

Ecriture et Scénario.

1 Les médias :

Diffuser l'information.

Ne pas confondre information (message) et support (média).

Cibler le public.

Concept moderne : on vise un public, on adapte son œuvre.

Concept ancien : on fait son œuvre on voit qui elle touche (Cocteau).

- a- Media direct : live
- b- Media fictif : 3 dimensions, animations.
- c- Media 2 dimensions : ciné, TV, diaporama.
- d- Media 1 dimension : radio, son , musique, graphisme, BD, texte.

Le receveur :

Il crée est génère des images dans son cerveau.
des sensations
des émotions
des sons

Selon le média utilisé, le receveur génère, imagine, complète avec ou sans conscience.
(voir image subliminale)

Quel média choisir.

Selon l'âge et le type de public : ciné, tv, radio etc.
Selon le média, l'écriture va différer

Sur grand écran

Définition
Spectacle.
Grands effets
Grands espaces
Nuances des couleurs
Effets de foule

Sur écran TV

Faible définition (n lignes)
Plus intimiste.
Effets réduits
Sobriété
Peu de personnages

Exemple : Jean de Florette ou il y a deux versions délibérées.

2 .Types de scénario :

Doit s'adapter au moyen de diffusion, au public donc à l'audimat ce qui n'est pas forcément intelligent.

Le public évolue : capacité d'ellipse, il comprend plus vite les situations.

Le scénario à des recettes : les grands mythes.

Deux types de scénario :

1) Description statique d'une scène.

« Dans ce village de Provence, la neige tombait, les arbres raccourcissaient etc.... »

Comment traduire ces images littéraires en images filmées ?

L'écriture de scénario doit être efficace directe et sans fioritures.

2) Description d'actions.

«Brigitte apprend qu'elle est enceinte et son univers bascule en cauchemar, elle est sur la place Dauphine et apprend la nouvelle un jour de printemps. »

Traduire cette émotion et cette action par des images filmées.

Adaptation d'un roman :

Soit être très proche du texte si le roman est précis et descriptif, soit le remanier en gardant le style, l'équilibre, l'histoire.

3 .La préparation :

Le plan : moteurcoupez.

La scène : action nouvelle ayant une unité (temps, lieu , décors, action, personnages)

La séquence : titre de scènes qui forment un ensemble.

Les documents de préparation :

Synopsis, continuité non dialoguée, continuité dialoguée, découpage, présentation des personnages.

a) **Synopsis :**

Résumé de quatre ou cinq pages de l'histoire.

b) **Continuité non dialoguée :**

Histoire narrée sans dialogues, peu utilisée sauf pour les financiers.

c) **Continuité dialoguée :**

Scénario ou script.

C'est le film tel qu'il va se dérouler. Les scènes sont numérotées, description des heures, des acteurs, du temps, des effets techniques.

Croquis, story-board, (animatique) avec les dialogues, les expressions, les situations.

Comporte environ 100 à 200 pages (1 page par minute tournée).

d) **Découpage technique ou conducteur :**

Sert aux techniciens. Écrit par le réalisateur et le scénariste.

Plans, angles, optique, effets, moyens.

e) La présentation des personnages :

Décrit les personnages : caractères, physiques, mentalités pour le casting.

4. Les étapes de la création :

Il y a cinq étapes essentielles :

L'idée, le thème, la mise en place, la construction, les dialogues.

a- **L'idée** :

Observation, personnelle, fait divers, imagination....

b- **Le thème** :

Une histoire est une suite de conflits.

<< Que ce passe t'il si >>

exp : un homme en conflit avec son milieu.

Il y a sept thèmes universels :

- **La conquête** : se battre pour triompher, amour, pouvoir, argent, identité.
- **L'enquête** : sur quelqu'un, quelque chose.
- **La rédemption** : sacrifice pour une cause.
- **La vengeance** : il faut faire payer les acteurs d'un drame, d'une frustration.
- **Recherche de l'identité** : parenté, racines.
- **Recherche d'amour absolu** : inaccessible.
- **Epopée** : reconstitution historique.

c- **Mise en place des éléments d'un scénario** :

Les éléments principaux sont :

Les personnages.
Le temps.
Les lieux
Les situations et les actions.
L'atmosphère.

Les personnages :

Un **personnage principal** subit ou agit de A à Z.

Les **personnages intermédiaires** : leur rôle, leur importance, ils ralentissent, accélèrent dévient l'action du personnage principal.
Faire valoir.

Les **personnages de troisième plan** : la figuration.

Pour définir les personnages :

Extérieur :

Le physique, les habits, le look, le style.
Stéréotypes si le personnage doit être vite perçu.
Contre clichés : (comique).
Ambiguïté des personnages actuels.

Intérieur :

Caractère, actes face à des situations, étoffe.
Identification des personnages et des spectateurs.
Logique et cohérence psychologique.
Tics ou signes caractéristiques.

L'atmosphère :

Climat, lumière, ambiance.

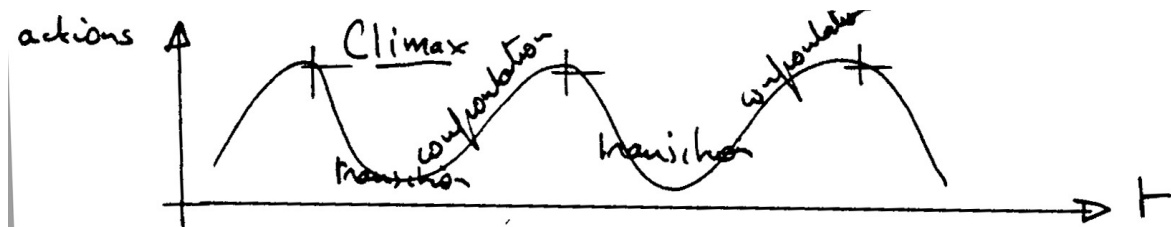
Le temps :

Durée et évolution des actions.

5. La construction

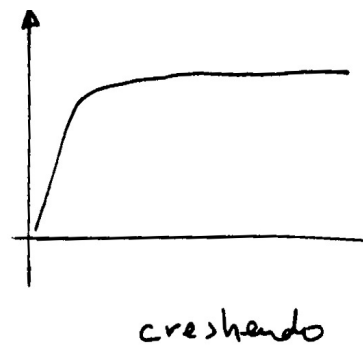
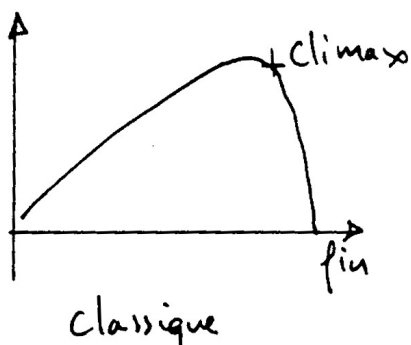
Structure du scénario :

Alternance des actions, des dénouements, respiration.



Le climax est le point culminant de la confrontation qui s'enchaîne soit avec un repos temporaire soit un dénouement partiel.

Deux types de structure générale :



Le film dans son ensemble est composé de successions d'action avec des dénouement et des repos partiels.



Exemple : Le salaire de la peur

Les protagonistes sont présentés pendant une demi heure.

On comprend l'univers carcéral ou la fuite est vaine.

Jo : caïd, veule, faux dur.

Montand : jeune, fort, volontaire.

Luigi : bon, simple, naïf.

Le blond : mystérieux, fort, prêt à tout.

Relation au début :

Montand et Luigi : amitié.

Jo : casse le couple.

Ensuite :

Deux couples formés

Montand+Jo

Luigi et le blond.

Le scénario est une alternance de confrontation / transition entre Montand et Jo qui révèlent leur vraie nature dans une situation donnée et du couple Luigi le Blond.

La construction est très rigoureuse :

Une confrontation toute les trois minutes et l'ambiance se resserre jusqu'au climax final qui est la mort de Montand après sa réussite.

D'autres constructions peuvent se trouver :

Exp : La vie est un long fleuve tranquille.

Pas de début, pas de fin.

Problèmes de la fin d'un scénario :

Comment finir ?

- Le bien triomphe : morale
- Donner un espoir : artifice, issue.
- Désespoir : film noir.

6. Les dialogues :

Ils donnent la continuité des actions.

La fonction :

Ils informent et révèlent les émotions, ils font progresser l'action, ils caractérisent les personnages.

Ils doit y avoir adéquation entre les dialogues, le physique et les situations.

La continuité :

Donnent l'illusion de la continuité temporelle.

Il faut que les dialogues paraissent continus même si les lieux ou les plans changent.

Le réalisme :

Doivent être de leur temps et cohérents.

Il peu y avoir tricherie ou excès pour être plus réaliste.

LA DIFFICULTE DE FAIRE DU CINEMA

Rien ne sert d'avoir " des idées précises de scènes visuelles, d'images, de cadrage, etc. sans en trouver le contenu et le lien narratif pour en tirer un film "...

Un film se structure pour organiser les péripéties, pour préciser les dialogues, pour trouver une structure narrative efficace.

La création est un iceberg.

- Seuls 10% de ce qu'elle représente est visible " images, sons, décors, acteurs, musique.
- 90% de travail est création.

L'indispensable séparation Écriture / Réalisation.

Le scénario c'est l'écriture narrative.

La réalisation c'est l'écriture visuelle.

Avant de penser " image ", il est indispensable de penser " histoire ".

Avant même de penser " mise en scène ", il est indispensable de penser " personnages " ou " situation ".

Les images (sans histoire) ne forment qu'une succession incohérente et ennuyeuse.

Il n'en reste pas moins que lors du scénario on conçoit en images.

LA NOTION DE REGLES

Il existe des règles qu'il faut maîtriser.

Mais les règles doivent être des aides, pas des entraves.

Il n'existe pas de recettes.

LES GRANDS PRINCIPES

1/. *Un projet de film doit être filmable.* (Réalité économique de la production d'un film)

2/. *Un film ne doit pas provoquer l'ennui* (il faut intéresser) en faisant appel à l'intelligence, à la sensibilité... du spectateur.

3/. *Un personnage principal, au cours d'un film, doit évoluer.*

4/. *Donner du sens.* Une action découle d'une cause (d'une logique).

5/. *Aller à l'essentiel.*

Clint Eastwood "un revolver vaut mille mots".

Clarifier le propos sinon confusion, mollesse et perte de l'intention principale.

Hitchcock disait " le drame, c'est une vie dont on a éliminé les moments ennuyeux"

6/. *Action est le mot clé* (il se passe toujours quelque chose).

LE PROCESSUS D'ECRITURE

Le parcours est long, depuis 'idée, l'écriture, le tournage, le montage, jusqu'à l'exploitation.

Un processus d'écriture différent pour chaque auteur.
Le processus de création et d'écriture n'est pas linéaire(écriture, réécriture...).

UN GRAND PRINCIPE : Du général au particulier

4) STRUCTURE GENERALE D'UNE HISTOIRE

Préambule : scène et séquence

La séquence peut être définie par une *unité d'objectif (ou unité d'action)*.
La scène peut être définie par une *unité de lieu*.

Structure générale d'une histoire

Plus la résolution du conflit sera difficile plus le spectateur sera intéressé...

Notion d'objectif: L'Objectif est un élément dynamique.

Définition : L'objectif est ce qu'un personnage doit atteindre au cours d'un film

Déclaration de l'objectif : est le moment où cet objectif est perçu par le spectateur comme tel.

Deux objectifs : L'objectif du protagoniste et l'objectif de l'antagoniste (ou contre-objectif).

Objectif du Protagoniste : L'objectif le plus important du film. C'est le but que se fixe le protagoniste au début du film et qu'il s'efforcera d'atteindre...

Cet objectif doit rester présent et être dramatisé (Obstacles).

Le film débute véritablement avec sa déclaration (fin de l'exposition), et lorsque le protagoniste l'atteint ou ne peut plus l'atteindre, le film s'achève (juste avant le dénouement).

Comment atteindre l'objectif ? :

Si l'objectif du personnage est de retrouver un criminel, il va devoir se préparer physiquement, mentalement, techniquement... Créer une communion avec le spectateur.

Toujours s'efforcer de rendre dramatiques, difficiles des objectifs qui ne le sont pas.

Objectif de l'Antagoniste : (Contre-objectif) Cet objectif est aussi important que le précédent. Puisque au cours du film, l'antagoniste doit s'opposer au protagoniste.

Les sous-objectifs : Si l'Objectif Principal doit rester inébranlable, l'utilisation de sous-objectifs permet justement de palier la lassitude que le spectateur pourrait ressentir à voir un personnage courir pendant 1 heure 30 le "même lièvre".

Les sous-objectifs vont permettre, sans frustration, de présenter des non-résolutions ce qui permettra de rendre l'histoire plus vraie et plus captivante aussi : en voyant le personnage " rater " quelque chose.... l'issue, en est d'autant plus intéressante. "

De façon générale le cinéma narratif traditionnel fonctionne ainsi (80% des films occidentaux).

L'Exposition

L'exposition, elle est d'une *durée approximative de 15 minutes* pour un film d'1 heure 30. Elle permet de :

- *Situer le lieu du film* (lieu géographique, social, temporel, etc.).
- *Présenter les principaux personnages* (en particulier le protagoniste et l'antagoniste).
- *Donner les enjeux* qui seront développés dans le film.
- *Donner le style ou le genre du film.*

Dans cette partie, il est important de donner les informations nécessaires et suffisantes au lancement de l'histoire.

Il convient de n'en mettre pas trop, mais d'en mettre suffisamment pour que le spectateur puisse suivre l'histoire et s'y intéresser.

Le Développement

Dans cette partie, la plus importante du film au niveau durée, nous voyons *les moyens que le protagoniste met en œuvre pour tenter d'atteindre son objectif et les obstacles qu'il affronte.*

Une succession d'objectifs et d'obstacles grandissants qui mènent à un *conflit*, à une remise en cause possible de l'objectif (la crise).

Puis pour finir *la confrontation* avec l'antagoniste (Obstacle le plus haut = le climax) qui débouche sur une réussite ou un échec.

Le développement est fréquemment *le lieu d'une intrigue secondaire*, permettant au spectateur de souffler (respiration), permettant de développer un personnage...

Le Dénouement

Le dénouement est un moment *très bref dans le film*, quelques minutes, voire d'un simple plan.

L'objectif est atteint (ou non), il reste à montrer les conséquences et à répondre aux questions en suspens

5) THEMATIQUE DU FILM

Le Thème

Le thème c'est le souffle (la motivation) qui va soutenir le film.
Quel est le sujet général du film...

Dans un film, il est toujours intéressant de développer - au moins - *un thème abstrait et un thème concret.*

Thème abstrait : L'amour, la vengeance, la passion... qui touchent tous les hommes.
Thème concret : Le travail... parlant d'une situation, d'une époque ou d'un lieu spécifique.

Ex : *Les Temps Modernes* traite de l'industrialisation, de l'amour et de la pauvreté, de l'homme.

Cette opposition thématique va créer une réelle dynamique dramatique, (relation entre eux, souvent conflictuelle).

Ainsi les Temps modernes traite de l' " industrialisation au détriment de l'humanité ".
De la dynamique de l'opposition va progresser le film. Une opposition thématique évitera l'ennui...

De cette opposition va naître deux personnages, l'un incarnant l'humanité (ce sera le protagoniste) et l'autre incarnant l'industrie (ce sera l'antagoniste). Dans le film, bien évidemment, ces deux personnages s'affronteront.

6) LES PERSONNAGES

Le personnage : un ingrédient primordial

Une histoire se construit autour de personnages.
Une histoire est toujours l'histoire de quelqu'un.
Plus le personnage est près de la réalité vécue par le spectateur, plus il y aura identification du spectateur.

- **Fonction et personnalité**

Les deux principales composantes dramaturgiques du personnage sont : Sa Fonction et sa Personnalité.

La fonction du personnage : c'est- le rôle qu'il va jouer dans le film (Héros, méchant...)

Chaque personnage, dans le film, doit avoir une fonction bien définie.

-

La personnalité : Les personnages doivent posséder une réelle personnalité. Dans un bon film *chaque personnage a sa personnalité* mais encore *que cette personnalité est unique* (aucun autre personnage dans le film ne la possède). Bien souvent, cette personnalité repose sur une ou deux qualités (ou défauts...) principales. Il faut *caractériser les personnages*.

- **Un risque : l'uniformité des personnages.**

Remarque : Dans le *cinéma classique ou moderne* il y a un nombre restreint de *personnages* et les films fonctionnent très bien dramaturgiquement (le sauveur/la victime/le persécuteur(le rival) / l'allié).

Il faut construire ces personnages principaux (motivations, objectifs.).
Construisez le " méchant ", l' antagoniste, pour qu'il s'oppose de façon franche au protagoniste.

- **Les bons scénarios font appel à des personnages forts.**

Outils pour construire le personnage:

Les 3 dimensions d'un personnage

PHYSIOLOGIQUE

Age, sexe, stature, apparence, défauts ou particularités physiques, hérédité...

SOCIOLOGIQUE

Classe sociale, profession, éducation, vie familiale, religion, affiliations politiques, loisirs, distractions...

PSYCHOLOGIQUE.

Sa morale, ambitions, frustrations, tempérament, complexes, capacités, quotient intellectuel, type de personnalité (extraverti, introverti)

7) LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR

C'est le jugement que l'auteur décide de porter sur une histoire.
Il se dégage un sens de l'histoire, une philosophie, une leçon...

Toute histoire repose sur des valeurs morales explicites ou implicites.

Toutes les histoires même les plus simples précisent un point de vue, une thèse, une vision.

Quand on fait un film on s'inscrit dans un *système de valeur*.

Le personnage qu'on utilise comme point de vue sert alors, pour le spectateur, de vecteur d'émotion.

- A partir de films, découvrir le thème abstrait principal ainsi que le thème concret principal.
- Prendre un film et faire la liste des personnages et essayer de déterminer leurs deux qualités principales.

APPROCHE DU SCENARIO

- Un personnage qui...
- suite à un *incident*...
- se doit d'atteindre un *objectif*...
- il fera face à de nombreux *obstacles*...
- jusqu'à ce que finalement il *atteigne ou non l'objectif initial*
- *Résolution*.

L'exposition
Le développement
Le dénouement

- Situation de départ,
- L'Incident déclencheur,
- Objectif visé,
- Obstacles,
- Objectif ?
- Dénoeuement.

Accroche	Nœud dramatique non résolu, placé à la fin d'un épisode et qui donne envie au spectateur de connaître la suite, donc de regarder l'épisode suivant.
Acte	Une des trois parties qui constituent le récit.
Action	Tout ce que le personnage tente pour atteindre son objectif.
Adaptation	Action de transposer une œuvre (roman, fait divers...) en récit filmique, en scénario.
Annonce	Procédé permettant de rendre une information prévisible pour le spectateur.
Antagoniste	le rival du héros de l'histoire, le personnage dont l'objectif va à l'encontre de celui du protagoniste.
Bible	document qui présente l'univers et les personnages d'une série, qui permet de créer une cohérence entre les épisodes. Voir Les différents types de fictions télévisuelles .
But	ce que le personnage désire, ce qui le pousse à agir.
Caractérisation	l'art de créer des personnages, d'illustrer leurs personnalités profondes à travers le récit filmique.
Chute	nœud dramatique situé à la fin de l'œuvre, que ce soit un climax ou une accroche.
Climax	nœud dramatique qui clôt le deuxième acte, moment du film où le conflit est à son comble.
Climax médian	nœud dramatique qui scinde le deuxième acte en relançant l'action.
Conflit	l'essence même de la dramaturgie, situation créée par la confrontation entre un objectif et un obstacle.
Continuité non dialoguée	voir traitement
Continuité dialoguée	dernière étape de l'écriture du scénario
Contraste	mise en place de deux éléments dramatiques opposés, l'un mettant en relief l'autre.
Coup de théâtre	événement qui surprend et déstabilise le spectateur.
Courbe (ou arc) dramatique du personnage	l'évolution, le chemin parcouru par le personnage au cours du film, les changements qui s'opèrent en lui et dans son existence.
Crescendo	mise en place d'une structure où les obstacles et la tension s'accroissent de scène en scène.
Crise	moment où la tension et le suspense sont à leur comble.
Cut	terme qui indique l'interruption d'une scène.
Découpage technique	découpage du scénario, plan par plan, étape nécessaire au réalisateur pour préparer le tournage.
Dénouement	dernier acte du récit, qui illustre les conséquences qu'a eu le climax sur les personnages.
Déposer un scénario	faire répertorier son œuvre par un organisme accrédité afin de pouvoir en attester la paternité en cas de conflit.
Deus ex machina	solution surgie de nulle part qui résout comme par miracle les problèmes que rencontre le personnage.
Développement	le second acte du scénario, le plus développé, celui qui va montrer tout le parcours qu'effectue le protagoniste pour atteindre son objectif.
Dialogue	tout ce que disent les personnages au cours d'une scène.
Didascalie	le texte qui accompagne le dialogue et qui décrit toutes les actions, les décors, les costumes...
Dramaturgie	représentation visuelle et auditive d'une action, l'art d'écrire un film ou une pièce de théâtre.
Effet	utilisation signifiante de l'image ou du son.
Ellipse	toute partie de l'histoire qui est omise dans le récit filmique, tout ce qui se passe entre deux scènes sans être représenté à l'écran
Enjeu	tout ce que le personnage risque de gagner ou de perdre en fonction de la réponse dramatique.
Episode	une des œuvres qui compose une série. Voir Les différents types de fictions télévisuelles
Evolution	enchaînement logique entre les parties de l'œuvre.
Exploitation	le fait de tirer partie d'un élément (trait de caractère, situation...) pour renforcer la narration.

Exposition	première partie de l'œuvre, présentation des personnages et de leur univers.
Fausse piste	préparation destinée à égarer le spectateur pour le mieux le surprendre par la suite.
Feuilleton	série télévisée à épisodes non bouclés. Voir Les différents types de fictions télévisuelles
Fiction	histoire créée de toute pièce par son auteur.
Flash-back	retour en arrière dans l'histoire.
Flash-forward	saut dans le futur interrompant l'histoire au présent.
Genre	catégorie d'œuvre (comédie, thriller...)
Histoire	succession chronologique de faits se rapportant au même sujet.
Identification	Processus qui permet au public d'éprouver de la sympathie, de l'empathie pour le personnage.
Incident déclencheur	événement marquant, au cours du premier acte, qui pousse le protagoniste à se choisir un objectif.
Information	élément que le spectateur a besoin de connaître pour comprendre un des aspects de l'histoire.
Ironie dramatique	situation où le spectateur connaît un élément qu'au moins un personnage ignore.
Milking	procédé qui consiste à exploiter un élément au maximum.
Moyen	ce que le personnage met en œuvre pour atteindre son objectif
Mystère	situation où le spectateur est conscient qu'il ignore un élément important.
Nœud dramatique	événement important (ou information) qui a un impact sur le protagoniste et sur le déroulement de l'histoire.
Note d'intention	lettre ouverte dans laquelle l'auteur défend son projet, son histoire, et qui accompagne tout envoi à un réalisateur ou un producteur.
Objectif	but que le protagoniste cherche à atteindre de toutes ses forces et qui représente le cœur de l'histoire.
Objectif local	objectif à court terme, qui ne concerne qu'une partie du récit, une scène par exemple.
Obstacle	tout événement ou élément qui contrecarre la quête du protagoniste, qui l'empêche d'atteindre son objectif.
Obstacle externe	obstacle provoqué par le monde extérieur au personnage.
Obstacle interne	obstacle que le personnage crée lui-même, consciemment ou pas, un trait de caractère ou une phobie par exemple.
Personnage	être humain fictif, ou créature non-humaine mais dotée de caractéristiques humaines.
Pitch	argument de vente d'un film, se limitant à une phrase " accrocheuse ".
Plan	passage du film tourné sans interruption.
Prémisse	point de départ d'une histoire, ce qui fait germer l'idée dans l'esprit de l'auteur.
Préparation/ Paiement	procédé qui consiste à mettre un valeur, à insister sur un élément (préparation) qui aura une importance capitale par la suite (paiement).
Présent	le temps du récit filmique.
Protagoniste	personnage principal, héros de l'histoire, celui qui vit le plus de conflit au cours du récit.
Question dramatique	question qui est provoquée par l'incident déclencheur et qui sous tend tout le film : est-ce que le protagoniste va réussir à atteindre son objectif ?
Quête	le " chemin de croix " du protagoniste, le parcours qu'il va avoir à effectuer pour atteindre son objectif.
Quiproquo	ironie dramatique double : chacun des deux personnages se trompe sur l'intention de l'autre, ou sur la situation elle-même.
Récit	la façon dont l'histoire est interprétée et mise en scène, reconstruite, dans le film, c'est à dire qu'il y a des ellipses, que la chronologie n'est pas forcément respectée.
Remake	nouvelle version d'un film existant
Réponse dramatique	la réponse à la question dramatique, l'issue du film.
Résolution	solution d'une ironie dramatique, d'un mystère.
Scénario	récit destiné à être filmé, construisant et indiquant tout ce qui sera illustré à l'écran .Voir Scénario Français versus scénario US
Scène	partie du scénario présentant une unité d'action, de lieu et de temps.
Script	synonyme de scénario.

Script doctor	spécialiste, consultant appelé par un producteur pour identifier les problèmes d'un scénario et aider à sa réécriture
Série	œuvre de fiction qui est divisée en épisodes. Voir Les différents types de fictions télévisuelles
Séquence	ensemble de scènes, qui concernent le même sous-objectif.
Sous-intrigue	trame de l'histoire secondaire, avec un protagoniste, un objectif et des obstacles qui lui sont propres. La sous intrigue croise sans cesse l'intrigue principale mais elle a son propre dénouement. Elle sert à illustrer un autre aspect de l'histoire.
Sous-objectif	objectif qui ne concerne qu'une partie du film (scène ou séquence), qui n'est qu'une étape vers l'objectif principal.
Squelette	plan d'une œuvre dramatique, étape préliminaire à l'écriture de la continuité non dialoguée.
Story-board	découpage technique illustré.
Surprise	événement ou information à laquelle le spectateur ne s'attendait pas
Suspense	anxiété qu'éprouve le spectateur quant à l'incertitude de la réponse dramatique.
Synopsis	résumé fidèle du scénario d'un film voir Comment présenter son projet
Thème	le sujet général qu'illustre le récit, le contexte, le message que délivre le film.
Traitement	texte qui résume chaque scène, une par une et dans l'ordre, qui décrit toutes les actions, qui suit le récit pas à pas. C'est une sorte de scénario sans dialogue. C'est la dernière étape avant la continuité dialoguée.
Triade	groupe de trois éléments ayant des points communs et formant un tout. Principe fondamental de la dramaturgie (trois actes, triade protagoniste- objectif- obstacles...)
Unité	Cohérence, cohésion entre divers éléments qui forment un tout.
Urgence	Elle est créée par l'association du suspense et du manque de temps
Version	Déclinaison d'un même scénario, au fil des réécritures
Voix off	Dialogue prononcé par un personnage qui n'est pas à l'écran, parfois, c'est aussi l'illustration sonore des pensées du personnage à l'écran

ABRÉVIATIONS DES PARAMÈTRES Du CADRE

(dans le 1^{er} CADRE du plan, puis noter les variations dans une 2^{ème} case si elles sont importantes)

HAUTEUR

(au-dessus du sol où reposera la caméra, ou parfois par rapport aux personnages)

à estimer en mètre(s) et I ou dizaine(s) de centimètres au-dessus du sol

ÉCHELLE

(fondée sur le personnage important dans ce plan, mais ceci peut varier)

Très gros-plan :	TGP
- Gros-plan :	GP
. Plan rapproché poitrine:	PRP
_ Plan rapproché taille :	PRT
Plan américain serré:	PAS
Plan américain :	PA
- Plan américain large :	PAL
Plan moyen serré:	PMS
Plan moyen :	_PM
Plan moyen large:	PM:
- .	(à partir de cette échelle, fondée par estimation sur le décor)
- : Plan demi-ensemble :	PDE
_ Plan d'ensemble:	PE
_-: Plan de grand ensemble:	PGE
Plan général :	P

ANGLE SUR DÉCOR ET SOL

AXE HORIZONTAL

(estimation de l'angle que fait l'axe optique là où il rejoint le décor)

= à estimer en degrés : d'environ 5° à 90°

AXE VERTICAL

(angle que fait l'axe optique avec le sol, parfois avec les personnages)

- Parallèle 2:;t so! :	lis
. Légère plongée (entre 3 0° et 40° vers le bas) :	LPL
:: ` Plongée (aux environs de 45°) :	PL
Forte plongée (entre 50° et 85°) :	FPL
- " - Plongée totale (à 90°) :	PLTOT.
o - : Légère contre-plongée (entre 10° et 40° vers le haut) :	LC-PL
Contre-plongée (aux environs de 45°) :	C-PL
. =w= Forte contre-plongée (entre _Sr et 85°) :	FC-PL
Contre-plongée totale (à 90°) :	C-PL.TOTT.

ABRÉVIATIONS DES PARAMÈTRES DU CADRE (suite) **FIXITE**

Plan (intPoraientl,fixe :
Cadre fixe (suivi d'un mouvement)
(Mouvement suivi d'un) Cadre fixe
PF
CF (suivi ou mouvement)
(Mouvement suivi de) CF

DYNAMIQUE AXIALE

Panoramique : PANO
Panoramique horizontal (ou "latéral") : PANO HOR (ou : LAT)
Panoramique (horizontal) de droite à gauche : PANO D-G
Panoramique (horizontal) de gauche à droite : PANO G-D
Panoramique vertical : PANO VERT
Panoramique (vertical) de bas en haut:
Panoramique (vertical) de haut en bas
Panoramique en diagonale
PANO B-H
PANO H-B
PANO DIAG
Panoramique en diagonale de bas en haut et de droite à gauche
Panoramique en diagonale de bas en haut et de gauche à droite
Panoramique en diagonale de haut en bas et de droite à gauche :
Panoramique en diagonale de haut en bas et de gauche à droite
Panoramique sinueux
Recadrage
PANO DIAG B-H, D-G
PANO DIAG B-H, G-D
PANO DIAG H-B, D-G
PANO DIAG H-B, G-D
PANO SINUEUX
REC

DYNAMIQUE TRANSLATIONNELLE

Travelling
Travelling horizontal (ou "latéral")
Travelling (horizontal) de droite à gauche
Travelling (horizontal) de gauche à droite
Travelling vertical
Travelling (vertical) de bas en haut
Travelling (vertical) de haut en bas
Travelling en diagonale
TRAV
TRAV HOR (ou : LAT)
TRAV D-G
TRAV G-D
TRAV VERT
TRAV B-H
TRAV H-B
TRAV DIAG
Travelling en diagonale de bas en haut et de droite à gauche
Travelling en diagonale de bas en haut et de gauche à droite
Travelling en diagonale de haut en bas et de droite à gauche
Travelling en diagonale de haut en bas et de gauche à droite :

**RACCORDS
DANS L'AXE**

STATIQUES

(pas d'acteur, ou aucun ne bouge)

Raccord dans l'axe en avant : RACC. AXE

AV.

Raccord dans l'axe en arrière : RACC. AXE

AR-

DYNAMIQUES

(un acteur fait un MOUVEMENT ou un DÉPLACEMENT)

Raccord dans l'axe en avant et dans le mouvement : RACC. AXE
AV. DS MOUV

Raccord dans l'axe en arrière et dans le mouvement : RACC. AXE
AR. DS MOUV

Raccord dans l'axe en avant et dans le déplacement: RACC. AXE
AV. DS DÉPL.

Raccord dans l'axe en arrière et dans le déplacement: RACC. AXE
AR. DS DÉPL.

RACCORDS AVEC VARIATION

D'AXE

(on peut indiquer l'angle : 30°, 45°, 60°, 70°, 80°)

STATIQUES

Raccord avec variation d'axe à droite (si même distance) RACC. VAR-

AXE D. Raccord avec variation d'axe à gauche (si même distance) :

RACC. VAR. AXE G.

Raccord avec variation d'axe à droite en avant : RACC-
VAR. AXE D. AV.

Raccord avec variation d'axe à droite en arrière : RACC.
VAR. AXE D. AR.

Raccord avec variation d'axe à gauche en avant: RACC.
VAR. AXE G. AV.

Raccord avec variation d'axe à gauche en arrière : RACC.
VAR. AXE G. AR.

**DY
NA
MI
QU
ES**

Raccord avec variation d'axe à droite (si même distance) - --
et dans le mouvement ou le déplacement : RACC. VAR- AXE D. DS MOUV.
(DÉPL.)

Raccord avec variation d'axe à gauche (si même distance)
et dans le mouvement ou le déplacement: RACC. VAR. AXE G. DS MOUV.
(DÉPL.)

4

ABRÉVIATIONS DES PARAMÈTRES DU CADRE (rin) **STRATIFICATION**

(à placer dans l'ordre ci-dessous, suivi de ce qui concrétise la strate, y compris le "vide")

Avant-plan (plutôt que "premier plan") : AV-PL :__

Plan médian (la strate intermédiaire) : PMD :..._....

Arrière-plan, l'arrière-plan ("franc") : AR-PL -----

COMPOSITION

(ligne et I ou masse autour desquelles tout se construit, ce qui les concrétise, puis leur emplacement)

Ligne horizontale, i-ORIZ de :

Ligne verticale : VERT de :

Ligne diagonale :

Ligne courbe

Masse

A droite .

Au centre

À gauche

DIAG

COURBE de :

MASSE de :

.....

àD

au C

àG

LUMIÈRE

(caractériser par un terme courant l'aspect principal de la lumière et/ou une particularité éventuelle)

Lumière diffuse, directionnelle, plate, contrastée, colorée, etc. Lumière

du jour, du soir, effet de nuit, etc. Lumière venant de l'extérieur, d'une

source particulière, du hors-champ, etc.

SCÉNOGRAPHIE

(nom abrégé et coordonnées précises, puis donner les actes essentiels séparés par des tirets)

Position de l'acteur: (pas d'abréviation ; ne la donner que si particulière : assis, couché, etc)

Rapport au cadre (à droite, au centre, à gauche) : à D_ au C. à G (sans ajouter "du cadre")

Emplacement par rapport au décor : près de_ devant_ (suivi d'un élément)

Angle du personnage : de F. de 314 F. de PR, de 314 DOS. de DOS (début et moment imp.)

SON

Ambiance générale : AMS., puis la nommer)

Effet sonore : (le nommer)

DIALOGUE

S'il n'y a pas de Dialogue: écrire "NON" dans la case

S'il y a un Dialogue : écrire "A>&' dans la case, renvoyant à "A>B" dans la marge du script

• Élaboration d'un cahier de production

L'élaboration du cahier de production est très importante. Cela permet de mettre par écrit les étapes de la conception du portfolio. Le cahier de production servira de guide tout au long de l'élaboration du portfolio. Il est possible, que des modifications surviennent durant la réalisation de votre projet. Le cahier de production peut également servir de journal de bord dans cette belle aventure.

Voici donc le canevas d'un document de production qui pourra vous aider à mieux définir le contenu de votre propre portfolio électronique.

(Titre du multimédia)

Document de production

***Membres de l'équipe
ou concepteur :***

(Lieu d'élaboration)

(Date d'élaboration)

Table des matières

Le mandat

Le contenu du cd-rom

-
-
-
-
-
-
-

L'équipe et ses échéances

- Le rôle des intervenants
- La grille d'activités
- L'échéancier de production

Le cahier de scénario

- L'arborescence
- La légende des pictogrammes
- Le découpage technique
- Les interfaces

Le mandat

(À quoi servira votre portfolio, en quoi vous sera-t-il utile)

L'idée

(Quand, pourquoi et dans quel but avez-vous songé à élaborer votre portfolio ?)

Introduction

(Pourquoi est-ce important pour vous de produire ce portfolio ?)

Le public-cible

(À qui va s'adresser votre portfolio ? Sera-t-il pour un public général, pour un type d'employeur particulier ?)

L'utilité du multimédia

(En quoi ce portfolio vous sera utile ? En quoi sera-t-il différent d'un curriculum vitae traditionnel ?)

Les qualificatifs du multimédia

(Votre portfolio sera-t-il complexe, simple, coloré, plus classique ?)

L'interaction

(L'utilisateur sera-t-il passif ou actif dans la navigation ? Sera-t-il confronté à regarder simplement ou aura-t-il la possibilité de choisir où il ira ?)

Les métaphores utilisées

(Utiliserez-vous une métaphore pour réaliser votre portfolio ou resterez-vous plus neutre ?)

Contenu du portfolio

Introduction

(Que pouvez-vous dire ou écrire sur votre cdrom pour introduire l'idée, pour donner le goût de naviguer à l'intérieur de votre portfolio)

Présentation personnelle

(Qui êtes-vous ? Quelles sont vos qualités, vos compétences, quel est votre intérêt pour ce travail ?)

Curriculum Vitae

(Faites l'inventaire de vos études, de vos emplois antérieurs, de vos stages, de vos implications personnelles)

Travaux et réalisations

(Quels sont les travaux dont vous êtes particulièrement satisfait ?)

Attestations et certificats

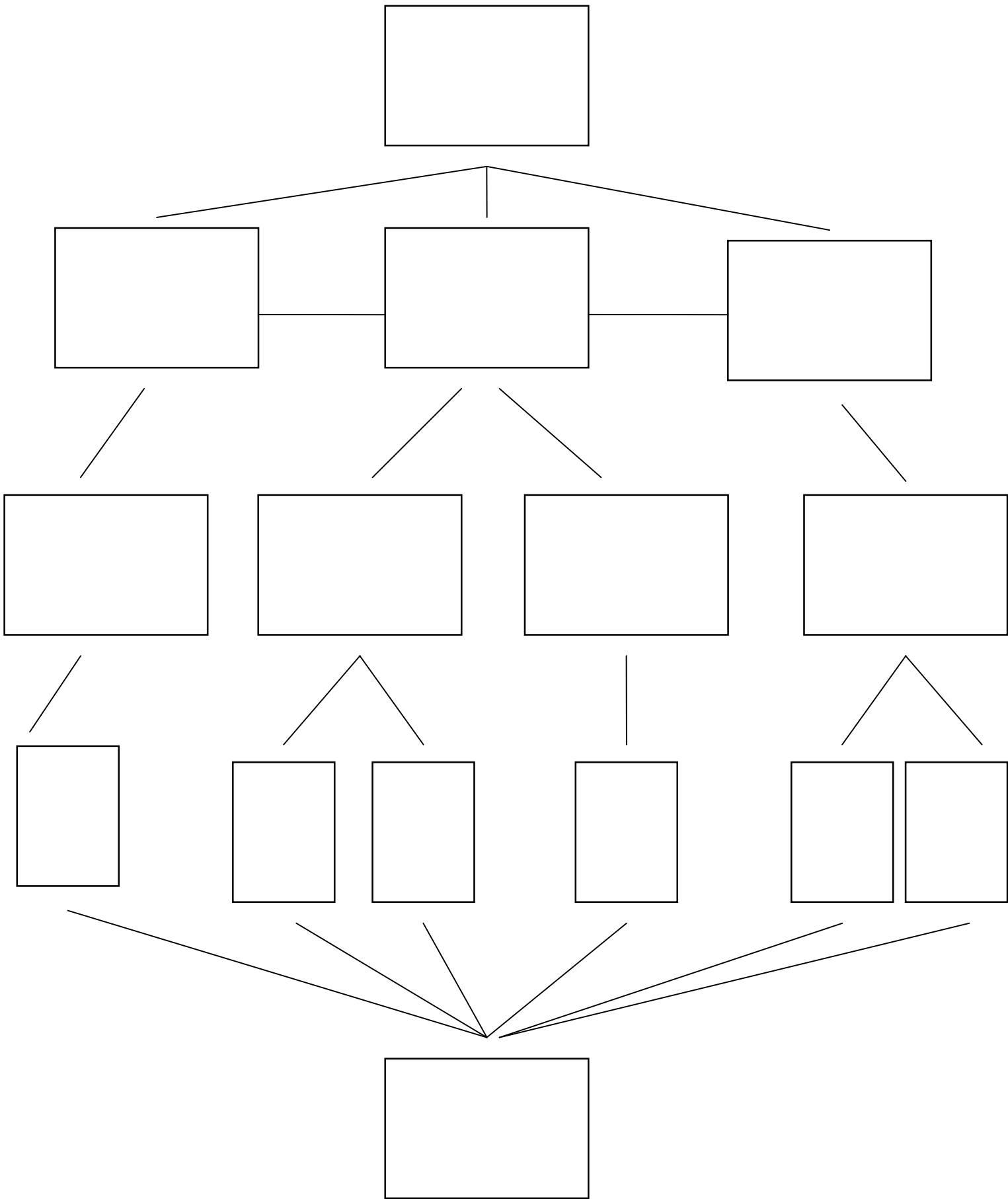
(Bulletins, diplômes, certificats)

Références

(Qui serait susceptible de bien vous faire valoir ? Un ancien employeur, un superviseur, un enseignant,...)

Bibliographie

Échéancier de Production



La légende des pictogrammes

(Si vous avez utilisé des pictogrammes ou dessins pour votre arborescence, c'est ici que vous en donnez les significations)

Découpage technique (story board)

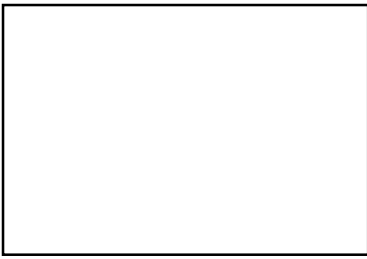
(Cette partie est également très importante, car elle vous permet de faire le plan de chacune de vos interfaces. Dessinez sommairement les grandes lignes de chacune des pages avec les interventions sonores et interactives.)

Croquis de l'image

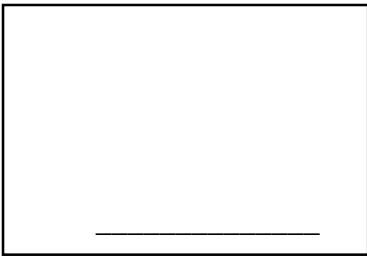
Son

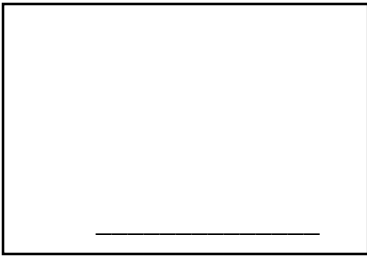
Activité

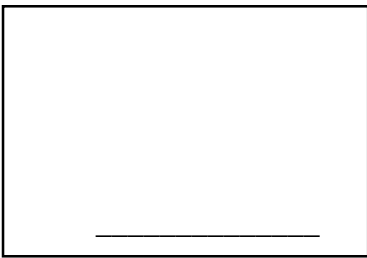
Interaction













TITRE :

DECOUPAGE TECHNIQUE

feuillet N° :

Séquence N° :

Scène N° :

Plan n°	Story board	Durée	Echelle de plan Angle de prise de vue Mouvement de caméra	Descriptif de l'image	Personnages Lieux décors	Paroles Commentaires Dialogues	Durée	Bruits	Durée	Musiques Références	Durée	Cumul