

L'écriture d'un film

La pré-production d'un film, ce sont toutes les étapes avant le tournage du film.

Cela consiste à écrire son film, depuis l'idée de départ jusqu'au scénario et au story-board.

En voici les étapes essentielles, qui seront détaillées dans les pages suivantes sous forme de fiches :

- 1. Le pitch** : le résumé du film en une, deux ou trois phrases
- 2. La structure narrative** : la construction de l'intrigue
- 3. Le synopsis** : un résumé détaillé du film
- 4. La note d'intention** : elle sert à indiquer l'intention de l'auteur du film.
- 5. Le scénario** : il détaille chaque scène du film en indiquant les situations des personnages et leurs dialogues
- 6. Le story-board** : le découpage du scénario d'un film où chaque scène est illustrée par un ou plusieurs dessins

Sommaire

Fiche n°1 : De l'idée au pitch	4
Trouver une bonne idée : la proposition dramatique	4
La structure narrative	4
Faire le pitch	4
Fiche n°2 : Quel principe directeur ?	5
Les 36 situations dramatiques de base	5
Les 12 cas (conflits) dramatiques vécus par vos personnages	7
Fiche n°3 : Construire les prémisses de son histoire	8
Formulez votre idée de départ en une phrase simple et directe	8
Développer les potentialités de votre idée : que se passerait-il si ?	8
Identifier les défis et les problèmes soulevés par votre idée de départ	8
Trouver un concept (un principe directeur)	8
Trouver le personnage principal induit par l'idée	9
Trouver le conflit central	9

Déterminer la séquence de causes à effets	9
Déterminer la transformation du héros	9
Déterminer le choix moral du héros	10
Penser à la réception du public	10
Fiche n°4 : La structure narrative selon Truby	11
Les 7 étapes de la structure narrative	11
Explication détaillée	12
Exemple : la structure narrative du film "Le Parrain" (F. F. Coppola, 1972)	13
Fiche n°5 : Le monomythe de Campbell	14
Structure générale du monomythe	14
Les 12 étapes du monomythe	14
Exemple : application du monomythe à Star Wars	16
Fiche n°6 : Le synopsis	17
Éléments d'un synopsis	17
Fiche n°7 : La note d'intention	19
Présentation du ou des auteurs	19
Le pitch	19
La genèse du projet	19
Le but et l'impact du projet	19
Les choix narratifs, artistiques et de mise en scène	19
Fiche n°8 : Le scénario	21
Les codes de l'écriture de scénario	21
Exemple : début du scénario de « Etourdissement »	21
Fiche n°9 : Le story-board	23
Le Canevas	23
Exemple : extrait du story-board d'Alien (R. Scott, 1979)	25

Fiche n°1 : De l'idée au pitch

1. Trouver une bonne idée : la proposition dramatique

Au début de toute histoire, il y a une idée, un principe directeur (voir fiche suivante) : celle qui vous semble originale et que vous voulez développer dans le film. Il s'agit de la **proposition dramatique principale**.

Pour trouver son idée de départ, on peut partir de : un fait-divers trouvé dans le journal, un conte ou une légende, une idée trouvée dans un roman, une expérience personnelle ou familiale, un événement historique, une thèse (l'être humain est naturellement méchant), une maxime morale ("l'argent ne fait pas le bonheur"), etc.

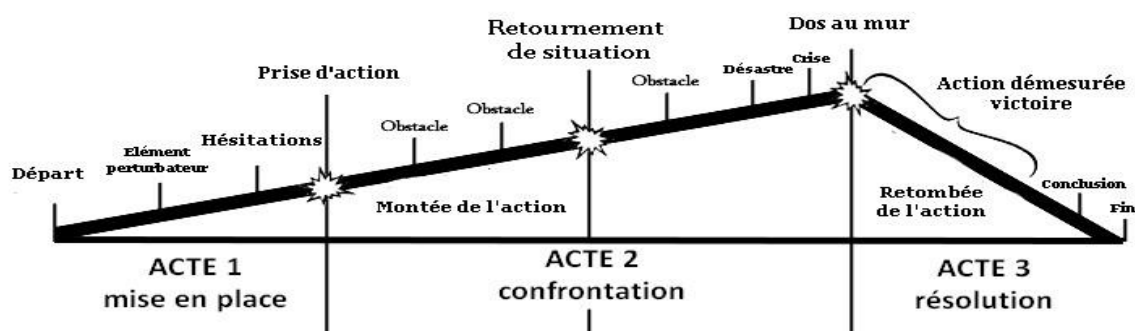
Dans la littérature et le cinéma, il y a quelques grandes catégories de propositions dramatiques : une quête (Le seigneur des anneaux) ; un antagonisme, une lutte entre personnages (les westerns) ; une intrusion (un voleur qui s'introduit chez soi) ; un choc entre deux mondes (les riches et les pauvres, les États-Unis et l'Union Soviétique pendant la guerre froide) ; une menace (un monstre, une catastrophe), une descente aux enfers, etc.

2. La structure narrative

En général, une bonne histoire repose sur un conflit : un ou des personnages se trouvent face à une situation problématique à résoudre. Votre histoire sera la mise en scène de ce conflit : elle devrait pouvoir être développée en trois étapes, qui formeront la structure narrative du film :

1. **L'exposition** (*le début*) : la situation initiale, ou mise en place de l'action, perturbée par un événement déclencheur de l'intrigue qui représente le conflit, le problème.
2. **L'action** (*le milieu*) : c'est le cœur de l'histoire, les péripéties et rebondissements, tout ce que font les personnages pour résoudre le problème. Il s'agit d'un conflit ou confrontation entre personnages ou situations.
3. **La chute** (*la fin, qui peut être un "twist" s'il s'agit d'un retournement de situation auquel on ne s'attend vraiment pas*) : la conclusion et résolution de l'histoire, comment les personnages sont parvenus (ou pas) à résoudre le conflit.

STRUCTURE EN TROIS ACTES



3. Faire le pitch

Lorsque vous avez votre proposition dramatique principale, vous pouvez la résumer. Ce sera le pitch de votre histoire, qui vous servira à présenter rapidement et efficacement votre projet.

Le pitch consiste en **un résumé en deux ou trois phrases de son histoire**. Il sert à présenter de manière rapide à quelqu'un son projet. Pour garder le mystère, le pitch peut éviter de livrer la chute de l'histoire.

Fiche n°2 : Quel principe directeur ?

Une bonne histoire repose sur un principe directeur, sur un concept clair qui donne du sens à votre récit. Vous pouvez chercher dans l'histoire de la littérature, du théâtre, du cinéma, des situations de bases, des cas de conflits dramatiques classiques. Voici deux typologies, celles de G. Polti et de J.M. Roth.

1. Les 36 situations dramatiques de base

Selon la théorie de Georges Polti (1867-1946), il existe, pour tout type de scénario, **36 situations dramatiques de base**.

Situations dramatiques	Exemples
1) Implorer : un personnage en péril implore qu'on le tire de l'embarras.	(Les Euménides / Jeanne d'Arc / Le Choix de Sophie)
2) Sauver : un personnage se propose pour en sauver un ou plusieurs autres.	(Andromède / Robin des bois ou Armageddon)
3) Venger un crime : un personnage venge le meurtre d'un autre personnage.	(La Tempête / Le Comte de Monte-Cristo / Scream 2)
4) Venger un proche : une vengeance au sein d'une même famille.	(Electre / Hamlet / La mariée était en noir)
5) Être traqué : un personnage doit s'enfuir pour sauver sa vie.	(Luis Pérez de Galice / Le Fugitif)
6) Détruire : un désastre survient, ou va survenir, à la suite des actions d'un personnage.	(Richard II / César Birotteau / Les Diaboliques / Le Pont de la rivière Kwaï / La Cérémonie)
7) Posséder : un désir de possession (un bien, un être, etc.) contrevenu.	(Les Convives / Faust / Nosferatu)
8) Se révolter : un personnage insoumis se révolte contre une autorité supérieure.	(Antigone / Cinna / Jeanne d'Arc / Brubaker)
9) Être audacieux : un personnage tente d'obtenir l'inatteignable.	(Henri V / Parsifal / La vie est belle)
10) Ravir ou kidnapper : un personnage kidnappe un autre personnage contre sa volonté.	(Europe / Le Jeu de Marion et de Robin / M le maudit)
11) Résoudre une énigme : un personnage essaie de résoudre une énigme difficile.	(Œdipe / Le Scarabée d'or / Maigret / Miss Marple)
12) Obtenir ou conquérir : un personnage principal essaie de s'emparer d'un bien précieux.	(Ulysse / La Tentation de Saint-Antoine / Les Liaisons dangereuses / Frankenstein / La Vie rêvée des anges)
13) Haïr : un personnage voue une haine profonde à un autre personnage.	(Les Frères ennemis / Violette Nozière)
14) Rivaliser : un personnage veut atteindre la situation enviable d'un proche.	(Pelléas et Mélisande / Ben Hur / Duellistes)
15) Adultère meurtrier : pour posséder son amante, un personnage tue son mari.	(Clytemnestre / Hamlet / Thérèse Raquin / Le facteur sonne toujours deux fois)
16) Folie : sous l'emprise de la folie, un personnage commet des crimes.	(Les Thraces / Hamlet / Hedda Gabler / Jack l'éventreur / Family Life / Une femme sous influence)

17) Imprudence fatale : un personnage commet une grave erreur.	(Orphée / Hercule Poireau / Columbo)
18) Inceste : une relation impossible entre proches.	(Œdipe / Les Revenants / Le Souffle au cœur)
19) Tuer un des siens inconnus : un personnage tue un proche sans le savoir.	(Œdipe / La Légende de Saint-Julien l'hospitalier / Black Out)
20) Se sacrifier à l'idéal : un personnage donne sa vie pour un idéal.	(Iphigénie / L'Œuvre / Louise Michel)
21) Se sacrifier aux proches : un personnage se sacrifie pour sauver un proche.	(Eugénie Grandet / Les Grandes Espérances / Les Sœurs Brontë)
22) Tout sacrifier à la passion : une passion se révèle fatale.	(Phèdre / Jocelyn / La Faute de l'abbé Mouret / Liaison fatale / Titanic)
23) Devoir sacrifier les siens : pour un idéal supérieur, un personnage sacrifie un être proche.	(Les Danaïdes / Torquemada / Le Choix de Sophie)
24) Rivaliser à armes inégales : un personnage décide d'affronter un autre plus fort que lui.	(Attila / David et Goliath / Le Prince travesti / Trop belle pour toi)
25) Adultère : un personnage trompe un autre personnage.	(Pot-bouille / Mme Bovary / Mélo)
26) Crimes d'amour : un personnage amoureux s'égare et commet un crime.	(Penthésilée / Elvira Madigan / L'Empire des sens)
27) Le déshonneur d'un être aimé : l'être aimé se livre à des activités répréhensibles.	(Les affaires sont les affaires / La Dame aux camélias / Music Box)
28) Amours empêchées : un amour est entravé par la famille ou la société.	(Roméo et Juliette / Titanic)
29) Aimer l'ennemi : un personnage en aime un autre même s'il est son ennemi.	(Penthésilée / Le Coup de grâce)
30) L'ambition : un personnage est prêt à tout pour concrétiser son ambition.	(Jules César / Macbeth / Les Illusions perdues / Bel ami / Harcèlement)
31) Lutter contre Dieu : un personnage est prêt à affronter Dieu pour assouvir son ambition.	(Les Bacchantes / Athalie / Aguirre ou la colère de Dieu / Mission / Sous le soleil de Satan)
32) Jalousie : mépris et jalousie amènent un personnage à poser des actes regrettables.	(Othello / Beaucoup de bruit pour rien / L'Enfer)
33) Erreur judiciaire : un personnage est injustement accusé et condamné.	(Les Palamèdes / Je veux vivre / Le Pull-Over rouge)
34) Remords : rongé par la culpabilité, un personnage a des remords.	(Thérèse Raquin / Crime et Châtiment / Sur les quais / La Dernière Marche)
35) Retrouvailles : après une longue absence, des personnages se retrouvent ou se reconnaissent.	(Œdipe / Les Enfants du capitaine Grant / Le Masque de fer)
36) L'épreuve du deuil : un personnage doit faire le deuil d'un personnage aimé.	(Les Troyennes / Andromaque / L'Invité de l'hiver)

2. Les 12 cas (conflits) dramatiques vécus par vos personnages

*Jean-Marie Roth, scénariste, dénombre 12 cas dramatiques, c'est-à-dire les situations fondamentales que peuvent vivre vos personnages, les **conflits** auxquels ils peuvent être confrontés dans votre histoire. Ces conflits sont les problèmes qui poussent un personnage à agir, lui donner une **motivation**, et donner un sens au scénario, justifier la narration.*

1. Amour / don de soi / sauver autrui

Votre personnage peut vouloir le bien d'autrui, sauver son peuple de la famine, épouser son ou sa voisine ou libérer un orphelin des mains d'un couple tyrannique.

2. Haine / vengeance

Votre personnage est mû par une haine tenace le poussant à vouloir la mort de son père, la faillite de son oncle ou le suicide de celui ayant ravi son mari ou sa femme.

3. Ascension sociale / pouvoir / cupidité

Votre personnage va tout faire pour devenir président de la république, maître du monde ou grand gagnant du loto.

4. Survie / peur / lutte contre la maladie et les obsessions

Votre personnage se bat contre des araignées géantes, pour sortir d'une forêt sans issue, pour guérir du Sida, de son accoutumance à la cocaïne, ou contre sa passion ravageuse le poussant à aimer quelqu'un qui lui nuit.

5. Jalousie / envie

Votre personnage veut la femme ou le mari de son voisin, sa voiture ou son poste de directeur dans l'entreprise où vous travaillez.

6. Reconnaissance d'autrui / acceptation sociale / acceptation d'un groupe

Votre personnage veut à tout prix que sa mère ou son père soit fière de lui, il se bat pour retrouver du travail ou faire partie de la chorale de son village.

7. Réaction aux problèmes / tranquillité / recherche du plaisir

Votre personnage ne veut rien d'autre que de poursuivre paisiblement sa vie, car elle lui convient telle qu'elle est. Il ne cherche que la tranquillité ou le plaisir.

8. Recherche du pardon

Votre personnage se rend à la police, se confesse, s'auto flagelle pour expier sa faute ou renverse des montagnes pour se faire pardonner.

9. Quête mystique / savoir / recherche de ses racines

Votre personnage gravit le Mont-Blanc pour se rapprocher de Dieu, il compose des musiques bizarres pour dialoguer avec des puissances de l'au-delà, il quitte tout pour rejoindre le village de ses ancêtres.

10. Dépassement de soi

Votre personnage travaille jour et nuit pour vaincre un obstacle.

11. Recherche de la Justice

Votre personnage recherche un criminel, dénonce un ancien nazi ou prend la défense d'un ami injustement accusé de vol.

12. Recherche de la Liberté

Votre personnage veut s'évader de prison ou divorcer d'un mari ou une épouse oppressante.

Fiche n°3 : Construire les prémisses de son histoire

Cette fiche résume les thèses de John Truby développées dans son best-seller : "L'anatomie du scénario". Elle complète et approfondie la première partie de la Fiche n°1. De l'idée au synopsis, et vous servira à consolider votre idée de départ, à en développer toutes les possibilités avant d'en écrire la trame, la structure narrative (qui sera exposée dans la Fiche n°4).

Comment trouver une bonne idée, ou comment développer votre idée de départ afin qu'elle devienne une bonne histoire ? John Truby donne des clés pour écrire un scénario efficace et populaire, fondé sur le développement de votre héros, le personnage principal, et de l'histoire qui se construira autour de lui.

Voici les **10 étapes** par lesquelles vous devriez passer pour fabriquer les prémisses de votre histoire. Il est recommandé de suivre l'ordre proposé par Truby, mais vous pouvez commencer dans un ordre qui vous convient mieux (par exemple : choisir d'abord votre personnage principal, le héros, avant l'intrigue ; mais il ne faudra pas oublier que c'est normalement l'intrigue qui donne naissance à votre personnage et pas le contraire).

→ **Remarque** : Le développement des prémisses sera illustré par le film *Tootsie* de Sydney Pollack (1982), dont vous pouvez lire le synopsis dans la [fiche wikipédia du film](#) et [voir le trailer](#).

1. Formulez votre idée de départ en une phrase simple et directe

Il s'agit de trouver votre **proposition dramatique** de départ. C'est votre histoire résumée en une phrase.

Exemple dans Tootsie : Un acteur qui ne trouve pas de travail se déguise en femme et décroche un rôle dans une série télé, avant de tomber amoureux de l'une des comédiennes de la série.

2. Développer les potentialités de votre idée : que se passerait-il si ?

Il s'agit de vérifier que votre idée de départ peut devenir une histoire, qu'elle a des potentialités, et donc que vous ne vous arrêtez pas en cours d'écriture faute d'idées. Il faut explorer toutes les possibilités et les promesses de votre idée de départ, en vous posant la question : *Que se passerait-il si... ?*

Exemple dans Tootsie : Que se passerait-il si un homme devait se faire passer pour une femme pour des raisons professionnelles ? Il devrait cacher son double jeu à sa fiancée. Il aurait beaucoup de succès, mais c'est son double féminin et pas l'homme qu'il est vraiment qui deviendrait célèbre. Il tomberait amoureux d'une femme mais ne pourrait pas lui avouer son amour. Des hommes essaieraient de le séduire, et il recevrait même une demande en mariage. Il ne pourrait plus faire marche arrière quand il en aurait assez de mentir à tout le monde.

3. Identifier les défis et les problèmes soulevés par votre idée de départ

Le développement de votre histoire va se heurter à des problèmes, des obstacles qu'il faut identifier.

Exemple dans Tootsie : Comment rendre un homme déguisé en femme crédible ? Comment ne pas caricaturer la féminité et la masculinité ? Comment faire d'une situation comique une histoire profonde ?

4. Trouver un concept (un principe directeur)

Le concept est une idée, abstraite mais simple, qui va servir de principe directeur à votre récit. Il va vous donner la logique interne de votre histoire, comment elle va fonctionner, sur quel principe elle se fondera. Une histoire sans principe directeur est une histoire fade et mécanique, standardisée. C'est votre manière personnelle de mener le récit. Ce concept doit découler de votre idée de départ.

→ Remarque : pour vous aider à trouver votre principe directeur, vous pouvez chercher dans les **36 situations dramatiques** de G. Polti et les **12 cas dramatiques** de J.M. Roth.
(C.F. Fiche n°3 - Quel principe directeur ?)

Exemple dans Tootsie : Tout le film repose sur l'idée qu'un macho ambitieux s'oblige à vivre dans le corps d'une femme pour avoir du succès, donc sur le contraste entre sa vraie personnalité et le personnage qu'il joue. **Conflit dramatique de J.M. Roth** : Ascension sociale / pouvoir / cupidité. **Situation dramatique de G. Polti** : Obtenir ou conquérir. **Principe directeur** : aller contre sa propre nature.

5. Trouver le personnage principal induit par l'idée

Lorsque votre histoire commence à prendre forme, il faut choisir le héros parmi les différents personnages possibles. Ce sera le personnage central, celui qui porte l'action, qui est au cœur de l'intrigue. Vous devez doter votre héros de **faiblesses de départ**, qu'il devra surmonter au cours de l'histoire. Ces faiblesses peuvent être **psychologiques** (un défaut, ou une fragilité, par exemple une phobie), et **morales** (un défaut moral, comme l'égoïsme, par exemple).

Exemple dans Tootsie : Michael est macho, arrogant, menteur, séducteur, incapable d'aimer réellement.

6. Trouver le conflit central

Une bonne histoire repose sur un conflit central, sur l'antagonisme entre différents personnages. Il faut donc trouver l'adversaire de votre héros, en vous posant la question : qui combat qui et pourquoi ?

Exemple dans Tootsie : Michael se bat contre les autres personnages de l'histoire qui ne le voient pas comme il est réellement : il ne peut pas dire à Sandy sa fiancée qu'il se déguise en femme et pourquoi il ne l'aime plus, il ne peut pas avouer à Julie qu'il est amoureux d'elle, il ne peut pas rejeter la demande en mariage de l'homme qui est amoureux de lui sans se trahir. Il se bat aussi contre lui-même et ses tendances machistes.

7. Déterminer la séquence de causes à effets

Il s'agit de l'épine dorsale de votre récit, l'enchaînement des événements principaux : **A entraîne B qui entraîne C** et ainsi de suite. Cet enchaînement doit reposer sur votre héros et développer ses actions principales : une cause A entraîne l'action B du héros, qui a pour effet un événement C, qui entraîne l'action D du héros, etc. Il s'agit de **la colonne vertébrale de votre intrigue**.

Exemple dans Tootsie : Un acteur au chômage (A) décide de se déguiser en femme pour jouer dans une série télévisée (B), et va devoir cacher sa véritable nature pour garder son travail et continuer de fréquenter l'actrice dont il est tombé amoureux (C). Dépassé par les événements, il finit par avouer en direct à la télé qu'il est un homme (D).

→ Remarque : Cette séquence de causes à effet peut devenir le **pitch de votre histoire**.

8. Déterminer la transformation du héros

C'est une étape cruciale dans votre réflexion : le héros, à travers tout ce qu'il a vécu, doit sortir transformé de votre histoire. Cela implique qu'il avait, au début, **une ou des faiblesses**, psychologiques et/ou morales. Ce sont ses actions, ses décisions dans le récit, qui le transformeront. L'équation est la suivante :

F X A = T (les Faiblesses multipliées par les Actions donnent la Transformation finale).

La transformation finale doit donc être la résolution des faiblesses du héros par ses actions. Par exemple : un individu timide (Faiblesse) intègre une chorale (Actions) qui le rend sûr de lui (Transformation).

Exemple dans Tootsie : alors qu'il est au départ macho et arrogant, Michael, en se mettant dans la peau d'une femme, va apprendre à devenir un homme meilleur et capable d'aimer.

9. Déterminer le choix moral du héros

Une histoire est intéressante si le héros se confronte à un dilemme (choix) moral qui l'oblige à prendre une décision forte. Par exemple, un individu doit choisir entre sacrifier un proche pour sauver beaucoup de monde, ou ne sauver que ce proche et sacrifier de nombreux inconnus.

Exemple dans Tootsie : Michael va finir par devoir faire un choix :

- *continuer d'avoir du succès et gagner de l'argent en mentant et continuant de se travestir en femme*
- *avouer qu'il est un homme pour se dévoiler face à la femme qu'il aime et lui faire des excuses*

10. Penser à la réception du public

Lorsque votre travail sur les prémisses de votre histoire est terminé, il faut vous demander si elle est assez originale pour intéresser le public.

Exemple dans Tootsie : le succès du film nous prouve que c'était une bonne idée de départ très bien exploitée. Ce succès ne repose pas seulement sur le jeu de l'acteur, Dustin Hoffman, sur l'originalité de l'idée de départ et sur les rebondissements de l'histoire, mais aussi sur les antagonismes entre personnages, les conflits moraux auxquels le héros se confronte et le choix final qu'il doit faire.

RÉCAPITULATIF : Les 10 étapes pour construire les prémisses de votre histoire

- 1. Idée de départ** : Rédigez votre idée de départ en une seule phrase : elle doit résumer l'essentiel de votre histoire.
- 2. Potentialités** : Faites la liste des différentes possibilités impliquées par votre idée de départ.
- 3. Défis et problèmes** : Cherchez un maximum de défis et problèmes soulevés par votre histoire.
- 4. Concept (principe directeur)** : Trouvez le principe central de votre histoire, ce qui lui donne un sens.
- 5. Personnage principal** : Déterminez quel est le meilleur personnage de votre histoire, et faites-en le héros.
- 6. Conflit central** : Demandez-vous : "*Contre qui ou quoi se bat mon héros et pourquoi ?*"
- 7. Séquence de causes à effets** : Cherchez la séquence d'actions principales que va entreprendre votre héros dans l'histoire.
- 8. Transformation du héros** : Déterminez la transformation finale vécue par votre héros : demandez-vous par quelles actions ses faiblesses de départ peuvent être corrigées.
- 9. Choix moral du héros** : Imaginez un choix moral difficile à faire auquel votre héros sera confronté vers la fin de l'histoire.
- 10. Réception du public** : Demandez-vous si votre histoire est susceptible d'intéresser le public. Parlez-en autour de vous. Si c'est un flop... Cherchez une autre idée !

Fiche n°4 : La structure narrative selon Truby

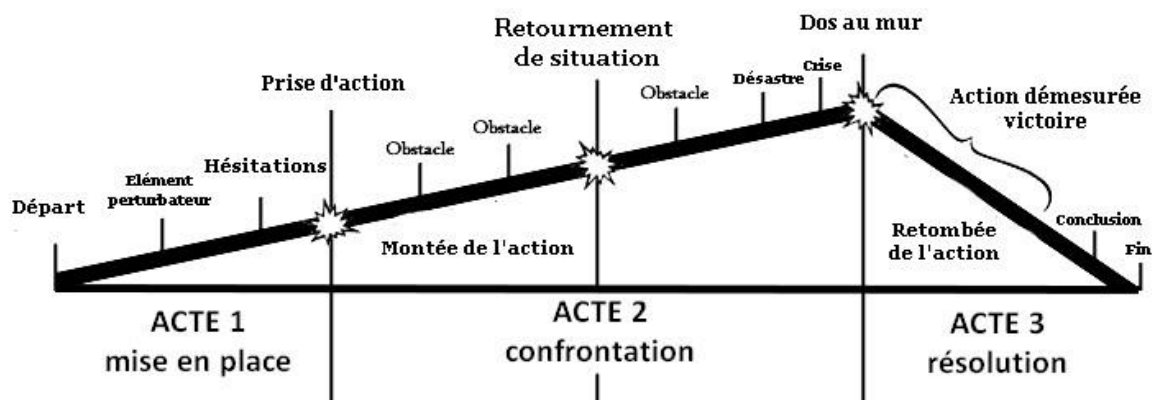
Cette fiche complète la fiche n°3 dans laquelle sont exposées les thèses de John Truby sur le développement des prémisses d'une histoire. Elle vous servira à développer et organiser votre idée de départ avant d'en écrire le synopsis.

Les 7 étapes de la structure narrative

Dans la tragédie classique, la narration est divisée en trois actes : **1. Exposition** **2. Action** **3. Résolution**.

1. **L'acte 1** met en place les éléments de l'histoire : exposition de la situation de départ et présentation de l'élément perturbateur qui va lancer l'action.
2. **L'acte 2** développe l'action : il s'agit de la confrontation du héros à l'élément perturbateur, les obstacles qu'il doit affronter pour résoudre un problème, les complications auxquels il fait face. Ce sont les péripéties que vivent les personnages, les rebondissements de votre intrigue.
3. **L'acte 3** est la chute de l'histoire, donc la résolution du problème posé dans l'acte 1.

STRUCTURE EN TROIS ACTES



John Truby approfondit, dans "*L'anatomie du scénario*", cette structure narrative classique en trois actes. D'autres auteurs s'y sont essayés aussi, par exemple John Campbell et son "monomythe", sa thèse sur la structure universelle des mythes (voir la fiche n°5).

John Truby propose pour sa part de découper en 7 étapes votre structure narrative, c'est-à-dire l'intrigue de votre histoire. Il est bien sûr possible de se détacher de ce canevas, de le réorganiser : mais tous les éléments sont importants.

Structure narrative de John Truby	Structure classique
1. Faiblesses et besoins : le héros a des défauts à corriger	<i>Exposition</i>
2. Désir : il a un objectif à atteindre	<i>Action</i>
3. L'Adversaire : mais un antagoniste tente de l'en empêcher	
4. Plan du héros : le héros tente d'atteindre son objectif	
5. Confrontation finale : le héros et l'antagoniste s'affrontent	<i>Résolution</i>
6. Prise de conscience : le héros prend conscience de ses faiblesses	
7. Nouvel équilibre : retour à la normale, mais le héros est transformé	

Explication détaillée

1. **Faiblesses** : Votre héros a une faiblesse qui lui gâche la vie. Cette faiblesse doit être psychologique (phobie, défaut, etc.) et/ou morale (problème de comportement envers les autres).

→ **Important** : le personnage n'est pas conscient de ses faiblesses : il en prendra conscience à la fin, à l'étape n°6.

⇒ **Besoins** : Ce héros a donc un besoin profond et inconscient (il ne le sait pas) : corriger ses faiblesses. Si l'alcoolisme est la faiblesse du personnage, en guérir sera son besoin. S'il est méchant avec les autres, il devra corriger ce défaut moral.

⇒ Ces faiblesses et besoins doivent se confronter à **un problème** posé par votre intrigue, la manière dont votre héros devra se confronter à ses faiblesses. Ce problème est le point de départ de l'intrigue, ce qui va mettre en mouvement votre personnage. Il s'agit, dans la structure narrative classique, de **l'élément perturbateur**.

2. **Désir** : Ce personnage a un objectif dans la vie, conscient, donc différent de son besoin inconscient (étape 1). Il est primordial de doter votre personnage d'un objectif : le public s'identifiera à lui et voudra satisfaire avec lui son désir principal.

***Remarque** : il est possible que le héros, au début de l'histoire, n'ait aucun désir, qu'il soit passif. Mais l'élément déclencheur va l'obliger à se donner un objectif : il faut éviter que votre héros reste passif tout au long de l'histoire, qu'il subisse les événements.*

3. **L'Adversaire** : Toute bonne histoire contient un antagoniste qui s'oppose au héros. Il s'agit du personnage (ou d'une force, d'un événement, etc.) qui l'empêche de réaliser son objectif, son désir (étape 2). Il ne s'agit pas nécessairement d'un "méchant". Si possible, l'adversaire doit vouloir la même chose que le héros. Ils vont donc entrer en conflit.
4. **Plan du héros** : Le personnage, pour réaliser son objectif et vaincre son adversaire, met en place une ou des stratégies. Il s'agit de la partie la plus longue de votre histoire, le cœur de l'intrigue : le héros passe par différents moments, subit et réagit, adapte son plan en fonction des événements et des réactions de l'antagoniste. Pour réussir, il doit lutter contre ses faiblesses (étape 1). Le plan doit être en accord avec les étapes 2 et 3 : l'objectif que le héros tente d'atteindre de différentes manières ; et l'adversaire qui tente de l'empêcher d'atteindre cet objectif.
5. **Confrontation finale** : C'est le climax de votre histoire, le moment où le conflit va être résolu (ou pas). L'adversaire et le héros s'opposent. L'enjeu principal va être de savoir qui, du héros ou de l'antagoniste, va parvenir à son objectif (étape 2). L'antagoniste doit attaquer le héros sur ses faiblesses (étape 1). La confrontation finale est donc le moment où le héros va pouvoir dépasser ses faiblesses, les corriger pour vaincre.
6. **Prise de conscience** : C'est le moment de la révélation personnelle du héros qui a compris, grâce à l'affrontement final, qu'elles étaient ses faiblesses (étape 1). Le héros se voit maintenant tel qu'il est réellement, il tombe le masque. En plus de vaincre sa faiblesse, il a donc aussi comblé son besoin (étape 2) en atteignant son objectif (étape 3).
7. **Nouvel équilibre** : Grâce à cette révélation, le héros va se transformer, a corrigé ses défauts. L'histoire est finie : l'équilibre est rétabli, on revient à la situation initiale, mais avec un héros qui a changé.

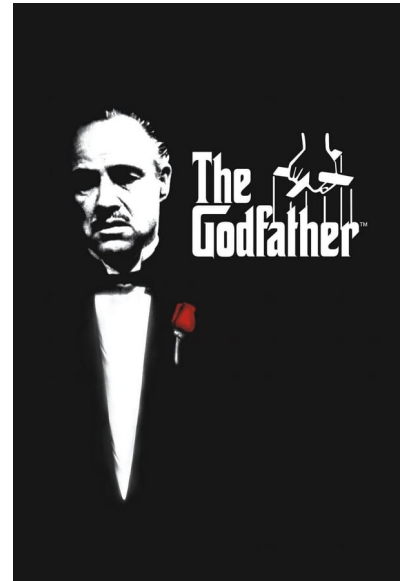
Exemple : la structure narrative du film "Le Parrain" (F. F. Coppola, 1972)

Genre du film : film de gangster, de mafia.

Trailer : <https://www.youtube.com/watch?v=sY1S34973zA>

Héros du film : Michael Corleone

Pitch : Le fils cadet d'une famille de mafieux se venge des hommes qui ont tiré sur son père et devient le nouveau parrain.



1. Faiblesses et besoins :

- **Faiblesse psychologique** : Michael est jeune, inexpérimenté, trop sûr de lui (dogmatique) et n'a pas encore fait ses preuves dans le milieu.
- **Faiblesse morale** : il est cruel et impitoyable
- **Besoin psychologique** : il doit surmonter son complexe de supériorité et être moins sûr de lui-même, moins dogmatique.
- **Besoin moral** : il doit protéger sa famille sans être cruel et impitoyable.
- **Problème** : Les membres d'un gang rival tirent sur le père de Michael, chef de la famille.
Michael va devoir venger son père et prendre les rênes de la famille, malgré ses défauts.

2. Désir : Michael a pour objectif de venger son père et protéger sa famille de la famille concurrente.

3. Adversaire : Le premier adversaire de Michael est Sollozzo (un trafiquant de drogue sicilien). Mais en réalité, son adversaire principal est Barzini, la tête pensante de Sollozzo, qui a pour objectif d'anéantir la famille Corleone. Michael et Barzini se battent aussi pour le contrôle du crime organisé à New York.

4. Plan : le premier plan de Michael est de tuer Sollozzo et son protecteur, le capitaine de police. Son second plan, vers la fin du film, est de tuer tous les chefs des autres familles mafieuses.

5. Confrontation finale : elle est présentée sous forme de montage alterné : pendant que Michael est au baptême de son neveu, les cinq chefs de famille sont assassinés.

6. Prise de conscience :

- **Révélation psychologique** : il n'y en a pas. Michael a toujours un sentiment de supériorité et ne remet pas en cause ses convictions.
- **Révélation morale** : il n'y en a pas non plus. Pire : Michael est devenu un tueur impitoyable. Son épouse, Kay, s'en rend compte et s'en va.

7. Nouvel équilibre : Michael a tué tous ses ennemis et remplacé son père à la tête de la famille. Mais sa transformation n'est pas positive : il est devenu le diable en personne. Alors qu'au début du film il ne voulait pas se mêler des affaires de la famille, il en devient, à la fin, le chef, un parrain impitoyable.

Fiche n°5 : Le monomythe de Campbell

Joseph Campbell a publié en 1949 son livre *Le héros aux 1001 visages* dans lequel il présentait sa théorie du **monomythe**. Selon lui, tous les mythes, toutes les fables, sont écrites suivant un procédé de 12 étapes. La base de son étude était surtout les mythes religieux, mais cela peut s'appliquer à une échelle beaucoup plus étendue. Christopher Vogler les a reprise en les adaptant au cinéma dans son livre *Le Guide du scénariste*.

Structure générale du monomythe

Selon Campbell, la structure fondamentale du monomythe se compose **12 étapes** qui se succèdent plus ou moins dans un ordre défini. Certaines petites variations dans cette succession peuvent exister, mais il est essentiel que toutes les étapes soient présentes. Plus simplement, Campbell considère que ces 12 étapes peuvent être se résumer en **cinq grands moments** :

- Un **appel à l'aventure**, que le héros doit accepter ou décliner : cette première étape débute généralement dans un monde ordinaire qui est familier au héros. Mais survient alors un problème que le héros ne peut résoudre seul. Pour ce faire, il devra faire le choix de partir à l'aventure pour obtenir ce qui lui manque pour résoudre ce problème. Le départ ne se fait généralement pas de gaité de cœur et c'est généralement grâce à un guide que celui-ci débute.
- Un **cheminement d'épreuves**, où le héros réussit ou échoue : cette partie sort du monde ordinaire du héros pour se centrer sur un monde « extraordinaire » pour celui-ci. Son aventure débute avec son lot de remises en question, de succès et d'échecs. C'est à ce moment pour le héros – toujours accompagné de son mentor/guide – qu'un compagnon vient le rejoindre, sans toutefois prendre la place de guide.
- La **réalisation du but ou du gain**, qui lui apporte souvent une meilleure connaissance de lui-même : cette phase peut se faire sous la forme d'un gain matériel, mais plus vraisemblablement sous la forme d'une prise de conscience du héros, d'un accès à une nouvelle forme de compréhension. Dans les ouvrages de Campbell, cette étape est souvent assimilée à la caverne de Platon. Cette phase passe généralement par une phase de mort (philosophique) du héros et sa transformation/renaissance en un autre être.
- Un **retour vers le monde ordinaire**, où le héros réussit ou échoue : Le héros – qui n'est désormais plus la même personne qu'à son départ – retourne dans son monde ordinaire.
- **L'utilisation du gain**, qui peut permettre d'améliorer le monde : c'est le moment où le héros décide d'employer ou non les connaissances et les objets récoltés durant son périple pour modifier le problème qui a nécessité son voyage.

Les 12 étapes du monomythe

1: Le monde ordinaire

Le héros vit dans son monde ordinaire dans un équilibre relatif.

2: L'appel à l'aventure

Le héros reçoit un appel à quitter ce monde. Il peut ressentir cet appel en désirant l'aventure et/ou y être appelé par un personnage extérieur.

3: Le refus de l'appel

Le héros hésite à partir à l'aventure. Cela permet de fixer les enjeux et de montrer qu'il y a un risque. Mais l'aventure est plus forte que tout.

4: La rencontre du guide

Le guide va être l'allié principal du héros. Il va le former et le préparer pour ce nouveau monde.

5: Le passage du seuil

Le héros rentre en pleine conscience dans l'aventure. Il devient acteur de sa propre histoire.

6: Les épreuves, les alliés et les ennemis

Le héros traverse des épreuves, et rencontre ses alliés et ses antagonistes. Ces épreuves exposent les forces et les faiblesses de chacun.

7: L'accès à la caverne

La caverne est le lieu où se cache son plus grand ennemi. La détermination du héros va une nouvelle fois être testée avant la dernière épreuve. Il ne peut entrer que seul dans la caverne.

8: L'épreuve ultime

Le héros va affronter sa plus grande peur, matérialisée par son plus grand ennemi.

9: Acquisition de l'objet de la quête

Le héros a survécu à l'épreuve. Il va prendre l'objet de sa quête, ce pour quoi il était venu. Le héros a changé.

10: Le chemin du retour

Le héros n'est pas encore sorti d'affaire. Il voit les conséquences de sa victoire.

11: La renaissance

C'est la confirmation que le héros a réellement changé. Les forces du mal l'attaquent une dernière fois, et il peut mettre en pratique ce qu'il a appris.

12: Le retour avec l'objet de la quête

C'est le retour définitif à l'équilibre. Le héros regagne le monde qui lui est familier, fort de ses nouvelles expériences.



Exemple : application du monomythe à Star Wars

Étape	Campbell	Star Wars
1	Le monde ordinaire	Luke vit avec ses parents sur Tatooine. Sa connaissance du monde se limite à celle-ci et quelques histoires de mondes lointains.
2	L'appel de l'aventure	Luke reçoit le message de la Princesse Leïa via le droïde R2-D2
3	Le refus/l'acceptation de l'appel	Luke doit aider à la récolte, il refuse tout d'abord l'appel à l'aventure.
4	Suppression des craintes – Arrivée du Guide	Obi-Wan sauve Luke du peuple des sables. Puis il explique à Luke l'histoire des Jedi, de l'Empire, et lui apprend l'existence de la Force. Ceci pose les bases du monde extraordinaire et prépare le héros au passage du premier seuil.
5	Traverser le premier seuil et s'engager au changement	S'échapper de Tatooine et aider Leïa. La mort des parents de Luke marque la fin du monde ordinaire.
6	La découverte du monde extraordinaire et le chemin des épreuves	La décision du héros est prise, reste maintenant à obtenir les armes et compétences pour parvenir au but fixé. Luke pratique un entraînement au sabre laser
7	Le ventre de la baleine / le cœur de la caverne	Se rendant à la planète Alderaan, le héros constate que celle-ci a été détruite par l'Etoile Noire. Le Faucon Millenium se retrouve ensuite attiré par un champ d'action magnétique provoqué par l'étoile de la Mort, plongeant le héros au cœur de la caverne, en plein territoire ennemi.
8	L'épreuve suprême	Cette épreuve doit marquer le changement du héros et peut être considéré comme une sorte de renaissance pour lui. Cet événement peut être représenté par deux scènes. Premièrement, lorsque Luke se fait capturer par la créature qui l'attire sous l'eau. A ce moment, le héros est mort aux yeux de ses compagnons et aux yeux du spectateur. Il finira par refaire surface, marquant ainsi une forme de renaissance. Le deuxième élément, qui paraît plus évident, serait la mort d'Obi-Wan. Cet événement marque un profond changement pour Luke, qui sera laissé seul, l'obligeant à s'émanciper et donc à devenir quelqu'un de totalement nouveau.
9	Le retour	Le retour ne marque pas la fin du voyage mais une nouvelle étape de celui-ci. Bien que l'épreuve suprême soit passée, le héros va devoir payer les conséquences de sa victoire. Il affrontera alors une nouvelle fois les forces qui s'opposent à sa quête. Cette étape est marquée par la confrontation avec les chasseurs de l'Empire partis à leur poursuite
10	Le trésor, l'acquisition de l'objet de la quête	Luke découvre que R2-D2 possède les plans de l'Etoile Noire, ce qui pourrait permettre à la rébellion de la détruire. Arrivé sur Yavin IV, le héros obtient finalement son trésor, sa récompense : ayant sauvé la princesse, Luke est désormais considéré un membre à part entière de la rébellion.
11	Résurrection / Climax	La tentative de destruction de l'Etoile Noire correspond au Climax, l'accomplissement de la quête. Tous les enjeux sont entre les mains du héros et de l'accomplissement de son destin. Luke refuse d'utiliser la technologie de visée de son vaisseau et préfère employer la Force, validant ainsi son parcours initiatique.
12	Retour avec l'objet de la quête	Le retour dans le monde ordinaire ne doit pas nécessairement se faire de manière physique. Luke a profondément changé et c'est métamorphosé pour devenir un autre homme. Il peut désormais mettre un terme à son voyage.

Fiche n°6 : Le synopsis

Le synopsis est un texte qui résume l'intrigue du film, le déroulement de votre histoire.

- Il est à différencier du pitch : il est plus long (1 page minimum pour un court-métrage).
- Il détaille tous les événements de l'histoire, de manière simple et directe, sans effets de style. Il esquisse les principaux personnages et leur évolution, sans entrer dans les détails.
- Il sera votre support pour écrire ensuite un scénario, et il vous permettra de vérifier que votre histoire est bien construite, équilibrée, et que chaque événement est bien à sa place.
- Il doit être écrit au présent de l'indicatif, dans un style simple. S'il contient des dialogues, c'est au style indirect, et il ne doit pas y en avoir beaucoup.
- Votre synopsis doit intégrer les éléments de la structure narrative que vous avez écrite, en l'inscrivant dans une intrigue. (Pensez aux trois étapes de la tragédie classique (situation, action, résolution) et aux 7 étapes de la structure narrative selon J. Truby).

Éléments d'un synopsis

1. Le récit (ce qui se passe dans l'histoire)

Le synopsis étant le résumé du film, il doit relater l'histoire ; des trames les plus importantes aux trames les moins importantes, des trames premières aux trames secondaires.

- la « **trame première** » concerne le plus souvent le parcours du héros - ou des héros. C'est la trame qui donne sa raison d'être au film et celle qui prend le plus de place dans l'histoire.
- les « **trames secondaires** », appelées également « sous-histoires » ou « sous-intrigues » peuvent concerner une problématique moins importante liée à la vie du personnage principal (ex : sa vie sentimentale si elle n'est pas au premier plan) ou les problématiques qui concernent les personnages secondaires. **Remarque : pour un court-métrage, il est préférable de se concentrer sur une trame principale.**

Le récit doit avoir une logique, qui doit apparaître dans le synopsis. Il s'agit de la structure narrative telle que vous l'avez conçue (les trois actes d'un récit classique, ou les 7 étapes de la méthode de Truby, ou encore les 12 étapes du monomythe de Campbell).

Au-delà de ces méthodes, on s'attend à trouver dans la structure du récit :

- **La situation initiale** (le descriptif de la vie du héros en début de film. C'est-à-dire le « tout va bien dans le meilleur des mondes » avant le « jusqu'à ce que »)
- **L'élément déclencheur de l'histoire** (ce qui va venir perturber la vie du héros)
- **La question dramatique** ou les questions dramatiques (autrement dit : quelles sont les questions que l'intrigue soulève et qui vont engager la curiosité du spectateur tout au long du film ?)
- **Les pivots marquants** qui jalonnent les intrigues premières et secondaires (nul besoin d'inclure tous les détails de l'histoire mais pour comprendre l'intrigue, nous avons besoin des ressorts principaux)

2. Le(s) sujet(s) dont traite le projet

De la même manière, il faut aussi que le sujet et les thématiques soulevés dans le film apparaissent clairement dans le synopsis. Si l'on ne sait pas de quoi le film traite, le synopsis n'a aucune valeur. Tous les films traitent d'un sujet précis ou de plusieurs, ils posent des questions (philosophiques, ou de société, ou psychologiques, etc.), ils soulèvent des problèmes. Il revient à l'auteur de trouver le moyen de communiquer le sujet du film via l'histoire et via le synopsis.

3. Les personnages (protagonistes, antagonistes, amis etc)

Un concept fort et de bonnes idées ne suffisent pas à créer une histoire capable d'entrer en résonance avec le spectateur. Pour que l'histoire trouve un écho auprès du public, il faut bien plus qu'une bonne structure dramatique : il faut de l'humain. En d'autres termes, il faut créer du lien entre le spectateur et les personnages, que ces derniers soient bons ou mauvais. Il faut que, dès le synopsis, les personnages prennent vie, s'incarnent et que le spectateur puisse s'identifier à eux d'une manière ou d'une autre.

- **Les traits de caractère et les traits physiques.** Pour que le processus d'identification puisse s'opérer, il faut que le public ou le lecteur connaisse les personnages tant physiquement que psychologiquement. Il faut donc décrire leurs caractéristiques physiques, leurs comportements, leurs qualités ou faiblesses. Nous devons être en capacité de les visualiser.
- **L'évolution des personnages.** Ce que nous appelons la « trajectoire des personnages » se révélera incomplète sans la fameuse évolution du protagoniste, sans l'apprentissage dont il fera l'expérience. Dans le synopsis, on s'attend donc à retrouver les différentes phases d'évolution des personnages — même si le héros ou l'héroïne évolue peu ou choisit de revenir à ce qu'il ou elle a toujours été en fin de film.
- **Les rapports des personnages entre eux.** Un personnage de film est rarement seul. Au cœur de son écosystème, le personnage interagit avec d'autres que lui, amis comme ennemis. Dans le synopsis, il est donc capital d'expliquer qui est qui, pour qui et pour quoi. Qui est l'ami ou l'ennemi du héros ? Quels sont les rôles joués par les personnages subalternes ? Comment leurs relations vont-elles évoluer ? En bref, les autres : n'oubliez pas les autres.

Fiche n°7 : La note d'intention

Un réalisateur, avant de tourner son film, écrit ses intentions de mise en scène dans un texte qu'on appelle une note d'intention.

Cette note d'intention sert d'argumentaire face à des producteurs, elle veut convaincre de l'utilité du projet. Pour y parvenir, elle explique la genèse de l'œuvre et donne la vision du projet.

Elle permet aussi aux auteurs de clarifier leur démarche, de réfléchir à leur film.

Elle doit faire entre deux et trois pages.

Elle doit être personnelle et sincère. Elle peut laisser filtrer votre sensibilité, vos goûts, vos opinions. Vous pouvez la mettre en forme de manière originale, en y ajoutant des illustrations, photos, citations, etc.

Il y a de nombreuses manières d'écrire une note d'intention, voici quelques propositions pour la concevoir. Vous pouvez si vous le voulez les réordonner.

1. Présentation du ou des auteurs

Vous devez, en plus de vous nommer, expliciter vos goûts cinématographiques, votre vision de l'art, vos expériences dans différents domaines artistiques qui seraient des atouts et qualités pour l'élaboration d'un projet cinématographique. Donnez aussi votre rôle dans le film (réalisation, montage, acteur-ice, décor, etc.)

2. Le pitch

Faites en deux ou trois phrases le pitch de votre histoire.

3. La genèse du projet

D'où est venue l'idée de départ ? Qu'est-ce qui nous a donné envie de mettre en scène cette histoire ? Le projet est-t-il né du désir de parler d'une thématique particulière ? Pourquoi cette thématique, pourquoi le choix de ce sujet ?

4. Le but et l'impact du projet

- La réception : Le projet est-il fait uniquement pour divertir ? Ou pour faire réfléchir ? Dans ce cas, réfléchir à quoi ?
- Le message : Quels sont les sujets importants du projet et pourquoi ? Le film est-il porteur d'un message, et si oui, le ou lesquels ? Quelle est la portée du récit (morale, idéologique, symbolique, philosophique, etc.) ? Comment le film va-t-il incarner ce message ?
- La résonance avec l'histoire ou l'actualité :
 - Le film est-il en rapport avec l'actualité ? Dans ce cas, quel thème d'actualité aborde-t-il et pourquoi ?
 - Si le film se déroule dans le passé (un événement historique, par exemple) ou dans un espace géographique lointain, quel résonance a-t-il avec l'actualité et le lieu d'où vous écrivez le film ?

5. Les choix narratifs, artistiques et de mise en scène

- **Choix artistiques et inspirations** :
 - À quel genre cinématographique appartient votre film ? Pourquoi ce choix ? Quels codes de votre films utiliserez-vous pour le rattacher au genre choisi ?
 - Quels sont les influences ou les références cinématographiques qui ont pu vous inspirer ? Les longs-métrages qui ont inspirés votre film ? Remarque : l'inspiration peut être puisée ailleurs que dans le cinéma : peinture, romans, voyages, etc.

- **Choix narratifs :**

- Le film est-il un film d'animation ou contient-il des parties en animation ?
- Quel est le point de vue de l'histoire ? (omniscient, externe, ou interne : ou focalisé sur la vision d'un personnage ?) Y a-t-il une voix off ?
- L'histoire se passe-t-elle dans le présent ou le passé ou le futur ? Y a-t-il des flashbacks, des flashforwards ?
- Quel sera le traitement des personnages ? Aspect physique (âge, sexe, tenue vestimentaire dans le cas où elle caractériserait le mode de vie et/ou le métier), caractère et évolution psychologique au cours de la narration, etc.

- **Mise en scène** : évoquer les futurs choix de plans, de lumière, de rythme, de casting (choix des acteurs). Quelles sont vos intentions en matière de jeu d'acteur, de cadrage, de lumière, d'ambiance ?

- le cadre, l'espace : type de cadrage (caméra subjective, gros plans, ...), angle (horizontal, contre-plongée, ...), mouvement de caméra (fixe, à l'épaule, à la steadycam, travelling sur rails), place du hors-champ
- l'ambiance : lumière (douce, subtile, crue, contrastée, ciselée, orangée, ...), décors (lieux de tournage, meubles et objets, ...), costumes (vêtements des personnages,...)...
- le son : bruitages, musique...
- les acteurs : casting, jeu d'acteur (théâtral, introverti, mouvement des personnages, gestuelle, comportement, expression, regard, tonalité des dialogues...),
- le montage : transition (cut, fondus, ...), raccords (mouvement, regard, dans l'axe,...), rythme (lent, soutenu, par ellipse,...)...

Check-list de la note d'intention : vérifiez que vous n'avez rien oublié

- ☐ Ai-je fait le pitch du film ?
- ☐ Me suis-je présenté ?
- ☐ Quelles sont les raisons qui m'ont poussées à me lancer dans l'écriture de ce film ? Qu'est-ce qui me motive à filmer cette histoire ?
- ☐ Quel est le but du film ?
- ☐ Quels sont les sujets et thématiques développés par le film ?
- ☐ Quels sont les messages à faire passer sur ces sujets ? Comment l'histoire transcrit-elle ces messages ?
- ☐ Quels sont les choix narratifs du film ?
- ☐ Le film s'inspire-t-il du travail d'un réalisateur connu ? D'une autre œuvre artistique ?
- ☐ Quelles techniques de mise en scène vais-je mettre en place dans ce film ?
- ☐ Quel sera le casting ?

Fiche n°8 : Le scénario

Le **scénario** (que l'on appelle aussi **continuité dialoguée**) est la trame écrite et détaillée des différentes scènes d'un film, comprenant généralement le découpage et les dialogues.

1. Les codes de l'écriture de scénario

La police d'écriture est en général « `Courrier` » et la taille 12.

Dans l'**intitulé de séquence**, indiquer en majuscules :

- son numéro
- si elle se situe en intérieur (INT) ou en extérieur (EXT) - le jour ou la nuit (ce qui donne des informations pour l'éclairage)
- le décor dans lequel elle se situe

Exemple d'intitulé de séquence :

1- EXT/JOUR - PISCINE

- L'intitulé est suivi d'une **courte description de la séquence** : précision sur le décor dans lequel se situe l'action, sur les personnages présents, ce qu'ils font etc...
- Parfois, des **didascalies** (indication de jeux d'acteurs) sont aussi indiquées entre parenthèses après le nom du personnage, lorsqu'on doit préciser son état (calme, nerveux...) et des indications de jeu.
- Le **nom du personnage qui parle** est écrit en majuscules, en faisant dans la mise en page un retrait sur la droite pour bien détacher les dialogues dans le scénario. Le dialogue est écrit en minuscules (sauf si le personnage crie).
- Il est important d'**alterner dialogues et didascalies**. En effet, les dialogues ne sont généralement pas écrits en un seul bloc, on alterne paroles et actions ou déplacements du personnage pendant l'échange du dialogue.

2. Exemple : début du scénario de « Etourdissement »

1. LIEU INDÉFINI - ÉCRAN NOIR

Des haut-parleurs crachotent une sonate pour piano de Mozart. On entend des piétinements et des froissements de vêtements. Une détonation sèche retentit, semblable à celle d'une carabine à air comprimé.

COPPI (off)
(stupéfait)
Ben merde !...
Voilà qu'on veut pas crever,
maintenant ?! C'est nouveau,
ça !

SIMONIN (off)

Il a l'air coriace, celui-ci !

COPPI (off)

Qu'est-ce que j'ai foutu, bon sang ?!

SIMONIN (off)

C'est pas un peu trop haut, des fois ?

COPPI (off)

Mais non !

SIMONIN (off)

T'es sûr...

COPPI (off)

(agacé)

Je veux bien ressayer un poil plus bas, si tu veux.

SIMONIN (off)

J'en sais rien, moi, je te dis ça comme ça...

COPPI (off)

Pousse-toi...

Une nouvelle détonation claque, identique à la première.

2.LIEU INDÉFINI - SÉQUENCE GÉNÉRIQUE - INT.JOUR

Sur fond de carrelage blanc et d'inox, apparaît alors le visage marqué de **COPPI**, un homme d'une cinquantaine d'années. L'une de ses joues est constellée de petites taches de sang. Il tient dans sa main une sorte d'outil cylindrique en métal, qu'il examine de près. Il secoue la tête, consterné.

COPPI

C'est pas possible!

Storyboard (scénarimage) 1/2

Le storyboard (scénarimage) est une version du scénario présenté sous forme de dessins (ou de photos). Chaque scène ou séquence est découpée en plans.

Chaque plan est constitué de la manière suivante :

- une vignette image représentant ce qu'on doit voir à l'écran (dessin ou photo)
- une petite description de la scène
- le numéro et la durée du plan, de la séquence et de la durée estimée
- les dialogues
- la valeur du plan (**PE, PM...**), les angles de prise de vues (**PL, CPL**) les mouvements de caméra (**PANO, TRAV**), les Zooms (**Zoom**)
- des indications techniques éventuelles sur les éclairages, le son

CRDP audiovisuel - Dominique Larcher - CRDP du Limousin

Storyboard (Scénarimage) 2/2 Découpage séquences-plans



1-1 PG le personnage (PCR)
sautille. Fondu à l'ouverture.
TRAV GD suit le personnage



1-2 PR PCR sautille,
s'arrête et regarde en
haut à droite



1-3 PM sur le loup de face
PCR en amorce



1-4 GP en Champ C
Le loup «bonjour, viens
partir à l'aventure avec moi...»



1-5 GP contrechamp CC
le PCR crie et entame un
mouvement vers la droite



1-6 Plan large – PCR
Hors champ 2s, entre
dans champ et s'enfuit

CRDP audiovisuel - Dominique Larcher - CRDP du Limousin

Exemple : extrait du story-board d'Alien (R. Scott, 1979)

