



**celtx**

# VOTRE SCÉNARIO AVEC CELTX

---

Le cinéma, c'est un peu comme la musique. Il peut arriver, après avoir écouté des heures de disques, que l'on ait envie d'apprendre un instrument et de monter son groupe. En matière de film, c'est pareil. Il arrive qu'on ait envie de prendre la plume pour raconter une histoire.



Dans un scénario de film il faut respecter toute une série d'alignements de texte notamment pour l'écriture des dialogues. Celtx permet la création et la mise en page de scénario de film en respectant ces règles

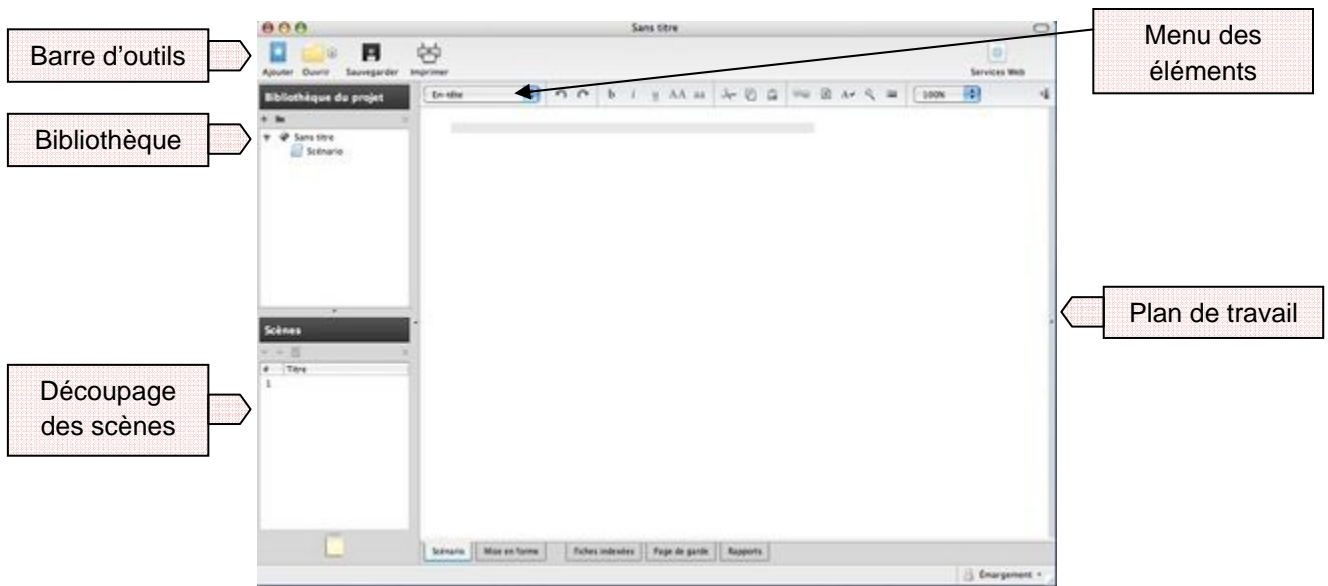
## Premiers contacts

À l'ouverture, nous voici face à la fenêtre suivante.



Comme nous voulons écrire le **blockbuster du siècle**, nous allons choisir de commencer avec un projet "Film".

## Voici l'écran de travail de CeltX



### Petit tour de l'interface

**La barre d'outils** contient les éléments tels que "AJOUTER" qui permet d'ajouter un élément au projet (personnage, lieu, etc.) ainsi que les habituels "SAUVEGARDER" ou "IMPRIMER".

**La bibliothèque du projet** permet d'organiser tous les documents nécessaires au film et de les classer dans différents dossiers.

**Les scènes du scénario.** Il faut savoir qu'un scénario se découpe en séquences qui elles-mêmes se découperont en plans au découpage technique. C'est un moyen de structurer le scénario.

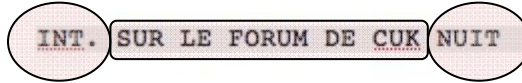
**Plan de travail.** C'est dans cette section que nous allons laisser libre cours à notre inspiration.



## Le scénario

Pour commencer une séquence, il faut indiquer trois éléments.

1. Si la scène est un « Intérieur » (INT) ou un « extérieur » (EXT)
2. On précise en quelques mots la scène
3. Si la scène se passe de jour (JOUR) ou de nuit (NUIT)



**C'est avec ces trois indications que commence une séquence.**

Celtx met automatiquement ce texte en majuscule comme le veut le protocole. En appuyant sur entrée, le logiciel sort automatiquement du cadre gris et nous permet d'écrire une action.

INT. SUR LE FORUM DE CUK NUIT

Il est trois heures du matin. Le clan des gentils modérateurs patrouille en quête de méchants spammeurs.

Rien à signaler. Toutefois, Fabien semble avoir repéré quelque chose bouger dans l'ombre d'un topic.

Un « En-tête » pour identifier chaque scène

Un exemple d'action dans la scène

- On peut écrire autant de texte que l'on veut et faire autant de retours à la ligne que l'on souhaite.
- Si on désire démarrer une nouvelle séquence, il me suffit d'appuyer deux fois sur la touche "retour" et une nouvelle ligne grise (En-tête) apparaît.
- Notez que les séquences s'affichent en bas à gauche.

#	Titre
1	INT. SUR LE FORUM DE CU...

## Formatage de scénario - Menu déroulant des éléments

Chacun des éléments standards du scénario (EN-TÊTE, ACTION, PERSONNAGE, DIALOGUE, INDICATION (entre-parenthèses), TRANSITION, VALEUR DE PLAN et TEXTE) se trouvent dans le menu déroulant des éléments de scénario de la barre d'outils de l'éditeur. L'option « Texte » permet de créer un document texte standard depuis l'éditeur.

La sélection, depuis le menu déroulant, d'un de ces éléments de scénario, appliquera à votre texte le formatage standard correspondant, en conformité avec les standards de l'industrie concernant les scénarios. Ce menu déroulant a son utilité pour formater de longues parties de texte.

*Si vous désirez reformater une partie du texte, placez votre curseur dans le bloc de texte que vous désirez modifier et sélectionnez l'élément de format approprié.*

### **Les touches : Tabulation / Maj-Tabulation / Entrée**

Sont des raccourcis pour le formatage des éléments de votre scénario. Référez-vous à la carte des raccourcis de formatage ci-dessous pour plus d'informations. Notez que les éléments les moins utilisés (*par exemple Transition et Cadrage*) ont été supprimés de la séquence des éléments, mais ils peuvent être appliqués depuis le menu déroulant des éléments.

Lors de la frappe, la fonction des touches de Tabulation et Entrée est aussi affichée en bas de l'écran de l'écran de l'éditeur, dans la barre d'état.

Si vous faites une erreur, et que vous désirez parcourir les sélections d'éléments qui ont été faites auparavant, sélectionnez Majuscule + Tabulation.

### **Raccourcis clavier de formatage de l'éditeur de scénarios**

<b>Si vous pressez TAB dans...</b>	<b>Vous obtiendrez...</b>
En-tête	<i>Action</i>
Action	<i>Personnage</i>
Personnage	<i>Action</i>
Dialogue	<i>(Indication)</i>
(Indication)	<i>Dialogue</i>
Transition	<i>Action</i>
Valeur de plan	<i>Action</i>
Texte	<i>Action</i>

<b>Si la ligne actuelle n'est PAS blanche</b>	
<b>Si vous pressez « Entrée » dans...</b>	<b>Vous obtiendrez...</b>
En-tête	<i>Action</i>
Action	<i>Action</i>
Personnage	<i>Dialogue</i>
Dialogue	<i>Personnage</i>
(Indication)	<i>Dialogue</i>
Transition	<i>Action</i>
Valeur de plan	<i>Action</i>
Texte	<i>Texte</i>

Si la ligne actuelle EST blanche	
Si vous pressez TAB dans...	Vous obtiendrez...
En-tête	Action
Action	En-tête
Personnage	Action
Dialogue	Action
(Indication)	Dialogue
Transition	Action
Valeur de plan	Action
Texte	Texte



## Exemple de scénario

INT. SUR LE FORUM DE CUK NUIT

En-tête

Il est trois heures du matin. Le clan des gentils modérateurs patrouille en quête de méchants spammeurs.

Action

Rien à signaler. Toutefois, Fabien semble avoir repéré quelque chose bouger dans l'ombre d'un topic.

FABIEN

J'ai entendu quelque chose bouger derrière de topic!

Personnage

IRIS

Encore un sale spammeur. je dégainé le fusil à double canon photo-propulsé à démodulateur carré.

NOÉ

Attention à ne pas faire sauter la base MySQL quand-même!

Dialogue

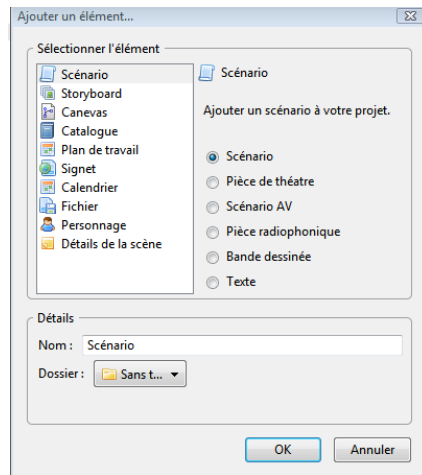
FABIEN

Cette fois, c'est la guerre.  
Chaaaaaaargeeeeeeeez!!!!!!



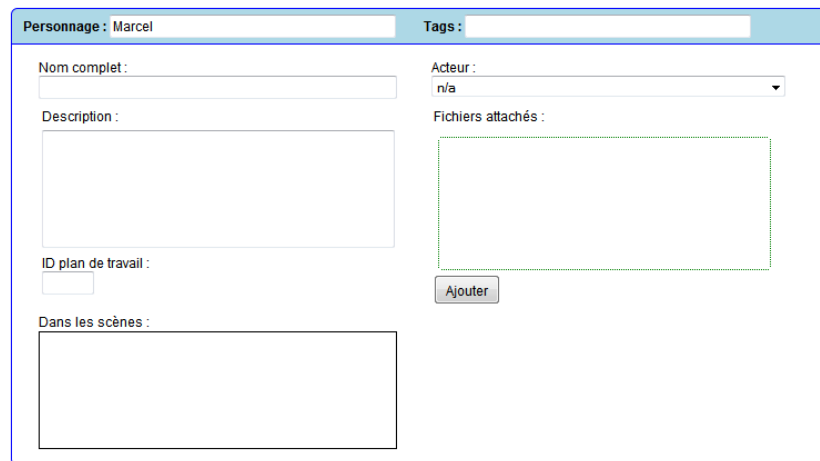
## Les ressources

Imaginons que nous voulions décrire en détail un personnage. Pour ce faire, nous allons ajouter un élément “personnage” à notre projet. Il suffit de cliquer sur “AJOUTER” dans la barre d’outils et de choisir l’élément qui convient.



Vous remarquerez que les personnages créés sont maintenant proposés pour la création de dialogue (*quand vous choisissez le style « dialogue »*).

Lors de la création d’un personnage, il est possible de donner une panoplie de détails :



Personnage : Marcel	Tags :
Nom complet :	Acteur :
Description :	Fichiers attachés :
ID plan de travail :	Ajouter
Dans les scènes :	

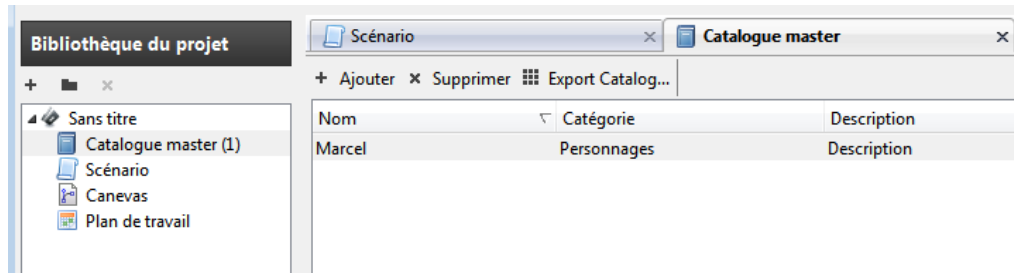
C’est un outil très utile pour décrire précisément un personnage et sa psychologie. Le fait de se poser la question “Quel est son but ?” aide à rédiger le scénario et à ne pas se perdre ou encore, écrire des incohérences.

Il y a possibilité de choisir parmi des dizaines d’autres ressources. Toutes sont accompagnées d’une fiche à cases multiples à remplir.

Citons parmi les plus utiles les descriptions des lieux de tournage avec la prise en compte de paramètres tels que l’alimentation électrique, les

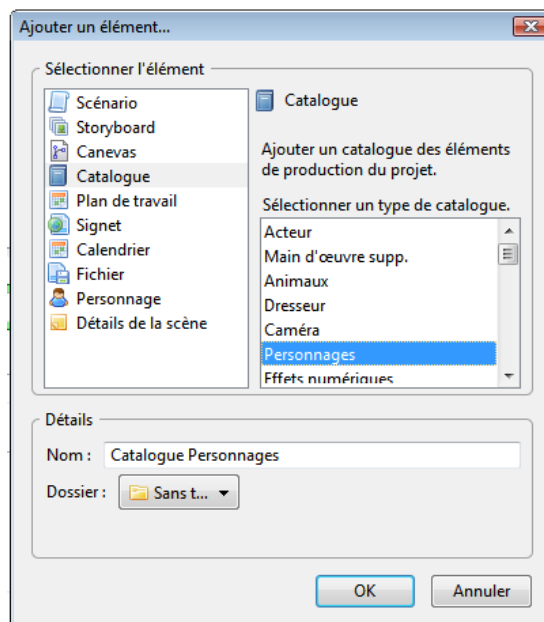
nuisances sonores éventuelles, la personne à contacter pour s'assurer que le lieu soit libre, etc. Mais les ressources peuvent aussi concerner des cascadeurs, des effets spéciaux, des animaux, etc. Grâce à cela, il est pratiquement impossible de s'y perdre.

Les ressources créées s'ajoutent au « catalogue master » de la bibliothèque du projet.



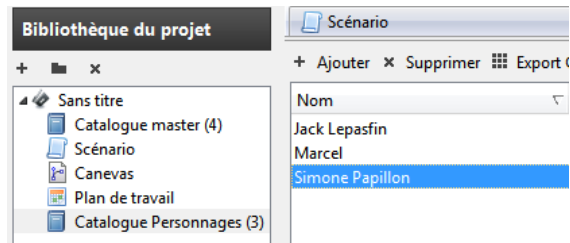
## Créer des catalogues

Il est possible de créer des « catalogues » afin de classer et regrouper les éléments de production d'un projet de film. En cliquant sur le bouton « AJOUTER », on obtient la boîte suivante :





Celtx va y inclure automatiquement les éléments « personnages » qui sont dans notre scénario (et ceux qu'on pourrait y ajouter). À noter que ces éléments se retrouveront aussi dans le « catalogue master ».



## Découpage technique

---

Une fois notre scénario prêt. Il faut procéder au découpage technique. Cette étape consiste à transcrire de façon exacte tout ce qui va se passer à l'écran. Pour cela, nous aurons besoin d'utiliser d'autres « éléments » comme des « valeurs de plan ».

Après avoir introduit les indications dans le champ d'En-tête (grisé) on choisit une valeur de plan (GROS PLAN, PLAN MOYEN, PLAN LARGE, etc.)

### Exemple de découpage technique :

INT LE FORUM DE CUK NUIT

L|  
LARGE :

Celtx a en mémoire une bibliothèque (qu'il est possible de compléter) de valeurs de plans. Normalement on peut taper la première lettre et la suite est proposée. On ajoute la description du plan.

INT LE FORUM DE CUK NUIT

LARGE :Le forum est vide. Seul les patrouilleurs  
parcourent le forum éclairant le champ de leurs lampes  
frontales.]

## Exemple d'un scénario avec découpage technique et dialogues

LARGE :Le forum est vide. Seul les patrouilleurs parcourent le forum éclairant le champ de leurs lampes frontales.

DIALOGUE CADRÉ :

FABIEN  
J'ai entendu quelque chose bouger derrière de topic!

IRIS  
(se retournant brusquement)  
Encore un sale spammeur. je dégaine le fusil à double canon photo propulsé à démodulateur carré.

NOÉ  
Attention à ne pas faire sauter la base MySQL quand-même!

MOYEN :Fabien avance vers la caméra, puis se retourne vers ses coéquipiers.

FABIEN  
Cette fois...

GROS PLAN:Iris charge son arme.

MOYEN :

FABIEN  
C'est la guerre.

LARGE :Tout le groupe court en direction du forum "Cuisine du monde".

FABIEN  
CHAAAARGEEEEEEEEZ!!!!

Valeurs de plan

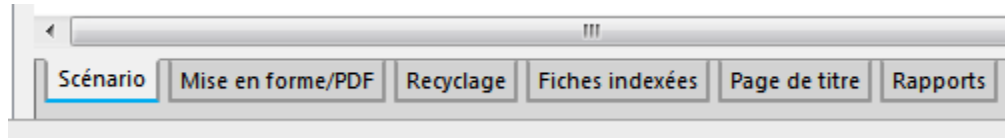
Dialogues

Remarquez qu'on peut ajouter une indication sur un dialogue (voir Iris)



## Imprimer son scénario

Notre scénario et notre découpage sont enfin terminés. Il reste à l'imprimer et à le présenter. Pour ce faire, Celtx propose un système de mise en page assez intéressant.



Il y a possibilité de remplir la « page de titre » avec les infos suivantes.

Titre :

Scénario

de

Auteur :

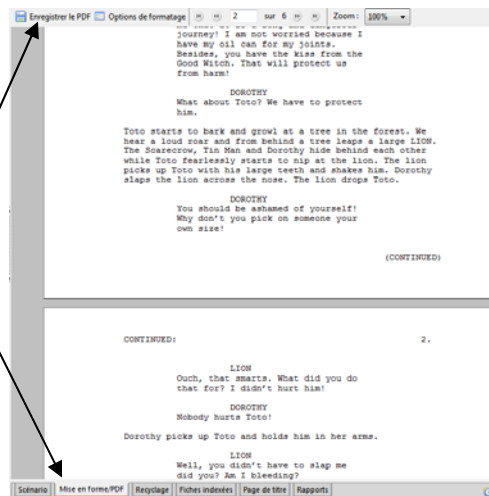
d'après :

Copyright :

Information de contact :

Elles se retrouveront sur la première page à l'impression du scénario. La mise en forme du scénario ne diffère par vraiment de celle qui est écrite dans le logiciel. C'est du côté du découpage technique que c'est beaucoup plus intéressant, la lecture devient très claire. Surtout si on a à faire à un scénario de plusieurs pages.

En mode scénario, on choisit un onglet au bas du projet afin de l'imprimer. L'onglet « Mise en forme/PDF » permettra d'imprimer le document. On pourra aussi l'enregistrer au format PDF.

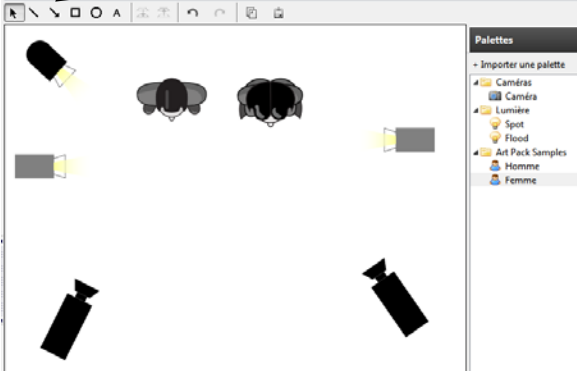
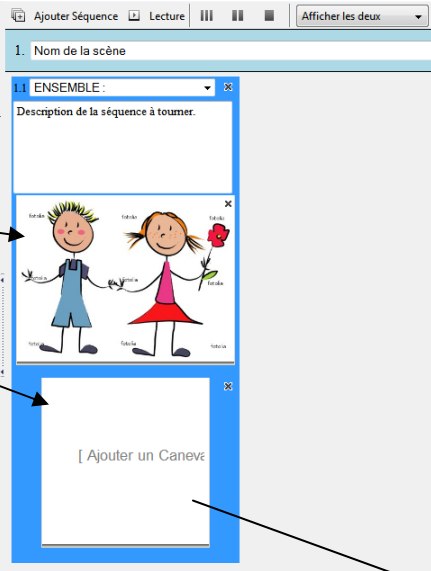
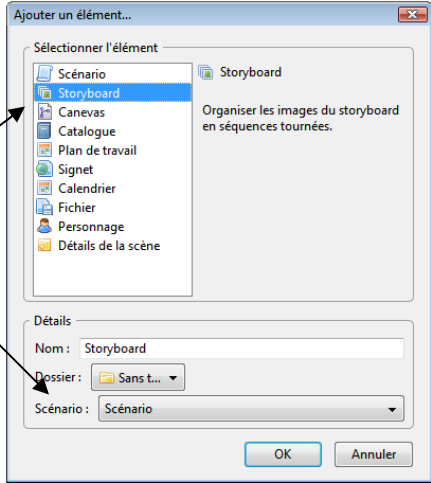


## Le storyboard

Un Storyboard est une série ordonnée de prises de vue photographiques utilisée pour planifier le tournage. Typiquement, ces prises de vue ne sont pas disponibles au moment du tournage, on utilise donc des croquis. Les storyboards sont utilisés pour planifier les « blocs de séquences », le choix des objectifs, les placements de caméras, les mouvements et d'autres aspects techniques de la narration de l'histoire.

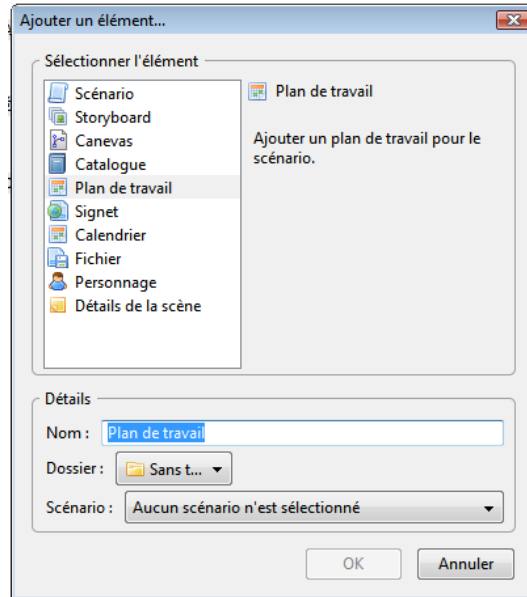
Le bouton « AJOUTER » de la barre d'outils permet de créer un storyboard.

- On nomme le storyboard
- On l'associe au scénario
- On nomme la scène
- On fait une description de la scène
- On ajoute une image (habituellement un croquis fait à la main)
- On peut ajouter un canevas (cette option a une utilisation restreinte dans la version gratuite de Celtx)

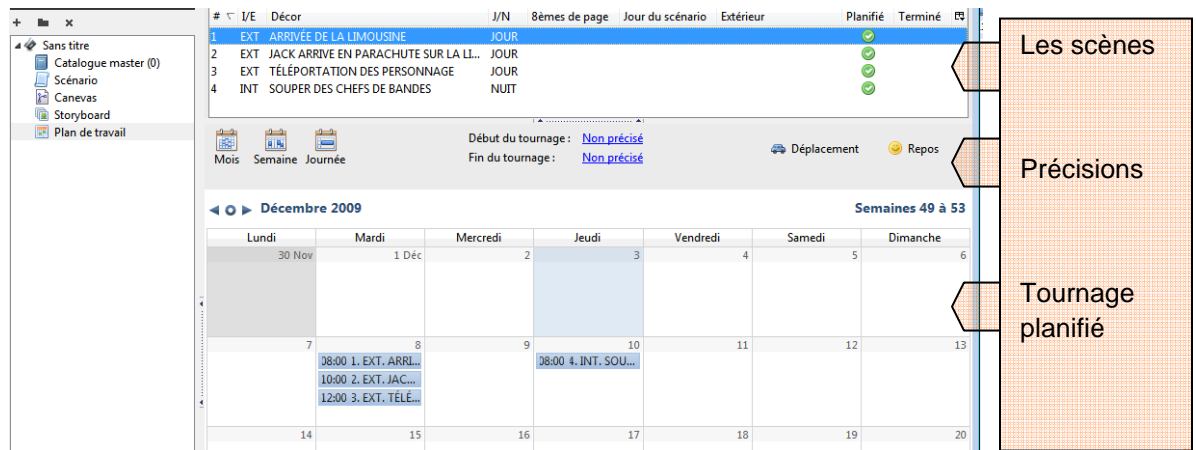


## Planifier le travail

Une fois le scénario, le découpage technique et le storyboard fait, vient maintenant le moment de planifier le tournage. L'option « AJOUTER » un « plan de travail » via le menu des ressources permet de créer un calendrier/échéancier.



Nous voici face à un calendrier.



#	I/E	Décor	J/N	8èmes de page	Jour du scénario	Extérieur	Planifié	Terminé
1	EXT	ARRIVÉE DE LA LIMOUSINE	JOUR				✓	
2	EXT	JACK ARRIVE EN PARACHUTE SUR LA LI...	JOUR				✓	
3	EXT	TÉLÉPORTATION DES PERSONNAGE	JOUR				✓	
4	INT	SOUPER DES CHEFS DE BANDES	NUIT				✓	

Les scènes

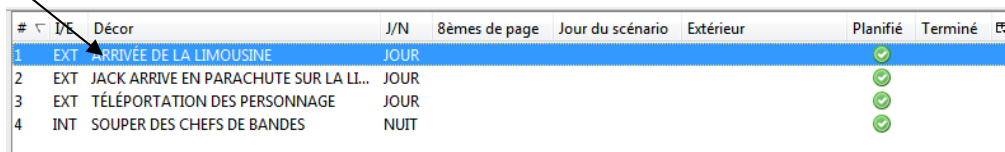
Précisions

Tournage planifié

Vous remarquez qu'au haut de la fenêtre, les scènes sont stockées dans un espace.

Pour les planifier, il suffit de les glisser sur un des jours du calendrier.

Il est possible d'ajouter des détails à une scène en double-cliquant dessus dans cette zone :



#	I/E	Décor	J/N	8èmes de page	Jour du scénario	Extérieur	Planifié	Terminé
1	EXT	ARRIVÉE DE LA LIMOUSINE	JOUR				✓	
2	EXT	JACK ARRIVE EN PARACHUTE SUR LA LI...	JOUR				✓	
3	EXT	TÉLÉPORTATION DES PERSONNAGE	JOUR				✓	
4	INT	SOUPER DES CHEFS DE BANDES	NUIT				✓	

Il est aussi possible d'ajouter des détails à l'événement placé au calendrier en double-cliquant aussi dessus.

◀ ▶ Décembre 2009 Semaines 49 à 53

Lundi	Mardi	Mercredi	Judi	Vendredi	Samedi	Dimanche
30 Nov	1 Déc	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
	08:00 1. EXT. ARRI... 10:00 2. EXT. JAC... 12:00 3. EXT. TÉLÉ...		08:00 4. INT. SOU...			
14	15	16	17	18	19	20



## En conclusion

---

Celtx dispose encore de bien des fonctions, mais nous en avons décrit les principales et les plus importantes. Cet outil élimine les tracas de la mise en page pour laisser au créateur la possibilité de vraiment focaliser sur le plus important, l'écriture. Le fait de pouvoir ajouter des ressources telles que la description des personnages ou des lieux est important car cela permet de mieux gérer l'ensemble du projet. Celtx ne vise pas Hollywood mais plutôt de la petite production (*comme la vôtre*).

## Annexe

### Personnaliser Celtx :

Dans le menu « OUTILS », choisir « OPTIONS »

Voici des options de personnalisations intéressantes :

