

TESTER SON PROJET DE COURT MÉTRAGE

Fiche de diagnostic · trouver le noyau, mesurer la faisabilité, simplifier sans appauvrir

1

LE TEST DU NOYAU · avant d'ajouter, savoir ce que l'on garde

QUESTION-CLÉ Si vous ne pouviez garder qu'UNE seule chose, laquelle serait indispensable pour que votre film existe encore ?

- | | |
|--|---|
| ☐ UNE SITUATION — un moment fort suffit | ☐ UNE RELATION — la distance entre deux êtres évolue |
| ☐ UN CONFLIT — une opposition se resserre | ☐ UN OBJECTIF / UNE DÉCISION — quelqu'un veut, choisit, renonce |
| ☐ UNE ATTENTE — l'enjeu naît de ce qui tarde à arriver | ☐ UNE RÈGLE / UN DISPOSITIF — un même principe organise tout |
| ☐ UN PROCESSUS — quelque chose se transforme progressivement | ☐ UNE PERCEPTION — c'est le regard du spectateur qui change |

RÈGLE D'ÉCONOMIE tout le reste doit servir ce noyau ou pouvoir être supprimé, fusionné ou laissé hors champ.

2

QUATRE COURTS, QUATRE MANIÈRES DE CONCENTRER · des modèles, pas des recettes

TWO CARS, ONE NIGHT

Taika Waititi · 2004 · env. 11 min

NOYAU : une rencontre

ÇA AVANCE PAR : la distance physique et affective entre Romeo et Polly.
ÉCONOMIE : le film ne raconte ni toute leur vie, ni celle des parents, ni la suite de leur relation.

THE BLACK HOLE

Sansom & Williams · 2008 · env. 3 min

NOYAU : une règle

ÇA AVANCE PAR : chaque réussite autorise un essai plus risqué.
ÉCONOMIE : aucune biographie ni explication sur l'objet ; la règle suffit à produire l'action.

LA PEUR, PETIT CHASSEUR

Laurent Achard · 2004 · 9 min

NOYAU : une attente

ÇA AVANCE PAR : sons, durée et indices hors champ modifient ce que l'enfant - et le spectateur - comprend.
ÉCONOMIE : la violence essentielle n'est presque jamais montrée ; elle est reconstruite.

HOUSE OF EXISTENCE

Joung Yumi · 2022 · 9 min

NOYAU : un processus

ÇA AVANCE PAR : la maison se défait couche après couche.
ÉCONOMIE : pas de protagoniste classique ni de péripéties nombreuses ; la transformation matérielle constitue l'arc.

AUTRES VOIES À GARDER EN TÊTE

HOTEL CHEVALIER PASSÉ HORS CHAMP

Une scène présente peut faire exister des années de relation par objets, silences et gestes.

DOODLEBUG RÈGLE / BOUCLE

Une fin peut reconfigurer ce que l'on croyait avoir compris.

DAMMEN TRANSFORMATION PERCEPTIVE

Le film peut avancer parce que le regard du spectateur change plus que l'action.

3

PASSER DES MODÈLES À VOTRE FILM · trois décisions avant de développer

1 GARDER / HORS-CHAMP

Qu'est-ce qui doit absolument être vu ? Qu'est-ce que le spectateur peut reconstruire par un son, un objet, une réaction ou une ellipse ?

Repère : La Peur, petit chasseur : la violence existe surtout hors champ.

2 FUSIONNER / CONDENSER

Quel geste, objet ou scène peut remplir plusieurs fonctions : présenter, révéler, faire basculer ou conclure ?

Repère : Two Cars, One Night : la bague est action, émotion, mémoire et trace.

3 FAIRE ÉVOLUER

Si l'action reste minimale, qu'est-ce qui change vraiment : relation, risque, perception, espace, règle ou matière ?

Repères : Dammen / House of Existence : le regard ou le processus peut constituer la progression.

TEST DE CINÉMA Si vous retirez les dialogues explicatifs, que reste-t-il à voir et entendre ?

PREUVES Pouvez-vous déjà nommer 3 choix précis de **cadre, son, espace, durée ou montage** qui rendent la progression sensible ?

À RETENIR ne cherchez pas d'abord ce que vous pouvez ajouter. Cherchez ce qui doit absolument rester puis faites de l'image, du son, de l'espace et du temps les preuves de cette nécessité.

SIMPLIFIER ≠ APPAUVRIR Retirer ce qui disperse pour rendre plus sensible ce qui compte.

LE BON TEST Après la coupe, le film garde-t-il son enjeu, sa transformation et son principe de mise en scène ? Si oui, la coupe le renforce.

4

FORMULER LE PROJET · remplir seulement ce qui est pertinent pour votre film

GROUPE / TITRE	Noms des élèves · titre provisoire
NOYAU DU FILM	La situation, relation, conflit, attente, règle, processus ou perception que vous garderiez si vous deviez tout réduire.
PITCH	1 à 2 phrases : personnage(s) ou sujet + situation / événement + enjeu.
PROTAGONISTE(S)	Qui porte l'expérience ou la transformation ? Écrire « non pertinent » si votre forme n'en a pas besoin.
OBJECTIF OU MOTEUR	Que veut-on ? Ou qu'est-ce qui produit concrètement le moment suivant ?
FORCE(S) ANTAGONISTE(S)	Qu'est-ce qui résiste : personne, temps, espace, règle, peur, mémoire... ? Écrire « non pertinent » si besoin.
ENJEU	Qu'est-ce qui peut être gagné, perdu, accepté ou transformé ?
IDÉE DIRECTRICE QUI APPARAÎT	Ce que le film commence à faire comprendre ou éprouver derrière les événements. Elle peut encore évoluer.
TRANSFORMATION / FIN	Qu'est-ce qui n'est plus exactement pareil à la fin ? Pourquoi le film peut-il s'arrêter là ?

5

TEST « 10 MINUTES » · cocher : P = prêt · V = à vérifier · S = à simplifier

POINT	QUESTION DE CONTRÔLE	P	V	S
NOYAU	Puis-je dire en une phrase ce qui constitue le cœur du film ?	☐	☐	☐
DOMINANTE	Le film suit-il une ligne principale plutôt que plusieurs histoires concurrentes ?	☐	☐	☐
PROGRESSION	Quelque chose change-t-il réellement entre le début et la fin ?	☐	☐	☐
SCÈNES	Chaque scène produit-elle une information, une décision, une transformation ou une sensation nouvelle ?	☐	☐	☐
FUSION	Deux scènes, lieux ou personnages peuvent-ils être fusionnés sans perdre l'essentiel ?	☐	☐	☐
HORS-CHAMP	Certains événements peuvent-ils exister sans être montrés ?	☐	☐	☐
IMAGE + SON	Peut-on faire comprendre des informations par geste, objet, cadre, son, durée ou espace plutôt que par explication ?	☐	☐	☐
FIN	Le film s'arrête-t-il dès que la transformation essentielle est devenue sensible ?	☐	☐	☐
TWIST	Le projet reste-t-il intéressant si l'on retire sa surprise ou révélation finale ?	☐	☐	☐

FABRICATION : NE PAS ATTENDRE LE TOURNAGE POUR DÉCOUVRIR LE PROBLÈME

☐ équipe / acteurs suffisants	☐ lieux réellement accessibles	☐ son maîtrisable	☐ nuit / météo / transport raisonnables
☐ effets ou animation déjà testés	☐ durée réelle des plans VFX / animation connue	☐ solution plus simple en cas d'échec	

TEST FINAL Si vous deviez retirer 30 % du projet sans perdre le film, que supprimeriez-vous ?

TROIS EXEMPLES : D'UN PROJET TROP ÉTENDU À UN PROJET RESSERRÉ ET FILMABLE

EXEMPLE 1 · SECRET DE FAMILLE

PROJET TROP ÉTENDU Une lycéenne découvre que son père cache un secret. Elle enquête avec des amis, retrouve des photos, rencontre une ancienne collègue, découvre une seconde famille puis le confronte. Plusieurs flash-backs racontent son enfance.	PROJET RESSERRÉ ET FILMABLE Une lycéenne trouve une photographie qu'elle ne comprend pas. Elle attend son père dans la cuisine. Quelques objets, silences et réactions font exister le passé hors champ jusqu'à la confrontation.
---	---

EXEMPLE 2 · SURVIE

PROJET TROP ÉTENDU Après une catastrophe, trois adolescents traversent une ville abandonnée, sont poursuivis, se séparent, se retrouvent puis affrontent leurs poursuivants.	PROJET RESSERRÉ ET FILMABLE Trois adolescents sont enfermés dans un seul lieu. Quelque chose approche à l'extérieur. Ils doivent décider : sortir ou rester cachés. Le monde extérieur existe surtout par le son et le hors-champ.
--	--

EXEMPLE 3 · GÉNÉRATIONS / MÊME LIEU

PROJET TROP ÉTENDU Une adolescente voyage dans le temps, découvre plusieurs époques, doit comprendre pourquoi elle a été déplacée et rencontre différents personnages avant de revenir au présent.	PROJET RESSERRÉ ET FILMABLE Un même banc est filmé à trois époques. Les personnages changent, tout comme les objets et les technologies, mais reviennent l'attente, l'amour, la solitude ou le besoin de partager. Seul le spectateur voyage dans le temps.
--	---

UN PROJET RESSERRÉ N'EST PAS UN PROJET PAUVRE : il choisit ce qu'il montre pour donner plus de force à ce qu'il fait éprouver.