Story & Drama
TUTORIELS

Scénario

MÉTHODE DE TRAVAIL

INTRIGUES / PERSONNAGES / EFFETS / PARAMÈTRES

Pourquoi faire tant d'histoires ?

Grand **débutant** ou grand **professionnel**, soyez les bienvenus dans ce nouveau volet de la collection **Story&Drama**, développée pour partager des **savoirs** scénaristiques, des **concepts** narratifs, des **outils** créatifs.

Les enjeux sont d'abord **pédagogiques** et **artistiques**. Il s'agit de vous permettre à vous **narrateurs** et **narratrices** de talent de vous approprier les moyens d'augmenter le niveau de **qualité** et de **diffusion** de vos **œuvres**, en étudiant la **théorie** et en analysant des **chefs-d'œuvres** pour y trouver des modèles et de l'inspiration.

Les enjeux sont ensuite **idéologiques** et **politiques**. Aucune **histoire** n'est innocente ; toute **histoire** s'engage, prend position, affirme des **valeurs**. Une grosse **blague** délivre un message profond qu'on pourrait traduire par : ce monde est lui-même une grosse **blague**, mieux vaut en rire. L'humour, selon Freud, est une arme psychique de défense contre la souffrance. Une **histoire pour enfants** dit qu'il vaut mieux écrire pour les enfants, qu'il y a plus d'espoir et d'innocence à s'adresser à eux qu'aux adultes. Une **histoire animalière** se distancie de nous-mêmes, souvent pour mieux nous y ramener. Une **histoire érotique** dit que le sexe, c'est bien. Tandis qu'une **satire érotique** dit que le sexe est ridicule. Dans des dizaines de **blockbusters**, les scénaristes d'Hollywood nous montrent des monstres de virilité armés jusqu'aux dents chargés de protéger le Président des États-Unis contre les méchants terroristes, qui eux, **raconteraient** une **histoire** d'oppression et de légitime-défense. La **narration** est question de **point de vue**, de **message**, d'**intention**. Et vous, quels sont les vôtres ? Et que comptez-vous en faire ?

Nous espérons donc qu'avec la collection **Story&Drama** vous apprendrez à **raconter** des **histoires** et que vous y trouverez un moyen d'exprimer votre **vision du monde**, de **partager** votre **expérience**, et de toucher un **public** aussi vaste que possible. Bonne chance !

Story&Drama

ISBN 978-2-36816-020-6
Tous droits réservés
pour tous pays
Copyright Story&Drama /
Ludovic Bablon 2013

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons BY-NC-ND Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de Modification 3.0 non transposé.

Étapes et documents de travail

Fabriquer une histoire est une tâche complexe, parce qu'une histoire est un objet complexe. Il faut non seulement inventer des **intrigues** et des **personnages**, des **lieux** et des **thèmes**, mais aussi les interconnecter, les faire fonctionner ensemble, et de tout cela aboutir à des **scènes**, des **plans**, des **dialogues**....

Un projet narratif peut très vite nous conduire à multiplier les documents, les notes, se perdre dans les possibles, confondre les versions, perdre la trace de certaines idées, perdre le contrôle de la cohérence de jeux de **personnages**, etc. Pour éviter cela, et être sûrs d'obtenir finalement le **script** d'une bonne histoire, nous devons hiérarchiser le travail en étapes, et élaborer certains documents au fur et à mesure.

(Note : les tailles de documents sont indicatives, elles dépendent évidemment de la taille de votre projet. Ce qu'il faut en retenir, ce sont les proportions et l'idée d'une expansion progressive et contrôlée du script, partant de rien et allant jusqu'à sa taille finale.)

Tout projet, quels que soient sa taille, son contenu, ou son média, peut être élaboré en 5 étapes :

1/ Initialisation du projet	2/ Recherche / documentation	3/ Développement		4/ Écriture / réécriture			5/ Envoi / réalisation
Des premières idées au "cahier des charges"	De la documentation au pitch	Du pitch au plan général des intrigues et des personnages		Du synopsis au traitement		Du traitement au script	Éditeur, Réalisateur Producteur, Dessinateur...
CAHIER DES CHARGES (Budget, deadline...)	**NOTES DE RECHERCHE** (Plus longues que votre script final !)	**PITCH** (1 ligne à 1 paragraphe)	**INTRIGUES ET PERSONNAGES** (Un schéma actantiel ou un tableau par intrigue et par personnage)	**SYNOPSIS** (1-5 pages)	**TRAITEMENT** (5-40 pages)	**SCRIPT** (X pages)	Œ uvre finale : livre, BD, spectacle, film, événement, etc

Documents de travail

Tout d'abord, nous aurons besoin de deux types de documents de travail tout au long de notre élaboration du scénario : le **Journal de Bord**, et la **Bible**. Leur forme importe peu : papiers, cahiers, fichiers électroniques...

Le Journal de bord

Ce document sera notre outil quotidien pour noter, gérer, développer, transformer, stocker, élaborer, écrire et schématiser l'ensemble de nos informations et de nos données concernant tous les aspects de notre projet, des plus simples aux plus complexes, des plus triviaux aux plus artistiques, philosophiques, politiques...

Ainsi, longtemps après la prise de note, on gardera toujours une trace significative de ce qu'on a pensé, hésité à choisir, imaginé, et il s'avère souvent que cela peut resservir.

On y consigne tout ce qu'on développe en termes d'**intrigues**, de **personnages**, de **thèmes**. On en gardera ensuite le meilleur dans notre **Bible**.

On ne se préoccupe pas à ce stade de la qualité de ce qu'on fait, ou plutôt : la pauvreté ou la médiocrité de certaines idées qui nous traversent l'esprit vaut toujours le coup d'être notée, car vous savez quoi ? Une mauvaise idée est une voie royale pour aboutir à une bonne idée, il suffit pour cela de bien regarder la mauvaise idée sous tous les angles, de découvrir ce qui cloche en elle, et une fois qu'on sait cela, la bonne idée tombe du ciel, en se déduisant par simple contradiction par exemple :-)

Donc, prenez tout ce qui vient, ne vous auto-censurez pas. Vous devrez être très durs avec vous-mêmes dans les étapes suivantes, vous devrez éliminer tout ce qui n'est qu'à peine bon, tout ce qui sent l'ordinaire, mais la première étape doit être très tolérante et ouverte d'esprit.

Journal de bord

10 mars

"Je lis tel et tel livre sur tel et tel sujets qui sont mes sources d'inspiration principales... J'en tire tels et tels enseignements, j'en conserve tel et tel élément..."

"Notes sur la psychologie, les buts et motivations de l'héroïne de l'intrigue 1"

12 mars, 8h

"Notes à propos de la philosophie et du message profond de mon histoire ..."

12 mars, 14h

"Brainstorm à propos de la structure d'intrigues, je souhaite faire ci et ça, je m'inspire de telle et telle œuvre..."

13 mars

"Première esquisse d'une structure de 2 intrigues interconnectées via tel personnage, etc., etc., etc..."

Documents de travail

La Bible

La "**Bible**" est un **document de référence** qui nous permet de stocker et de classer toutes les données finales de notre projet narratif - descriptions et listes organisées des éléments dont nous sommes sûrs et certains : **intrigues**, **personnages** et leurs relations, esquisses de scènes qui ont de l'avenir, etc.

La **Bible** est donc un document beaucoup plus avancé, structuré et définitif que le **Journal** :

- Dans le **Journal**, on **élabore** des matériaux en vrac, on **teste**, on **explore** des pistes, on **expérimente**.
- Dans la **Bible**, on **stocke** tous les éléments **élaborés, validés et définitifs**, prêts à être transformés en synopsis puis en script.

Équipés de ces deux documents fondamentaux, on peut commencer à travailler sérieusement (en s'amusant quand même par moments, bien sûr ;-))

Pour rendre la démonstration encore plus claire, nous allons également prendre **4 exemples** de projets (fictifs) différents. Prêt(e) ? C'est parti !

Bible

Plan d'intrigue

ACTE I Introduction			ACTE II Développement			ACTE III Conclusion		
Exposition	Déclencheur + But	Question dramatique	Processus	Processus	Processus	Crise	Climax	Réponse dramatique

Jeu de personnages

MENTOR	SCEPTIQ.	MENTOR	SCEPTIQ.
HÉROS		ANTAGONISTE	
AIDE	AIDE	AIDE	AIDE
AIDE	AIDE	AIDE	AIDE

PERSONNAGE	
But Motivation	
+	-
Propriété 1 Propriété 2 Propriété 3	Propriété 4 Propriété 5 Propriété 6

Synopsis

Cette intrigue commence comme ceci...

Continue comme cela...

Finit comme ceci...

Documents de travail

De la première idée au Cahier des charges

Notre projet d'histoire est déterminé par plusieurs groupes de **paramètres**, qui sont comme des valeurs d'abord inconnues d'une équation à écrire puis à calculer. Ces **paramètres** viennent du réel, mais conditionnent notre fiction à différents niveaux.

- Il y a les **paramètres** que l'on contrôle et décide, qui ne dépendent que de nous auteurs : **l'esthétique**, la **philosophie** de l'oeuvre, ses **valeurs**, ses **thèmes** principaux…
- Il y a les **paramètres** matériels, que le réel ou que nos partenaires ou ceux pour qui l'on travaille nous imposent, et l'on n'a pas d'autre choix que de "faire avec" : ainsi le **budget**, les **dates-limite** pour rendre le **script** final, la **quantité de temps de travail** disponible (quand on a un boulot alimentaire et une famille à côté et une tortue malade à soigner par exemple).
- Il y a des **paramètres** formels que nous choisissons librement, mais qui une fois choisis nous déterminent, car ils ont leurs propres règles internes et leurs propres logiques : c'est le cas du **média**, du **genre**, des **conventions** artistiques et de leurs conséquences pratiques.
- Il y a le **paramètre** permanent que représente notre **public** final, que l'on cherche à atteindre, à toucher, à séduire, mais qu'on ne peut jamais contrôler directement, dont on ne peut pas garantir les réactions.

➲ Avant tout travail d'invention, le simple examen de l'ensemble de ces contraintes suffit déjà à limiter et situer notre projet dans l'infini des possibles, et à nous fournir un premier ensemble de critères à respecter par la suite.

1/ Initialisation du projet

En fonction du niveau et de l'ambition de notre projet, il se peut qu'on n'ait ni besoin ni envie de définir tous ces paramètres dans les détails.

Si l'on n'écrit que pour le fun et pour ses amis, dans ce cas bien sûr, on peut oublier tout l'attirail professionnel et ne créer que spontanément. Mais si l'on souhaite "percer" dans un domaine ou un autre, faire remarquer son œuvre, alors il peut être sage de prendre dès le départ le taureau par les cornes et d'étudier le sujet dans TOUS ses aspects.

Au fur et à mesure donc, on développera nos idées au quotidien dans notre **Journal**, on en gardera le meilleur et le plus certain dans notre **Cahier des charges**, pour pouvoir fabriquer des intrigues et des personnages dont on stockera le meilleur et le plus certain dans notre **Bible**, avant que tout cela ne soit transformé en script final.

Par exemple, on se posera pendant quelques jours dans notre **Journal** la question de notre public-cible et des principaux effets qu'on cherche à faire sur lui. Admettons qu'on souhaite que ce public soit des enfants de 7 à 13 ans, et qu'on veuille les faire rire. Ces deux données seront donc notées dans notre **Cahier des charges**. On cherchera donc pendant quelques jours dans notre **Journal** des pistes d'intrigues et de personnages qui soient drôles pour ce public ; on aura de bonnes et de mauvaises pistes, on en abandonnera certaines, on en développera d'autres. On ne gardera que les meilleures, qu'on développera dans notre **Journal** puis qu'on stockera dans notre **Bible** quand elles seront terminées. Quand tout sera prêt, on transformera nos matériaux étape par étape en **script** final.

Maintenant, détaillons chacun des **paramètres** qu'on vient de citer pour voir de plus près ce qu'on peut en faire.

1/ Initialisation du projet

L'idée générale

Alors, ça raconte quoi, en gros, notre histoire ?

Lançons-nous dans une **réflexion d'ensemble**, tous azimuts, en rassemblant tous les éléments hétéroclites que nous sommes capables de définir : idées, **thèmes**, intuitions, intentions, fragments, désirs, souvenirs, esquisses...

Tous ces éléments sont des germes potentiels pour fabriquer des histoires, des **personnages**, des **situations**, des **conflits** de **valeurs** et de **propriétés**, des **thèmes**... comme d'habitude, on répertorie tout cela dans notre **journal.**

1/ Initialisation du projet

Intentions - Messages – Que veut-on dire par là ?

Demandons-nous dès le départ, et continuellement : avec cette histoire, où veut-on en venir ? Que veut-on montrer, cacher, prouver, exprimer, souligner, faire découvrir, faire aimer, faire haïr, faire partager... ?

De ce questionnement, on déduira et fabriquera nos **messages**.

Attention, un **message** (comme un train) peut en cacher un autre ! C'est-à-dire que, quand on a un **message** qui nous tient à cœur, ce peut être une judicieuse idée que de le dériver en ses **contradictions** et ses **variantes**. Explorer ces pistes permet parfois de trouver un **message** encore meilleur, moins attendu, moins simple, plus raffiné, plus surprenant. Également, les **messages** peuvent être portés de préférence par nos **Héros**, tandis que le **contraire** de nos **messages** sera plutôt attribué à leurs **Antagonistes**, et les **variantes** à des **personnages** plus secondaires, voire mineurs.

Notre collection de **messages** servira plus tard à fabriquer des lignes d'**intrigue**, à concevoir les propriétés dramatiques des **personnages**, à définir les valeurs en jeu, ce que chacun a à gagner et à perdre (l'amour, la vie, la dignité, la richesse, la santé, le pouvoir...) et enfin à concevoir un super **pitch** lors de l'étape suivante.

1/ Initialisation du projet

Impacts recherchés

Comme nous l'avons déjà laissé entrevoir, c'est une bonne idée de **commencer par l'effet final** qu'on cherche à faire. Ainsi, on établira et alimentera une liste des **impacts** qu'on cherche à avoir sur notre public, ce qu'on souhaite qu'il :

- Pense
- Ressente
- Comprenne
- Souffre
- Trouve amusant…

Tout cela nous servira évidemment de **ligne directrice** : on pose ainsi le point d'arrivée qu'on cherche à atteindre et automatiquement cela nous donnera une bien meilleure idée de ce qu'on doit écrire pour en arriver là.

On peut ainsi poser dès le départ que :

- Le public doit éclater de rire en moyenne toutes les 5 secondes
- Le public doit faire connaissance avec un misérable clochard et apprendre à le comprendre, puis à l'aimer
- Le public doit se sentir pris de dégoût devant le grand gâchis de vie océanique causé par notre utilisation massive et irresponsable de sacs plastiques et décider une fois pour toutes de refuser de les utiliser.

➲ Tout cela nous servira à concevoir et bâtir les conflits, les valeurs, les enjeux, les scènes-clé, etc.

Cette méthode est certes plus exigeante que l'improvisation spontanée. Elle garantit en échange que l'auteur va écrire une œuvre qui fera de l'effet à un vrai public. On n'a rien sans rien.

1/ Initialisation du projet

Oeuvres de référence - liste et étude d'histoires typiques

En se basant sur toutes nos réflexions précédentes, on peut en venir à définir une **liste d'œuvres et d'histoires "de référence"**, c'est-à-dire des **archétypes**, des **chefs-d'œuvre**, des **séries d'actions typiques**.

En effet, on n'écrit pas dans le vide : on sait toujours qu'avant nos œuvres, existe une infinité d'autres œuvres qui nous inspirent, qu'on voudrait imiter, des étoiles qui brillent dans notre ciel artistique et nous montrent la voie lactée qu'on doit suivre pour envoyer notre public en l'air. A contrario, il y a aussi toutes ces œuvres qu'on déteste et qu'on veut combattre, auxquelles on veut s'opposer.

Dans les deux cas, c'est une bonne idée de se mettre à **analyser**, sommairement ou en profondeur, ces œuvres, excellentes ou détestables, afin d'en extraire leurs éléments constituants, saillants, soit pour les recycler à notre manière, les prolonger, les dépasser, soit pour les ridiculiser, les parodier, les satiriser, prendre leur contre-pied.

1/ Initialisation du projet

Budget

Quels moyens sont nécessaires, à l'élaboration du **script** et à la réalisation de l'œuvre finale (film, pièce, BD, chanson) ? L'argent intervient à plusieurs niveaux.

● Un court-métrage de 10 minutes peut coûter des milliers, voire des dizaines ou des centaines de milliers d'euros… qu'on songe aux pubs télé, aux vidéo-clips et aux campagnes de communication audiovisuelle - qui sont toutes trois des sous-genres du court-métrage, certaines, remplies de stars ou d'effets spéciaux, ont même coûté des millions… Le débutant doit donc faire preuve d'un minimum de prudence avant d'écrire ce film génial… qu'il ne pourra jamais financer.

● Si l'on écrit une pièce de théâtre, plus on crée de personnages, plus il faudra faire travailler d'acteurs, et donc les payer. Sur le papier, cela peut sembler grandiose de terminer la pièce sur une foule révolutionnaire de 200 personnes qui envahissent la scène et crient des slogans jusque dans le public. Malheureusement, une telle scène finale exploserait le budget du théâtre, de sorte que la seule révolution produite serait la faillite du lieu d'accueil. Si l'on a à tout prix besoin d'écrire une telle scène, on s'est trompé de média, il valait mieux écrire un roman, en littérature les foules révolutionnaires ne demandent pas de cachet à la fin du mois.

● On veut écrire une histoire qui se déroule dans le désert ? A moins d'habiter en zone aride, soit on a un gros budget pour aller tourner un film là-bas avec une équipe de 50 personnes pendant un mois, soit on ferait mieux de faire un film d'animation, ça coûtera moins cher…

● Un duel de scooter ou un duel d'hélicoptères ? Le prix de la scène dépendra du média. En radio, les deux auront le même coût, puisqu'on utilisera des samples. En BD, même logique. Au cinéma, on pourra casser des scooters, mais plus difficilement des hélicoptères.

Quand on scénarise pour un commanditaire, ce dernier peut avoir un budget limité pour nous payer. Du coup, il faut savoir produire l'histoire qui correspond au temps de travail accordé.

1/ Initialisation du projet

Qui finance ?

Si nous travaillons pour nous et auto-finançons notre projet, nous avons quelques moyens à notre disposition :

- Trouver un producteur ou un agent ou un éditeur
- Gagner une bourse, une aide à l'écriture
- Tenter le financement participatif (crowdfunding...)
- ...

1/ Initialisation du projet

Temps (durée du projet, deadline ?)

De combien de temps dispose-t-on ?

Si l'on sait que l'on n'a que deux mois de travail disponibles, il est absurde de se lancer dans l'écriture d'un roman de 200 pages, car seuls quelques rares génies ou artistes très expérimentés ou très talentueux peuvent parvenir à ce résultat en un temps aussi court, et encore.

- Pour faire un long-métrage, il semble difficile d'arriver à quoi que ce soit en moins d'un an de travail acharné. Voilà une raison très forte de ne pas raconter n'importe quelle histoire, et de tout faire pour être sûr de son coup, car l'échec coûte sacrément cher. Un an de boulot pour la poubelle, personne ne veut en arriver là.
- Soyons réalistes : avons-nous le temps ? Avons-nous le talent et le savoir-faire pour finir l'œuvre dans les délais ?
- Il existe de nombreuses techniques et outils pour optimiser sa **gestion du temps de travail** lors d'un projet, surtout un projet long. Le **Journal de bord** peut servir à gérer le temps : on se donne soi-même des deadlines qu'on essaye de respecter.
- La **Méthode Pomodoro** décrit comment lister et contrôler l'exécution de tâches en un temps limité.
- Les logiciels de gestion de **diagrammes de Gantt** permettent de gérer les tâches multiples de projets complexes et d'en mesurer le niveau d'avancée.
- Un outil tout simple consiste simplement en un **planning de travail**. Par exemple, chaque fin de semaine, on fait la synthèse du travail accompli et fait le bilan du travail à faire lors des prochaines étapes : rechercher ci, développer ça.
- Un outil de gestion de notes comme **Microsoft OneNote** ou un équivalent Open Source s'avère plus pratique qu'un document texte linéaire. OneNote permet de gérer une masse de documentation en la segmentant et en la classant en chapitres, en onglets, pages et sous-pages, puis en groupes de notes.

1/ Initialisation du projet

Compétences et ressources nécessaires

La réalisation de certains projets dépend de compétences et de ressources que l'auteur du scénario ne possède pas.

C'est par exemple le cas des :

- Scénaristes de films qui ne sont pas réalisateurs,
- Scénaristes de BD ou d'animation qui ne dessinent pas,
- Auteurs de paroles qui ne chantent pas,
- Auteurs de théâtre qui ne sont ni comédiens ni metteurs en scène ni décorateurs ni costumiers ni régisseurs son et lumière, etc., etc.

Il y a trop de **médias**, trop de possibilités, trop de façons de faire, pour établir une liste exhaustive des compétences et ressources humaines potentiellement requises, mais vous avez compris le principe. Alors, de qui avons-nous besoin, et pouvons-nous réellement nous associer aux talents dont notre œuvre a besoin ?

1/ Initialisation du projet

Média

Chaque média a ses **propriétés et ses possibilités formelles**. Chaque média a aussi ses incapacités à rendre tel ou tel pan de la réalité. Certains rendent l'audio mais pas l'image, l'image mais pas le texte, l'image et le son mais pas le concept abstrait.

Il vaut mieux réfléchir à ces possibilités avant de s'enferrer dans un média qui ne pourra pas rendre le quart de nos intentions artistiques ou philosophiques et autres.

De même, chaque média a **ses contraintes, ses opportunités, et ses impossibilités économiques**.

- Un roman peut théoriquement compter 50 pages, mais en pratique il s'avère quasiment impossible de faire publier un tel roman, car les coûts de production fixes sont tout simplement trop importants. En version e-Book, le problème disparaît complètement.

Chaque média, chaque art, chaque sous-genre, a ses règles de :

- Création
- Production
- Distribution
- Promotion

Plus on connait ces règles, plus on devient capable de produire des œuvres faisables, productibles, distribuables et aptes à être promues.

Ainsi, si l'on veut faire un film, cela peut être une bonne idée d'envisager toutes les possibilités : film muet, noir et blanc, couleur, Technicolor, image filtrée, vidéo, format 3/4, 2/3, 16/9è, caméra à l'épaule, caméra fixe, 30 caméras, 3D, stop-motion, slow-motion, time-lapse…

Alors, qu'est-ce qui sera bon et bien et faisable dans notre cas ?

1/ Initialisation du projet

Taille / durée de l'œuvre (en pages, en minutes...)

La quantité de création nécessaire, le nombre d'**intrigues** et de **personnages**, dépend de la taille finale de l'œuvre.

Cette donnée détermine - pas d'une manière stricte - le nombre d'**intrigues**, de scènes, de **personnages** que l'on doit imaginer.

Il vaut mieux, surtout si l'on débute, faire confiance à certains **standards** - à moins d'avoir de bonnes raisons d'enfreindre cette règle.

- Pièce de théâtre : 1-2h
- Film long-métrage : 1h30-2h30
- Court-métrage : 1mn-20mn
- Livres : 100-800 pages, et en moyenne autour de 200-300 pages
- Une pièce de théâtre peut difficilement durer 20 minutes, là encore du fait des coûts de production fixes et d'autres contraintes de cet ordre : peu d'acteurs s'engagent pour être vus aussi peu ; la plupart des gens ne vont pas sortir de chez eux et passer 1h de transport pour 20 minutes de show ; même courte, la pièce de 20 minutes entraîne des frais fixes - écriture d'une notice, contacts avec la presse, qui coûtent autant d'effort et d'argent que pour une pièce très longue, sauf qu'on ne peut pas faire payer une pièce de 20 minutes au même tarif qu'une pièce de 2h. Donc, structurellement, la pièce de 20 minutes est risquée.
- De même, cette pièce peut difficilement durer 4 heures, tout simplement parce que très peu de gens accepteraient de rester assis à la même place sans boire, manger, uriner, fumer pendant 4 heures.

1/ Initialisation du projet

Public

Qui est notre **public** ? Qui notre œuvre est-elle censée toucher ? Pourquoi et comment ? Par quels circuits intermédiaires ? Du fait de quelle psychologie ? Pourquoi le public aimera-t-il notre œuvre plutôt que d'une autre ? Quel type d'œuvre apprécie-il d'habitude ? Quels sont les **thèmes**, les modes de traitement, les **styles**, les standards, les **archétypes** de ces œuvres ?

Répondre à tout cela, c'est faire un grand pas en avant vers une définition efficace, pertinente et réaliste de l'œuvre à réaliser.

A priori, on ne raconte pas la même chose à un garçon de 6 ans qu'à une vieille dame de 80 ans, à un public hyper-urbain qu'à un public rural, à des punks qu'à des notables, à des minorités opprimées qu'à des dominants notoires. Donc, qui est notre public ? À qui parlons-nous ?

● Une production mainstream et conformiste comme **FRIENDS**, a obtenu un énorme succès d'audience, mais le 3è âge n'est toujours pas accro aux blagues provoc' de Chandler ni à la vie sexuelle de Rachel. Le 3è âge aurait tendance à préférer les séries policières à la française, de **MAIGRET** à **JULIE LESCAUT**...

● L'étude préalable du "public-cible" peut être poussée très loin. Les professionnels du commerce capitaliste globalisé ont même réussi à dévoyer la psychologie pour mieux arnaquer leur clientèle potentielle. Les spots télés des grandes marques, longtemps avant d'être diffusés, sont analysés et contrôlés au dixième de seconde près, à l'information près. Un script pour une pub de 30 secondes fait l'objet de plusieurs mois de réunions, recherches, rapports, analyses, réécritures, synthèses, avant d'être validé pour la réalisation. Les grandes marques y jouent leur peau, leur marché, leur réputation, ils ne veulent pas prendre le risque de choquer, de se priver d'un seul pour cent de leur cible. Nous non plus, artistes, avec nos plus petits moyens, nous ne voulons pas nous ridiculiser.

● Le scénario de cinéma, pas tellement les films indépendants mais les blockbusters, fait aussi l'objet de multiples révisions et interventions par toutes sortes de personnes, y compris certaines qui ont de l'argent, des moyens..., et des goûts artistiques quelque peu contestables. Il faut faire avec. Il ne s'agit pas de se rater sur un film qui coûte 10 millions de dollars. Ils veulent revoir leur argent, si possible multiplié par 10. Ils payent donc de multiples auteurs, scénaristes, "script-doctors", pour s'assurer de la qualité. Nous sommes en compétition avec eux, - contre eux. Il est possible de les battre, car leur art sent l'argent et l'inauthenticité. Mais il faut pour cela avoir des bases solides et bien savoir ce qu'on fait.

1/ Projet 1 - Roman Heroic fantasy

L'idée générale

Dans ce projet, nous sommes un romancier en solo qui entreprend d'écrire un roman d'**Heroic fantasy** situé dans des civilisations passées en partie imaginaires et où la magie joue un rôle important.

Intentions - Messages

Une intention de fond consiste à promouvoir à travers ce roman une **attitude de dialogue entre les cultures**, en opposition d'avec toutes les guerres de notre époque.

Le roman prend implicitement position en faveur de la **diversité culturelle** : chaque culture a sa place.

Impacts recherchés

On recherche d'abord une **identification** forte du lecteur au **Héros**, un Ambassadeur très intuitif, empathique et doué pour la **communication non-violente**.

Nous voulons également rendre la **force, le charisme et le pouvoir** de nombreux **personnages** dans ces mondes : puissants guerriers, diplomates expérimentés, espions roublards, fascinantes autorités militaires, politiques, religieuses.

Nous voulons **fasciner** le public en lui montrant l'utilisation d'une magie qui, dans ce monde, repose essentiellement sur la **sagesse**, opposée à la brutalité physique : nous voulons que le public adhère à l'idée selon laquelle on peut résoudre les **conflits** autrement que par la violence physique : par la communication, l'intelligence... et la magie !

Genres

On va lire des œuvres dans les genres concernés et dans ses environs : **Heroic fantasy**, **roman médiéval**, **fresque romantique**...

On va aussi lire dans le domaine des **civilisations disparues**, et dans le domaine de la **diplomatie** - biographies de diplomates, histoires diplomatiques...

Oeuvres de référence - Histoires typiques

HARRY POTTER, **GAME OF THRONES**, **LORD OF THE RING**, font certainement partie des œuvres qui peuvent nous inspirer. De certaines œuvres, on gardera par exemple l'idée d'une opposition entre de riches cités et des campagnes désertes, l'idée d'une lutte généralisée pour le pouvoir et de **conflit** entre clans, on cherchera aussi à décrire la magie d'une manière originale.

Les livres de **Marshall Rosenberg** sur la théorie qu'il a inventée de la **Communication Non-Violente**, inspireront une partie de la personnalité du **Héros**.

Budget

Minimal. On a juste besoin de quelques livres pour la phase de documentation, et d'un ordinateur fonctionnel.

Temps (durée du projet, deadline ?)

Environ 1 an de travail. Deadline indicative.

Compétences, ressources nécessaires

Savoir lire et écrire, c'est tout.

Média

Livre publié et/ou e-book. On a quelques contacts dans l'édition, on verra.

Taille / durée de l'œuvre (en pages, en minutes)

Le sujet est vaste : plusieurs **mondes** à explorer, des centaines de **personnages**... On estime le texte final à environ 300 pages / 90 000 mots, divisé en grandes parties.

Public

Nos lecteurs seraient des **amateurs de lecture en SF/Heroic Fantasy**, des gens qui connaissent le genre et attendent du neuf. On leur donnera des combats spectaculaires, des tensions entre **Héros** puissants, une touche d'érotisme comme dans **GAME OF THRONES**...

1/ Projet 2 - Album électro-clash

L'idée générale

Nous sommes un groupe de **5 jeunes femmes** de 19 à 26 ans et nous produisons de la musique **électro** pêchue. On a sorti un premier album de 10 chansons sur un petit label. On a joué dans des bars et de petits clubs et le public a apprécié en général. Notre premier album était trop amateur, on veut faire quelque chose de plus ambitieux, de plus construit. On commence à écrire un **album-concept de chansons électro** basées sur un **message** féministe.

Les paroles doivent nous ressembler : vibrantes, surprenantes, électro-choquantes, sauvages.

Intentions - Messages

Nous souhaitons affirmer un genre de féminité plus agressif que le cliché de la jeune fille sage et mignonne. Notre **héroïne** est libre, indépendante, responsable d'elle-même et n'en fait qu'à sa tête. Elle montre un goût prononcé pour l'ironie, les blagues, et le combat moral. Elle a des idées et des valeurs différentes des standards et n'hésite pas à défendre ses opinions contre toute autorité.

Impacts recherchés

D'abord, c'est de la musique de club : il faut que cet album soit groovy, dansant en diable ! Nous voulons aussi que nos concerts :

- Retiennent l'attention, frappent l'esprit, parlent au corps.
- Fassent rire le public.
- Séduisent, touchent, émeuvent le public.

Ces **impacts** vont orienter nos choix ultérieurs.

Genres

Notre musique se situe clairement dans le champ de ce qu'on appelle l'**electro-clash**. Ce genre est bien vivant, il a du succès, on peut compter sur un milieu actif.

Oeuvres de référence - Histoires typiques

Il est temps de réécouter en boucle tous les albums d'artistes comme **Coco Rosie, Uffie, Sexy Sushi, Crystal Castles...**

On analyse, discute et commente leurs paroles, leurs compositions, et la manière dont leurs albums sont construits. De l'usage que fait Coco Rosie de jouets comme instruments on retient l'idée d'utiliser de nombreux bruitages et d'écrire une chanson rigolote : le dialogue entre l'héroïne et... un canard en plastique... Cette chanson serait comme une parodie de cartoon.

Budget

L'écriture ne coûte quasiment rien. Les frais consistent en instruments, ordinateurs, logiciels, mais en général on a déjà le matos nécessaire. Il faudra payer le studio d'enregistrement. On espère se défrayer grâce aux ventes de l'album et aux concerts.

Temps (durée du projet, deadline ?)

Deadline : **6 mois** pour écrire et composer 10 chansons.

Compétences, ressources nécessaires

On a tout ce dont on a besoin : capacité à écrire, chanter, et jouer live. On trouvera un label et un manager...

Média

On compte sortir l'album sur un label indé en MP3.

Taille / durée de l'œuvre (en pages, en minutes)

10 chansons, pour une durée totale d'environ une heure. Certaines seront instrumentales, d'autres remplies de texte.

Public

Notre petit public glamour et trash, désespéré et idéaliste, sexy et frais. Des jeunes gens, environ 2/3 de filles.

1/ Projet 3 - BD rap en photos

L'idée générale

Nous sommes deux amis, artistes expérimentés. L'un est **écrivain** et **scénariste** - il a publié des livres et de petits scénarios de BD. L'autre est un **photographe** / **designer graphique** qui a travaillé plusieurs années en agence et souhaite réaliser une œuvre plus personnelle.

Ensemble, on souhaite écrire une **BD en photographies stylisées** qui raconte **l'autobiographie fictive d'un rappeur noir aveugle à Chicago**.

Intentions - Messages

Représenter la culture rap d'une manière originale. Le **personnage** principal ne sera pas un **Héros** viril, mais un **Héros** du **courage humble**. Noir et aveugle, il montre que le talent brise les barrières et rapproche les gens.

Impacts recherchés

Nous voulons **informer** notre public sur la tragédie des ghettos noirs américains, encore aujourd'hui. L'histoire sera un **pont** entre cultures - noire/blanche, américaine/européenne.

Nous voulons aussi **renouveler le regard** porté sur l'univers du rap, la misère, la violence, le crime.

Genres

Par définition, ce projet mélange les genres. C'est une BD faite de photos retouchées. C'est une fausse autobiographie. C'est une série de micro-récits, d'anecdotes, de faits divers. C'est une œuvre visuelle qui parle d'un courant musical. C'est un reportage social, une œuvre de journalisme engagé, mais aussi une vision poétique et parfois mystique.

Oeuvres de référence - Histoires typiques

Pour nous inspirer, nous lisons des **romans réalistes, des séries télé sociales et engagées comme THE WIRE ou TREME**, des BDs philosophiques et abstraites, et bien sûr on réécoute des dizaines d'**albums rap**.

Budget

Limité. La production implique surtout d'imprimer des tirages photo. La tâche la plus coûteuse sera la promotion de l'œuvre finie. Un but économique est de couvrir au moins le temps de travail.

Temps (durée du projet, deadline ?)

On envisage la production et la promotion de la série de BDs sur **plusieurs années**, avec des temps forts et des temps faibles.

Compétences, ressources nécessaires

Nous possédons les **compétences créatives**, mais pas les compétences pour **promouvoir**. Il faudra trouver soit un éditeur, soit un agent de promotion.

Média

On décide de ne raconter que des **récits très brefs**, sur **3 cases** ou sur **une page**. Anecdotes, moments, flashs - accumulés, ils décriront tout un monde.

On prévoit d'exploiter **plusieurs médias** et donc plusieurs **canaux de distribution** : **livre et e-book** pour éditer toute la série ; **petits e-books**, pour en diffuser des fragments ; et parfois, une planche d'**1 page ou de 3 cases** sera publiée dans un magazine partenaire, ou un webzine de BD.

Taille / durée de l'œuvre (en pages, en minutes)

Des centaines d'histoires courtes, de quelques cases à quelques pages maximum.

Public

Le public est adulte et généraliste. Les Noirs et les minorités et les amateurs de rap s'y identifieront plus que d'autres, mais l'œuvre est destinée à toucher tout être humain doté d'un cœur capable de comprendre et d'aimer.

1/ Projet 4 - Le Squatt, web-série

L'idée générale

Nous sommes de nombreux partenaires professionnels et nous créons une **web-série** dont le titre temporaire est "**Le Squatt**". Il raconte les aventures des nombreux habitants d'une **colocation alternative** à Berlin - **artistes, hackers et activistes...**

Intentions - Messages

On veut **donner la parole** à cette jeunesse qui tente de vivre autrement dans notre monde en crise - un laboratoire du futur. On veut **célébrer** et **diffuser** leur enthousiasme, leurs combats, leur énergie créative bouillonnante, la remise en question de l'ordre établi.

Impacts recherchés

On recherche en priorité une identification forte à une galerie de **Héros**, pour les aider à **défendre leurs idées et leurs attitudes**.

Prouver et montrer qu'un autre monde est possible, hors du monde de l'entreprise, hors de la famille, hors de la société de consommation, une vie basée sur le partage social, la simplicité volontaire et la passion créatrice.

Contredire des stéréotypes et briser des tabous : montrer que le mariage n'est plus qu'une ruine dysfonctionnelle, montrer que l'amour libre et la sexualité multi-partenaires rendent heureux, montrer que les drogues ne mènent pas forcément à la déchéance, etc.

Nous voudrions **influencer notre public, amener les gens à réagir, leur donner des raisons d'explorer eux aussi leur propre voie, leur donner du courage.**

Genres

On va mélanger de nombreux genres : **comédie, drame, histoires de police, de politique, de drogue, d'amour, d'art...**

Oeuvres de référence - Histoires typiques

Une référence sera **FRIENDS** et d'autres séries basées sur un collectif de **personnages** centraux. Nous étudierons comment **FRIENDS** organise ses **personnages**. Il ne s'agit pas de plagier cette série, mais de voir comment elle marche. Notre série sera très différente...

Budget

Le budget est important. Chaque épisode coûtera environ **50 000€**. Les équipes seront payées. On écrira la série en tenant compte de ce budget. Les effets spéciaux tiendront de l'écriture plus que d'une coûteuse post-prod.

Temps (durée du projet, deadline ?)

Le projet devrait prendre plusieurs années. Les 6 premiers épisodes de la série seront écrits, et le premier sera tourné. En fonction du succès, on écrira et réalisera la suite... ou pas.

Compétences, ressources nécessaires

Les compétences nécessaires sont très nombreuses. C'est le producteur qui s'en chargera.

Média

Le média principal est le **web**. Mais la série sera aussi candidate dans des **festivals** spécialisés et susceptible d'être publiée en **vidéo/DVD**. On verra s'il est possible de la diffuser sur des télés locales ou spécialisées dans les séries.

Taille / durée de l'œuvre (en pages, en minutes)

On envisage une première saison de **24 épisodes durant 10 minutes chacun**. Chaque épisode est centré sur une **intrigue** majeure et une mineure.

Public

La série est conçue pour les 15-40 ans en Allemagne, en Europe et dans le monde occidental. On vise 50 000 spectateurs par épisode sur un an de diffusion.

2/ Recherche et documentation

De la recherche et de la documentation au synopsis

Dans l'étape précédente d'initialisation du projet, nous avons rassemblé de nombreux matériaux, idées, contraintes, pistes, de sorte que **notre projet a déjà trouvé des contours et des contenus**.

Il est temps de les **explorer**, de les **affiner** et de les **approfondir**.

Il s'agit maintenant de trouver de l'information que l'on va transformer et adapter pièce par pièce à nos envies et à nos contraintes. Nous puisons cette information dans des :

Livres	Programmes TV, radio...	Discussions
Articles	Sites web	Expériences personnelles
Dictionnaire et encyclopédies	Cartes	Forums
	Interviews	Images
Documentaires		

● Un film sur l'autisme ? Pourquoi pas faire un stage bénévole dans un institut spécialisé, pour mieux connaître cette forme de relation au monde ?

● Un cartoon sur l'homosexualité ? Si vous êtes hétéro, pourquoi pas aller discuter avec des gays et lesbiennes, lire des magazines spécialisés, regarder des films-symboles de leur cause, bref, faire connaissance ?

● Un film sur le tennis ? Pourquoi pas y jouer, lire Tennis magazine, lire la bio de Gustavo Kuerten ou de Boris Becker ou de Pete Sampras, consulter des manuels d'entraînement ?

● Un roman sur la guerre ? Pourquoi pas lire de la stratégie, des témoignages de soldats, des Mémoires de généraux, une Histoire universelle de la guerre ?

➲ Ainsi, pour chacun de nos éléments importants, il est bon de faire des **recherches** pour étendre son savoir et stimuler son imagination, en remplissant notre **Journal** de **schémas d'intrigues**, de **personnages** fascinants, de **thèmes** et de **valeurs** spécifiques au sujet, d'anecdotes, d'histoires vraies ou inventées, de mots-clés, d'impressions, de sensations, de concepts, d'idées, de symboles, de théories, d'auteurs, de grandes figures - et ensuite, organiser, classer, trier, métamorphoser tout cela, en faisant des listes, des schémas, des diagrammes, des synthèses.

2/ Recherche et documentation

➲ Le temps passé dans cette phase de **recherche** économisera énormément de temps qu'on aurait sinon passé à chercher des éléments intéressants dans nos imaginations basiquement plus pauvres que la "médiathèque universelle". On évite aussi, en collectant des matériaux de grande qualité, de décevoir notre public en ne lui fournissant que des éléments triviaux et ordinaires qu'il aurait pu trouver sans nous.

Pour finir sur ce sujet : c'est bon signe quand le fichier ou le dossier documentation d'une œuvre est bien plus grand que l'œuvre elle-même. Pour 100 pages finales il est bon d'écrire au moins 1000 pages de notes. Dans l'œuvre, on n'utilisera que ce qui est génial, énorme, fascinant, exceptionnel. On éliminera sans pitié tout ce qui est commun, moyen, un peu chiant sur les bords, pas vraiment super pertinent.

Le public nous remerciera d'avoir fait l'effort de produire une œuvre si dense, si respectueuse de son intelligence. Le critique ne pourra pas dire qu'il n'y a pas là une œuvre recommandable. Le producteur ne pourra pas dire qu'il n'en a pas pour son argent. Notre œuvre, au prix de notre effort, sera couronnée de succès et nous rapportera de quoi faire d'autres œuvres encore meilleures. Après quoi nous mourrons, comme tout le monde, mais nous, nous mourrons en artistes heureux ;-)

Projet 1 - Roman d'Heroic fantasy

Explorons divers champs de **connaissance** pour nourrir notre inspiration :

- Des panoramas de différentes **civilisations** nous emmènent en Europe médiévale, dans la Chine Ming, dans l'Empire du Mali.
- **Des livres d'histoire et d'anthropologie** nous fournissent des noms, structures sociales, archétypes, personnages et histoires typiques, coutumes, religions, artistes, penseurs, rôles…

On rassemble et transforme ces données pour en faire la matière première de nos développements.

Par exemple, on commence à poser dans chaque monde et des structures de pouvoir et d'influence.

On donne un passé et un avenir à chaque monde.

Des livres d'anthropologie nous inspirent le concept de **trickster** - un **personnage** rusé fréquent dans les mythologies. On en fera un Allié de notre **Héros** diplomate.

Projet 2 - Album électro-clash

On fait un état des **lieux** de la **condition actuelle des jeunes femmes** comme nous : le débat sur les **genres, le féminisme, l'égalité des droits et des salaires**, le contexte général de la crise, l'état de la culture autour de nous. On lit des livres et des articles, voit des films, des web-docus, des séries, en collectant des anecdotes, des histoires vraies, des tendances, des attitudes et des idées à encourager ou à satiriser, etc.

En parallèle, on continue d'explorer les **cultures électro/techno**, en quête de modèles ou d'anti-modèles. Un groupe comme **Sexy Sushi** pourrait servir de modèle, et **Justice** ou **Daft Punk**, de contre-modèles (au sens où ce sont des musiciens mâles que le succès a transformés en machines à fric : ils sont donc aux antipodes de notre adolescente libertaire et idéaliste. Pourquoi pas une petite chanson pour les clasher gentiment ? ;-))

Projet 3 - BD Rap en photos

On lit des **biographies de rappeurs**, des **magazines**, on écoute des **albums** qui ont marqué l'histoire du rap.

On rassemble certains éléments pour donner au **Héros** une **ligne de vie** assez standard : famille brisée, expérience précoce de la violence, trafic de drogue dès 13 ans, meurtre à 18, prison les 8 années suivantes (il perd ses yeux dans un combat), puis la sortie, la galère, et un début de carrière dans le rap.

On lit aussi beaucoup sur le **thème** des **aveugles** : biographies d'aveugles, livres de psychologie…

On fait une expérience : vivre une semaine les yeux bandés, pour comprendre le **personnage** de l'intérieur.

La documentation consultée fournit une multitude d'embryons d'**intrigues** et de **personnages**.

Projet 4 - Web-Série Le Squatt

On examine des dizaines de **séries TV et de web-séries**, surtout celles basées sur un groupe de **personnages** centraux.

On commence par esquisser une galerie de **personnages**, ceux qui vivent dans la colocation alternative : environ 20 personnes, toutes très différentes. Ces 20 profils sont basés sur des questions de société actuelles, pour provoquer une réaction. On a donc : deux **lesbiennes**, un **dealer**, un jeune **artiste qui réussit**, un **activiste politique**…

On se renseigne également de manière approfondie sur **Berlin**, son histoire, ses migrants actuels, ses populations, ses communautés, ses **lieux**, ses ambiances, ses problèmes…

3/ Développement personnages/intrigues

Les choses commencent à sérieusement prendre forme ! Nous venons, durant les deux étapes précédentes, de rassembler une **quantité significative de données intéressantes**. Il s'agit maintenant de **convertir** cela en **intrigues** dotées de **personnages**, ou l'inverse si vous préférez, c'est la même chose.

Et il s'agit maintenant d'éliminer tout ce qui n'a pas assez de valeur à nos yeux, tout ce qui ne "colle pas". Il se peut que lors de cette étape on soit ramené en arrière à l'étape de recherche/documentation, en creusant un **personnage**, une **intrigue** ou un **thème**. Ne pas s'inquiéter, c'est normal, on ne peut pas toujours tout prévoir.

Élaborer le pitch

Le **pitch**, terme anglais aussi appelé **high concept**, tient en **une phrase** ou au maximum **un court paragraphe** qui résume et contracte de manière dense **l'idée principale** de l'histoire.

Ce **pitch** ne fera pas partie du **script** final, il est destiné soit à nous servir de ligne directrice et unificatrice pendant l'élaboration du **script**, soit et surtout à être transmis à nos partenaires si nous en avons - co-auteurs, producteur, éditeur... On peut proposer un **pitch** à un commanditaire, et voir si ça l'intéresse de financer l'écriture sur cette base. On peut aussi s'en servir à la fin pour promouvoir l'œuvre, car le **pitch** en est la quintessence.

Qu'on ne s'y trompe pas, il est difficile de produire un bon **pitch**. Cette pauvre petite phrase peut nous coûter des semaines de travail. Il se doit d'être intéressant, prenant, attrayant, spectaculaire, chargé de sens, mystérieux, ou autres qualités à votre convenance.

Si l'on se trouve incapable de résumer un projet d'histoire en un tel **pitch**, ce n'est pas la peine d'aller plus avant, on n'arrivera probablement à rien. Si le **pitch** ne vient pas, on n'est pas vraiment prêt à écrire.

Voici quelques **pitchs** remarquables reconstitués d'œuvres célèbres :

- "Satan s'invite à Moscou et rend folle l'intelligentsia soviétique" (**LE MAÎTRE ET MARGUERITE**, de Mikhaïl Boulgakov),
- "Un acteur raté devient une actrice féministe à succès" (**TOOTSIE**),
- "Un extra-terrestre mignon perdu sur terre veut rentrer chez lui" (**E.T.**),
- "Comment Mr. Milk est devenu le premier Maire gay des États-Unis" (**MILK**), etc.

3/ Développement personnages/intrigues

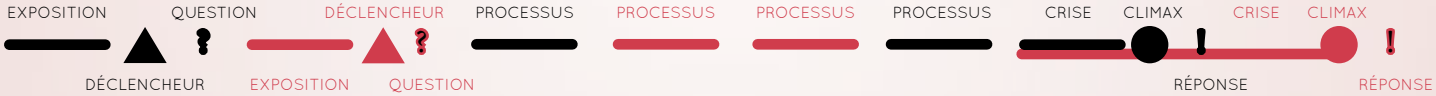
Construire la structure d'intrigues

Pour obtenir la **structure d'intrigues**, on peut commencer par n'importe quel aspect : en développant la structure d'abord, ou les **intrigues** d'abord, ou les **personnages**, ou les jeux de **personnages** aussi bien.

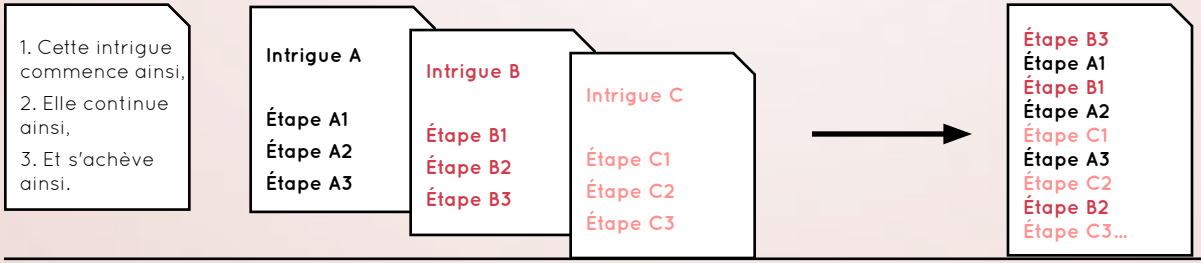
Une histoire est un tout. Un choix ici force ou empêche un autre choix là. Créer un **Héros** suppose de lui bâtir au moins une **intrigue**. Si ce **Héros** est généreux, il a besoin d'un radin dans le camp adverse, dont l'existence fait automatiquement porter le **message** principal du **conflit** sur leur opposition.

On peut développer une **intrigue** à partir d'un **personnage**, une structure à partir de cette **intrigue**, et de cette structure déduire les autres **intrigues**. L'inverse est également possible. Seule la qualité du résultat final compte.

Ainsi, on peut décider de bâtir deux **intrigues entrelacées**, et seulement ensuite décider précisément du contenu de ces **intrigues** :



On peut également **esquisser** des **intrigues** sommairement, en seulement 3 temps – les 3 Actes, début milieu fin – puis ensuite seulement les **monter** ensemble, et de là les **développer** plus en détail, par exemple :



Projet 1 - Roman d'Heroic fantasy

Le **pitch** est du genre : "Un Ambassadeur très intuitif et empathique, doué pour le dialogue et la magie, est envoyé pour déclarer la guerre ; au lieu de ça, il trahit son camp et utilise ses pouvoir pour ramener la paix et empêcher un **conflit** généralisé entre 5 civilisations".

Isolé, mais malin et habile, il a la capacité de se déplacer de monde en monde par une porte magique. Il va devoir négocier, intriguer et calmer les **conflits** partout où il passe. Sur ce squelette, on construit des **intrigues** : l'histoire du **conflit** généralisé, l'histoire de chaque monde avec ses **conflits** internes. Certaines racontent comment d'ambitieux chefs militaires cherchent à mettre les autres mondes à feu et à sang : ils seront les **Antagonistes** principaux de notre diplomate. Des **intrigues** plus mineures exploreront la vie quotidienne : une famille rurale en Europe, un monastère de femmes en Chine, un poète à la Cour de l'Empereur du Mali.

On développe nos **intrigues** et **personnages** en **schémas** détaillés. Puis on les arrange grossièrement en un **plan général**.

Projet 2 - Album d'électro-clash

Pitch : L'album pourrait se définir comme "Une chronique de la vie moderne racontée par une adolescente rebelle de 17 ans qui se moque des autorités et des normes, déclare la guerre au sexisme et la grève du sexe, chante la liberté et l'hédonisme, et combat pour la pluralité des formes d'amour..."

De notre travail préalable, nous sélectionnons des **thèmes et des concepts** et nous construisons le monde de cette fille. Nous lui donnons une **identité** et nous positionnons divers **personnages** autour d'elle - sa meilleure amie, ses anciens copains, sa famille, son lycée, sa ville...

Nous mettons en place des **esquisses de chansons** autour d' **intrigues courtes et explosives**. Certains titres partent de quelques vers, d'autres d'un concept, d'autres d'une blague, un souvenir, une ambiance, une citation... On crée aussi des liens et **connexions** entre ces **intrigues**, leurs événements et **personnages**, pour obtenir une histoire plus générale que chaque chanson particulière.

Projet 3 - BD Rap en photos

Le **pitch** pourrait être : "Un rappeur noir américain et aveugle de Chicago témoigne de ses expériences vues avec les yeux de l'âme. Il voit au-delà des apparences, des standards, et transforme l'expérience de la violence et de la misère en une expérience poétique et spirituelle."

On développe une **série d'intrigues** toutes ancrées dans le quotidien du ghetto. On esquisse d'abord des lignes un peu vagues, que l'on stylise ensuite en leur donnant plus de détails. On en obtient une collection d'esquisses de **mini-intrigues**.

Projet 4 - Web-Série Le Squatt

Le **pitch** serait quelque chose comme : "20 jeunes gens qui vivent ensemble dans une colocation alternative à Berlin ont 20 manières différentes de révolutionner le monde - ou du moins, leur petit monde."

Dans cette histoire, les **personnages** sont nombreux et tous importants, on commence donc à bâtir l'œuvre à partir d'eux. On met en place une **structure thématique** pour chacun de ces 20 **personnages** centraux. On donne à chacun une **identité** singulière : études ou travail, compétences, hobbies, passions, traumatismes passés, buts existentiels, problèmes. On s'efforce d'**équilibrer** les forces et les **thèmes** pour faire en sorte que ces **personnages** représentent le meilleur et le pire des sociétés actuelles. Certains sont dans les art, d'autres dans les affaires, la politique, diverses formes d'activisme. Certains sont amis ou amants, d'autres ennemis jurés ou simplement incompatibles entre eux.

3/ Développement personnages/intrigues

Détailler chaque intrigue avec ses points d'intrigue, ses tournants dramatiques, ses processus, buts et sous-buts, ses révélations spectaculaires, ses effets saisissants…

Une fois en effet qu'on a abouti à une **structure d'intrigues**, on doit développer chacune d'elles. On peut commencer par faire une esquisse où 1 point d'**intrigue** = 1 ligne ou un paragraphe, puis quand ça tient debout, doubler ou quadrupler la taille de chaque point en ajoutant des détails.

ACTE I Introduction			ACTE II Développement				ACTE III Conclusion		
exposition	déclencheur + but	question dramatique	processus	processus	processus	processus	crise	climax	réponse dramatique
Action	Action	**Question**	Action	Action	Action	Action	Action	Action	**Réponse**
			Pronostic	Pronostic	Pronostic	Pronostic	Pronostic	Pronostic	

3/ Développement personnages/intrigues

Construire les jeux de personnages de chaque intrigue :

1/ Choisir un Héros

HÉROS			

2/ Donner au Héros un Antagoniste

HÉROS		ANTAGONISTE	

3/ Compléter les équipes avec des Mentors, des Sceptiques et des Aides

Mentor	Sceptique	Mentor	Sceptique
HÉROS		ANTAGONISTE	
Aide	Aide	Aide	Aide

3/ Développement personnages/intrigues

Construire les propriétés dramatiques de chaque personnage – d'abord le Héros, puis l'Antagoniste :

HÉROS		ANTAGONISTE	
But		But	
Motivation		Motivation	
+	-	+	-
Force Attribut Qualité Compétence	Faiblesse Manque Défaut Lacune	Force Attribut Qualité Compétence	Faiblesse Manque Défaut Lacune

Puis construire les propriétés dramatiques des autres personnages importants : les Mentors, les Aides…

4/ Écrire le synopsis

La structure d'intrigue, le plan général, deviennent un synopsis

D'une à quelques pages maximum le **synopsis** est un résumé général, soit d'une **intrigue**, soit de toute l'histoire.

Il est écrit d'une manière dense et simple, ni très littéraire ni très stylée, on doit y lire clairement le mouvement général d'une histoire, le flux narratif doit y couler clair comme de l'eau de roche.

Une manière de l'écrire consiste à regrouper les scènes de chaque **intrigue** d'une histoire donner, à les classer dans un certain ordre, et à leur donner une belle forme d'ensemble, plus détaillée, stylée, rythmée, jusqu'à ce que l'action ait finalement le profil de ce qu'on voulait initialement raconter.

Projet 1 - Roman d'Heroic fantasy

On peut maintenant faire la **synthèse** en rassemblant toutes les **intrigues** précédemment bâties :

L'**intrigue** principale autour du diplomate, les **intrigues** à propos des leaders des 5 civilisations, quelques **intrigues** dans chaque Cour royale, quelques **intrigues** mineures dans chaque culture pour mieux les explorer.

On **coupe** certaines parties d'**intrigues** pour faire un montage plus dense, plus essentiel. On **décide de la manière dont on va raconter** chaque **intrigue** : point de vue ? narrateur omniscient ? flash-backs ?, etc. On **distribue** quelques effets pour améliorer la courbe d'intensité dramatique. On **donne des rôles** dans diverses **intrigues** à différents **personnages**, les plus centraux impliqués dans 10 **intrigues**, les plus mineurs dans seulement 1 ou 2.

Projet 2 - Album d'électro-clash

On commence à **arranger les thèmes** que l'on estime importants, centraux, primordiaux. Cela nous conduit à **développer** plusieurs **concepts de chansons** :

- Une parodie d'ode à la poupée Barbie, qu'on fera sonner comme une Barbie qui aurait pris trop d'électrochocs ;-)
- Une chanson ironique et moqueuse où une jeune femme supplie un homme de l'aimer, en vain car elle est trop stupide et naïve
- Une proclamation d'autonomie sexuelle de la part d'une jeune femme qui "n'a pas besoins des mecs pour prendre son pied"

On continue à construire de rapides esquisses des 10 chansons à écrire, en explorant l'univers de cette adolescente sous plusieurs angles divers et variés.

Projet 3 - BD Rap en photos

L'écriture de ce projet est spéciale. Les **intrigues** indépendantes les unes des autres, peuvent donc être écrites dans n'importe quel ordre. Elles partagent souvent - pas toujours - le **personnage** central - le rappeur aveugle - soit comme **personnage** actantiel soit comme simple témoin d'**intrigues** où il ne joue aucun rôle actif.

L'écriture consiste donc à se laisser aller d'histoire en histoire. En conséquence, on écrit une série de **brefs synopsis de nombreuses mini-intrigues**, qu'on retouchera et améliorera ensuite.

De plus, dans cette œuvre produite en **collaboration** les histoires peuvent être développées soit par l'écrivain sur la base des images du photographe, soit par le photographe sur la base d'un **synopsis** de l'écrivain, soit par les deux ensemble. Dans ce projet, le processus créatif se base sur un **dialogue permanent**.

Projet 4 - Web-Série Le Squatt

Ce projet est **long et complexe**. Il va nécessiter **plusieurs types de synopsis**, sur plusieurs **niveaux**.

Nous devons écrire un **synopsis** pour décrire la première saison de la série. Si possible, on esquissera également les futures saisons 2 et 3, afin de savoir dès le début vers où se dirige la série, afin de poser dès le départ certains éléments dont l'utilité ne sera révélée que bien plus tard. (Fausses pistes, **personnages** qu'on a crus morts à la fin de la saison 1 et qui reviennent dans la saison 3, histoire d'amour qui se développe dans la saison 1 et se réalise dans la 2, etc.)

Nous devons également écrire le **synopsis** de chaque épisode de 10 minutes.

4/ Écrire le traitement

Maintenant le synopsis devient un traitement

Le **traitement** est un **document de travail** de 3 à 10 pages qui décrit toute l'histoire dans ses grandes lignes avec un certain niveau de détail.

Il raconte les événements dans l'ordre du récit final (donc si l'histoire commence par la fin, le traitement commence par la fin), sans rédiger les **dialogues** ni les détails ni les **personnages mineurs** ou non-**actantiels**.

Le **traitement** sert aussi à être **transmis** à nos amis et collaborateurs – agent, éditeur, réalisateur, producteur, co-auteur… Il permet à l'auteur d'obtenir un premier **feed-back** à partir d'un brouillon général de l'histoire. Au cas où ce document ne rencontre pas le succès recherché, au moins l'auteur n'y aura pas gaspillé trop de temps, et il reste possible d'écrire une autre version en repartant des étapes précédentes de notre travail. (Note : même des auteurs expérimentés peuvent rater un **synopsis** ou un traitement… ou un **script**. Si vous débutez, n'ayez pas honte d'avoir à recommencer, cela fait partie de notre art.)

- Certaines œuvres courtes n'ont pas besoin de passer par cette étape. Mais les œuvres coûteuses et destinées à d'immenses publics - les pubs télé, les vidéoclips… - nécessitent un travail très soigné, au millimètre.
- Dans le cas des œuvres longues et complexes, le traitement est quasiment indispensable. Il permet une croissance naturelle et contrôlable du volume de l'œuvre.
- Un synopsis sur 5 pages donnera lieu à un traitement sur 40 pages qui sera converti en un résumé détaillé sur 100 pages puis un résumé des scènes sur 200 pages avant d'aboutir finalement aux 500 pages du script de la première saison d'une série.

Pendant l'écriture du **traitement**, notre créativité focalise sur :

- Le style verbal ou visuel etc.
- La psychologie
- L'ambiance, les éléments décoratifs
- Le rythme du flux narratif (coupes, ellipses, accélérations, raccords…)
- Et d'autres paramètres

Projet 1 - Roman d'Heroic fantasy

Notre **synopsis** du futur roman de **300 pages** tient sur **3 pages**.

Après l'avoir vérifié et analysé avec les outils de contrôle (**rôles actantiels**, tension dramatique...) et l'avoir édité/corrigé, nous pouvons maintenant **l'étendre**.

On **ajoute des détails**, des **intrigues** décoratives, on prend soin de créer des atmosphères. Les actions qui tenaient en une ligne dans le **synopsis** deviennent un ou deux paragraphes. À la fin de ce processus, le **traitement**, version longue du **synopsis**, compte environ **20 pages**. On l'écrit, l'oublie, y revient, le fait évoluer. Quand nous avons obtenu une version satisfaisante, on le fait lire autour de nous auprès de quelques amis ou collaborateurs : pensent-ils que cela fera un bon roman, ou est-ce encore trop perfectible ?

Projet 2 - Album d'électro-clash

On continue à **retravailler** chaque esquisse de chanson une par une. Les grandes lignes narratives deviennent une description précise de l'action, des sentiments, des situations, des **lieux**, des sensations en jeu...

On écrit les paroles à partir de la musique, ou la musique à partir des paroles, ou les deux simultanément. La musique donne des contraintes de rythme et de tailles : nombre de vers, nombre de syllabes, nombre de couplets / refrains / breaks, etc.

On se focalise sur **les paroles des trois premières chansons**. Elles nous amènent quelques nouvelles idées pour continuer et finir les autres.

On **teste** les morceaux en les jouant devant quelques ami(e)s qui nous font partager leurs réactions : qu'est-ce qui plaît, qu'est-ce qui ne plaît pas ?

Projet 3 - BD Rap en photos

Certaines **intrigues** ont été scriptées, le photographe a élaboré des séries purement visuelles en tant qu'essais ou que propositions pour de futures planches.

Cette première collection d'histoires nous guide pour **en inventer et finir de nouvelles** - en effet, maintenant certains **thèmes**, **personnages**, éléments de style etc. sont bien en place, il n'y a qu'à dérouler.

Le monde du rappeur aveugle se précise - style visuel, style verbal, allure du quartier, tons et valeurs imprégnant l'œuvre...

Projet 4 - Web-Série Le Squatt

Le **synopsis** de la Saison 1 et les **synopsis** des 6 premiers épisodes sont terminés. Maintenant chaque épisode doit devenir un **script**. Pour y venir, on développe les **synopsis** en autant de **traitements**.

Ce qui était des lignes générales et un peu abstraites, devient maintenant l'esquisse du futur flux d'images et de sons (bruits, ambiances, voix, musiques...) qui seront ceux de la série terminée.

On n'écrit pas de dialogues et ne va pas trop loin dans les détails.

Chaque **synopsis** d'épisode prenait environ **1 page**. On les développe en traitements de **3, 4, 5 pages** dans lesquelles on consacre toute notre attention à définir les rythmes, les intensités, les points de vue de chaque scène.

4/ Écrire le script final

On en vient à écrire le script final à partir du synopsis ou du traitement

Étant donné qu'on a déjà passé beaucoup de temps en amont à tout paramétrer, tout prévoir, tout organiser, cette étape consiste à **suivre nos plans,** séquence par séquence, scène par scène.

Un énorme **avantage** de notre méthode est que, puisqu'on connait déjà, avant d'écrire le **script** final, toutes les **structures** d'**intrigues** et les intentions des **personnages** et le déroulement de toute l'action, il n'est plus possible de s'égarer, de ne pas savoir comment continuer ou finir, de développer des **personnages** qui ne s'intègrent pas dans l'histoire, et toutes sortes d'autres problèmes que rencontrent ceux qui écrivent sans discipline. Notre Bible et nos **synopsis** garantissent que l'histoire est cohérente, a un début et une fin, que les **personnages** sont à leur place, etc.

Cette étape est la plupart du temps un **grand plaisir** - même si l'écriture reste difficile ou complexe - car c'est le moment où nos **personnages** et nos scènes prennent leur pleine dimension, le moment où l'on peut finalement sentir la tension dramatique dans chaque scène.

On peut rédiger plusieurs versions du **script** à partir du **synopsis** ou du traitement, toute notre matière première restera disponible ! Une rédaction semble faible ? On l'efface, on reprend le **synopsis**, et on la réécrit.

Corriger le script

Une fois qu'on dispose d'une **première version** du **script**, on doit probablement corriger quelques erreurs, hésitations, imprécisions, manques de détails, problèmes de réalisme, incohérences, etc. **Améliorons** donc ce qui peut être amélioré, coupons, copions, collons, reformulons, adaptons... On obtient un **script** final propre, net et sans bavures.

Projet 1 - Roman d'Heroic fantasy

On a fait lire notre traitement à des proches et en général cela a beaucoup plu sauf quelques problèmes et erreurs ici et là. On résout ces problèmes, puis on commence à **convertir ce traitement en script final**.

Chaque paragraphe du traitement - qui était une ligne dans le **synopsis** - devient une page ou une scène dans le **script** final.

Les structures narratives et dramatiques étant en place, on peut consacrer son attention au style, à l'ambiance, aux dialogues, à la psychologie... On ne risque plus de découvrir en cours d'écriture que l'histoire est ennuyeuse ou que tel **personnage** est faible.

Rédiger un plan d'ensemble bien fait est un plaisir, la **tension dramatique** porte l'écriture...

Projet 2 - Album d'électro-clash

À ce stade, soit on a déjà été assez inspirées pour terminer plusieurs titres, ou au pire on a développé la plupart des ébauches, de sorte qu'il ne reste plus qu'à les finir. Il s'agit de trouver les mots qui font mouche, les rimes sonnantes, les intonations fascinantes, les double-sens amusants, les ambiguïtés troublantes, les mélodies mémorables, les silences haletants, pour aboutir à la **version finale de chaque chanson**. Si l'inspiration faiblit, peut être qu'un peu de hardcore néerlandais, une trace de speed, un joint et un grand verre de Gin Tonic peuvent nous aider ? Pour de nombreux paroliers, ces techniques créatives fonctionnaient très bien - avant de finir par tuer leurs auteurs, bien sûr :-) (Jim Morrison, Kurt Cobain, Amy Winehouse...)

Projet 3 - BD Rap en photos

On peut maintenant finaliser **une première collection d'histoires courtes**. On en restructure certaines, les mélange à d'autres, les coupe, etc.

On les organise en ensembles cohérents, par exemple pour que le début de la série donne au lecteur l'impression d'être perdu dans le monde comme le rappeur aveugle sorti de prison. Le fait de donner une direction générale à nos micro-histoires qui fonctionnent aussi toutes seules, nous permet d'en imaginer d'autres qui continuent la série. On sait d'avance que la création de la série restera un effort permanent pendant plusieurs années si la série est un succès.

Projet 4 - Web-Série Le Squatt

Les traitements sur 3 à 5 pages deviennent des **scripts** sur environ **10 pages** chacun (les pros du scénario ont l'habitude de dire qu'en moyenne, une page de **script** = une minute de film. Donc, pour des épisodes de 10 minutes, on a des **scripts** d'environ 10 pages.)

On ajoute les **dialogues**, en donnant à chaque **personnage** une voix spéciale, un ton, un registre. On prête l'essentiel de son attention à écrire d'une manière **audiovisuelle - et plus du tout littéraire**.

Dans le traitement, on pouvait encore tolérer des actions vagues ou vaguement définies. Dans le **script** final au contraire, **la plus grande précision est requise**, tout doit être traduit en mots concrets, en images cadrées, en bruitages décrits noir sur blanc, en actes clairs.

On obtient finalement **6 scripts sur 10 pages chacun**. On les teste et les vérifie, on va bientôt pouvoir tourner.

5/ Envoi du script, réalisation de l'œuvre

Envoi du script aux partenaires : producteur, sponsor, éditeur

Dans les médias **écrits** comme la littérature, on a fini l'œuvre quand on a transformé le **synopsis** ou le traitement en une rédaction finale. Tout ce qui reste à faire est de gérer la publication et la promotion.

Dans les **médias audio/visuels**, en incluant le théâtre et les arts du spectacle, le **script** final est un document intermédiaire que l'auteur passe à ses partenaires pour qu'ils en fassent l'œuvre finale - le film, la BD, le dessin animé, le spectacle de danse, le spectacle de marionnettes, le sketch comique, etc.

On a fini !

Projet 1 - Roman d'Heroic fantasy

3 mois plus tard, nous voilà avec les **300 pages** du roman final. Puisque le travail a été bien préparé en amont, l'écriture s'est déroulée à un bon rythme, 5 à 10 pages par jour pendant 1 à 2 mois.

En rédigeant, on a évidemment remarqué des erreurs techniques, des "trous de scénario", des erreurs d'inattention, des incohérences mineures, donc on a modifié le traitement et adapté la rédaction.

À nouveau on fait **circuler** notre **script** auprès de nos proches, pour avoir leur opinion. Ils vont faire des commentaires sur l'intensité de l'action, les **thèmes**, le style. Peut-être certaines de leurs suggestions vont confirmer ou instiller des doutes et nous amener à **corriger** certaines pages.

Quand on a fait de notre mieux, on imprime et/ou envoie ce **script** par e-mail à notre **éditeur** et/ou **agent littéraire**, et aussi pourquoi pas à des agents de cinéma ou des producteurs qui voudraient acheter les droits d'adaptation ?

Projet 2 - Album d'électro-clash

On a fini d'écrire toutes nos chansons.

On les répète, les teste en studio, les enregistre. L'album sort sur un label indépendant très dynamique, reçoit un fantastique accueil critique. Le public, lui, adore, et l'album se vend à 2 millions de copies en 2 semaines, donc à ce stade on réagit en vraies stars en s'initiant rapido à la cocaïne, ce qui nous amène à nous prendre pour les reines du monde, donc à perdre pied avec la réalité, à perdre le contact avec notre public. De là, nous commençons à sombrer dans les provocations alcoolisées, à prendre des risques sexuels totalement stupides, notre consommation de drogue s'aggrave, quelques mois plus tard nous mourons toutes les 5 d'une overdose collective après un dernier concert totalement chaotique : notre légende est née ! Merci :-)

Projet 3 - BD Rap en photos

Dans ce projet, la fin des tâches créatives est le début d'une importante étape de promotion où il s'agit de trouver des **débouchés** à notre œuvre, sur différents médias et dans différents formats.

Quelqu'un va devoir se démener pour trouver ces débouchés : des webzines consacrés à la BD et acceptant de présenter à leur lecteur une bande de 3 cases par semaine en bannière ; un magazine papier consacré au rap sera d'accord pour publier quelques planches ; un éditeur publiera la version "collection" des mini-histoires, etc. Quelqu'un d'autre fera un **site web** pour centraliser toutes les publications de la série.

Projet 4 - Web-Série Le Squatt

Le **script** est envoyé au **producteur**, qui probablement demander des modifications ici et là.

Quand tout est validé, le **script** subit de nouvelles **métamorphoses**. Il devient un **story-board** ou un long et précis document textuel qui décrit tous les détails techniques du tournage - **lieux**, horaires pour tourner (jour, nuit, aube, crépuscule...), plan d'utilisation des acteurs et des techniciens et des décors et accessoires, etc. Les **acteurs** reçoivent une **copie du script** et commencent à apprendre leurs dialogues. Des techniciens étudient le **script pour préparer** les éclairages, les prises de son, la position des caméras, etc.

Quand tout le monde a fait son travail, le **tournage** commence.

Bureau des réclamations

Suis-je censé suivre la méthode à la lettre ?

À moins d'être totalement masochiste, non, ce n'est pas recommandé, malgré les apparences.

Nous avons donné une méthode exhaustive, pointilleuse, presque maniaco-obsessionnelle. Elle est faite pour vous inspirer, vous montrer une voie qui marche presque à coup sûr (quoique…), et vous aider à conceptualiser et démêler les nombreux aspects intriqués d'un art potentiellement complexe à l'extrême. En réalité, il n'est pas nécessaire d'être fou à lier pour écrire un bon scénario. Être légèrement fou et légèrement masochiste peut suffire amplement ;-)

Puis-je écrire spontanément sans utiliser aucun des concepts ici exposés ?

Oui, il y a des gens, très rares, qui arrivent à tout créer sans rien formaliser. Mais même si vous êtes une sorte de génie naturel de la narration, de toute façon tout ce que vous ferez sera susceptible d'être analysé, disséqué, expliqué, par les concepts et méthodes ici exposés.

Les romans de Dostoïevski, compliqués, énormes, pleins d'**intrigues**, pleins de **personnages**, il les a écrits parfois en les dictant à sa femme… Une telle puissance d'imagination arrive une fois sur des millions. Pour tous ceux qui ne sont pas capables d'improviser 800 pages géniales, mieux vaut apprendre à s'organiser !

Les Services Story&Drama

Avez-vous besoin d'aide dans vos projets narratifs ?

Auteur de la collection Story&Drama, je vous propose mes services.

Suivi de projet / conseil personnalisé

Pour élaborer votre projet, de la première esquisse à l'oeuvre finale, vous avez besoin d'assistance.

➲ Je vous fournis un accompagnement personnalisé de votre projet, étape par étape.

Analyse de script et de documents de travail

Vous avez terminé un script, un premier jet ou un synopsis, et vous voulez le faire vérifier, valider, améliorer ?

➲ J'analyse votre oeuvre, je vous aide à identifier les points forts et faibles de vos intrigues et de vos personnages, je vous fournis et vous explique l'usage de concepts et de méthodes de révision de script.

Ecriture / co-écriture / développement d'histoire

Vous avez besoin de matériel narratif - une histoire, un script, un Héros.

Vous avez des données : le public, le média, le budget, le sens, l'émotion...

➲ Je suis vos instructions, je conçois et propose une histoire et la rédige pour vous.

Cours magistraux / ateliers fondamentaux

Vous voulez apprendre ou faire apprendre l'art narratif à une personne ou à un groupe.

➲ J'enseigne l'art narratif en adaptant les contenus (général ou spécialisé dans tel ou tel art), le niveau (débutant, expert...), le format horaire (court, long, en une fois ou en cycle...) à vous ou à votre public.

Vous pouvez visiter la page **SERVICES** sur le site Story&Drama pour en savoir plus à propos des conditions générales, avant de me contacter.

La Collection Story&Drama

Tutoriels

Débutant ou professionnel, apprenez l'art narratif dans une série de cours aussi progressifs que complets. Les deux premiers tutoriels vous sont offerts !

Approfondissez vos savoirs, affinez vos compétences et résolvez des problèmes narratifs complexes, quel que soit votre niveau de départ.

Découvrez toute la gamme des outils créatifs en théorie et en pratique : intrigues et montages, personnages, effets dramatiques, genres, médias, registres, chronologies, espaces, tension, systèmes de valeurs, psychologie des personnages...

- SCÉNARIO - INTRODUCTION
- SCÉNARIO - MÉTHODE DE TRAVAIL
- SCÉNARIO 1 - DÉBUTANT
- SCÉNARIO 2 - AVANCÉ
- SCÉNARIO 3 - EXPERT

Analyses

Observez le travail des maîtres de la narration dans ces Analyses d'œuvres célèbres dans divers arts et genres :

Cinéma

- LE PARRAIN
- PULP FICTION

Séries TV

- GAME OF THRONES / LE TRÔNE DE FER

Musique

- CHANSON FRANÇAISE
- VIDÉOCLIPS

Littérature

- LE PETIT PRINCE

Spectacle

- HUMOUR & SKETCHS COMIQUES

STORY&DRAMA

FR.STORYANDDRAMA.COM/