

Image: University of Roehampton

**Connecta**

**LEARNING PACK 2 | ÉCRITURE DE SCÉNARIO**



**Contenus**

1.Qu'est-ce qu'un scénario ? 1

1.1 Éléments de scénario 1-2

1.2 Exercice 1 2-5

2. Protocoles de scénario 5

2.1 Exercice 2 6-8

3. Structure de scénario 9

3.1 Exercice 3 9

4. Fiches personnages 10

4.1 Exercice 4 11-12

5. Glossaire 12-13

6. Autoévaluation 13

7. Références 14

8. Solutions 14

1. **Qu'est-ce qu'un scénario?**

Un scénario ou un script est un document écrit utilisé pour réaliser un film. Le scénario comprend des mots prononcés par des personnages et des instructions sur ce qui sera montré dans le film. Le scénario est important pour toutes les personnes impliquées dans la réalisation du film, en particulier pour le réalisateur et les acteurs. Il est très important de se rappeler qu'un scénario est un document **visuel**. Il ne raconte pas aux lecteurs ce qui se passe, il leur **montre** ce qui se passe. Ci-dessous, il y a deux exemples :

**Raconter :** Woody est pressé, alors il court très vite dans la chambre de Hannah.

**Montrer :** Woody se précipite dans la chambre de Hannah.

Notez comment l'utilisation du verbe «se précipiter» est beaucoup plus efficace dans le deuxième exemple, car cela **montre** que Woody est pressé.

**1.1 Éléments d’un scénario**

Un scénario comprend normalement :

Un **protagoniste :** Le protagoniste est le personnage principal du scénario et il est impliqué dans la plupart du film. Généralement, un protagoniste a un objectif qu'il souhaite atteindre avant la fin du film. Cependant, il ne doit pas être facile pour lui d'atteindre cet objectif. Il doit y avoir des obstacles sur son chemin et un antagoniste. Un protagoniste est proactif parce qu'il agit dans le film.

Un **antagoniste** : L'antagoniste est un adversaire ou un ennemi du protagoniste. Un antagoniste ne doit pas être nécessairement malfaisant ou méchant, mais il doit en quelque sorte empêcher le protagoniste d’atteindre son objectif.

Un **dialogue :** Le dialogue dans un scénario correspond à chaque mot prononcé par un personnage. Généralement, le dialogue est utilisé pour montrer aussi ce qu'un personnage pense. Cependant, un scénario ne doit pas dépendre du dialogue pour montrer ce que pensent les personnages. Par exemple, si un personnage est fâché, il est préférable de montrer sa colère plutôt que lui faire dire qu'il est fâché.

Une **action** : Un film est souvent décrit comme une suite d’actions (ou d’évènements). Parfois il s’agit d’un personnage qui fait quelque chose mais ce terme est généralement utilisé pour résumer ce qui se passe dans la scène.

**Scène** : Ce terme fait référence à une partie du film, l’action et le dialogue formant une unité. Une scène est généralement tournée dans un seul lieu. Par exemple, si la scène se déroule dans une classe (avec un dialogue entre le professeur et les élèves), puis se déroule dans une cour de récréation (dans laquelle on ne voit que les enfants), il s’agit d’une autre scène.

* 1. **Exercice 1**

**Exprimer personnages, dialogue et scènes**

Ci-dessous il y a un exemple de scénario d'une scène de *Toy Story* (John Lasseter, 1995). Lisez le scénario et notez où et comment apparaissent les noms des **personnages**, et la différence entre comment apparaissent les **dialogues** et les **actions**.

INT. HANNAH'S BEDROOM/UPSTAIRS HALLWAY - CONTINUOUS

Woody bolts into Hannah's room.

 WOODY

 Buzz! Hey, Buzz! Are you okay?

Buzz lifts his head up and wails in drunken despair.

 BUZZ

 Gone! It's all go-o-one! All of

 it's gone. Bye-bye! Whoo-hoo!

 See ya!

Woody picks up Buzz's severed arm.

 WOODY

 What happened to you?

 BUZZ

 One minute you're defending the

 whole galaxy...

 (pointing at other dolls)

 ...and suddenly you find yourself

 suckin' down Darjeeling with Marie

 Antoinette and her little sisters.

The headless dolls turn and wave.

Woody removes the teapot from the severed arm and sets it on

the table.

 WOODY

 I think you've had enough tea for

 today.

 (helping Buzz up)

 Let's get you out of here, Buzz.

 BUZZ

 (grabbing Woody)

 Don't you get it?! You see the hat?

 I am Mrs. Nesbit!!

 (hysterical laughter)

 WOODY

 Snap out of it, Buzz!

Woody presses Buzz's helmet open, slaps him across the face

with his own detached arm, and then politely closes the helmet.

Buzz sobers up and calmly takes his severed arm from Woody.

Buzz walks out of the room while Woody follows.

 BUZZ

 (sober)

 I'm sorry. You're right.

INT. UPSTAIRS HALLWAY - CONTINUOUS

 BUZZ

 (continued)

 ...I'm just a little depressed,

 that's all. I can get through this.

Buzz reaches the center of the hallway and drops to his knees.

 BUZZ

 Oh, I'm a sham!!

 WOODY

 (loud whisper)

 Sh-h-h-h-h!! Quiet, Buzz.

 BUZZ

 Look at me! I can't even fly out

 of a window!

Woody stops short. He looks down the hallway in the

direction of Sid's room.

ANGLE: SID'S BEDROOM WINDOW

Woody can see straight out Sid's window across the way to

Andy's bedroom window.

 BUZZ

 (continued)

 But -- the hat looked good. Tell

 me the hat looked good! The apron

 is a bit much, it's not my colour...

 WOODY

 Out the window...Buzz, you're a

 genius!

Woody grabs the coil of Christmas lights and drags Buzz

towards Sid's room.

 WOODY

 (continued)

 Come on, this way!

 BUZZ

 Years of Academy training...wasted!!

E1, Q1 : Comment apparaissent les personnages ? Donnez au moins un exemple.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

E1, Q2 : Comment apparaissent les dialogues ? Donnez au moins un exemple.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

E1, Q3 : Comment apparaissent les actions ? Donnez au moins un exemple.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Par deux ou en groupes, recherchez le clip ci-dessous sur YouTube  et répondez aux quatre questions suivantes :

* Toy story Mrs. Nesbitt

E1, Q4 : Nommez les deux personnages de la scène :

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

E1, Q5 : Quel personnage se comporte comme un protagoniste et pourquoi ?

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

E1, Q6 : Retournez au script et soulignez les zones d'action du scénario.

E1, Q7 : Soulignez les zones de dialogue du scénario avec une couleur différente.

1. **Protocoles de scénario**

Comme vous l'avez observé, pour écrire un scénario, les écrivains ont tendance à suivre un format spécifique. En d’autres termes, quand on rédige un scénario, on doit suivre un protocole. Il existe un logiciel d'écriture de scénarios qui fera la majorité du travail pour vous, mais il y des choses que vous devrez faire vous-même.

Voici un lien pour accéder au logiciel gratuit **Celtx** qui vous aidera à établir un format pour votre scénario : <https://www.celtx.com>

Il y a une vidéo explicative sur Celtx disponible via Google Classroom.



Image: Celtx

**2.1 Exercice 2**

**Quiz sur le scénario**

Lisez le document intitulé «Duffy formatting example» sur Google Classroom, qui explique le formatage du scénario. Puis, en groupes, répondez aux questions suivantes :

1. Une scène a lieu dans un hôtel Hilton pendant la nuit. Quel titre de séquence est dans le format correct ?
2. EXT. HILTON HOTEL - NIGHT
3. INT. HILTON HOTEL - DAY
4. INT. HILTON HOTEL - NIGHT
5. Quel temps verbal décrit avec précision comment doit être écrite l'action dans un scénario ?

1. Passé :John **a sauté**.
2. Présent :Juan **saute**.
3. Future : John **va sauter**.

1. Quel format doit être utilisé quand le nom d'un personnage apparaît pour première fois ?
2. Minuscule
3. MAJUSCULES
4. Ce n'est pas grave

1. Pourquoi **(CONT’D)** est-il parfois utilisé quand un personnage parle ?
2. Parce qu'il y a une rupture de dialogue et un nouveau personnage parle
3. Parce qu'il y a une rupture de dialogue, mais le même personnage parle
4. Parce qu'il y a une rupture de dialogue et deux personnages parlent en même temps

1. Le texte suivant apparaît sur la troisième page :

 JAKE

 (Weeping)

 Rules, so many rules.

Placer le mot «weeping» entre parenthèses juste en dessous du nom du personnage est une technique appelée **parenthèse** ou **didascalie**. Quand faut-il utiliser les didascalies dans un scénario ?

1. Quand un personnage agit d'une manière spécifique pendant qu'il parle
2. Quand un personnage réalise une action
3. Quand un nouveau personnage parle

1. Quelle est la police standard de l'industrie pour les scénarios ?
2. Times New Roman
3. Comics Sans
4. Courier
5. Quand on écrit un scénario chaque page sauf la première page doit être numérotée. De quel côté de la page doit apparaître le numéro de page ?
6. Coin supérieur gauche
7. Coin supérieur droit
8. Coin inférieur gauche
9. Pour indiquer qu’une action différente se passe dans le même lieu, on ajoute un mot à la fin du titre de séquence. Quel titre de séquence est dans le bon format pour indiquer que le temps est différent.
10. EXT. MOJAVE DESERT - DAY - LATER
11. EXT. MOJAVE DESERT - DAY - CONTINUOUS
12. EXT. MOJAVE DESERT - DAY - CONT’D
13. Pour commencer et terminer un scénario, deux transitions distinctes sont utilisées, lesquelles sont les deux transitions correctes ?
14. CUT TO : pour commencer le scénario et CUT FROM : pour terminer le scénario
15. MORE : pour commencer le scénario et MORE : pour terminer le scénario
16. FADE IN : pour commencer le scénario et FADE OUT : pour terminer le scénario
17. **Structure de scénario**

Un scénario est une histoire et, en tant que tel, il a tendance à être divisé en trois parties ; un début, un milieu et une fin. Peut-être que vous connaissez les termes suivants :

* Le début est l’**introduction**.
* Le milieu est le **développement**.
* La fin est le **dénouement.**

Ci-dessous, une phrase montrant la structure en trois actes :

*Un cheval entre dans un bar, le barman demande «Pourquoi faites-vous cette tête?». Le cheval ne répond pas car c’est un cheval et les chevaux ne comprennent pas le langage humain. Le cheval galope hors du bar.*

*Un cheval entre dans un bar.* C’est l’**introduction** qui introduit le lieu et le protagoniste. Dans cet exemple, le protagoniste (le cheval) et le lieu (le bar) nous sont présentés.

*Le barman demande «Pourquoi faites-vous cette tête ?».* C’est le **développement,** ici se fait la confrontation. Dans cet exemple, le barman confronte le cheval.

*Le cheval ne répond pas car c’est un cheval et les chevaux ne comprennent pas le langage humain. Le cheval galope hors du bar.* C’est le **dénouement**, c’est là que l'histoire se termine. Dans cet exemple, le cheval ne répond pas à la question et quitte le bar.

**3.1 Exercice 3**

**Une phrase en trois actes**

E3, Q1 : Avec vos groupes écrivez une phrase qui comprend une **introduction**, un **développement** et un **dénouement**. Vous pouvez penser à une histoire originale ou utiliser des blagues, des publicités et/ou des histoires courtes.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Fiches personnages**

Chaque scénario a des **personnages** qui joueront un rôle important pour interpeller votre public. Les personnages intéressants sont descriptifs et ont des fiches de personnages bien développées. Pour faire cela, vous pouvez poser des questions et y répondre pour chacun de vos personnages.

Voici un exemple de description et de fiche de personnage pour **Toy Story** :

**Nom du personnage :** Woody

**Âge :** N/A

**Profession :** Chef informel des jouets d’Andy.

**Famille / ou proches :** Andy (ami), Buzz Lightyear (ami).

**Traits de personnalité :** Leader, intelligent, courageux et loyal.

**Histoire du personnage (d'où vient-il / elle?) :** Woody est un jouet basé sur un personnage, du même nom, d’une série télévisée des années 1950 intitulée *Woody’s Roundup*.

**Niveau d'éducation :** N/A

**Traits physiques :** Une poupée parlante de cowboy de 13,5 cm, avec des cheveux et des yeux marron «en plastique», la peau claire «en plastique», les joues roses, et une ficelle dans le dos pour le manier avec une boucle blanche attachée.

**Plus grande motivation :** Être le jouet préféré d’Andy.

**Plus grande peur :** N'être plus le jouet préféré d'Andy.

**Choses qu'il / elle aime :** Passer du temps avec Andy, les dames, la sécurité, ses amis, Bo Peep, la victoire.

**Choses qu'il / elle n'aime pas :** Lesjouets qui perdent leurs propriétaires, le danger, perdre son chapeau, Buzz Lightyear (anciennement), avoir le bras cassé, les mensonges.

**4.1 Exercice 4**

**Créer un personnage**

Par paires/groupes, utilisez le modèle de création de personnage ci-dessous pour créer une description et une fiche de personnage pour un ou deux personnages. Vous pouvez utiliser des personnages connus ou commencer à réfléchir au type de personnages que vous voudriez avoir dans votre film. (Conseil: vous pouvez inventer des personnages pour votre film !)

|  |
| --- |
| **Nom du personnage 1 :** **Âge :****Profession :** **Famille / ou proches :** **Traits de personnalité :****Histoire du personnage (d'où vient-il / elle?) :****Niveau d'éducation :****Traits physiques :****Plus grande motivation :** **Plus grande peur :****Choses qu'il / elle aime :****Choses qu'il / elle n'aime pas :** |
| **Nom du personnage 2 :** **Âge :****Profession :** **Famille / ou proches :** **Traits de personnalité :****Histoire du personnage (d'où vient-il / elle?) :****Niveau d'éducation :****Traits physiques :****Plus grande motivation :** **Plus grande peur :****Choses qu'il / elle aime :****Choses qu'il / elle n'aime pas :** |

1. **Glossarie**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **English** | **Español** | **Français** | **Deutsch** |
| Character background | La ficha del personaje | La fiche personnage | der Hintergrund |
| Build-up | El desarrollo | El développement | der Aufbau |
| Font | La fuente | La police | die Schriftart |
| Introduction | El planteamiento | L’introduction | die Einleitung |
| Parenthesis | El paréntesis/ La acotación | La parenthèse/ la didascalie | die Klammern |
| Resolution | El desenlace | Le dénouement | die Auflösung |
| Screenplay | El guión | Le scénario | das Drehbuch |
| Scene heading | El encabezado de escena | Le titre de séquence | der Szenentitel |
| Protagonist | Protagonista | Protagoniste | der Protagonisten |
| Antagonist | Antagonista | Antagoniste | der Antagonisten |
| Dialogue | Diálogo | Dialogue | der Dialog |
| Action | Acción | Action | die Handlung |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. **Autoévaluation**

Après avoir terminé les quatre exercices, cochez la colonne qui représente le mieux ce que vous pensez des affirmations suivantes :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Pas très confiant/e** | **Presque confiant/e** | **Très confiant/e** |
| 1 Je comprends comment un scénario se traduit à l'écran en lisant une scène de scénario. |  |  |  |
| 2 Si je regarde une scène se dérouler à l'écran, j'ai une idée de comment serait le scénario original. |  |  |  |
| 3 Je connais les éléments clés d’un scénario : personnages principaux (protagoniste / antagoniste), dialogue, action et scène. |  |  |  |
| 4 Je suis conscient de la structure en trois actes (introduction, développement et dénouement) afin de créer une histoire. |  |  |  |
| 5 Je sais créer un personnage intéressant en posant des questions et répondant à ces questions afin de fournir une fiche personnage. |  |  |  |

1. **Références**

*Toy Story*. (1995). [film] Directed by J. Lasseter. Hollywood: Walt Disney Pictures.

Whedon, J., Stanton, A., Cohen, J. & Sokolow, A. (1995) *Toy Story Screenplay.* Hollywood: Walt Disney Pictures.

*Toy Story - Mrs. Nesbitt*. [video] Available at: https://www.youtube.com/watch?v=D5m33zK6ZlA [Accessed 20 Dec. 2018].

Celtx. (2018). Canada: Celtx Inc.

Duffy, M. (2017) *Duffy formatting example*. London: University of Roehampton.

Fandom. (2018). *Woody*. [online] Available at: http://disney.wikia.com/wiki/Woody [Accessed 20 Dec. 2018].

**8. Solutions**

**1. C**

**2. B**

**3. B**

**4. B**

**5. A**

**6. C**

**7. B**

**8. A**

**9. C**