

L'Écriture scénaristique (1)

1. Présentation du script

Elle comporte trois éléments :

- l'intitulé de la scène ou séquence
- le corps de descriptions
- le corps des dialogues

Noter que dans l'idéal, une page de script correspond à une minute de film.
(Penser à utiliser Celtx)

I. INT/EXT - JOUR (MATIN, APRES-MIDI)/SOIR/NUIT - BUREAU DE PAUL

Une pièce dans la pénombre, on devine un ordinateur allumé. Une clé dans une serrure et un plafonnier illumine la pièce : un bureau aux murs gris pâles, des cartons de déménagement éparpillés, des étagères vides et l'ordinateur posé sur une planche sur tréteaux. PAUL, un jeune homme d'une trentaine d'années, l'air soucieux, les sourcils froncés entre dans la pièce à pas lents, il est fourbu. Il porte un jean et un blouson blanc cassé sans style. Il se laisse tomber sur sa chaise, devant l'ordinateur allumé. Il essaye de retirer sa veste en contorsionnant.

PAUL

Si j'avais su que c'était si dur d'écrire un scénario, je serai resté couché !

2. Découpage des scènes

a) On change de scène lorsqu'il y a changement de lieu ou de temps. Si une scène courte, se situe dans des pièces différentes d'un même lieu, vous pouvez suivre la règle générale ou indiquer la « globalité » du lieu, notamment si vous voulez suggérer un plan séquence :

I. INT-NUIT-APPARTEMENT DE PAUL

b) Si vous voulez créer une ellipse, suggérer « un peu plus tard », vous pouvez introduire une nouvelle scène avec une description pratiquement identique ou indiquer le changement de temps :

IV. INT-JOUR-BUREAU DE PAUL

Paul travaille sur son ordinateur

V. INT-NUIT-BUREAU DE PAUL

Paul travaille toujours sur son ordinateur

c) Si vous imaginez un montage parallèle, il convient là aussi d'indiquer la progression chronologique :

IV-JOUR-BUREAU DE PAUL

Paul travaille sur son ordinateur

V-EXT-JOUR-PORCHE DE L'IMMEUBLE DE PAUL

Julien entre sous le porche de l'immeuble de Paul. Il jette des regards furtifs et discrets autour de lui. Il entre-ouvre son manteau et vérifie son arme placée dans un holster.

IV-JOUR-BUREAU DE PAUL

Paul se lève et se dirige vers le frigo. Il ouvre la porte, regarde, puis prend une bouteille de lait.

V-EXT-JOUR-PORCHE DE L'IMMEUBLE DE PAUL

Julien se dirige vers l'ascenseur

.....

d) S'il s'agit d'un montage parallèle rapide, comme une conversation téléphonique, vous indiquez le double lieu dans l'intitulé :

X-INT-JOUR-BUREAU DE PAUL / EXT-JOUR-CABINE TELEPHONIQUE

L'Écriture scénaristique (2)

1. Règles de base

a) Des images, rien que des images et du son : un scénario est essentiellement audio et visuel
Un scénario est strictement écrit pour être vu et entendu, il s'agit d'une écriture de description sans indications de pensées, de connecteurs, et toute forme stylistique.

~~Paul tape sur le clavier de son ordinateur, il a peur de ne pas pouvoir finir à temps.~~

~~Paul a faim et il se demande ce qu'il a dans son frigo.~~

Paul est à son ordinateur. Il tape nonchalamment. Il jette un coup d'œil à sa montre. Il écarquille les yeux.

PAUL

Merde !

Il se redresse et se remet à taper, très vite.

Ce qu'il ne faut pas faire :

II.EXT.NUIT.RUE et VOITURE PAUL

Il est 22 heures, un 28 décembre. C'est l'anniversaire de Paul. Mais il n'a pas le cœur à être joyeux. Paul est arrêté au feu rouge. Sa mère vient d'être assassinée. Il fait froid.

Indifférent au vacarme du moteur des voitures qui l'entourent. Paul se penche pour voir le nom de la rue dans laquelle il se trouve. Il ne voit aucune plaque.

En soupirant il attrape le journal posé à côté de lui et regarde la photo de sa mère à la une. Elle avait 45 ans, mais n'en fait que 30 sur la photo. Elle est belle et sourit.

Paul sait que le seul moyen de venger le meurtre de sa mère, c'est de tuer son meurtrier. Il sait que l'homme habite dans ce quartier mais où ?

Il ouvre son vide-poches et cherche son pistolet. Le pistolet n'est plus dans le vide-poches !

Le feu passe au vert. Paul referme violemment le vide-poches et démarre. Comment va t-il venger sa mère, sans son arme ? Et comment trouver la rue du meurtrier ?

Guidé par son intuition, il prend la première route à droite. Il cherche le nom de la rue.

C'est celle-là! Paul a toujours eu de bonnes intuitions !

Il se gare en double file et sort de la voiture. Sa décision est prise, il va l'étrangler !

A vous de proposer une version scénaristique :

Exemple de transcription en écriture scénaristique :

II.EXT.NUIT.RUE et VOITURE PAUL

Il fait nuit. Des lampadaires le long du boulevard et des enseignes qui clignotent. Paul est au volant de son véhicule arrêté au milieu d'une file de voitures. Il attend l'air triste.

Puis, il se penche par la fenêtre et scrute les façades des immeubles. Il se redresse face au volant et soupire.

Il aperçoit le journal posé à côté de lui et il le saisit lentement. Il regarde longuement la photographie d'une belle jeune femme d'une trentaine d'années qui sourit. Au dessus, le titre

JOURNAL

La mère du célèbre détective Paul Carré,
Catherine Carré retrouvée assassinée
dans son appartement

Il repose le journal et regarde droit devant lui, le regard absent.

Puis il ouvre le vide-poches et fouille à l'intérieur. Il est surpris.

Les voitures à côté de lui démarrent. Il referme violemment le vide-poches et démarre à son tour.

Il scrute les façades, tourne dans la première rue au dernier moment.

Il roule très doucement et se penche vers son pare-brise, il scrute encore la façade de l'immeuble dans l'angle de la rue.

Il stoppe son véhicule et se gare en double file. Il sort de la voiture et marche d'un pas décidé, l'air très préoccupé.

b) La rédaction se fait toujours au présent : on décrit dans l'ordre chronologique ce que l'on voit et entend même si la scène fait référence au passé :

Ce qu'il ne faut pas faire :

II. INT. JOUR. CHAMBRE DE PAUL

Paul est allongé sur son lit. Il ouvre les yeux et regarde fixement devant lui.

III. FLASH BACK. INT. NUIT. BAR

~~La veille au soir~~ Paul ~~était~~ dans une boîte de nuit.

~~Il écoutait~~ parler un GROS HOMME assis à côté de lui, en hochant la tête par moments en signe d'approbation.

Version correcte :

II. INT. JOUR. CHAMBRE DE PAUL

Paul est allongé sur son lit. Il ouvre les yeux et regarde fixement devant lui.

III. FLASH BACK. INT. NUIT. BAR

Paul est dans une boîte de nuit.

Il écoute parler un GROS HOMME assis à côté de lui, en hochant la tête par moments en signe d'approbation.

c) L'écriture doit suggérer la durée ou la vitesse d'une action :

Pour exprimer une temporalité longue, cette description est incorrecte. A vous d'en proposer une :

Paul vérifie la pagination de son scénario

c) L'écriture scénaristique décrit avec précision dans l'ordre de l'action :

Barrer les descriptions incorrectes. Qu'est-ce que suggèrent en revanche les descriptions correctes ? :

Paul se lève et se dirige vers le couloir. Arrivé devant la porte de la cuisine, il s'arrête.

Paul se lève et part dans le couloir. Il est arrêté devant la porte de la cuisine.

Paul se lève et se dirige vers le couloir. Il arrive devant la porte de la cuisine et s'arrête.

Paul va voir s'il a du courrier.

Paul descend les escaliers. Il arrive dans le hall et se dirige vers les boîtes aux lettres tout en sortant une clé de sa poche.

d) L'écriture scénaristique implique donc la concomitance entre l'apparition des informations à l'écran et leur apparition dans le scénario.

Commenter ce passage :

I. INT. JOUR. PAPETERIE

Le papetier invite d'un geste Paul à le suivre jusqu'à l'entrepôt de son magasin.

Le papetier quitte son comptoir et part entre les rayons du magasin. Paul le suit.

Ils passent devant un rayon où sont rangées les rames de papier. Le papetier passe devant sans y jeter un coup d'œil.

Paul s'arrête, étonné, regarde les rames, puis le papetier qui continue son chemin. Puis il reprend sa marche, en forçant le pas.

Il rattrape le papetier devant une porte. Le commerçant tire une clé de sa poche et ouvre un cadenas. Paul le regarde intrigué.

Le papetier pousse la porte et invite Paul à entrer dans l'entrepôt du magasin.

III. INT/JOUR. ENTREPOT DE LA PAPETERIE

Paul pousse la porte doucement. Il se fige, stupéfait et embrasse le lieu du regard.

PAUL
Ouah !

Il est à la porte d'un gigantesque hangar où une multitude de rames de papier de tout format remplissent des étagères qui montent jusqu'au plafond.

e) **Un scénario n'est pas un découpage technique** mais l'écriture peut suggérer des images que l'on a en tête. Il faut donc prohiber toutes références au jargon technique, tel que *Gros plan sur*, *PANO*, *TRAV AVT*, ...

- **Le mouvement.** Si vous imaginez un travelling ou un PANO, essentiel dans votre démarche de mise en scène, vous pouvez essayer de le transcrire en décrivant les éléments vus au fur et à mesure. Reconnaissons que l'exercice est difficile, et ne le faire que si celui-ci exprime vraiment une intention très particulière. Dans les autres cas, préférer la description habituelle et indiquer votre démarche dans la note d'intention.

- **L'angle de vue.** Indiquer : vue d'en haut, vue d'en bas. Vue de la fenêtre ...

- **Le ON.** La formule est acceptable mais préférer d'autres formulations dont la lecture est plus aisée :

On voit un véhicule traverser le carrefour.
On entend des bruits de pas sourds

Un véhicule traverse le carrefour
Des bruits de pas, sourds.

2. Les informations

a) **Tout ce qui ne joue pas, tout ce qui ne sert pas l'histoire, doit être supprimé du scénario.** Il est inutile de préciser qu'un personnage est roux si cela ne change rien à l'histoire, ou que la voiture tourne à droite ou que l'homme mesure deux mètres.

b) En revanche, faire le **bon choix des informations nécessaires** : c'est là que se révèle la « patte » du réalisateur.

c) Faire apparaître l'information au bon moment, quand le spectateur en a besoin

d) Ce qu'il faut éviter :

- la mise scène « remplissage »
- la redondance d'informations sauf si cela fait partie d'une mise en scène :

(Paul a peur de ne pas pouvoir finir à temps)
Paul tape sur son clavier, vite.

PAUL
J'y arriverai jamais !!

Il pleut. Paul est abrité sous le porche. Il attend.
Paul ouvre soudain la porte et se lance dans la rue.
[...]
La pluie continue de tomber.
[...]
La pluie redouble d'intensité.

Pour terminer, veillez à ce que votre rédaction suive ces conseils :

(CLARTE + CONCISION) X SIMPLICITE = EFFICACITE

- **Simplicité de la syntaxe et s'attacher à décrire ce qui est vu et entendu**
- **Utiliser des mots simples et éviter des mots trop recherchés ou peu usités et la justesse du mot employé**
- « **Faire court** » est une priorité pour que le scénario ait du « nerf ». Les détails en juste quantité exprime votre vision singulière.