

B.O.A. Éditions

LE PROGRAMME « UN AN UN SCRIPT »

MANUEL DE L'AUTEUR

Philippe Perret

version Mai 2016

Table des matières

1	Introduction	3
1.1	Présentation	3
1.2	Contenu du document	3
2	Vue d'ensemble rapide	4
3	Premiers pas	5
3.1	Inscription au programme	5
3.1.1	Vous êtes déjà inscrit	5
3.1.2	Vous n'êtes pas encore inscrit	5
4	Le Bureau de travail	6
5	Votre programme	7
5.1	Rythme du programme	7
6	Mail quotidien	8
6.1	État des lieux de votre programme	8
6.2	Mail seulement si nouveau travaux	8
7	Préférences	9
7.1	Navigation	9
7.1.1	Régler le rythme du programme	9
7.1.2	Rejoindre son bureau après connexion	9
8	Opérations de base	10
8.0.1	Rejoindre le site	10
8.0.2	S'identifier au site	10
8.0.3	Rejoindre son bureau de travail	10
9	Foire aux questions	12
10	Éléments de langage	13
10.1	Les Jours-programme	13

Chapitre 1

Introduction

1.1 Présentation

Le programme UN AN UN SCRIPT est un programme qui permet à tout auteur en herbe ou expérimenté d'écrire son scénario de long-métrage 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.

1.2 Contenu du document

Ce fichier présente l'aide pour l'utilisation du programme *UN AN UN SCRIPT* sur le site LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR.

Chapitre 2

Vue d'ensemble rapide

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 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 (4) 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 le programme.

Quotidiennement (ou suivant vos préférences (7)), vous recevez un mail vous informant très précisément du travail que vous devez accomplir dans la journée, dans la semaine, ou dans les semaines avenir.

Des exemples vous permettent de savoir et comprendre très exactement ce que vous devez accomplir.

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.

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 3

Premiers pas

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. Deux procédures sont possibles suivant que :

1. vous êtes déjà inscrit sur le site ou abonné (3.1.1),
2. vous n'êtes pas encore inscrit (3.1.2).

3.1.1 Vous êtes déjà inscrit

1. rejoindre le site (8.0.1) et vous identifier (8.0.2),
2. cliquer sur le lien « 1 un 1 script » dans la marge gauche,
3. cliquer sur le lien « s'inscrire au programme » qui s'affiche dans la page,
4. 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.

3.1.2 Vous n'êtes pas encore inscrit

- rejoindre le site (8.0.1),
- 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 et soumettre le formulaire d'inscription.

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

Chapitre 4

Le Bureau de travail

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.

Chapitre 5

Votre programme

5.1 Rythme du programme

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 peut 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, alors vous pourrez augmenter ce rythme (dans ce cas, vous effectuerez le programme en moins d'un an).

Chapitre 6

Mail quotidien

... « ou pas » devrions-nous dire, car ce mail dont nous allons parler peut être quotidien seulement si vos préférences le déterminent.

6.1 État des lieux de votre programme

Ce mail quotidien vous fait tous les jours 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.

6.2 Mail seulement si nouveau travaux

Si vous ne désirez pas recevoir ce mail quotidien, vous pouvez régler vos préférences (7) pour ne le recevoir que lorsque vous avez de nouveaux travaux, donc à un changement de jour-programme (*à titre de rappel, la durée exacte de ce jour-programme peut varier en fonction de votre rythme — 10.1*).

Chapitre 7

Préférences

7.1 Navigation

7.1.1 Régler le rythme du programme

- rejoindre le site (8.0.1) et vous identifier (8.0.2),
- rejoindre le bureau de travail,
- activer le panneau “"Préférences"”,
- Dans la partie “Programme”, régler la vitesse du menu “Rythme” (*avec le rythme « moyen », un jour-programme correspond à un jour réel — 10.1*),
- Cliquer sur le bouton “Enregistrer” pour enregistrer les modifications.

7.1.2 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 l’identification. Pour se faire, procéder comme suit :

- rejoindre le site (8.0.1) et vous identifier (8.0.2),
- rejoindre le bureau de travail,
- activer le panneau “"Préférences"”,
- Cocher — ou décocher — la case “Rejoindre le bureau après l’identification”,
- Cliquer sur le bouton “Enregistrer” pour enregistrer les modifications.

Chapitre 8

Opérations de base

Cette section présente les opérations de base du programme *UN AN UN SCRIPT*.

8.0.1 Rejoindre le site

Pour rejoindre le site, taper l'adresse : `http://www.laboiteaoutilsdelauteur.fr` dans la barre de navigation de votre navigateur favori (Firefox par exemple).

8.0.2 S'identifier au site

Lorsque l'on est inscrit ou abonné au site, on peut s'identifier en :

- rejoindre le site (8.0.1),
- cliquer sur le menu « S'identifier » dans la marge gauche,
- remplir le formulaire qui s'affiche en indiquant votre mail (celui avec lequel vous vous êtes inscrit) et votre mot de passe (idem),
- cliquer enfin sur le bouton « OK ».

8.0.3 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 (8.0.1) ;
- Vous identifier à l'aide de votre adresse mail et votre mot de passe ;

-
- Si vous avez choisi l'option de rejoindre votre bureau après identification (7.1.2), alors vous rejoignez aussitôt votre bureau de travail ;
 - Sinon, cliquer sur le lien « 1 an 1 script » dans la marge gauche.

Chapitre 9

Foire aux questions

Est-ce que l'inscription au site LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR vaut pour une inscription au programme ?

Non, l'inscription au site et l'inscription au programme sont deux choses différentes.

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 LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR.

Puis-je soumettre mon travail à quelqu'un ?

Oui, tout à fait, 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 (7) pour permettre d'être contacté par d'autres auteurs du programme

Chapitre 10

Éléments de langage

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

10.1 Les Jours-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 « moyen », un jour-programme et un jour réel sont équivalents ou, pour le dire autrement, un jour-programme dure un jour réel.

Le programme *UN AN UN SCRIPT* étant pensé sur un an, il est décomposé en **366 jours-programme** qui chacun définissent le programme complet.

Lorsque l’on ralentit son rythme de travail, les jours réels sont plus nombreux — on peut faire le programme *UN AN UN SCRIPT* en un an et demi par exemple — mais le nombre de jours-programme ne varie pas, bien entendu. Donc ces jours-programme doivent se *rallonger* pour durer le temps voulu.

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 ans pour suivre l’intégralité du programme (*cela peut vous sembler long, en réalité, il faut bien plus de temps que ça pour apprendre la dramaturgie et réussir son premier bon scénario !*). Deux ans pour suivre le programme prévu sur une année, cela signifie qu’un *jour-programme* durera **2 jours réels**.