéter les scènes - Tourner les plans selon le découpage - Vérifier qualité et continuité image/son 	Prendre toutes les images et sons nécessaires	
<input type="checkbox"/> Post-production	<ul style="list-style-type: none"> - Synchroniser son et image - Dérusher et sélectionner les meilleures prises - Créer l'ours (prémontage) - Faire le montage final - Ajouter effets spéciaux - Montage son : musique, bruitages, voix - Finaliser : étalonnage et mixage 	Donner au film sa forme finale	
<input type="checkbox"/> Diffusion	<ul style="list-style-type: none"> - Exporter le film selon la diffusion prévue - Concevoir affiche et communication - Organiser projection / mise en ligne 	Présenter le film au public	

PHASE ÉCRITURE

ÉTAPES ÉCRITURE D'UN FILM

Pitch	Résumé très bref pour susciter l'intérêt (1-2 phrases).	<ul style="list-style-type: none"> • Intrigue de base • Personnage principal • Enjeu dramatique 	Un jeune batteur prodige rejoint le conservatoire le plus prestigieux du pays et tombe sous la coupe d'un chef d'orchestre tyrannique qui le pousse jusqu'à ses limites physiques et mentales.
Synopsis	Résumé complet de l'histoire, du début à la fin. Présente la progression narrative globale, sans entrer dans le détail	<ul style="list-style-type: none"> • Situation initiale • Élément déclencheur • Développement • Climax • Dénouement 	<p>Andrew Neiman, 19 ans, rêve de devenir l'un des plus grands batteurs de jazz. Étudiant au conservatoire Shaffer, il vit pour la musique, solitaire et perfectionniste. Son obsession attire l'attention de Terence Fletcher, chef d'orchestre charismatique et redouté pour sa brutalité.</p> <p>(Élément déclencheur) Fletcher invite Andrew à rejoindre son orchestre d'élite. Dès la première répétition, il se révèle tyrannique : insultes, humiliations publiques, exigences démesurées. Andrew, d'abord flatté, s'enfonce dans une relation destructrice où la reconnaissance du maître devient une drogue.</p> <p>(Développement) Pour atteindre la perfection, Andrew sacrifie tout – sommeil, relations, santé. Il répète jusqu'à l'épuisement, les mains ensanglantées. Fletcher multiplie les manipulations pour tester sa résistance. La musique devient une guerre psychologique.</p> <p>(Climax) Lors d'un concours décisif, Andrew, blessé dans un accident, arrive en retard. Fletcher l'humilie et le renvoie de l'école.</p>
Traitements	Développement narratif détaillé de l'ensemble de l'histoire scène par scène - les actions, les lieux, les personnages, les ambiances et les émotions - sans les dialogues définitifs. Forme de récit continu, rédigée au présent de narration, qui permet de faire sentir le rythme, la tonalité et l'univers du film.	<ul style="list-style-type: none"> • Longueur : de 5 à 20 pages selon la durée du film. • Contenu : actions, lieux, ambiances, rythme émotionnel. Rédigé sans les dialogues définitifs (on peut mentionner quelques bribes essentielles). • Ton narratif fluide, immersif, parfois littéraire. • But : donner au lecteur la sensation de "voir" le film avant qu'il n'existe. 	<p>ACTE I Un faisceau de lumière éclaire un jeune homme seul, ANDREW NEIMAN, 19 ans, derrière une batterie. Il s'entraîne dans une salle du conservatoire Shaffer, entièrement vide. Ses baguettes frappent avec une précision quasi mécanique. La tension monte. Il accélère. La porte grine. Un homme entre. Costume noir impeccable, regard d'acier. TERENCE FLETCHER, professeur légendaire du conservatoire. Silence absolu. Andrew s'interrompt, la sueur perlant sur son front. (...)</p> <p>ACTE II</p>
Séquencier	Découpage du film en séquences numérotées, chacune correspondant à une unité narrative (temps, lieu, action).	<ul style="list-style-type: none"> • Numérotation • Description brève • Indication de temps et lieu • Fonction narrative de chaque séquence 	<p>Séq. 1 : INT. SALLE DE MUSIQUE – NUIT Andrew répète seul, concentré, dans l'ombre. Fletcher entre sans bruit. Premier contact.</p> <p>Séq. 2 : EXT. RUE – JOUR Andrew sort du conservatoire, couvert de sueur. Son père l'attend. Tension entre ambition et affection.</p>
Continuité dialoguée	Version finale du scénario, complète et prête pour le tournage. Elle présente le film scène par scène.	<ul style="list-style-type: none"> • Scènes numérotées • Indications de lieu et temps • Description précise de l'action et des sons. Les didascalies doivent décrire ce que l'on voit et ce que l'on entend, non ce que l'on pense. • Les dialogues définitifs • Format standard (1 page ≈ 1 min) • Forme : Arial, Times New Roman ou le Courrier - taille 12 - interligne 1 à 1,5 au sein des blocs de textes - 1 interligne entre description et titre. ☐ 2 interlignes entre dialogue et titre. ☐ 2 interlignes entre description et dialogue. • Dialogues et personnages (le nom du personnage est centré ou légèrement décalé vers la droite, en majuscules. Les répliques forment une colonne alignée sous le nom du personnage, un peu plus proche du bord gauche.) • Les sons (mentionnés en majuscules et entre guillemets : « LE VENT ») 	<p>23. INT. SCÈNE DU CONCERT – NUIT. L'orchestre est en place. Fletcher, impassible, donne le signal. Andrew regarde ses baguettes. Un silence.</p> <p>FLETCHER – (chuchotant) “Tu crois que je ne sais pas ce que tu veux prouver ?”</p> <p>Andrew l'ignore. Il entame un rythme fou, de plus en plus rapide. Les musiciens s'arrêtent. Fletcher tente de reprendre le contrôle, mais Andrew continue, possédé.</p> <p>FLETCHER – (abasourdi, presque admiratif) “C'est ça...”</p>

TRAITEMENT

Développement narratif détaillé qui raconte l'ensemble de l'histoire scène par scène, en décrivant les actions, les lieux, les personnages, les ambiances et les émotions, mais sans encore écrire les dialogues définitifs. C'est une forme de récit continu (rédigée au présent de narration), qui permet de faire sentir le rythme, la tonalité et l'univers du film.

- Longueur : de 5 à 20 pages selon la durée du film.
- Rédigé sans les dialogues définitifs (on peut mentionner quelques bribes de répliques significatives).
- Ton narratif fluide, immersif, parfois littéraire.
- Exemple : HALLOWEEN : H2O par Kevin Williamson

LAURIE STRODE, que l'on croyait morte, est en réalité bien vivante. Elle mène désormais une vie tranquille et stable, en tant que mère et professeure dans un petit internat pour jeunes filles en Nouvelle-Angleterre. Mais à l'approche de la veille de la Toussaint, le monde paisible de Laurie va être de nouveau déchiré par le retour d'un ancien membre de la famille.

ACTE I

Banlieue de Chicago. Nuit. Une femme rentre chez elle et découvre que la porte d'entrée est entrouverte. Inquiète, elle se rend chez son voisin pour demander de l'aide. C'est un adolescent. Ils appellent la police.

La femme – nerveuse – a peur que quelqu'un se soit introduit chez elle. En attendant les agents, on apprend qu'elle s'appelle Rachel Loomis, la fille du Dr Loomis. Le garçon, Timmy, s'impatiente : il rate un épisode de Seinfeld.

Les policiers tardent à arriver. Timmy décide de vérifier la maison lui-même. Armé d'une batte de baseball, il entre, pendant que Rachel, terrifiée, attend dehors.

À l'intérieur, rien d'anormal. La maison est vide. Timmy ressort et rassure Rachel. Il lui dit bonne nuit et rentre chez lui, la laissant seule. Rachel rentre à son tour, ferme la porte à double tour, verrouille les loquets. Elle inspecte chaque pièce. Rien ne semble avoir été cambriolé.

DRING ! Rachel sursaute : le téléphone sonne. Elle décroche : c'est la police, toujours en route. Elle continue de faire le tour de la maison. Tout paraît en ordre... sauf dans son bureau. Certains dossiers ont été ouverts. Un nom attire son attention : KERI TATE.

Le visage de Rachel se fige. Elle saisit aussitôt le téléphone. CLANG ! Un bruit retentit. Elle n'est pas seule dans la maison. Elle avance prudemment dans le couloir. La porte d'entrée est grande ouverte. Merde. Elle s'enfuit.

Rachel court dehors, traverse la rue, se précipite chez le voisin. Elle frappe violemment à la porte : « Timmy ! » La porte s'ouvre... et révèle MICHAEL MYERS.

Notes d'intention visuelle et sonore (facultatif)

IMAGE : Le film adoptera une esthétique à la fois sobre et tendue. Les plans seront souvent composés autour de jeux d'ombres et de reflets, accentuant l'impression de menace invisible. La caméra privilégiera des mouvements lents et précis pour installer la tension, alternant avec des coupes rapides lors des moments de panique. L'univers visuel évoquera la froideur d'un automne américain : couleurs désaturées, lumière blafarde, espaces clos où la peur s'infiltre lentement.

SON : Le traitement sonore jouera un rôle central dans la montée dramatique. Les bruits du quotidien – portes, pas, souffle, vent – seront amplifiés pour créer une atmosphère oppressante. La musique, rare et minimale, surgira seulement lors des moments clés, en contraste avec les silences prolongés. Les sons familiers, comme une sonnerie de téléphone ou une respiration dans le noir, deviendront des signaux de menace. Le son sera un outil narratif au même titre que l'image, traduisant la peur, l'attente et la présence du mal.

SCÉNARIO / SCRIPT / CONTINUITÉ DIALOGUÉE

Version finale du scénario, complète et prête pour le tournage. Elle présente le film scène par scène.

- Scènes numérotées
- Indications de lieu et temps
- Description précise de l'action et des sons. Les didascalies doivent décrire ce que l'on voit et ce que l'on entend, non ce que l'on pense.
- Les dialogues définitifs
- Format standard (1 page ≈ 1 min)
- **Forme** : Arial, Times New Roman ou le Courier - taille 12 - interligne 1 à 1,5 au sein des blocs de textes - 1 interligne entre description et titre. ☰ 2 interlignes entre dialogue et titre. ☰ 2 interlignes entre description et dialogue.
- Dialogues et personnages (le nom du personnage est centré ou légèrement décalé vers la droite, en majuscules. Les répliques forment une colonne alignée sous le nom du personnage, un peu plus proche du bord gauche).
- Les sons (mentionnés en majuscules et entre guillemets : « LE VENT »)
- Exemple : *LES FRÈRES SISTERS* - Un scénario de Jacques Audiard & Thomas Bidegain
- *J'AI PERDU MON CORPS* - Scénario et dialogues de Jérémy Clapin et Guillaume Laurant
- *ONODA* - 10 000 nuits dans la jungle - Un scénario de Arthur Harari et Vincent Poymiro

Noir.

Titre : "Oregon 1851"

Dans le noir des détonations lointaines, parfois des appels et des cris, lointains aussi.

Ouverture.

1A EXT FERME BLOUNT PAYSAGE NUIT

1A

Un paysage de nuit.

Dans le fond, d'abord très loin, des éclairs de coups de feu et des détonations. A mesure que l'on s'approche on distingue l'ombre d'une ferme, parfois brièvement illuminée par les longues flammes des 45. Des hurlements.

1B EXT FERME BLOUNT PAYSAGE NUIT

1B

Les coups de feu ont cessé.

Deux hommes sortent de la nuit en silence. Eli Sisters, 40 ans, le visage lourd et doux ; Charlie Sisters 35 ans, fin, juvénile et dur. Les Frères Sisters.

Ils rechargent leur armes. Gestes économies et précis. Eli couvrant Charlie, ils atteignent la véranda. La maison est silencieuse. Sur le plancher de la véranda, deux corps sont étalés. Charlie les retourne, les dévisage, fait "non" de la tête, puis désigne la porte. Eli la fait sauter d'un coup de botte, Charlie se glisse à l'intérieur.

2 INT FERME BLOUNT NUIT

2

Un coup de feu illumine la pièce, deux lui répondent, une silhouette s'écroule.

Silence et obscurité. Eli gratte une allumette et allume deux lampes. Il en tend une à Charlie. Ils font le tour de la pièce et des cadavres. Ils en trouvent quatre.

La lumière des lampes sur les visages des cadavres. Un homme respire encore, Charlie le redresse.

CHARLIE
Où est Blount?

Le sang fait des bulles sur les lèvres de l'homme. Charlie le secoue.

CHARLIE
Blount?

(.../...)

1. (FLASHBACK) INT. JOUR – ATELIER

Sous la lumière froide du matin, une mouche noire sur un sol en ciment brut. Une petite flaque de sang s'étire doucement vers la mouche qui s'envole.

La flaque coule vers le visage d'un jeune homme d'origine marocaine. NAOUFEL (20) est étendu sur le sol, groggy mais conscient, un œil au beurre noir. Devant lui, ses lunettes brisées et maculées de sang.

Il regarde une main tranchée. Une main droite, crispée, dont le poing fermé se relâche un peu. Elle a un petit grain de beauté coincé entre son index et son majeur. Cette main, c'est ROSALIE.

Naoufel et Rosalie semblent se regarder. La mouche se pose sur la joue du jeune homme.

Derrière Naoufel, une porte s'ouvre sur un homme dont on ne voit pas le visage. Une voix lui parvient, comme étouffée.

1. GEORGES

Naoufel !

Impassible, Naoufel tourne mollement la tête vers l'homme qui se précipite pour le secourir.

(FIN FLASHBACK)

2. (FLASHBACK) INT. JOUR – MAISON RABAT (ANNEE 1975)

Par la fenêtre, un beau jardin, une petite balançoire. De grands palmiers arborent une allée ensoleillée. Le Maroc. Une mouche percute la vitre, essaye de sortir, en vain. Bzzzz... Bzzzz...

Une main d'enfant s'approche, pointant un microphone en direction de la mouche. C'est Rosalie, avec son grain de beauté entre l'index et le majeur. Elle a environ 6 ans. Naoufel, attaché à elle, a 6 ans aussi.

La mouche finit par abandonner et disparaît.

Naoufel stoppe l'enregistrement sur le magnétocassette qu'il porte en bandoulière, avant de remiser son microphone dans un holster fixé à sa ceinture de cowboy.

2. NAOUFEL

Papa ?

Son père, SAJI (50), assis dans un fauteuil à l'autre bout de la pièce, lui jette un coup d'œil par-dessus son journal. Le salon marocain est cossu, bourgeois.

CARTON

« Aucune ressemblance entre l'Onoda réel et celui de ce film ne sera jamais certaine. Dans tous les cas, ceci est une vraie histoire. »

1. EXT. ARBRE A NANGKAS (1) – MATIN

Un espace dégagé dans la jungle, un arbre d'où pendent des grappes de gros fruits jaunes. Le soleil du matin caresse les fruits. **Hiroo ONODA** les regarde. C'est un japonais d'une cinquantaine d'années, vêtu d'un uniforme militaire rapiécé et recouvert de feuilles en guise de camouflage. Fusil en bandoulière, il n'est pas très grand, son beau visage maigre est tanné. Ses yeux fixent les fruits mais semblent ailleurs, loin.

Il approche de l'arbre et cueille un fruit de la taille d'une pastèque, le regarde. Une voix douce de jeune homme résonne alors, comme revenant du passé :

VOIX HOMME (OFF)

Ça s'appelle nangka, il y en a partout sur l'île. C'est encore meilleur cuit.

Onoda sourit et fend le fruit en deux avec un couteau : au milieu, dans des sortes de compartiments, des pépins sombres.

VOIX HOMME (OFF)

ATTENTION !! Il faut surtout pas manger les pépins crus, c'est dangereux !

Onoda regarde les pépins, comme hypnotisé. Quelque part, un bourdonnement se fait alors entendre, de plus en plus fort. Ça ressemble au moteur d'un hélicoptère qui se rapproche. Les échos d'une voix amplifiée sont dispersés par le vent :

VOIX HELICOPTERE (OFF)

... LA JUNGLE (...) ... SERA FAIT (...) ... SAN... (...) ... TEZ DE LA (...) ... AL NE VOUS ...

Dans les yeux d'Onoda une tension imperceptible, comme une attente. Voix et moteur s'éloignent. Il prend les pépins du fruit avec ses doigts, les approche de son nez, de sa bouche. Immergé dans l'ombre verte de la jungle, il est de la même couleur qu'elle.

2. GENERIQUE / CARTE ÎLE

Sur le plan d'une carte représentant une île de forme oblongue (rappelant celle du nangka), abîmée et annotée de caractères japonais, se succèdent les mentions du générique, jusqu'au titre :

PHASE PRÉPARATION DU TOURNAGE

DÉCOUPAGE TECHNIQUE

Le **découpage technique** est la **traduction concrète du scénario en images et en sons**.

C'est un document réalisé par le réalisateur (souvent avec le chef opérateur) **avant le tournage**, qui décrit **plan par plan** comment chaque scène sera filmée.

Il précise :

- le **numéro et la durée estimée** de chaque plan,
- la **description de l'action**,
- la **mise en scène** (placement des acteurs, intentions, lumière),
- les **paramètres de la caméra** (valeur du plan, angle, mouvement),
- les **éléments sonores** (dialogues, sons in/off, musique),
- parfois un **Storyboard ou plan au sol** associé à chaque plan.

Objectif : permettre à toute l'équipe technique de comprendre comment chaque scène doit être tournée (cadre, rythme, ambiance, organisation du plateau).

N° du plan + durée	Description de l'action	Mise en scène (jeu, lumière, décor)	Caméra (valeur, angle, mouvement)	Sons (dialogues, bruitages, musiques, in/off)	Storyboard / Plan au sol
1 – 6 s	Andrew entre dans la salle de répétition, pose son sac et s'assoit derrière la batterie.	Lumière crue venant du plafond. Andrew isolé au centre du cadre. Ambiance tendue, silencieuse.	Plan moyen, angle légèrement plongé, caméra fixe.	Ambiance sourde de la salle vide. Froissement du sac. Pas d'autre son.	(Dessin : Andrew seul au centre du cadre)
2 – 8 s	Fletcher entre, observe Andrew sans parler.	Contraste fort entre l'ombre de Fletcher et la lumière sur Andrew.	Plan américain, contre-plongée sur Fletcher, caméra panoramique droite-gauche pour suivre son déplacement.	Bruit de pas, respiration, silence pesant.	(Plan au sol : deux personnages opposés, caméra en diagonale)
3 – 10 s	Andrew joue, accélère le rythme.	Geste nerveux, tension croissante.	Gros plan sur les mains. Travelling avant lent.	Son direct de la batterie (in). Tic du métronome.	(Zoom sur les mains d'Andrew)
4 – 5 s	Fletcher jette la chaise.	Action brusque, rupture du rythme.	Plan large, caméra à l'épaule, secousse pour accentuer la violence.	Bruit sec de la chaise, cri d'Andrew.	(Flèche trajectoire chaise)
5 – 4 s	Andrew reste figé, essoufflé.	Éclairage réduit, tension dramatique.	Gros plan fixe sur le visage.	Silence total.	

STORYBOARD

Le storyboard est un outil visuel de préparation du tournage.

Il traduit le scénario et le découpage technique en images, sous la forme d'une suite de dessins (ou croquis) représentant chaque plan du film.

Chaque vignette correspond à **un plan ou un mouvement de caméra**, accompagnée de **notes techniques** :

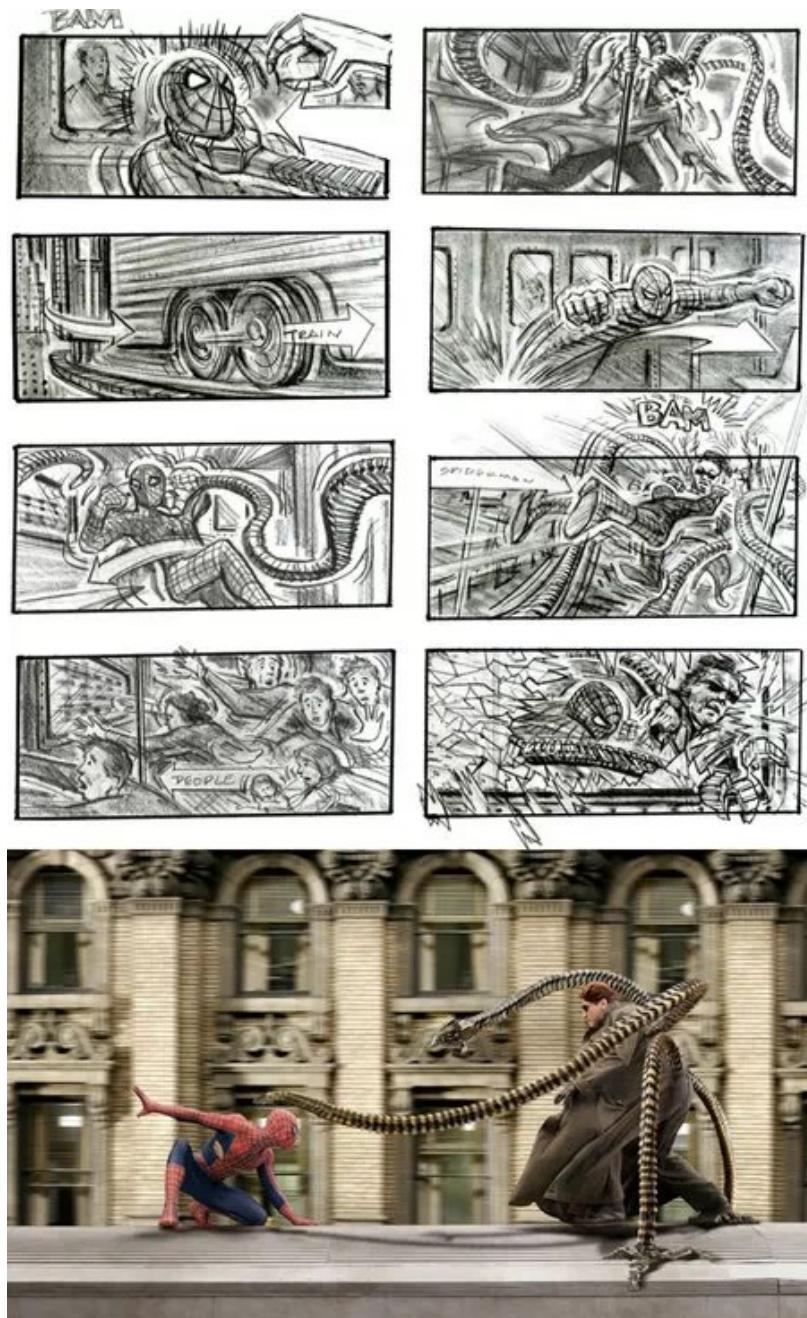
- **Numéro du plan**
- **Type de cadrage** (plan large, plan rapproché, gros plan...)
- **Angle de vue** (plongée, contre-plongée, frontal...)
- **Mouvement de caméra** (panoramique, travelling, zoom...)
- **Mouvements des personnages** (flèches, indications directionnelles)
- **Sons ou dialogues associés**

Objectif : Aider le réalisateur à visualiser le film avant le tournage.

Permettre à l'**équipe technique** (cadreur, chef opérateur, décorateur...) de **comprendre la composition de chaque plan**.

Faciliter la **préparation du tournage** (emplacement de la caméra, des acteurs, de la lumière, etc.).

Servir de **support de communication** entre le réalisateur et le reste de l'équipe.



Storyboard pour Spider-man de Sam Raimi (2002)

SEQ vision

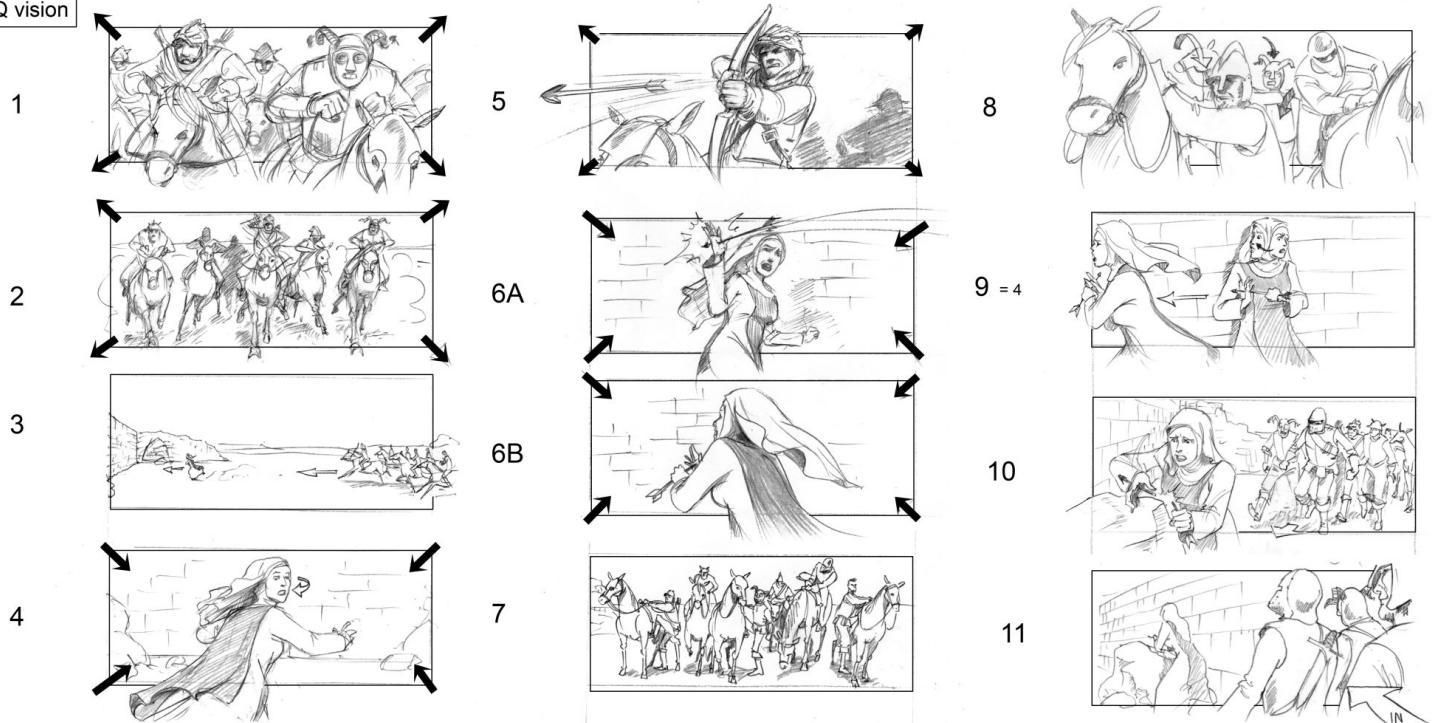


Planche de storyboard de Marie Eynard pour *Benedetta*, de Paul Verhoeven (2021)

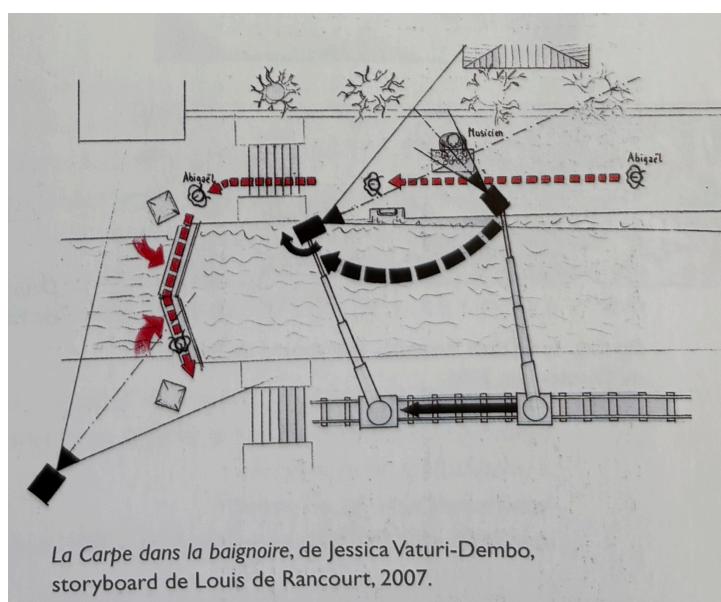
LE PLAN AU SOL

Selon la complexité des mouvements et du nombre de plans prévus pour une scène, il peut être nécessaire d'accompagner le storyboard d'un plan au sol.

Le **plan au sol** est un **schéma en vue aérienne** représentant l'organisation spatiale d'une scène avant le tournage. Il sert à planifier :

- La configuration du décor ou du lieu de tournage.
- La position et les déplacements des personnages.
- L'emplacement des caméras, leurs angles et leurs mouvements.
- L'emplacement des sources lumineuses, des micros, etc.

Utilisé en **préproduction**, il accompagne le **découpage technique** et facilite la coordination entre le réalisateur et les équipes techniques. Il peut être dessiné à la main ou réalisé avec un logiciel (shot designer).



La Carpe dans la baignoire, de Jessica Vaturi-Dembo, storyboard de Louis de Rancourt, 2007.

LE DÉPOUILLEMENT

Le **dépouillement** est une **étape essentielle de la préparation du tournage** d'un film.

Il consiste à **analyser le scénario, scène par scène**, afin de **recenser tous les éléments nécessaires à la réalisation** : personnages, accessoires, décors, costumes, effets spéciaux, véhicules, animaux, sons spécifiques, matériel technique, etc.

Autrement dit, dépouiller un scénario, c'est **traduire l'écriture en besoins concrets** pour organiser le tournage.

Cette étape permet :

- de **préparer le plan de travail** (ordre et durée des tournages),
- de **prévoir le budget**,
- d'**anticiper les besoins matériels et humains**,
- et de **coordonner les différents corps de métier** (régie, technique, maquillage, décor, etc.).

Le dépouillement donne lieu à une **fiche de dépouillement** pour chaque séquence, document de référence utilisé par l'assistant·e réalisateur·rice, la scrite et les chefs de poste.

Conseil : surligner chaque élément sur le script avec des couleurs différentes en fonction de sa nature (figurants, accessoires, lieux, etc)

FICHE DÉPOUILLEMENT

SEQ :	LIEU DÉCOR :	INT/EXT	JOUR/NUIT
PERSONNAGES PRÉSENTS			
FIGURANTS			
ACCESOIRES			
MAQUILLAGE / COSTUME			
BESOINS TECHNIQUES (IMAGE/SON/MACHINERIE)			
EFFETS SPÉCIAUX / CASCADE			
OBSERVATIONS (MÉTÉO, SÉCURITÉ, AUTORISATION DE TOURNAGE)			

LE PLAN DE TRAVAIL

Le plan de travail est un document essentiel pour organiser le tournage.

Il est réalisé à partir du dépouillement et indique, jour par jour, ce qui doit être tourné : les séquences, les lieux, les acteurs, les décors, le matériel, et toutes les informations pratiques. Son objectif est de **regrouper intelligemment les journées de tournage** pour **gagner du temps** (par exemple, filmer toutes les scènes d'un même lieu ou avec les mêmes acteurs le même jour). Le plan de travail se présente sous forme de **tableau** :

- Les **colonnes** correspondent aux **jours de tournage**.
- Les **lignes** indiquent les **besoins** (rôles, figurants, accessoires, véhicules, effets, etc.).
- En haut du document figurent les **informations générales** : nom du film, réalisateur, production, date, numéro du plan de travail.

Il est **mis à jour régulièrement** en fonction du **découpage technique**, des **repérages** et des **contraintes de planning**. Certains logiciels comme **Final Draft**, **Celtx** ou **Movie Data** permettent de le générer automatiquement à partir du scénario.

PLAN DE TRAVAIL

Titre du film		JOUR N°1	JOUR N°2	JOUR N°3	JOUR N°4	JOUR N°5
Réalisateur :	Dates					
Dir. Production :	Horaires					
Chef Opérateur :	Décors					
Ingénieur du Son :	Séquences					
Chef Maquilleuse :	Effet (Nuit/jour)					
Interprètes	Rôles					
1						
2						
Figurants / Silhouettes						
Accessoires nécessaires						
Effets spéciaux						

JOURNAL DE BORD DU TOURNAGE

Jour	Actions	Réussites / Difficultés rencontrées	Idées pour la suite

FICHE TECHNIQUE - CONSEILS POUR LE TOURNAGE ET CHOIX TECHNIQUE DU PROJET

Élément	Type	Particularités / conseils
IMAGE	Smartphone (iPhone)	<ul style="list-style-type: none"> Ajouter une cage ou un stabilisateur pour éviter les tremblements trop importants. - Format 4K / 25 ou 30 fps, profil Flat / Log si possible Attention à la surchauffe de la batterie. Qui peut limiter durée prise.
	Blackmagic / hybride / reflex	<ul style="list-style-type: none"> Bonne latitude d'exposition. Travailler en Log pour un étalonnage plus fin. Prévoir cartes rapides, disque SSD pour l'enregistrement et des batteries supplémentaires. Format ProRes ou BRAW, 10 bits si possible
SON	En général	Toujours vérifier les niveaux sonores, éviter la saturation, préférer format WAV à MP3.
	Micro interne (caméra ou iPhone)	Simple, tout-en-un mais son souvent de faible qualité, capte beaucoup de parasites. À éviter sauf en dépannage.
	Micro externe branché sur caméra	Améliore la clarté et la directivité mais attention à la synchronisation, au souffle et à la saturation.
	Micro + enregistreur externe (Zoom, Tascam...)	Meilleure qualité, possibilité de mixer plusieurs pistes mais nécessite synchronisation manuelle à l'image (utiliser le clap).
	Micro cravate (fil ou HF)	Idéal pour interviews, dialogues clairs pour scènes avec mouvement (voiture, extérieur, etc) mais vérifier la portée, éviter les parasites radio et attention aux frottements, interférences et piles
	Clap	Toujours utiliser un clap au début de chaque prise pour repérer et synchroniser image et son.
LUMIÈRE / EXPOSITION	Lumière naturelle	Favorisez-la quand elle est douce (matin, fin d'après-midi). Utilisez un réflecteur ou un drap blanc pour déboucher les ombres.
	Éclairage complémentaire	Si la lumière naturelle est insuffisante, compléter avec un kit LED ou un réflecteur selon le principe des trois points (clé, remplissage, contre-jour).
	Diffuser la lumière	Utiliser du papier calque, une softbox ou un rideau pour adoucir les ombres .
	Balance des blancs	Toujours régler avant de filmer selon la source de lumière (jour = 5600 K / tungstène = 3200 K).
	ISO	Garder une sensibilité basse (entre 100 et 1000 ISO selon caméra) pour préserver la dynamique et limiter le bruit.
	Profil d'image Log	Si possible, filmer en Log pour garder plus de détails dans les zones claires et sombres (8 bits ou 10 bits selon caméra).
FOCALE ET CADRAGE	Distance focale	<ul style="list-style-type: none"> Grand angle (14-24 mm) : plans larges, dynamisme, mais déforme les visages. Focale standard (35-50 mm) : rendu naturel. Téléobjectif (85-200 mm) : plans serrés, effet de profondeur, nécessite plus de stabilité.
	Stabilisation	<ul style="list-style-type: none"> En cas de mouvement, filmer à l'épaule ou avec supports roulants (rails, chaise, roller...). Filmer stable : trépied, cage, gimbal, épaulière ou système roulant (rail, chariot, roller). Ajouter du poids avec une cage pour stabiliser un smartphone.
	Cadres et angles	Varier les hauteurs et angles de vue. Vérifier la rigole des 180° pour les dialogues.
Vérifications avant le tournage	<input type="checkbox"/> Balance des blancs réglée <input type="checkbox"/> Exposition correcte <input type="checkbox"/> Niveau sonore vérifié <input type="checkbox"/> Batteries et cartes prêtes <input type="checkbox"/> Micro(s) testés <input type="checkbox"/> Scène répétée + marking <input type="checkbox"/> Vérification raccords avec les plans précédents (cohérence script) <input type="checkbox"/> Environnement sonore contrôlé <input type="checkbox"/> Feuille de service validée <input type="checkbox"/> Clap prêt	
Pendant le tournage	<ul style="list-style-type: none"> Tourner avec 2 caméras (champ/contrechamp) si possible. Nommer les fichiers et noter les meilleures prises. 	

Check-list rapide avant tournage	
Balance des blancs réglée (WB)	<input type="checkbox"/>
Exposition correcte (ni surex, ni sous-ex) (ISO)	<input type="checkbox"/>
Niveau sonore stable et non saturé	<input type="checkbox"/>
Batterie et carte mémoire disponibles	<input type="checkbox"/>
Micro(s) testés et positionnés	<input type="checkbox"/>
Mise en condition des acteurs + marking (→ action de marquer le sol pour l'acteur)	<input type="checkbox"/>
Vérification raccords avec les plans précédents	<input type="checkbox"/>
Environnement sonore maîtrisé	<input type="checkbox"/>
Plan de tournage / feuille de service validés	<input type="checkbox"/>
Clap prêt pour la synchronisation	<input type="checkbox"/>

RETOUR RÉFLEXIF - RÉALISATION D'UN FILM

Titre définitif du film		
Technique et durée finale	(ex : fiction / documentaire / animation - 4 min 30)	
Sujet et idée définitifs du film	(résume en quelques lignes le sujet, l'idée, le message ou les émotions que tu voulais transmettre)	
Intention de réalisation	(quels choix artistiques ou techniques traduisent ton idée ? cadrage, lumière, montage, son...)	
Ce que j'ai appris	(écriture, travail en équipe, tournage, montage, autonomie, nouvelles compétences techniques ou artistiques)	
Ce dont je suis fier·ère	(partis pris visuels ou sonores, ambiance créée, organisation du tournage, cohésion d'équipe, progrès réalisés...)	
Difficultés rencontrées	(problèmes techniques, de temps, de coordination, de scénario... et comment tu les as gérés)	
Ce que je pourrais améliorer	(aspects techniques, narration, rythme, son, lumière, organisation... pour un prochain projet)	
Remarques personnelles ou pistes pour la suite	(idées à poursuivre, envie de retravailler certains éléments, apprentissages à approfondir)	

1. GÉNÉRIQUE D'OUVERTURE

Le **générique d'ouverture** sert à introduire le film et ses principaux créateurs.

Cependant, **sur Internet ou en court métrage scolaire**, il est souvent conseillé de **le réduire au minimum** pour ne pas perdre l'attention du spectateur dès les premières secondes.

Conseils :

- Si tu diffuses ton film **en ligne**, commence directement avec une image ou une action forte.
- Si tu choisis d'inclure un générique, privilégie **un rythme court** (5 à 10 secondes).
- Utilise une **typographie lisible**, en harmonie avec le ton du film (éviter les polices fantaisistes).
- Les **fonds noirs ou visuels sobres** facilitent la lecture.

Ordre habituel d'un générique d'ouverture :

1. *Société de distribution présente (dans le cas d'un film du Bac = Lycée + La Direction régionale des affaires culturelles (DRAC) Grand Est).*
2. Une production Nom de la société ou du collectif
3. Un film de Nom du réalisateur ou de la réalisatrice
4. Écrit par Nom de l'auteur(e)
5. Avec Noms des acteur·rices principaux·ales
6. Titre du film

2. GÉNÉRIQUE DE FIN

Le **générique de fin** rassemble l'ensemble de l'équipe et des collaborateurs. Il valorise le travail collectif et permet de **mentionner les soutiens techniques ou financiers**. L'ordre peut varier, mais il existe une structure couramment admise.

Ordre suggéré :

- Réalisateur / Réalisatrice
- Producteur·rice(s)
- Auteurs / Scénaristes
- Chef·fe opérateur·rice
- Ingénieur·e du son / Monteur·se son
- Chef·fe monteur·se
- Musique originale
- Chef·fe déco, maquillage, costumes
- Remerciements (voir ci-dessous)

Les remerciements

Remercie clairement toutes les personnes, institutions ou partenaires ayant contribué au projet.

Exemples :

Remerciements à l'équipe technique et artistique, à [Nom de l'établissement], à [Nom de la commune / du lieu de tournage].

Merci à [prénoms] pour leur aide précieuse et leur bonne humeur sur le tournage.

Film réalisé dans le cadre du cours de Cinéma-audiovisuel – Année scolaire 2025/2026

FICHE POST-PRODUCTION - MONTAGE

La postproduction est la phase finale du processus audiovisuel, après le tournage. Elle comprend l'ensemble des étapes permettant de donner forme, rythme et sens au film : montage image, montage son, effets spéciaux, étalonnage, mixage et export final.

Un bon tournage ne vaut rien sans un bon montage. Il faut apprendre à monter ce qu'on a tourné. La postproduction transforme la matière brute en un récit fluide, cohérent et expressif.

ÉLÉMENT	DÉFINITION / CONSEILS PRATIQUES	À RETENIR OU APPLIQUER AU PROJET
Objectif du montage	Transformer les images tournées en un récit fluide, cohérent et expressif. La postproduction regroupe : montage image et son, effets spéciaux, étalonnage, mixage et diffusion.	Le montage est un travail narratif et rythmique , aussi artistique que technique.
1. Importation	Importer tous les rushes (vidéo, son, photos) dans le logiciel de montage et les classer par jour, caméra et type de plan .	Créer un dossier clair : 01_Projet, 02_Rushes, 03_Son, 04_FX, 05_Musiques, 06_Exports.
2. Synchronisation	Lier le son et l'image enregistrés séparément à l'aide du clap, d'un timecode ou d'une courbe audio .	Vérifier la synchro à l'œil et à l'oreille avant de commencer le dérushage.
3. Dérushage	Visionner tous les plans, trier et sélectionner les meilleurs pour le montage.	Créer une séquence "Dérush" dans le logiciel pour isoler les plans utiles.
4. L'Ours	Première version brute du film : assembler les plans dans l'ordre narratif sans chercher la perfection.	Sert à tester la cohérence et le rythme global avant le montage final.
5. Montage final	Ajuster, couper et organiser les plans pour créer le rythme et l'émotion. Ajouter les sons, la musique et les transitions.	Chercher la fluidité et la respiration entre les séquences.
Organisation du projet	Sauvegarder sur deux supports (ordinateur + disque dur). Nommer les fichiers clairement et garder plusieurs versions : V1, V2, V3.	Une bonne organisation évite les pertes de données et facilite le travail d'équipe.
Outils de montage	<ul style="list-style-type: none"> Curseur : déplacer/allonger les plans. Rasoir : couper un clip à un point précis. Sélection de piste : déplacer plusieurs plans. In & Out : définir entrée/sortie. 	Utiliser les raccourcis : C couper V sélectionner I-O points in-out Espace lecture.
Montage son	<ul style="list-style-type: none"> Musique : renforce rythme et émotion. Bruitages : ajoutent profondeur et réalisme. Doublage : améliore les voix. Mixage : équilibre sons, voix, musique. 	Toujours vérifier les niveaux sonores et éviter la saturation.
Effets spéciaux (FX)	Ajouter transitions, fond vert, retouches d'image, génériques animés. Éviter la surenchère.	Les effets doivent servir le récit , pas distraire.
Étalonnage et mixage final	Harmoniser couleurs, contraste et ambiance sonore. Ajuster les volumes pour clarté et équilibre.	Vérifier le rendu sur différents écrans et casques audio.
Export et diffusion	Choisir le bon format selon le support : <ul style="list-style-type: none"> 1080p (YouTube) 4K DCI (cinéma) Formats : .mp4 ou .mov.	Toujours faire un export test avant la version finale.
Rythme et narration	Alterner plans longs et courts, valeurs de plan (large / moyen / serré). Travailler les transitions et la respiration.	Règle des 15 secondes : capter l'attention dès le début.
Musique et émotion	La musique guide le spectateur, soutient le montage et renforce le ton émotionnel.	Choisir des musiques libres de droits ou composées pour le projet.
Anticiper le montage au tournage	Tourner en pensant au montage : varier les angles, prévoir des plans de coupe et raccords.	Favorise la cohérence et la fluidité au montage.
Bonnes pratiques	<ul style="list-style-type: none"> Sauvegarder avant chaque session. Faire des pauses régulières. Montrer son film à d'autres. Laisser du temps entre les versions. 	Le montage doit s'effacer derrière l'histoire : ne pas en faire trop.

Élément	Conseils techniques	À retenir
Préparation	Repérer les positions des acteurs et tracer mentalement la ligne d'action qui les relie.	Cette ligne sert de repère à la caméra : elle ne doit pas être franchie.
Champ / Contrechamp	Alterner les axes de caméra pour montrer chaque interlocuteur sans franchir la ligne.	Le regard des acteurs doit toujours se croiser de manière cohérente.
Plan d'ensemble	Situer les deux personnages dans leur environnement avant d'entrer dans le dialogue.	Aide le spectateur à comprendre l'espace.
Plan moyen / américain / serré	Varier les valeurs de plan selon l'intensité du dialogue.	Le plan américain est idéal pour filmer les échanges.
Son	Utiliser un micro perche ou un micro-cravate. Toujours vérifier les niveaux sonores.	Enregistrer une prise d'ambiance avant ou après la scène.
Raccords	Filmer un plan de coupe (main, objet, réaction) pour fluidifier les transitions.	Facilite le montage.
Lumière	Garder la même orientation lumineuse sur les deux personnages.	Maintenir la continuité visuelle.

La règle des 180°

Principe	Erreur à éviter	Solution
La caméra doit toujours rester du même côté de la ligne imaginaire qui relie les deux acteurs.	Si la caméra franchit cette ligne, les regards s'inversent à l'écran : le spectateur perd ses repères.	Si tu veux changer de côté, montre un plan où la caméra traverse la ligne (ex. un travelling circulaire).

Respecter les placements

- Garder les acteurs **dans les mêmes positions dans le cadre** d'un plan à l'autre.
- Exemple : si un acteur est à gauche dans un plan américain, il doit le rester dans le plan moyen et le plan serré.
- Cela garantit la **cohérence du montage** et la lisibilité du dialogue.

