

B.O.A. Éditions

LE PROGRAMME « UN AN UN SCRIPT »

MANUEL DE L'AUTEUR

Philippe Perret

version Mai 2016

Table des matières

1	Introduction	4
1.1	Aperçu rapide du programme	4
2	Votre programme	5
2.1	Introduction	5
2.2	Présentation du programme	5
2.3	Premiers pas dans le programme	5
2.3.1	Inscription au programme	5
2.3.2	Procédure d'inscription rapide au programme	6
2.3.3	Procédure d'inscription complète au programme	6
2.3.4	Après l'inscription	6
2.3.5	Poursuivre le premier jour	7
2.3.6	Réglage de votre rythme	7
2.4	Rythme de travail	7
3	Les points	8
3.1	Vision d'ensemble du programme	8
3.2	Mettre le programme en pause	8
3.3	Abandonner le programme	8
4	Le programme au quotidien	9
4.1	Introduction	9
4.2	La “pastille de tâches”	9
4.3	Mail quotidien	10
4.3.1	État des lieux de votre programme	10
5	Le bureau de travail	12
5.1	Introduction	12
6	Préférences	14
6.1	Réglage de vos préférences	14
6.1.1	Régler le rythme du programme	14
6.1.2	Rejoindre son bureau après connexion	14

7	Les Travaux	16
7.1	Introduction aux travaux	16
7.2	Les types de travaux	16
7.2.1	Travaux sur votre bureau	17
8	Éléments de langage	18
8.1	Introduction	18
8.2	Jour-programme	18
9	Annexes	19
9.1	Foire aux questions	19
9.2	Opérations courantes	20
9.2.1	Rejoindre le site	20
9.2.2	S'identifier au site	20
9.2.3	Rejoindre son bureau de travail	20

Chapitre 1

Introduction

1.1 Aperçu rapide du programme

Une fois inscrit au programme *UN AN UN SCRIPT*, vous entrez dans un processus de développement de projet et d'apprentissage de la narration. Cet apprentissage vous conduit, en une année-programme, à parachever la deuxième version d'un scénario ou d'un manuscrit et terminer un cycle complet d'enseignement théorique et pratique de la dramaturgie, art de transformer une *histoire* en *récit*.

Dès l'inscription un bureau de travail (??) vous est attribué sur le site [LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR](#), qui est votre centre de travail principal. Vous y trouvez tout ce qu'il faut pour suivre votre programme.

Quotidiennement — ou suivant vos [préférences](#) —, vous recevez un mail vous informant très précisément du travail que vous devez accomplir dans la journée, dans la semaine ou dans les semaines à venir.

Des exemples vous permettent de savoir et comprendre très exactement ce que vous devez accomplir, vous ne restez jamais dans le flou.

D'étape en étape, vous avancez dans la réalisation de votre projet et vous apprenez en parallèle les secrets de l'écriture et de la conception d'un récit. Vous vous familiarisez également avec une méthode de conception souple que vous pourrez adapter aisément à vos préférences.

En parallèle, vous pouvez participer au [forum de discussion](#) et poser toutes vos questions. Des auteurs professionnels, à commencer par le créateur de ce programme, Philippe Perret, sont là pour vous répondre du mieux qu'ils le peuvent.

Chapitre 2

Votre programme

2.1 Introduction

Cette section décrit tout ce que vous devez savoir et comprendre de votre programme *UN AN UN SCRIPT*.

2.2 Présentation du programme

Le programme *UN AN UN SCRIPT* est un programme unique en son genre qui permet à tout auteur en herbe ou même expérimenté d'écrire son scénario de long-métrage ou le manuscrit de son roman, sur une année, tout en suivant une formation rigoureuse à la narration.

Inspiré des méthodes utilisées par les meilleurs auteurs — et tous les autres ! — ce programme offre une méthodologie de travail souple et efficace qui peut s'adapter à tout tempérament et toute personnalité.

2.3 Premiers pas dans le programme

2.3.1 Inscription au programme

La toute première chose à faire est de s'inscrire au programme *UN AN UN SCRIPT* sur le site de [LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR](#). Si vous êtes déjà inscrit, vous pouvez passer cette partie pour poursuivre cette présentation des premiers pas.

Deux procédures d'inscription au programme sont possibles suivant que :

- vous êtes déjà inscrit sur le site ou même abonné : suivez la procédure d'inscription rapide au programme ;
- vous n'êtes ni inscrit ni abonné à [LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR](#) : suivez la procédure d'inscription complète au programme.

2.3.2 Procédure d'inscription rapide au programme

- [rejoindre le site](#),
- vous identifier,
- cliquer sur le lien “1 un 1 script” dans la marge gauche,
- cliquer sur le lien “s’inscrire au programme” qui s’affiche dans la page,
- remplir et soumettre le formulaire d’inscription qui s’affiche.

Sitôt l’inscription et le paiement accepté, vous êtes inscrit au programme et vous pouvez d’ores et déjà le commencer !

2.3.3 Procédure d'inscription complète au programme

- [rejoindre le site](#),
- cliquer sur le bouton “s’inscrire” dans la marge gauche,
- sur le formulaire qui s’affiche, **cocher la case “Inscription au programme Un an Un script”**,
- finir de remplir le formulaire et le soumettre.

Sitôt l’inscription et le paiement accepté, vous êtes inscrit au programme et vous pouvez d’ores et déjà le commencer.

2.3.4 Après l'inscription

Après l’inscription, le premier travail que vous ayez à faire est très simple, il consiste tout simplement à donner quelques renseignements sur le projet que vous allez développer.

Rassurez-vous, ces renseignements sont personnels et vous pourrez les modifier dès que vous le souhaitez, sans aucune limitation.

Pour ce faire, rejoignez voter bureau — simplement en cliquant sur “1 an 1 script” dans votre marge gauche si vous êtes encore connecté ou en suivant la procédure de connexion à son bureau si ça n’est plus le cas. Ensuite :

- activer le panneau “Projet”,
- donnez **un titre de travail** à votre projet,
- donnez-en **un résumé** si vous l’avez déjà ou indiquez simplement la mention “résumé à venir”,
- indiquez le **type de support** (film, roman, etc.),

-
- indiquez le **niveau de partage** de ce projet. Ce niveau de partage déterminera qui pourra suivre votre travail dans le programme (“suivre”, ici, signifie que ces personnes ne pourront voir que ce que vous déciderez de leur montrer).
 - cliquez enfin sur le bouton “Enregistrer” pour prendre en compte ces informations.

Bravo ! Vous venez d’accomplir le premier travail de votre tout premier jour-programme.

2.3.5 Poursuivre le premier jour

Pour poursuivre ce premier jour, en attendant le travail qui vous attendra demain, vous pouvez accomplir plusieurs petites choses.

La première peut consister à consulter ce document pour en apprendre plus sur le programme.

Vous pouvez, en particulier, vous informer sur une notion importante : le rythme du programme.

2.3.6 Réglage de votre rythme

2.4 Rythme de travail

Par défaut, votre programme se règle sur un *rythme moyen*. Ce rythme est très exactement celui qui vous permet d’accomplir le programme en une année très précisément.

Il est néanmoins important de comprendre que ce rythme est celui que doit adopter un auteur qui peut consacrer au moins une à deux heures à son programme quotidiennement. Si vous ne pouvez pas consacrer ce temps, vous aurez à régler ce rythme sur un niveau moindre. Si vous pouvez au contraire consacrer plus de temps à votre écriture sur ce programme, ou que vous le suivez pour une deuxième ou troisième fois sans avoir besoin de relire toutes les pages de cours par exemple, alors vous pourrez augmenter ce rythme (dans ce cas, vous effectuerez le programme en moins d’un an).

Chapitre 3

Les points

Ça n'est pas indispensable pour la conception d'une histoire, mais avouons quand même que ça fait toujours plaisir : chaque fois que vous réalisez une tâche, que vous lisez une page de cours ou que vous remplissez un questionnaire, vous marquez des points pour votre programme.

Notez que pour les questionnaires, ces points peuvent augmenter considérablement en fonction de vos réponses justes.

3.1 Vision d'ensemble du programme

Vous pouvez avoir une vision d'ensemble de l'année-programme complète en rejoignant cette adresse (vous pouvez cliquer sur ce lien qui vous y conduira même si vous n'êtes pas identifié).

3.2 Mettre le programme en pause

Pour le moment, il n'existe aucun moyen de mettre le programme en pause par vous-mêmes. Vous pouvez néanmoins [contacter l'administration du programme](#) pour forcer cette opération.

3.3 Abandonner le programme

Si pour x ou y raisons vous voulez interrompre définitivement votre programme *UN AN UN SCRIPT*, il vous suffit de rejoindre l'onglet "État" sur votre bureau de travail et cliquer sur le bouton "Abandonner le programme".

Merci de noter qu'un remboursement ne pourra intervenir que si vous êtes dans *les 10 premiers jours* de ce programme.

Chapitre 4

Le programme au quotidien

4.1 Introduction

La journée d'un auteur qui suit le programme *UN AN UN SCRIPT* commence généralement, après un bon café ou un thé, par la *réception d'un mail* indiquant le travail à accomplir dans la journée.

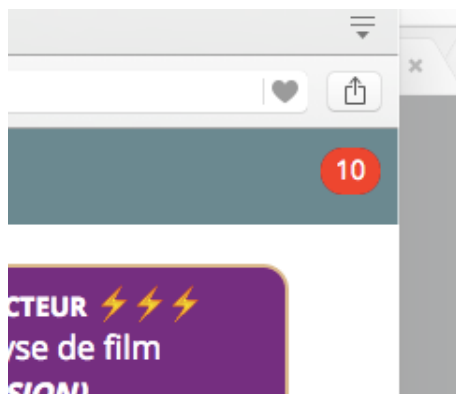
Noter que ce mail peut n'être envoyé qu'aux changements de travaux si les *préférences* sont réglées dans ce sens. Nous y reviendrons.

TODO : Indiquer qu'il faut démarrer le travail ou marquer la page vue même si on ne le fait pas tout de suite.

TODO : Préciser le contenu du mail quotidien (dans le fichier approprié)

4.2 La “pastille de tâches”

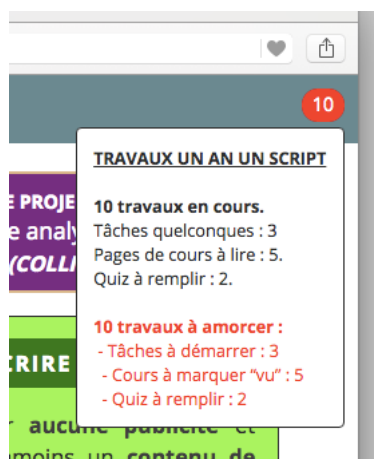
Peut-être l'avez vous déjà remarqué après vous être connecté au site, vous avez en haut à droite de votre fenêtre, dans le bandeau du site, une petite *pastille* indiquant un chiffre.



Astuce : Vous pouvez cliquer sur cette pastille pour rejoindre directement votre *bureau de travail*.

Cette pastille indique le nombre de travaux (tâches, page de cours, questionnaires, etc.) que vous avez à accomplir.

Lorsque vous passez votre souris dessus, un panneau s’affiche, vous indiquant dans le détail ce qui vous reste à faire.



4.3 Mail quotidien

... “ou pas [quotidien]” devrions-nous ajouter au titre, car ce mail dont nous allons parler n’est quotidien que pour deux raisons :

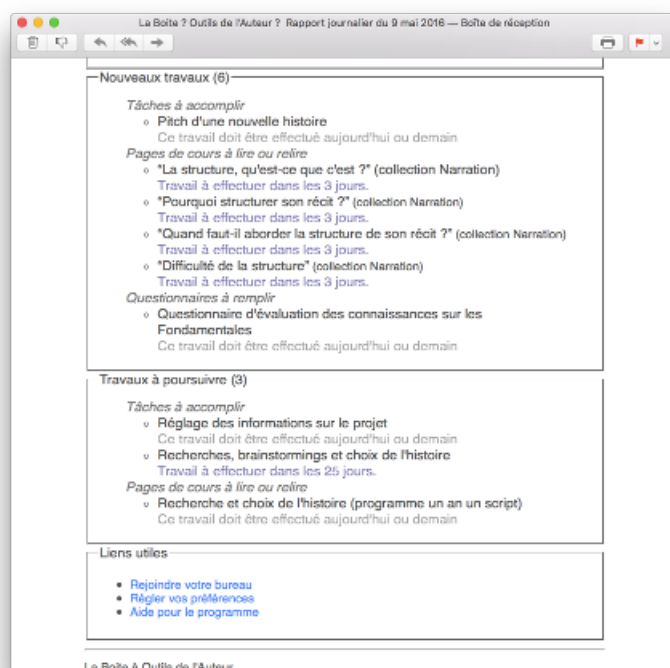
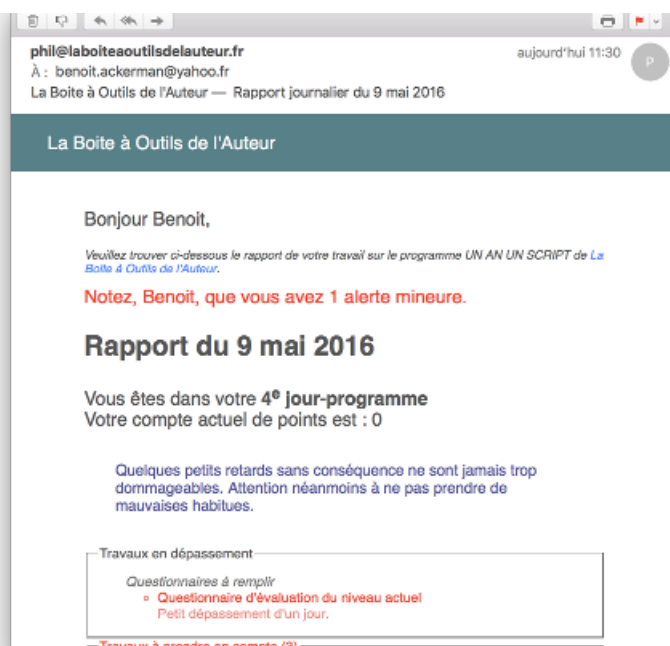
- votre [rythme] est *moyen (normal)* et vous changez donc de *jour-programme* tous les jours ;
- votre rythme est plus lent que le rythme *normal* mais vous avez réglé vos *préférences* de telle sorte que vous recevez ce message quotidiennement.

Dans tous les autres cas, vous ne recevez ce message qu’au moment de votre passage d’un jour-programme à un autre.

4.3.1 État des lieux de votre programme

Ce mail quotidien — nous l’appellerons ainsi même s’il n’est pas forcément journalier — vous présente un **état des lieux de votre programme**, vous indiquant vos nouveaux travaux, vos travaux en retard, vos travaux à démarrer ainsi que l’échéance des travaux qui se poursuivent et toute information qui peut vous être utile en temps donné.

Il peut ressembler à ça :



Il vous informe de votre jour-programme courant, de votre nombre de points, des tâches à démarrer, etc. mais il vous offre aussi des liens utiles pour réaliser au moins votre travail au sein du programme.

Chapitre 5

Le bureau de travail

5.1 Introduction

Le **bureau de travail** est le centre névralgique des opérations d'un auteur inscrit au programme *UN AN UN SCRIPT* sur le site [LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR](#).

Ce bureau permet de suivre très précisément sa progression tout au long du programme, de connaître le travail à exécuter, de répondre aux questionnaires de validation des acquis, de répondre aux messages du forum également.

Ce bureau est composé de différents onglets que nous allons passer en revue rapidement.

Onglet “État”

Il donne un aperçu général de votre programme à commencer par votre jour-programme courant et votre nombre de points.

Onglet “Projet”

Il vous permet de définir les données générales de votre projet, à commencer par son titre et son résumé.

Onglet “Tâches”

Cet onglet définit la liste des tâches que vous avez à accomplir ou que vous venez d'accomplir.

Onglet “Cours”

Onglet liste les pages de cours que vous devez lire ou celles que vous venez tout juste de lire.

Onglet “Forum”

Définit les choses à faire par rapport aux messages forum, aux invitations ou aux éventuelles questions relatives à votre projet.

Onglet “Quiz”

Contient les questionnaires que vous devez remplir ou ceux que vous venez de remplir.

Onglet “Préférences”

Vous permet de régler vos préférences pour la conduite du programme.

Onglet “Aide”

Pour obtenir de l’aide, à commencer par ce fichier PDF qui vous permet de consulter tranquillement le manuel d’utilisation de votre programme.

Chapitre 6

Préférences

Cette section décrit toutes vos préférences pour le programme *UN AN UN SCRIPT* et comment les régler.

6.1 Réglage de vos préférences

6.1.1 Régler le rythme du programme

- Rejoindre le site,
- Vous identifier,
- Rejoindre votre bureau,
- activer le panneau “Préférences”,
- dans la partie “Programme”, réglez la vitesse du menu “Rythme” (*avec le rythme “moyen”, un jour-programme correspond à un jour réel*),
- cliquez sur le bouton “Enregistrer” pour enregistrer les modifications.

Votre nouveau rythme de travail prend effet dès à présent.

6.1.2 Rejoindre son bureau après connexion

Vous pouvez régler vos préférences pour rejoindre votre bureau de travail, le centre névralgique du développement de votre histoire, tout de suite après vous êtres identifié. Pour ce faire, procéder comme suit :

- Rejoindre le site,
- Vous identifier,
- Rejoindre votre bureau,

-
- activer le panneau “Préférences”,
 - dans la partie “Navigation”, cochez — ou décochez — la case “Rejoindre le bureau après l’identification”,
 - cliquez sur le bouton “Enregistrer” pour prendre en compte les modifications.

La prochaine fois que vous vous connecterez, vous serez directement redirigé vers votre bureau du programme *UN AN UN SCRIPT*.

Chapitre 7

Les Travaux

7.1 Introduction aux travaux

Les “travaux” sont toutes les actions que vous avez à accomplir au cours du programme “UN AN UN SCRIPT”. Parmi ces travaux, on trouve pêle-mêle :

- lire une page de cours ;
- rédiger des documents de travail concernant votre projet ;
- répondre à un questionnaire de renseignement ;
- faire un QCM de validation des acquis ;
- répondre à des messages sur le forum ;
- analyser un de vos travaux grâce aux outils proposés. . .
- etc.

Cette liste n’est pas exhaustive et de nombreux autres types de travaux peuvent être accomplis pour atteindre le but du programme `unan{}` : la rédaction d’un scénario ou d’un manuscrit.

Voyons plus précisément quels sont les types de travaux que vous pouvez trouver.

7.2 Les types de travaux

Les “travaux” du programme *UN AN UN SCRIPT* sont classés en trois grands types :

Les lectures de pages de cours

Ces travaux concernent principalement votre apprentissage de la narration.

Les questionnaires et autres quiz

Ils permettent notamment de valider vos acquis au fil du programme, ou de procéder à des checks réguliers de votre projet.

Les actions forum

qui concerne le Forum du site.

Les actions ou tâches en tout genre

Ce sont les travaux autres que les travaux précédents, à commencer par les plus importants : la rédaction des documents de travail de votre projet.

7.2.1 Travaux sur votre bureau

Sur votre bureau de travail, les travaux sont répartis en plusieurs onglets distincts qui reprennent ces grands types de travaux : l'onglet "Tâches", l'onglet "Cours", l'onglet "Forum" et l'onglet "Quiz".

Dès qu'un type contient des travaux, le nombre de ces travaux est indiqué dans l'onglet lui-même, après le nom.

Chapitre 8

Éléments de langage

8.1 Introduction

Cette partie rassemble la définition des termes propres au programme afin de mieux pouvoir s’y retrouver dans les explications.

8.2 Jour-programme

Quand on suit le programme *UN AN UN SCRIPT*, il faut comprendre qu’il y a deux sortes de jours : les “jours-programme” et les “jours réels”. Lorsque l’on suit le programme en rythme *normal*, c’est-à-dire en rythme *moyen*, un jour-programme et un jour réel sont équivalents ou, pour le dire autrement, un jour-programme dure la durée d’un jour réel, c’est-à-dire *24 heures*.

Le programme *UN AN UN SCRIPT* étant pensé pour se réaliser en une année, il est décomposé en **366 jours-programme** qui tous ensemble définissent le programme complet.

Lorsque l’on ralentit son rythme de travail, les jours-programme allongent leur durée, excédant celle d’un jour réel — on peut alors faire le programme *UN AN UN SCRIPT* en un an et demi par exemple. Mais le *nombre* de jours-programme, lui, ne varie jamais, il y en aura toujours 366 dans le programme, même si ce programme est réalisé en plus d’un an.

Si, par exemple, vous suivez le programme *UN AN UN SCRIPT* avec un rythme deux fois plus lent que le rythme moyen, vous mettrez deux fois plus de temps pour le réaliser, donc deux années (*cela peut vous sembler long, en réalité, il faut bien plus de temps que ça à un auteur pour apprendre la dramaturgie et réussir son premier scénario professionnel ! La première qualité de l’auteur doit être *la patience**). Deux ans pour suivre le programme prévu sur une année, cela signifie concrètement qu’un **jour-programme* durera alors *2 jours réels*.

Chapitre 9

Annexes

9.1 Foire aux questions

Est-ce que l'inscription au site vaut inscription au programme ?

Non, l'inscription au site [LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR](#) et l'inscription au programme *UN AN UN SCRIPT* sont deux choses bien distinctes.

De la même manière, l'abonnement au site permet d'utiliser l'intégralité des outils mais ne permet pas de suivre le programme.

En d'autres termes, le programme *UN AN UN SCRIPT* est un outil particulier et tout à fait à part sur le site.

Puis-je mettre mon programme en pause ?

Pour le moment, la procédure n'est pas possible, mais si vous insistez auprès de l'administration, un arrangement devrait toujours être possible ;-).

Puis-je soumettre mon travail à quelqu'un ?

Oui, tout à fait, et c'est même conseillé, en utilisant le [forum](#) de l'atelier.

Peut-on contacter d'autres auteurs du programme ?

Tout à fait ! À partir du moment où ils ont réglé leurs [préférences](#) pour permettre d'être contacté par d'autres auteurs du programme.

Où peut-on joindre Philippe Perret ?

Vous pouvez le joindre en utilisant son mail : phil@laboiteaoutilsdelauteur.fr ou en passant par l'[administration](#).

9.2 Opérations courantes

Cette section présente les opérations de base du programme *UN AN UN SCRIPT* qu'il est bon de connaître, mais cette section est là aussi pour vous permettre de les retrouver facilement.

9.2.1 Rejoindre le site

Pour rejoindre le site, tapez l'adresse : `\T1\textbackslash{}urlsite\protect\T1\textbraceleft{}\}` dans la barre de navigation de votre navigateur favori.

9.2.2 S'identifier au site

Si vous êtes inscrit ou abonné au site, pour vous identifier :

- rejoindre le site,
- cliquer sur le menu "S'identifier" dans la marge gauche,
- remplir le formulaire qui s'affiche en indiquant 1/ votre mail (celui avec lequel vous vous êtes inscrit) et votre mot de passe (idem),
- cliquer enfin sur le bouton "OK".

Si vous n'avez pas commis d'erreur, vous devez être redirigé vers votre bureau de travail ou votre profil suivant vos [préférences](#).

9.2.3 Rejoindre son bureau de travail

Pour rejoindre votre bureau de travail sur le site de LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR, il suffit de :

- rejoindre le site,
- vous identifier,
- Si vous avez choisi l'option "rejoindre votre bureau après identification" dans vos [préférences](#), alors vous rejoignez aussitôt votre bureau de travail,
- Sinon, cliquer sur le lien "1 an 1 script" qui se trouve dans la marge gauche du site.