

# Le scénario

## RAPPELS ET APPROFONDISSEMENTS

# Les étapes de fabrication d'un film



# Pré - production

- \* Le travail d'écriture : idée / pitch / séquencier / scénario
- \* Le découpage technique : storyboard / casting / repérage
- \* La construction des décors et accessoires
- \* Les répétitions / planning de tournage / loc° matériels

# Tournage

- \* La vérification et réglages du matériel
- \* Choix de mise en scène et de réalisation
- \* Efficacité de l'équipe technique
- \* Gestions des repas et des horaires de travail
- \* Sauvegarde des rushes sur (au moins) deux supports différents

# Post - production

- \* Le dérushage
- \* Le montage image
- \* Le montage son
- \* Le mixage son
- \* L'étalonnage
- \* Les effets spéciaux
- \* L'export



# Le scénario Rappel des bases

Le scénario (issu de l'italien « *canevas de mise en scène* » terme utilisé d'abord par la Commedia dell'arte) appelé également continuité dialoguée (en France).

# Le scénario

C'est un **document écrit** (par un ou plusieurs scénaristes) **qui permet la mise en production et la réalisation d'une œuvre audiovisuelle** (qu'elle soit un long métrage de cinéma, un téléfilm, un épisode de série télévisée, un documentaire, un court métrage, un clip, une publicité, un film d'animation ou autre).

Le scénario **découpe l'histoire en séquences..**

Au sein de chaque séquence, on trouve la **description des actions et les dialogues.**

Le terme « scénario » est prononcé pour la première fois en France en 1907 par Georges Méliès.

Dans la structure d'un scénario on retrouve très souvent : *un personnage qui veut quelque chose mais qui rencontre des obstacles. Il doit surmonter ces obstacles afin d'arriver à ses fins et évoluer (il devient meilleur qu'il ne l'était au début du film).*

## LE RÉCIT

Structure

Rythme

Temporalité

## Les 5 W

## Les règles d'écritures scénaristiques

## Les Dialogues

d'exposition / de caractère / de comportement (en situ°) / d'action

But

Obstacle

Enjeu

Avec un  
mobile

Caractéristiques

## Le scénario

### C'est le vrai sujet

*Personnage*

Simple  
et  
complexe

Contrasté

# Approfondissements



香港之夜  
©ZAKI ABDELMOUNIM

## La forme du scénario

- Ecrire **au présent**, dans un **style direct** !
- **Description** des actions et **dialogues** uniquement
- Pas de pensée, ni de sentiment dans les descriptions des actions.

## Liste d'actions réalisées par le personnage

1. Rencontrer la fille
2. Tomber amoureux
3. Se faire doubler par le méchant
4. Etre ignoré par la fille
5. Imaginer un stratagème pour conquérir la fille
6. Voir la fille embrasser le méchant
7. Tomber en dépression
8. Ecouter les conseils de son grand-frère
9. Casser la gueule du méchant
10. Etre rejeté par la fille ("sale brute!")
11. Essayer la méthode douce
12. Embrasser la fille

## Liste d'actions réalisées par le personnage

1. Rencontrer la fille
2. ~~Tomber amoureux~~
3. ~~Se faire doubler par le méchant~~
4. ~~Être ignoré par la fille~~
5. ~~Imaginer un stratagème pour conquérir la fille~~
6. ~~Voir la fille embrasser le méchant~~
7. ~~Tomber en dépression~~
8. ~~Ecouter les conseils de son grand frère~~
9. Casser la gueule du méchant
10. ~~Être rejeté par la fille ("sale brute!")~~
11. Essayer la méthode douce
12. Embrasser la fille

## Liste d'actions réalisées par le personnage

### *Autre exemple*

1. Aller en soirée
2. Repérer une fille
3. La suivre
4. Lui parler
5. Lui offrir un verre
6. Rire avec elle
7. Lui toucher la main
8. Être bousculer par le méchant
9. Le méchant drague la fille
10. Partir de la soirée en pleurant
11. Demander conseil au grand frère
12. Faire des pompes
13. Mettre du gel dans ses cheveux
14. Offrir des fleurs
15. Aider le méchants à faire ses devoirs
16. Embrasser la fille

## Liste d'actions réalisées par le personnage

### *Autre exemple*

1. Aller en soirée
2. ~~Repérer une fille~~
3. La suivre
4. Lui parler
5. Lui offrir un verre
6. Rire avec elle
7. Lui toucher la main
8. ~~Être bousculer par le méchant~~
9. ~~Le méchant drague la fille~~
10. Partir de la soirée en pleurant
11. ~~Demander conseil au grand frère~~
12. Faire des pompes
13. Mettre du gel dans ses cheveux
14. Offrir des fleurs
15. Aider le méchants à faire ses devoirs
16. Embrasser la fille

## Le fond du scénario

- Un scénario est une forme de thérapie, une **réflexion sur soi**.
- Le storytelling, ou l'art de susciter **l'émotion**.
- L'importance de la **persuasion** des spectateurs.
- « Et si... », la prémissie est une promesse.

# Conseils d'écriture

- **L'idée** : un résumé, en une ligne de l'enjeu principal de l'intrigue.
- **Le genre** : N'importe quelle idée peut être traitée sous n'importe quel genre.
- **La théorie** : c'est la moral ou le message final du film. Un scénariste doit prendre position face à son idée.

L'idée

Le genre

La théorie



# Les règles du **Récit**

# Le récit et sa trame

## 3 actes

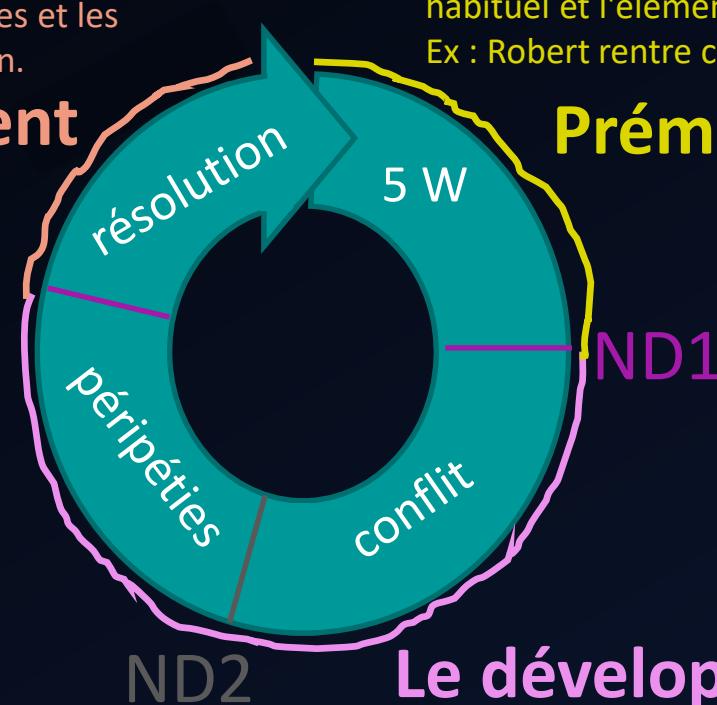
- Un début
- Un milieu
- Une fin

Régler tous les nœuds dramatiques et les questions ouvertes sans confusion.

### Dénouement

### Climax ND3

Présenter le moment de tension maximale du film.  
Ex : Robert voit sa femme dans une nouvelle famille.



Présenter les personnages principaux, leur style de vie habituel et l'élément qui va permettre de lancer l'intrigue.  
Ex : Robert rentre chez lui. Sa femme a disparu.

### Prémisses

### Le développement

Présenter les conflits intérieurs et extérieurs du personnage, les personnages secondaires et installer les nœuds dramatiques des péripéties.  
Ex : Robert va à la police, il mène sa propre enquête, il trouve la trace de sa femme

# LES 15 RÈGLES ÉLÉMENTAIRES DE BLAKE SNYDER

Scénariste à Hollywood

Vision formatée pour écrire  
un scénario et en faire une  
Succes Stories.

La trame du film d'un point  
de vue événementiel.

- |     | prémisses  | développement  | dénouement |
|-----|--|--|------------|
| 1.  | L'image d'ouverture donne le ton.  |  |            |
| 2.  | Placer rapidement le thème principal.                                      |  |            |
| 3.  | Mise en place des perso, du décor et du contexte avant de placer l'action. |  |            |
| 4.  |  | Un événement secoue l'histoire et les perso.                               |            |
| 5.  |  | L'appel de l'action fait hésiter le personnage.                            |            |
| 6.  |  | Le passage à l'acte est un point de non retour.                            |            |
| 7.  |  | Enclenchement de l'intrigue secondaire.                                    |            |
| 8.  |  | L'intrigue est relancée par des situations et des rencontres (péripéties). |            |
| 9.  |  | Climax médian : la fausse victoire.  |            |
| 10. |  | Retour encore plus fort du problème.                                       |            |
| 11. |  | Tout semble perdu. Fausse défaite.   |            |
| 12. |  | Aller vers la lumière au milieu des ténèbres.                              |            |
| 13. |  | Le héros trouve LA solution.   |            |
| 14. |  | Climax : le héros écrase son antagoniste.                                  |            |
| 15. |  | Epilogue : Une dernière émotion avant la fin.                              |            |

## Exemple : *Full Metal Jacket*, de Kubrick



- |               |   |
|---------------|---|
| prémisses     | 1. L'image d'ouverture donne le ton.<br>2. Placer rapidement le thème principal.<br>3. Mise en place des perso, du décor et du contexte avant de placer l'action.   |
| développement | 4. Un événement secoue l'histoire et les perso.<br>5. L'appel de l'action fait hésiter le personnage.<br>6. Le passage à l'acte est un point de non retour.<br>7. Enclenchement de l'intrigue secondaire.<br>8. L'intrigue est relancée par des situations et des rencontres (péripéties).<br>9. Climax médian : la fausse victoire.<br>10. Retour encore plus fort du problème.<br>11. Tout semble perdu. Fausse défaite.<br>12. Aller vers la lumière au milieu des ténèbres. |
| dénouement    | 13. Le héros trouve LA solution.<br>14. Climax : le héros écrase son antagoniste.<br>15. Epilogue : Une dernière émotion avant la fin.  |

## Exemple : Full Metal Jacket, de Kubrick



- |               |  |
|---------------|--|
| prémisses     | 1. L'image d'ouverture donne le ton.<br>2. Placer rapidement le thème principal.<br>3. Mise en place des perso, du décor et du contexte avant de placer l'action.  |
| développement | 4. Un événement secoue l'histoire et les perso.<br>5. L'appel de l'action fait hésiter le personnage.<br>6. Le passage à l'acte est un point de non retour.<br>7. Enclenchement de l'intrigue secondaire.<br>8. L'intrigue est relancée par des situations et des rencontres (péripéties).<br>9. Climax médian : la fausse victoire.<br>10. Retour encore plus fort du problème.<br>11. Tout semble perdu. Fausse défaite.<br>12. Aller vers la lumière au milieu des ténèbres.<br>13. Le héro trouve LA solution. |
| dénouement    | 14. Climax : le héro écrase son antagoniste.<br>15. Epilogue : Une dernière émotion avant la fin.  |

## Exemple : Full Metal Jacket, de Kubrick



- |     | prémisses  | développement | dénouement |
|-----|--|---------------|------------|
| 1.  | L'image d'ouverture donne le ton.  |               |            |
| 2.  | Placer rapidement le thème principal.                                      |               |            |
| 3.  | Mise en place des perso, du décor et du contexte avant de placer l'action. |               |            |
| 4.  | <b>Un événement secoue l'histoire et les perso.</b>                        |               |            |
| 5.  | L'appel de l'action fait hésiter le personnage.                            |               |            |
| 6.  | Le passage à l'acte est un point de non retour.                            |               |            |
| 7.  | Enclenchement de l'intrigue secondaire.                                    |               |            |
| 8.  | L'intrigue est relancée par des situations et des rencontres (péripéties). |               |            |
| 9.  | Climax médian : la fausse victoire.  |               |            |
| 10. | Retour encore plus fort du problème.                                       |               |            |
| 11. | Tout semble perdu. Fausse défaite.   |               |            |
| 12. | Aller vers la lumière au milieu des ténèbres.                              |               |            |
| 13. | Le héros trouve LA solution.   |               |            |
| 14. | Climax : le héros écrase son antagoniste.                                  |               |            |
| 15. | Epilogue : Une dernière émotion avant la fin.                              |               |            |

## Exemple : Full Metal Jacket, de Kubrick



- |               |   |
|---------------|---|
| prémisses     | 1. L'image d'ouverture donne le ton.<br>2. Placer rapidement le thème principal.<br>3. Mise en place des perso, du décor et du contexte avant de placer l'action.   |
| développement | 4. Un événement secoue l'histoire et les perso.<br>5. <b>L'appel de l'action fait hésiter le personnage.</b><br>6. Le passage à l'acte est un point de non retour.<br>7. Enclenchement de l'intrigue secondaire.<br>8. L'intrigue est relancée par des situations et des rencontres (péripéties).<br>9. Climax médian : la fausse victoire.<br>10. Retour encore plus fort du problème.<br>11. Tout semble perdu. Fausse défaite.<br>12. Aller vers la lumière au milieu des ténèbres.<br>13. Le héros trouve LA solution.<br>14. Climax : le héros écrase son antagoniste. |
| dénouement    | 15. Epilogue : Une dernière émotion avant la fin.   |

## Exemple : Full Metal Jacket, de Kubrick



- |     | prémisses  | développement | dénouement |
|-----|--|---------------|------------|
| 1.  | L'image d'ouverture donne le ton.  |               |            |
| 2.  | Placer rapidement le thème principal.                                      |               |            |
| 3.  | Mise en place des perso, du décor et du contexte avant de placer l'action. |               |            |
| 4.  | Un événement secoue l'histoire et les perso.                               |               |            |
| 5.  | L'appel de l'action fait hésiter le personnage.                            |               |            |
| 6.  | Le passage à l'acte est un point de non retour.                            |               |            |
| 7.  | Enclenchement de l'intrigue secondaire.                                    |               |            |
| 8.  | L'intrigue est relancée par des situations et des rencontres (péripéties). |               |            |
| 9.  | Climax médian : la fausse victoire.  |               |            |
| 10. | Retour encore plus fort du problème.                                       |               |            |
| 11. | <b>Tout semble perdu. Fausse défaite.</b>                                  |               |            |
| 12. | Aller vers la lumière au milieu des ténèbres.                              |               |            |
| 13. | Le héros trouve LA solution.   |               |            |
| 14. | Climax : le héros écrase son antagoniste.                                  |               |            |
| 15. | Epilogue : Une dernière émotion avant la fin.                              |               |            |

## Exemple : Full Metal Jacket, de Kubrick



- |               |   |
|---------------|---|
| prémisses     | 1. L'image d'ouverture donne le ton.<br>2. Placer rapidement le thème principal.<br>3. Mise en place des perso, du décor et du contexte avant de placer l'action.   |
| développement | 4. Un événement secoue l'histoire et les perso.<br>5. L'appel de l'action fait hésiter le personnage.<br>6. Le passage à l'acte est un point de non retour.<br>7. Enclenchement de l'intrigue secondaire.<br>8. L'intrigue est relancée par des situations et des rencontres (péripéties).<br>9. Climax médian : la fausse victoire.<br>10. Retour encore plus fort du problème.<br>11. Tout semble perdu. Fausse défaite.<br>12. Aller vers la lumière au milieu des ténèbres.<br>13. Le héros trouve LA solution. |
| dénouement    | 14. Climax : le héros écrase son antagoniste.<br>15. Epilogue : Une dernière émotion avant la fin.  |

## Exemple : Full Metal Jacket, de Kubrick



- |               |   |
|---------------|---|
| prémisses     | 1. L'image d'ouverture donne le ton.<br>2. Placer rapidement le thème principal.<br>3. Mise en place des perso, du décor et du contexte avant de placer l'action.   |
| développement | 4. Un événement secoue l'histoire et les perso.<br>5. L'appel de l'action fait hésiter le personnage.<br>6. Le passage à l'acte est un point de non retour.<br>7. Enclenchement de l'intrigue secondaire.<br>8. L'intrigue est relancée par des situations et des rencontres (péripéties).<br>9. Climax médian : la fausse victoire.<br>10. Retour encore plus fort du problème.<br>11. Tout semble perdu. Fausse défaite.<br>12. Aller vers la lumière au milieu des ténèbres.<br>13. Le héros trouve LA solution. |
| dénouement    | 14. Climax : le héros écrase son antagoniste.<br>15. Epilogue : Une dernière émotion avant la fin.  |

## LES 7 ÉTAPES CLÉS DE JOHN TRUBY

Le succès d'une histoire se situe dans le respect d'une chaîne résolument ordonnée en 7 étapes œuvrant sous la surface de l'histoire.

La trame du film vu à travers le personnage et ses actions.

- |    | prémisses                   | développement | dénouement |
|----|-----------------------------|---------------|------------|
| 1. | Une faiblesse et un besoin. |               |            |
| 2. | Un désir.                   |               |            |
| 3. | Un antagoniste.             |               |            |
| 4. | Un plan.                    |               |            |
| 5. | Une bataille.               |               |            |
| 6. | Une révélation personnelle. |               |            |
| 7. | Un nouvel équilibre.        |               |            |

# LES 7 ÉTAPES CLÉS DE JOHN TRUBY

- 1. Une faiblesse et un besoin.**
- 2. Un désir.**
- 3. Un antagoniste.**
- 4. Un plan.**
- 5. Une bataille.**
- 6. Une révélation personnelle.**
- 7. Un nouvel équilibre.**

**Le problème personnel du héros crée en lui un besoin.**

Cette faille en lui peut simplement l'empêcher d'être heureux. L'arc dramatique se renforce si le personnage a deux besoins :

- Un besoin **psychologique** : une blessure intime profonde, une fêlure majeure chez votre personnage.
- Un besoin **moral** : qui génère des actions immorales envers autrui et qui jaillissent de la faille psychologique. Il peut blesser / heurter un autre personnage.

En donnant au protagoniste un double besoin moral et psychologique, on augmente la profondeur du personnage.

Le besoin moral peut aussi être une passion dévorante qui renferme le personnage.

# LES 7 ÉTAPES CLÉS DE JOHN TRUBY

1. Une faiblesse et un besoin.
2. **Un désir.**
3. Un antagoniste.
4. Un plan.
5. Une bataille.
6. Une révélation personnelle.
7. Un nouvel équilibre.

Le personnage doit désirer quelque chose. Ce quelque chose devient **son objectif** !

C'est lorsque le spectateur comprend quel désir anime le personnage qu'un lien se crée entre lui et le héros.

Le désir doit être intimement lié au besoin. Pour le dire autrement, **c'est le besoin qui crée le désir.**

Le désir correspond à un objectif extérieur au personnage. Il cherche à atteindre un objectif et prend donc des décisions dans une direction qui devient précise.

Le désir permet aux spectateurs de comprendre de quoi parle l'histoire.

*Exemple : Il faut sauver le soldat Ryan*

Besoin : Malgré ses peurs psychologiques et morales, John Miller doit accomplir sa tâche.

Désir : Retrouver le soldat Ryan et le ramener en vie.

# LES 7 ÉTAPES CLÉS DE JOHN TRUBY

1. Une faiblesse et un besoin.
2. Un désir.
3. **Un antagoniste.**
4. Un plan.
5. Une bataille.
6. Une révélation personnelle.
7. Un nouvel équilibre.

L'adversaire ne se contente pas d'empêcher le héros d'atteindre son but, mais il est aussi et surtout **en** compétition avec lui.

L'antagoniste est lié au désir du protagoniste. Le conflit naît de cette rivalité.

**Le principe est que le protagoniste et l'antagoniste ont deux points de vue opposés sur la réalité des choses.**

Et ils veulent tous deux appliquer leur propre réalité aux choses. Evidemment, ces deux perspectives ne sont pas compatibles et il en naît un conflit.

Il faut que le conflit soit intense. Toute superficialité dans son traitement sera vu comme un manque de crédibilité ou d'enjeu.

*Exemple : Mary a tout prix*

Plusieurs hommes veulent la même femme.

# LES 7 ÉTAPES CLÉS DE JOHN TRUBY

1. Une faiblesse et un besoin.
2. Un désir.
3. Un antagoniste.
4. **Un plan.**
5. Une bataille.
6. Une révélation personnelle.
7. Un nouvel équilibre.

Le héros doit vaincre un adversaire pour pouvoir accomplir sa mission. Pour cela, il lui faut un plan... comme dans la vie réelle.

Ainsi, le plan est lié à la fois au désir du protagoniste mais aussi à celui de l'antagoniste. Il doit donc **œuvrer à la défaite de l'adversaire qui barre la route vers l'objectif.**

Tout dépend de votre histoire ou du genre, si un vague plan est suffisant sans nuire à la bonne marche de votre histoire. Au contraire, si le plan est complexe, cela exige parfois des lignes de dialogue supplémentaires pour qu'il soit clair dans l'esprit du lecteur.

## *Exemple : Hamlet*

Dans *Hamlet*, le plan est de monter une pièce de théâtre qui va reproduire le meurtre du père de Hamlet et d'observer les réactions du roi actuel pour prouver sa culpabilité.

# LES 7 ÉTAPES CLÉS DE JOHN TRUBY

1. Une faiblesse et un besoin.
2. Un désir.
3. Un antagoniste.
4. Un plan.
5. **Une bataille.**
6. Une révélation personnelle.
7. Un nouvel équilibre.

L'antagoniste d'une histoire n'est pas forcément l'ennemi du héros. Ils sont **en compétition pour un même objectif** mais cela ne fait pas d'eux des ennemis haineux. La situation s'échauffe jusqu'à la confrontation finale entre le héros et l'opposant dont l'issue détermine qui des deux a remporté l'objectif.

**La description de cet ultime combat entre ces deux personnages, c'est le **climax**.**

Ce climax peut être un déchaînement de violence tout autant qu'une confrontation verbale.

*Exemple : L'odyssée*

Ulysse tue les prétendants qui ont tourmenté sa femme.

# LES 7 ÉTAPES CLÉS DE JOHN TRUBY

1. Une faiblesse et un besoin.
2. Un désir.
3. Un antagoniste.
4. Un plan.
5. Une bataille.
6. **Une révélation personnelle.**
7. Un nouvel équilibre.

Le climax n'est pas seulement un déferlement d'images spectaculaires, ou une réponse à la question centrale qu'a posée l'histoire.

Ce qui fait la qualité d'une bonne histoire, c'est que **le personnage principal découvre quelque chose sur lui-même**. Cette phase de découverte est intimement lié au besoin du personnage, et doit donc porter sur ses deux formes : sur le plan **psychologique** et sur le plan **moral**.

Ce climax permet au personnage d'atteindre sa vraie nature, de se voir lui-même tel qu'il est. Cette révélation est l'acte le plus courageux que fera le héros et qui aboutit à une véritable métamorphose de sa personnalité et qui fait de lui **un être meilleur qu'il ne l'était au début de l'histoire**.

La révélation peut être aussi négative. Devenir meilleur signifie prendre conscience d'une vérité.

*Exemple : Tootsie*

Mickael dit à Julie : *J'étais un homme meilleur avec toi en tant que femme que je ne l'ai jamais été avec une femme en tant qu'homme. Je devais juste apprendre à le faire sans une robe.*

# LES 7 ÉTAPES CLÉS DE JOHN TRUBY

1. Une faiblesse et un besoin.
2. Un désir.
3. Un antagoniste.
4. Un plan.
5. Une bataille.
6. Une révélation personnelle.
7. **Un nouvel équilibre.**

Lorsque le moment est venu, tout retourne à la normale. Le désir par lequel le scandale est arrivé est éteint. Il y a cependant une différence majeur : le personnage principal de votre histoire n'est plus le même. Un changement fondamental et permanent dans sa personnalité s'est produit.

John Truby distingue la **révélation positive** qui élève le héros et la **révélation négative** (une faille dans la personnalité dont on ne se remet pas) qui détruit le héros.

*Exemple : Œdipe*

Œdipe se crève les yeux après avoir appris qu'il a tué son père et commis uninceste. Son geste est une expiation tout autant qu'un renoncement à voir le monde.

# LE PERSONNAGE



# Le personnage

Le personnage d'abord !

*Le personnage est le moteur du film.  
C'est par lui que tout arrive.*

Chaque personnage est utile et vrai !

*Le personnage doit être à la fois commun, ce qui permet à chacun de s'identifier à lui, tout en étant différent, ce qui le rend séduisant et intéressant.*

# Le protagoniste

Le personnage d'abord !



# LES 8 ARCHÉTYPES

Sont des représentations des qualités humaines élémentaires.

Chacun des 8 archétypes incarne une famille de qualités un peu comme un tableau périodique des éléments.

## 1. Le héros

C'est celui qui force l'action. C'est celui qui accepte la charge de réaliser l'objectif.

## 2. L'antagoniste

Il représente l'obstacle qui doit être surmonté par le protagoniste s'il veut réussir.

## 3. La raison

Ce personnage prend des décisions et agit sur la base de la logique, ne laissant jamais les sentiments interférer.

## 4. L'émotion

Ce personnage répond avec ses sentiments sans réfléchir, que ce soit la colère ou la gentillesse, au mépris du sens pratique.

## 5. Le sceptique

Le sceptique doute de tout : les modalités d'action, la sincérité, la vérité.

## 6. Le Sidekick

Le sidekick est un personnage à la loyauté indéfectible. Souvent aux côtés du protagoniste, il peut aussi être attaché à l'antagoniste.

## 7. Le gardien

Le gardien est un précepteur ou un assistant qui aide le protagoniste dans sa quête et offre des principes moraux.

## 8. Le contaminant

Le *contaminant* entrave et trompe le protagoniste, tentant de lui faire suivre la mauvaise voie.

A photograph of a dramatic landscape. In the upper left, a bright, overexposed sun is visible through tall, thin trees. The scene is filled with a thick, golden-yellow mist or fog that hangs over a body of water. On the dark, rocky shore in the foreground, two birds are perched on a log. The water reflects the surrounding trees and the intense light of the sun. The overall atmosphere is mysterious and powerful.

# LES EFFETS DRAMATIQUES

## Les effets dramatiques

Le film n'est rien d'autre qu'une succession d'informations.

Un personnage rentre dans le plan

infos sur son physique, sur son déplacement, sur son âge, sur son sexe, etc...

Il parle

infos sur ce qu'il a à dire, sur la façon  
dont il le fait, sur son humeur, etc...

Redondance informatives  
et variations

Il faut tout dire et **répéter plusieurs fois**, mais surtout il faut faire en sorte que personne ne s'en aperçoive. Le rôle du scénariste est donc de discerner l'importance des informations, puis d'en extraire les plus essentielles afin de les présenter 3, 10 ou 20 fois au public **sous des aspects différents** sans que celui-ci ne se doute de rien.

## Les effets dramatiques

Le film doit être cohérent, tissé d'un fil rouge.



## Les implants

Les informations données en amont permettent d'en justifier d'autres en aval.

## Principe d'Accumulation

Placer quelque chose qui servira plus tard

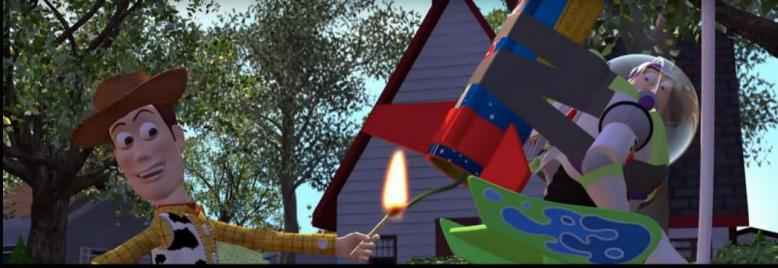


### Exemple :

Le garçon qui torture les jouets glisse une allumette dans la poche à revolver de Woody afin de le faire brûler plus tard. C'est cette allumette qui pourrait les aider à rentrer chez eux (rejoindre le camion de déménagement).

## Les effets dramatiques

Le film doit être cohérent, tissé d'un fil rouge.



Exemple :

Ce n'est finalement pas l'allumette qui va allumer la mèche de la fusée (car une voiture qui passe souffle la flamme). C'est l'effet loupe de la vitre du casque de Buzz qui va allumer la mèche.

## Les implants

Les informations données en amont permettent d'en justifier d'autres en aval.

### + Red Herring

Mettre les spectateurs sur une fausse piste



## Les effets dramatiques

Le film doit être cohérent, tissé d'un fil rouge.



## Les implants

Les informations données en amont permettent d'en justifier d'autres en aval.

## Principe de Milking

Placer quelque chose qui servira à plusieurs reprises et qui aura une fonction dramatique.



### Exemple :

Dans *Hors de prix*, Gad Elmaleh charme Audrey Tatou en lui faisant des cocktails avec des parapluies dans le verre. Au cours de la soirée, chaque parapluie à cocktail dans le chignon d'Audrey Tatou symbolise le nombre de verre bu. Après qu'elle l'a quitté, Gad Elmaleh garde un de ces parapluies entre ses doigts en fixant l'horizon.

# Les effets dramatiques

## Résumé

La suspense

La surprise

Désirs  
imminents

La pression temporelle est une variable importante de l'enjeu. Si le protagoniste peut attendre plusieurs mois, l'intérêt diminue.

Principe d'Accumulation  
Placer quelque chose qui servira plus tard

Milker

Exploiter ses idées jusqu'à la corde

Désirs  
en action

L'action suit l'obstacle. Votre personnage rencontre un obstacle, il va donc agir. L'inaction ou le refus d'agir est également considéré comme acte.

On distingue deux types d'action : physique et émotionnelle.

- " Un homme court pour gagner une course " : il s'agit d'une action physique
- " Un homme court pour rejoindre celle qu'il aime " : il s'agit d'une action dite émotionnelle.
- " Un homme court pour gagner une course dans le but de séduire celle qu'il aime ". Il s'agit d'une action émotionnelle.

# LES 10 PRINCIPES D'ÉCRITURE DE ROBERT MCKEE

Professeur d'écriture créative

1. **Le monstre derrière la porte.** *Tant que la porte n'est pas ouverte, le spectateur projette ses propres peurs. Dès que la porte est ouverte, les peurs se rationalisent.*
2. **Des obstacles à franchir.** *C'est le piquant de l'histoire.*
3. **S'interdire de faire expliquer par les acteurs le contexte de l'histoire.** *Il faut le mettre en scène.*
4. **Pas de mystères ringards.** *Ne pas priver le public d'informations que le héros connaît.*
5. **Le public est intelligent.** *Tout expliquer n'a pas d'intérêt.*
6. **Être le dieu de son histoire.** *Connaître parfaitement la diégèse de son personnage.*
7. **Compliquer sans embrouiller.**
8. **Des personnages au paroxysme de leur personnalité.**
9. **Aller au fond des choses.** *Milking*
10. **Affiner sans cesse.** *Ne pas faire dans l'auto-satisfaction.*