LE SCÉNARIO

LA STRUCTURE

ET LES OUTILS DE BASES

1. LA DÉFINITION

C’est un mot italien issu de la Commedia Dell’Arte qui veut dire : « *canevas de mise en scène* ».
En France, on dit “**continuité dialoguée**”.

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 son contenu, un scénario, c’est 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 d’évoluer (il devient meilleur qu’il ne l’était au début du film) .

2. RÈGLES D'ÉCRITURE SCÉNARISTIQUE

1. Le scénario est écrit dans **un style simple, direct et précis**.

2. Il est **descriptif** : c'est une représentation objective dans laquelle la subjectivité du narrateur s'interdit d'intervenir.

3. Le scénariste voit d'abord en images et se contente de décrire ce qu'il a imaginé, de la manière la plus neutre possible, en sélectionnant les éléments les plus significatifs.

4. **Le scénario est écrit au présent.** Toute action est une action en train de se faire.

Interdit d'écrire : « Il marchait dans la rue » ou « Elle espéra en serrant ses poings ».

5. Le comportement des personnages doit tout exprimer et **il est interdit de définir leur caractère, leurs pensées et leurs émotions autrement que par leurs actions et leurs paroles.**

Interdit d'écrire : « Eliott pense qu'il a faim » ou « Séléna est remplie d'amour à cet instant » .

2. RÈGLES D'ÉCRITURE SCÉNARISTIQUE

6. Comment et quoi décrire ?

a) ne décrire que ce qui est **signifiant** dramatiquement (ce qui sert à l'histoire).

b) ne présenter que les éléments de description qui frapperont et que retiendra le spectateur, compte tenu de la durée approximative du déroulement de la scène à l'écran. "Le rythme de lecture du scénario doit être le même que le déroulement du film à l'écran ".

c) donner les informations de manière chronologique, dans l'ordre où elles apparaitront pour spectateur.

7. Il est important de partir des lieux et des personnages. Il faut présenter le décor et le contexte.

8. Revenir à la ligne dans un scénario signifie un changement de plan.

9. **Les informations doivent être simples, sélectionnées et répétées.** Attention, dans un film, l'information se perd et se dégrade rapidement.

10. Les dialogues et leur écriture sont un cas particulier. Ils sont totalement libres de règles.

RÉSUMÉ
DES RÈGLES D'ÉCRITURE

Ecrire au <u>présent</u>

Style simple, direct et précis, voire objectif

Ne pas écrire les pensées du personnage

3. LA PRÉSENTATION DU SCÉNARIO

Soudain le bruit de la sonnette résonne, elle se précipite pour ouvrir la porte. Elle se pousse pour laisser entrer les deux nouveaux venus : Viviane, femme d'environ 40 ans, habillée de manière élégante qui passe devant Marc, un homme plus jeune, en costume qui tient à la main une mallette.

Margaret

(d'un ton enthousiaste)

Bienvenue, bienvenue. Je vous en prie installez-vous, vous allez bien ?

Viviane

Si on veut.

Margaret va chercher sur la table un plateau couvert de gâteaux qu'elle tend à ses invités.

Margaret

Vous voulez des gâteaux ?

Viviane

Exemple de scénario d'élève

3. LA PRÉSENTATION DU SCÉNARIO

1. Le titre est écrit sur la première page avec le nom de l'auteur.

2. Le scénario est morcelé en séquence. Ce sont les en-têtes de chaque partie.

3. **Les séquences sont des unités de temps et de lieux.** Un changement de lieu ou une ellipse temporelle et il faut changer de séquence obligatoirement.

4. Chaque séquence commence par un numéro chronologique, puis par ces indications :

Int / Ext **Jour / Nuit / Aube / Crépuscule** **Lieu**

On écrit donc : Séquence 1 : Int / Jour / Dans la chambre de Bryan

Séquence 5 : Ext / Crépuscule / Dans la rue en face de la banque

3. LA PRÉSENTATION DU SCÉNARIO

5. Les personnages sont écrit en majuscule et au centre de la page

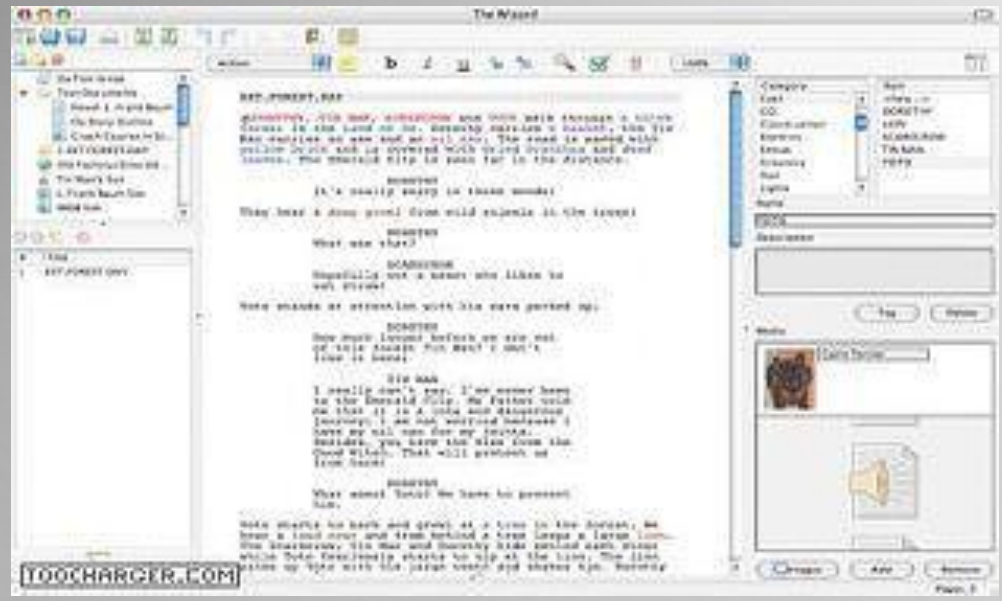
6. Les dialogues sont écrit en recadrer au centre de la page également.

7. Il est possible de mettre des didascalies entre parenthèse sous le nom des personnages afin d'indiquer aux acteurs l'état émotionnel du personnage qui dit le dialogue qui suit.

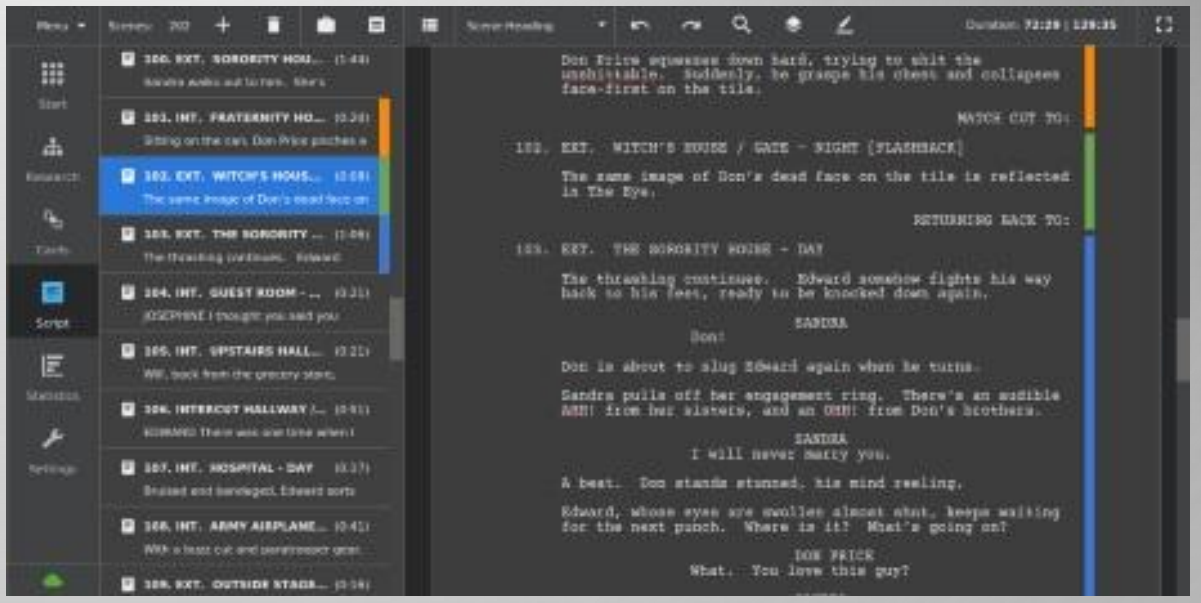
3. LA PRÉSENTATION DU SCÉNARIO

Il y a des logiciels d'aide à l'écriture scénaristique

Celtx



Kit Scenarist



3. LA PRÉSENTATION DU SCÉNARIO

SEQ 3 : INT/JOUR/COULOIR DU LYCÉE

Hugo attend sur une chaise.

A côté de lui, il y a deux jeunes qui regardent des vidéos de chat sur un portable.

CHARLES
(admiratif)
Pouahhh... c'est vachement souple un chat quand même. T'as vu !

Une porte s'ouvre, et un professeur appelle Hugo.

PROFESSEUR
Mr BERIN Hugo. C'est à vous.

Hugo se lève.

HUGO
(bégayant)
Ssss... sss... ss'est mmoooaa.

Exemple de scénario d'élève

RÉSUMÉ DE LA PRÉSENTATION FORMELLE D'UN SCÉNARIO

Celtx ou **Kitscenarist**

Séquence = unité de lieu et unité de temps

Séquence 1 :
Int / Ext
Jour / Nuit
Lieu

4.

LE PITCH

Le Pitch, c'est **un court résumé du film en 3 - 5 lignes**.
C'est votre histoire formulée en une ou deux phrases.

- Il détermine la trame générale de l'histoire et le lien principal avec le protagoniste.
- Mais aussi le concept de votre histoire.
- C'est le lien le plus simple qui existe entre le personnage et l'intrigue.

- Le pitch d'un film **c'est votre feuille de route**, votre guide lors de votre écriture. Avoir un point de repère pour ne pas se perdre au fil de l'écriture, c'est essentiel.

Attention, le pitch est difficile à écrire : En peu de phrases vous devez faire ressentir des choses, une histoire, un univers, des personnages complexes,…

Autant dire que chaque mot, chaque phrase doit être ciselée et ponctuée correctement pour donner un rythme… **Tous les mots doivent avoir un sens**. Il faut éviter de donner trop de détails (source d'interrogations du lecteur et de perdition de l'essentiel). Tout doit être fluide.

4.

LE PITCH

Le Pitch, c’est **un court résumé du film en 3 - 5 lignes**.
C’est votre histoire formulée en une ou deux phrases.

- Il est rédigé au présent de l’indicatif.
- Il ne comprend aucun dialogue.
- Il s’écrit dans l’ordre chronologique des événements.

4. LE PITCH

Il doit contenir 3 informations capitales :

1. Présenter le **personnage** et ses **caractéristiques**
2. Expliquer **l'élément déclencheur** de l'intrigue
3. Donner des **informations sur le dénouement** de l'intrigue

Exemple de pitch de film célèbre :

Avatar : Un marine paraplégique en mission sur la planète Pandora se retrouve déchiré entre son devoir de soldat et l'envie de protéger ce monde qu'il considère maintenant comme le sien.

- Un marine **(Personnage principal)** paraplégique **(Information caractéristique)** en mission sur la planète Pandora **(évènement déclenchant l'action)** se retrouve déchiré entre son devoir de soldat et l'envie de protéger ce monde qu'il considère maintenant comme le sien **(Indication sur le dénouement).**

4. LE PITCH

Il doit contenir 3 informations capitales :

1. Présenter le **personnage** et ses **caractéristiques**
2. Expliquer **l'élément déclencheur** de l'intrigue
3. Donner des **informations sur le dénouement** de l'intrigue

Exemple de pitch de film célèbre :

Je suis une Légende : Des années après qu'un virus ait décimé l'humanité et transformé le peu qu'il en restait en monstre, l'unique survivant de New York lutte pour trouver un remède.

- Des années après qu'un virus ait décimé l'humanité et transformé le peu qu'il en restait en monstre **(évènement déclenchant l'action)**, l'unique **(Information caractéristique)** survivant **(Personnage principal)** de New York lutte pour trouver un remède **(Indication sur le dénouement).**

4. LE PITCH

Il doit contenir 3 informations capitales :

1. Présenter le **personnage** et ses **caractéristiques**
2. Expliquer **l'élément déclencheur** de l'intrigue
3. Donner des **informations sur le dénouement** de l'intrigue

Exemple de pitch de film célèbre :

Matrix : Un hacker solitaire apprend d'un mystérieux rebel la vraie nature de notre réalité et son rôle d'élu dans la guerre contre ceux qui la contrôle.

- Un hacker **(Personnage principal)** solitaire **(Information caractéristique)** apprend d'un mystérieux rebel la vraie nature de notre réalité **(évènement déclenchant l'action)** et son rôle d'élu dans la guerre contre ceux qui la contrôle **(Indication sur le dénouement).**

4. LE PITCH

Structure du pitch pour un très court métrage (3 minutes) :

Si vous ne voulez pas vous trompez, voici comment faire :

1. Durant une ligne et demie environ (maximum) :

Le pitch commence par le personnage (son âge) et un trait de caractère le définissant. Il donne une idée de ce qu'il fait là et où il le fait (on indique le lieu si ça a un intérêt pour l'histoire).

Exemple : Jim, un jeune homme à l'air maussade, mange un sandwich dans un parc désert.

2. Durant deux lignes (maximum) :

On explique le problème rencontré, des enjeux pour le personnage et des conséquences engendrées.

Exemple : Pris de convulsion, il s'effondre au sol. Il revoit les évènements marquants de sa vie.

3. Durant une ligne et demie (maximum) :

On explique la fin et on donne l'évolution du personnage. Etat des lieux final.

Exemple : Se battant pour vivre, il parvient à hurler. Des passants le secourent et lui font un massage cardiaque.

⇨ Ce n'est pas le meilleur pitch du monde,
mais il est simple et factuel.

RÉSUMÉ DU PITCH

C'est le guide de notre écriture

Perso et caractéristique

+ Elément déclencheur

+ Information dénouement

Résumé de l'histoire en 3 à 5 lignes

5.

LE SÉQUENCIER

C’est le découpage de l’histoire en **séquences** et en **objectifs**.

On se concentre sur les événements : les actions + les raisons de ses actions (désirs, mobiles à agir).

5. LE SÉQUENCIER

C’est le découpage de l’histoire en **séquences** et en **objectifs**.

Au sein de chaque séquence on doit trouver deux choses :

1. L’objectif de la séquence. Cela permet au lecteur de comprendre l’intérêt de la séquence. Cet objectif est lié nécessairement à la narration et/ou au personnage.

2. Description des actions qui permettent de comprendre ce que fait le protagoniste.

Bref, c’est comme un scénario, SAUF qu’on rajoute un objectif de séquence au début de chaque séquence MAIS il n’y a pas de dialogues.

Exemple :

SÉQUENCE 1 : INT-JOUR-CHAMBRE D'AGATHE

Objectif : *Présentation d'Agathe comme une fille peu raisonnable. Elle vit très bien le fait d'arriver en retard de 2 heures à l'école. Le caractère cool d'Agathe est mis en avant. Cette séquence d'ouverture permet de placer le générique sur des images peu lumineuses et un montage assez lent.*

Agathe dort, elle est entièrement cachée sous sa couette. Le réveil sonne 8:00. Le bras d'Agathe sort de la couette et jette le réveil par terre, puis retourne sous la couette.

SÉQUENCE 2 : INT-JOUR-CHAMBRE D'AGATHE

Objectif : *Renforcement/exagération du trait "je m'en foutiste" d'Agathe.*

Elle sort doucement la tête de la couette et regarde l'heure. 9h30.
Elle sort de son lit. Tranquillement, elle met au hasard quelques cahiers dans son sac à main.

SÉQUENCE 3 : INT-JOUR-CUISINE

Objectif : *Malgré son retard, Agathe continue de prendre son temps. Cela accentue encore son attitude peu studieuse. De décontracté, elle devient désinvolte. Sa façon d'aborder la vie sans contrainte aide à transférer positivement sur la protagoniste. C'est une jeune femme exubérante et libre !*

Agathe attend assise dans la cuisine. Le regard d'Agathe est perdu dans le vague. Elle chantonne.
Les tartines sautent. Agathe les récupère.
Elle se sert d'une tartine comme micro, mais rapidement, elle se brule les doigts.

RÉSUMÉ DU SÉQUENCIER

Chaque séquence doit avoir un intérêt !

Découpage de l'histoire centré sur les **actions** du personnage

Objectifs de séquence

Objectif / mobile du personnage

6.

LE SCÉNARIO

Le scénario découpe l'histoire en séquences. Au sein de chaque séquence, on trouve la **description des actions** et les **dialogues**.

Les règles de l'écriture des dialogues :

1. **Utiliser les dialogues que lorsqu'on ne peut faire autrement.** Il faut éviter le pléonasme : tout ce que l'image montre, la parole ne doit pas le dire… En aparté, il faut reconnaitre que cette règle contrevient presque toujours à la règle du vraisemblable (rares sont les circonstances de la vie où le geste ne s'ajoute pas à la parole).

Jacques Feyder disait :"Au théâtre la situation est créée par les mots, au cinéma, les mots doivent surgir de la situation".

6.

LE SCÉNARIO

Le scénario découpe l'histoire en séquences. Au sein de chaque séquence, on trouve la **description des actions** et les **dialogues**.

Les règles de l'écriture des dialogues :

2. Il y a quatre sortes de dialogues :

a) **Le dialogue d'exposition**, destiné à présenter les données initiales de l'action, à expliquer une situation, à exposer des causes ou à fixer un objectif.

b) **Le dialogue de caractère**, dévoile la psychologie du héros, son caractère et nous renseigne sur ses pensées, ses sentiments, ses intentions.

c) **Le dialogue de comportement**, dit encore dialogue en situation, lié à l'aspect d'un personnage, à ses actes, à ses occupations. C'est un dialogue banal et insignifiant.

d) **Le dialogue d'action**, qui joue un rôle essentiellement dramatique. Il provoque l'action, la fait progresser, crée une tension, un climat, détermine des effets violents. C'est le dialogue de la péripétie, de l'amour, du conflit.

6.

LE SCÉNARIO

Le scénario découpe l'histoire en séquences. Au sein de chaque séquence, on trouve la **description des actions** et les **dialogues**.

Les règles de l'écriture des dialogues :

4. **Le dialogue doit obéir à la règle du vraisemblable**, c'est à dire donner une impression de naturel, de vie vécue. **Ils doivent sonner juste**. Il doit être nécessaire, c'est à dire intégré à l'action et à la nécessité organique du récit. Il doit apporter un maximum d'informations et susciter le maximum d'émotion avec le minimum de mots.

5. **Eviter que les personnages se révèlent totalement par ce qu'ils disent**, par exemple en disant toujours la vérité. Dans la vie, les gens masquent leurs émotions derrière une attitude convenue et un dialogue soigneusement codé. Hitchcock disait "c'est un point fondamental de la mise en scène que de faire dire au dialogue quelque chose et à l'image autre chose".

Exemple :

SÉQUENCE 1 : INT-MATIN-CHAMBRE D'AGATHE
Agathe dort, elle est entièrement cachée sous sa couette. Le réveil sonne 8:00.

AGATHE
(Grommelant)
Gnnnnnn… Va mourir réveil de malheur…

Le bras d'Agathe sort de la couette et jette le réveil par terre, puis retourne sous la couette.

SÉQUENCE 2 : INT-MATIN-CHAMBRE D'AGATHE
Elle sort doucement la tête de la couette et regarde l'heure. 9h30.
Elle sort de son lit. Tranquillement, elle met au hasard quelques cahiers dans son sac à main.

AGATHE
Pffff… et merde, mon réveil a pas sonné. Vont jamais me croire au bahut.

SÉQUENCE 3 : INT-JOUR-CUISINE
Agathe attend assise dans la cuisine. Le regard d'Agathe est perdu dans le vague. Elle chantonne.

AGATHE
I believe I can fly. I believe I can touch the sky.

Les tartines sautent. Agathe les récupère.
Elle se sert d'une tartine comme micro, mais rapidement, elle se brule les doigts.

AGATHE
I believe I can fl… Aïe… C'est chaud. C'est chaud.

RÉSUMÉ DU SCÉNARIO

Les Dialogues

- Sonner juste
- Peu de mots pour ne pas faire un film verbeux
- Description des actions

7. LE PERSONNAGE

- Trouver un personnage ou des personnages intéressants pour vivre cette histoire.

C'est le vrai sujet, aux deux sens du mot.

1. Il doit être **complexe** (pluriel), mais aussi assez **simple** (le spectateur doit rapidement cerner son caractère).

2. **Les actions du protagoniste doivent traduire son caractère**.

3. Le personnage doit se mettre en mouvement à travers **un désir**, une volonté. Il est poussé vers un but à atteindre. La première règle de l'écrivain, c'est de lui inventer un mobile (désir sexuel, amour, soif de pouvoir, recherche d'un idéal, besoin d'évasion, survie ....etc).
Si ce ressort n'existe pas, il n'y a pas d'histoire et pas de récit possible.

4. **Il doit être attachant**. Il faut pouvoir "l'aimer". Il a quelque chose (charisme ?).

5. Il doit être contrasté par rapport aux autres. **Il est différent**…

7. LE PERSONNAGE

- Trouver un personnage ou des personnages intéressants pour vivre cette histoire.

Creuser les caractéristiques du personnage

- Il y a ici un vrai travail de recherche : inventer quelqu'un de A à Z

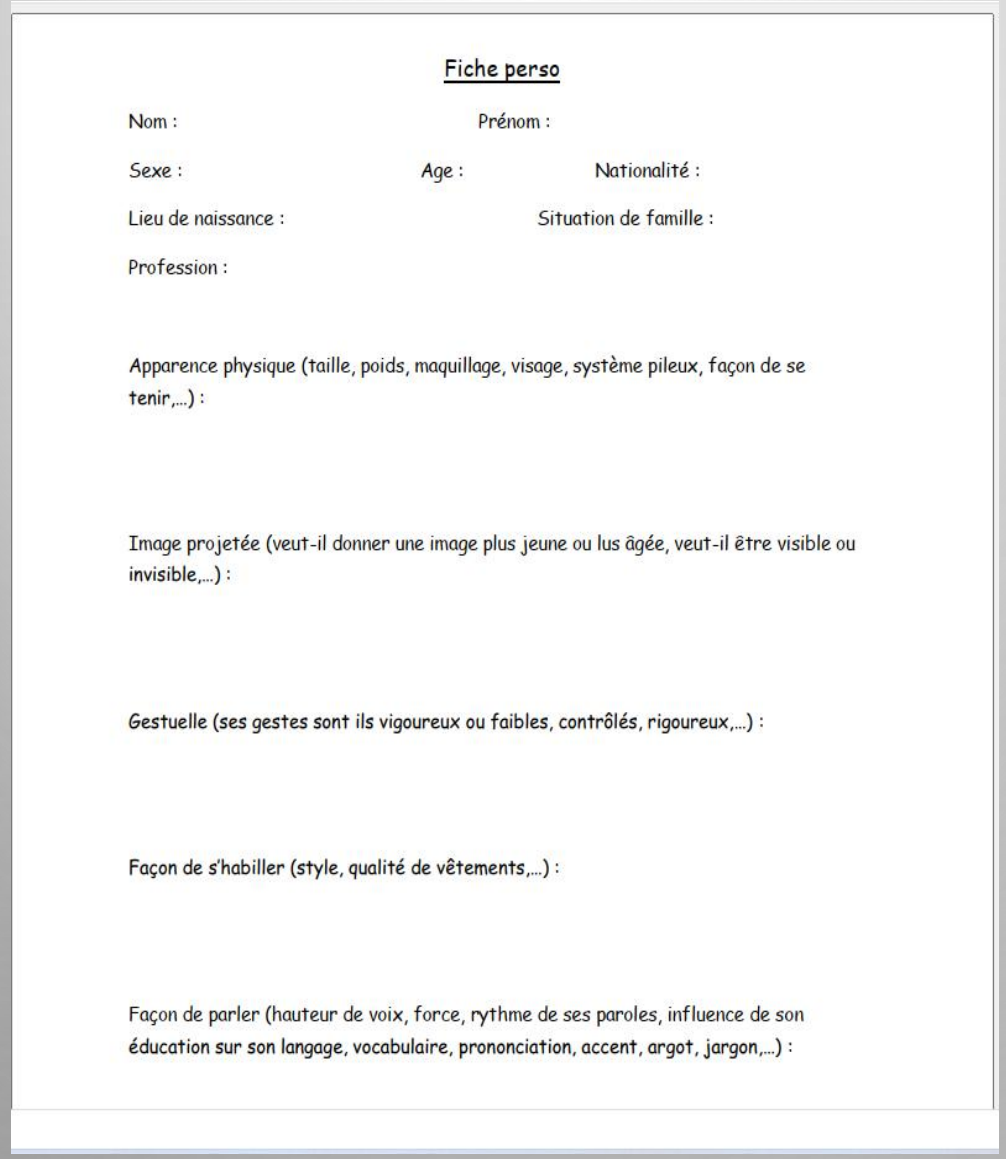
"Questions à se poser" pour écrire un scénario :

- Pourquoi est-ce que cette histoire arrive à ce personnage-là?
- Qu'est-ce qu'il va apprendre à travers cette aventure ?
- Il faut se demander qu'est-ce qu'on ferait si ça m'arrivait ?
- On peut s'inspirer de personnes qu'on connait.
- Il y a forcément de nous dans notre protagoniste. Mais quoi ? Qu'est ce qu'il a de nous ?

7. LE PERSONNAGE

Fiche personnage

Outil créé pour aider à donner des détails sur le personnage.



Fiche perso

Nom : Prénom :

Sexe : Age : Nationalité :

Lieu de naissance : Situation de famille :

Profession :

Apparence physique (taille, poids, maquillage, visage, système pileux, façon de se tenir,...) :

Image projetée (veut-il donner une image plus jeune ou lus âgée, veut-il être visible ou invisible,...) :

Gestuelle (ses gestes sont ils vigoureux ou faibles, contrôlés, rigoureux,...) :

Façon de s'habiller (style, qualité de vêtements,...) :

Façon de parler (hauteur de voix, force, rythme de ses paroles, influence de son éducation sur son langage, vocabulaire, prononciation, accent, argot, jargon,...) :

RÉSUMÉ DU PERSONNAGE

Caractérisé par ses actions

Le vrai sujet

Désirs

Simple / Complexe

8. LA TRAME NARRATIVE

A l'échelle du film entier

3 actes

Un début

Un milieu

Une fin

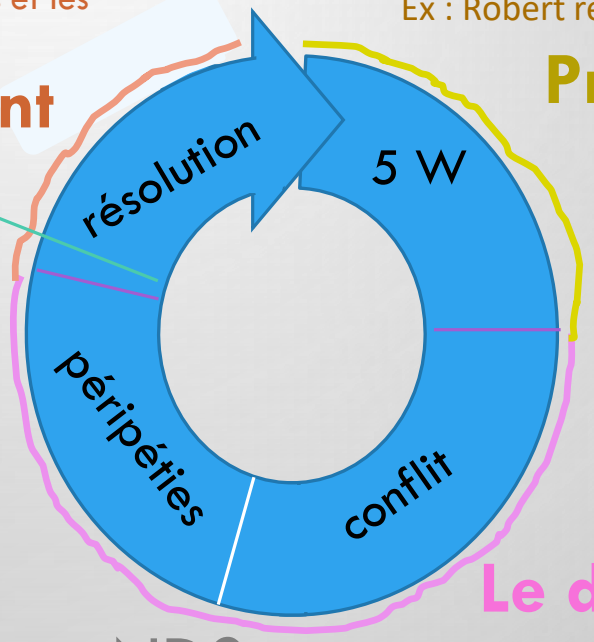
Régler tous les nœuds dramatiques et les questions ouvertes sans confusion.

Dénouement

Twist ?

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

ND1

ND2

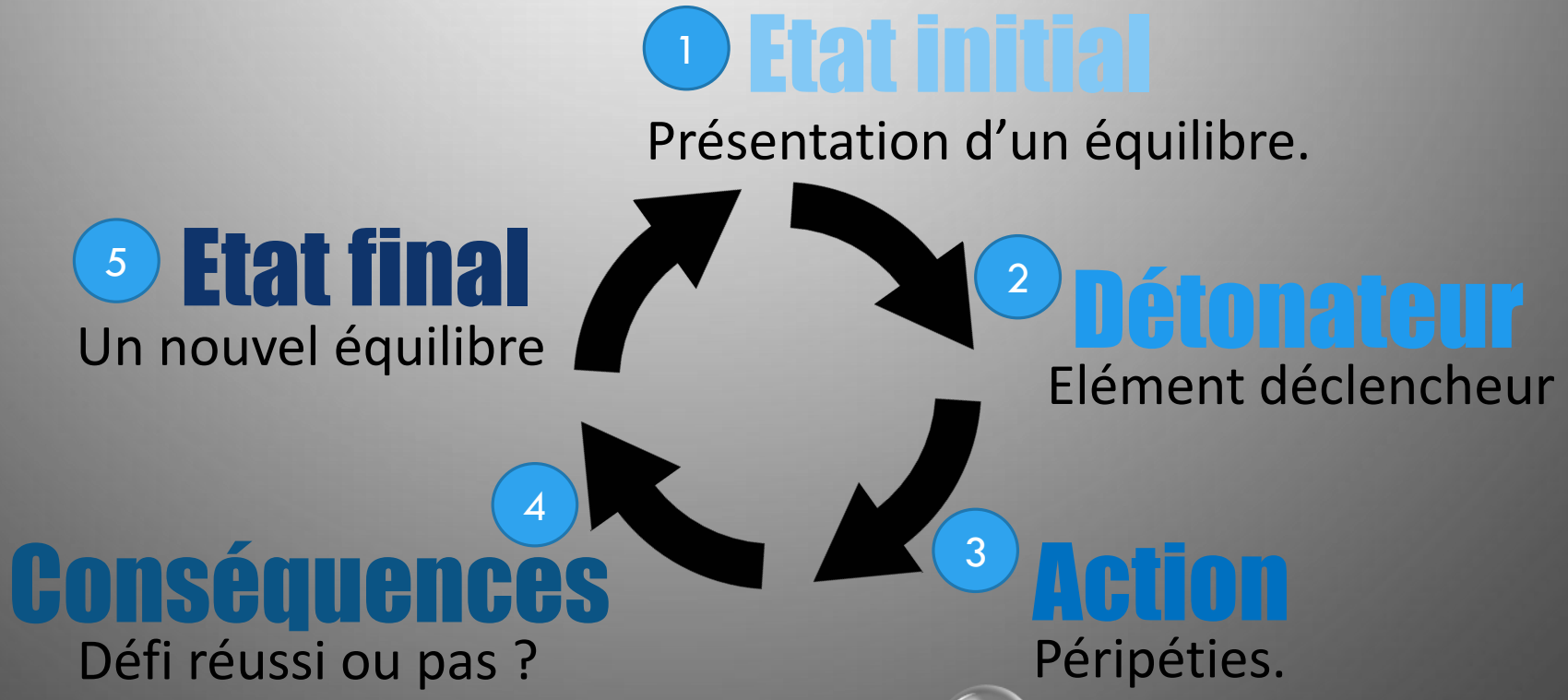
Le développement

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

8. LA TRAME NARRATIVE

L'intrigue

C'est la manière dont les informations sont communiquées aux spectateurs



8. LA TRAME NARRATIVE

Les 5W

Raconter une histoire nécessite d'être clair avec le spectateur.
Il faut lui donner les clefs pour comprendre rapidement votre histoire et ses enjeux.

Mais il faut être suffisamment habile pour qu'il n'aperçoive pas la structure narrative de votre film !

Who ?

Where ?

When ?

What ?

Why ?

8. LA TRAME NARRATIVE

Les 5W

Le balisage du début d'un film :

- Who ? Caractériser les persos rapidement sans les stéréotyper ⇒ Qui ?
- Where ? Contextualiser l'intrigue ⇒ Où ?
- When ? Situer l'époque (parfois important (pr comprendre les réactions des persos ou leur costume), parfois moins). ⇒ Quand ?
- What ? Qu'est-ce qu'ils font là ⇒ Quoi ?
- Why ? Et surtout, quels sont leurs intérêts, leurs objectifs, leurs désirs (car c'est ce qui va guider leurs actions et donc l'histoire) ⇒ Pourquoi ?

8. LA TRAME NARRATIVE

Les 5W

- Who ? ⇒ Qui ?
- Where ? ⇒ Où ?
- When ? ⇒ Quand ?
- What ? ⇒ Quoi ?
- Why ? ⇒ Pourquoi ?

Exemple avec Presto

https://www.youtube.com/watch?v=D4Dnm6dkOVI

Un magicien
Dans une loge (spectacle)
Imprécis, vers 1950
Il veut réussir son spectacle
Cherche la reconnaissance, la gloire…

Un lapin
Dans une cage
Imprécis, vers 1950
Il veut manger une carotte
Il a faim !!!

8. LA TRAME NARRATIVE

Exemple avec Presto

1. Trouvaille évocatrice → Le son (mystérieux / magique) + titre proviennent de l'affiche.
2. Etrangeté du début → Cadrage s/ personne. Le son stimule notre curiosité : Quelqu'un force mais qui est ce qu'on entend ? → Que regarder ? Présentation par le son.
3. Présentation de **l'objectif du lapin** et des raisons de sa **motivation** (manger la carotte parce qu'il a faim) avec la **règle des 3 répétitions + variations**. Montrer 1 x uniquement par le son (malin car économie d'images, génère un étonnement chez le spectateur et permet la variation sans la répétition fastidieuse de montrer quelqu'un qui essaye encore et encore).
4. Le magicien arrive (il a mangé lui !). Objectif différent du lapin : il souhaite la célébrité et la gloire. De plus, il est pressé (donc pas le temps de nourrir le lapin). Et il a un secret à conserver (chapeau ultra magique et objet précieux aux yeux du magicien).
5. Mise en scène autour de la découverte du chapeau → sacralisation + regard perso
6. Explication du pouvoir du chapeau au spectateur selon la règle des 3 répétitions + variations.

8. LA TRAME NARRATIVE

Exemple avec Presto

7. Renforcement sur la différence d'objectif entre le lapin et le magicien. Test / entrainement lapin + chapeau. Utilisation de la règle des 3 répétitions + variations pour montrer que le lapin est à fond sur la carotte. MAIS, il ne donne pas à manger, car pressé de partir (renvoie à l'image de lui pressé + montre + en retard → renforcement donc meilleur compréhension). S'il lui donne la carotte le film est finit !!! Donc c'est cette frustration qui est l'élément clef du film : il faut que le spectateur comprenne parfaitement ce point.
8. Stéréotype magicien qui se la pète, mais... bug : le lapin se rebelle !
9. Jeu de va et viens entre Lapin et Magicien + gradation. C'est les **péripéties** du film !
10. **Climax** : résolution du problème par le coup de patte du lapin et la vie sauvée du magicien.
11. **Twist** final (renversement de situation) avec le coup de la carotte → image bienveillante pour le magicien. Toute cette histoire est un malentendu : leur collaboration pourra continuer.
12. **Evolution** (cette histoire a eu des conséquences positives pour leur duo) : le chapeau sur l'affiche a été remplacé par le lapin. C'est le lapin le partenaire désormais !

8. LA TRAME NARRATIVE

La structure cyclique des péripéties : But – Obstacle - Enjeu

Un personnage a un désir **BUT**

MAIS
Il ne peut pas le réaliser **OBSTACLE**

Il va essayer de résoudre le problème **ENJEU**

Plus l'enjeu est grand, plus sa motivation sera grande.

8. LA TRAME NARRATIVE

La structure cyclique des péripéties : But – Obstacle - Enjeu

BUT

Un personnage a un désir

MAIS **OBSTACLE**

Il ne peut pas le réaliser

Motivation

Il va essayer de résoudre le problème

ENJEU

Ce qu'il y a en jeu ! Ce qu'il risque de perdre…

8. LA TRAME NARRATIVE

But – Obstacle - Enjeu

Lapin

But

Manger une carotte

Obstacle

Le magicien manque de temps

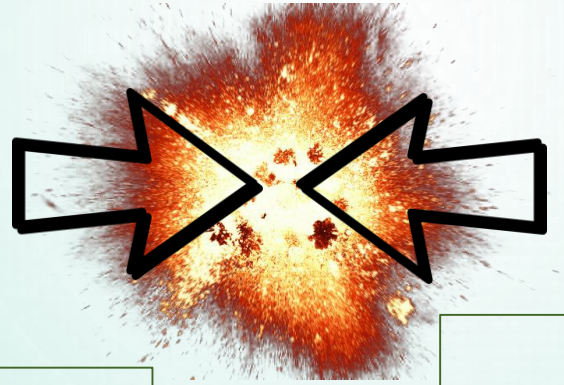
Pourquoi ?

Motivation

Parce qu'il a faim

Enjeu

Satisfaire son appétit



Le magicien

But

Réussir son spectacle

Obstacle

Le lapin refuse d'obtempérer

Pourquoi ?

Motivation

Parce que qu'il cherche le succès

Enjeu

Sa carrière de magicien

8. LA TRAME NARRATIVE

Le McGuffin

C’est la rampe de lancement de l’histoire.

Un **élément déclencheur de l’histoire.**

Un prétexte.

Ça peut être

Un objet

ou

Un personnage

8. LA TRAME NARRATIVE

Les procédés narratifs

C’est la manière dont les informations sont communiquées aux spectateurs

La gradation

L’effet Bip-bip et le coyote

Le point de vue

Focalisation Interne / Externe / Zéro

La diégèse

Univers filmique et ses règles

Le moment narratif

Présent / Flash back /

Flash Forward / Intercalé

Le temps narratif

L’ellipse / la pause / la scène / le sommaire

8. LA TRAME NARRATIVE

Le McGuffin

C’est la rampe de lancement de l’histoire.

Un **élément déclencheur de l’histoire.**

Un prétexte.

Ça peut être

Un objet

ou

Un personnage

RÉSUMÉ DU PERSONNAGE

Focalisation

Moment et temps narratif

Diégèse

But

Obstacle

Enjeu

McGuffin

5W

9.

SANS SCÉNARIO

Un scénario n’est pas toujours utile,
surtout dans les films courts.

Parfois le concept dévore ou ne nécessite pas de scénario.

Il faut :

Une idée

ou

Un Concept

ou

Un procédé cinématographique fort

10.

FILM CONCEPTUEL

Plus de sauce et moins de poisson.

Un scénario au service de l'effet, très efficace surtout dans les films courts.

Il faut : Une idée ou

Un Concept

ou

Un procédé cinématographique fort