

“Celui qui pense pouvoir écrire pour le cinéma sans connaître la technique de l'écriture cinématographique, se trompe”. (Age)

Première Leçon

SOMMAIRE

FORMAT DU SCENARIO	2
ECRIVEZ CE QUE VOUS VOYEZ.....	2
LANGAGE NON TECHNIQUE.....	4
LA PAGE DE GARDE.....	7
OUVERTURE (FADE IN).....	8
TITRE DE SEQUENCE (SCENE HEADING, ou bien SLUGLINE).....	10
LA DESCRIPTION.....	14
- le nom du personnage dans les descriptions.....	15
- les effets sonores dans les descriptions.....	17
- les textes qui apparaissent sur l'écran.....	18
LES DIALOGUES.....	19
LES PARENTHESES / LES DIDASCALIES.....	21
VOIX OFF – OFF.....	26
LE MONTAGE ALTERNE (INTERCUT) (téléphone).....	29
LES SOUS-TITRES ET LA TRADUCTION.....	30
LE “MONTAGE” succession d'images sans dialogues.....	31
LE FLASHBACK + séquence onirique.....	32
TRANSITIONS.....	34
LES TERMES TECHNIQUES.....	36
NUMEROS DE PAGE	37
TABULATIONS.....	37
BONUS (logiciel, format italien).....	39
EXERCICE(S).....	41

PREMIERE LEÇON : FORMAT DU SCENARIO

Dans cette première leçon, nous analyserons toutes les règles concernant la mise en forme des scénarios. Le fait de se pencher tout de suite sur cette question nous permettra d'écrire, dès aujourd'hui, quelques scènes. Nous parlerons de la page de garde, de la typographie, des caractères utilisés pour écrire le texte, des normes de formatage des dialogues, des titres de scènes, etc. Dans cette partie, nous n'apporterons que de légers éclairages sur le fond, éclairages destinés à faire

comprendre ce qui permet à un texte d'être un bon scénario. La leçon suivante sera l'objet de ce type d'approfondissement, destiné à la mise en lumière des caractéristiques qui transforment un texte correctement rédigé, du point de vue de la forme, en un scénario de qualité (un scénario qui soit agréable à lire, comportant des descriptions adéquates, des dialogues efficaces et des notes visuelles capables d'influencer la mise en scène). Ces deux aspects ne sont cependant pas indépendants l'un de l'autre. Comme vous le verrez, une mise en forme correcte constitue le premier pas vers un style narratif précis et adapté. Ces caractéristiques formelles sont essentielles à tout scénario.

ECRIVEZ CE QUE VOUS VOYEZ

Au cours de l'écriture d'un film il faut avant tout suivre une règle fondamentale. Je vous la livre tout de suite, afin que la suite soit plus facile à comprendre.

Ecrivez ce que vous voyez.

Pendant que vous écrivez un scénario, c'est comme si le film terminé défilait déjà dans votre tête. Vous devez fermer les yeux et décrire les images que vous voyez (et les sons que vous entendez) en votre for intérieur pendant que vous créez/regardez ce film mental. Ecrivez ce que vous voyez. De cette règle découlent deux conséquences fondamentales :

- 1) **Le scénario est toujours écrit au présent.** "Ecrivez ce que vous voyez" peut être aussi interprété comme "écrivez ce que le public verra sur l'écran". Vous devez donc vous conformer aux contraintes de l'outil cinématographique : au cinéma seul le temps présent existe. "Si nous entrons

dans une salle alors que la projection est déjà commencée, il nous est, en effet, impossible de comprendre si les images qui sont en train de défiler sur l'écran sont un *flashback* ou pas : il s'agit toujours d'actions qui se déroulent devant nos yeux et pas dans notre mémoire "(L. Aimeri). **Le lecteur du scénario "voit" en temps réel ce que voit la caméra** : "Un homme masqué pénètre dans une banque, il sort un pistolet de la poche droite de son pantalon, pointe l'arme vers le caissier et indique avec sa main gauche des billets placés sur sa droite". Pas de plus-que-parfait, comme vous le voyez, juste le présent.

- 2) **Le scénario ne doit comporter que des informations qui soient "filmables**. Si votre objectif est de décrire ce qui va apparaître sur l'écran, vous devez toujours vous demander si ce que vous écrivez est traduisible en images. Vous devez sans cesse vous demander, après chacune des phrases qui jaillit de votre clavier, que vois-je sur l'écran en cet instant ? Ce serait une erreur de débiter votre scénario en disant "Rocky est un boxeur raté", parce que la notion de "raté" n'est pas filmable, elle n'offre pas une réponse adaptée à la question "que vois-je sur l'écran ?". Il vaut beaucoup mieux écrire que "Rocky, boxeur autour de la trentaine monte sur le ring d'une salle de sport minable de banlieue, des gants en piteux état aux poignets". A présent nous avons là une action qui peut être filmée et qui évoque le concept de "raté". A cause de cela **nous ne pouvons pas non plus, dans un scénario, nous étendre sur la vie intérieure de nos personnages**. Si nous écrivons "Mario s'approche de Lucia le coeur battant à tout rompre", sur l'écran on ne voit pas le coeur battant à tout rompre... Si, au contraire, nous écrivons "Mario s'approche de Lucia, d'un pas lent et timide, les yeux fixés sur ses chaussures

...”, alors là bien sûr que nous sommes en train d'écrire un film et pas un récit¹. Vous avez saisi le concept ? “Mario est médecin” ça ne va pas. “Mario porte un stéthoscope” c'est déjà mieux. “Mario est un tyran”, cette phrase est inconcevable. “Mario écrase sa cigarette sur le front de Luca” rend bien l'idée. N.B. : “Carla est la mère d'Andrea” ça ne fonctionne pas. “Andrea se tourne vers Carla et dit : *Salut Maman*” cela est permis et fait passer le message. Parce que, bien sûr, dans le cinéma moderne la bande sonore existe.

LANGAGE NON TECHNIQUE

Le scénario doit être écrit dans un langage qui ne soit pas technique. On vous demande en fait d'éviter des termes techniques tels que “panoramique”, “dolly”, “travelling”, “plan américain”, etc En ne respectant pas cette règle, d'une part vous pouvez irriter le metteur en scène (il veut décider de ces choses lui-même), et d'autre part vous risquez d'alourdir le texte et de rendre sa lecture difficile (et un scénario doit avant tout être lu). Cette contrainte **ne constitue absolument pas une limite insurmontable**. Le scénario est un texte fait de mots qui doivent évoquer des images. Le fait que ces images doivent être suggérées par un langage qui ne soit pas technique n'enlève rien à la nature cinématographique de votre travail. **Nous verrons comment, en réalité, il est tout à fait possible d'influencer la lecture du scénario effectuée par le réalisateur, en suggérant chacun des cadrages par les moyens à notre disposition.**

LE FORMAT

¹ Exemple d' Ugo Pirro emprunté à « cours de scénario » de Battistrada – Felisatti

Comment écrit-on un scénario d'un point de vue technique ? Déjà la page de garde (title page) nous livre des informations importantes. Observez-la à la page suivante.

Titre du script
de

Mon nom

Mon nom
Mon adresse
Ville.
Code Postal
Numéro tel.
e-mail

QUELQUES CONSIDERATIONS AU SUJET DE LA PAGE DE GARDE

Ce que vous venez de voir est la mise en page correcte d'une page de garde de scénario.

Parlons tout de suite d'une chose qui vaudra pour toutes les règles que nous exposerons dans cette leçon : **ça m'est égal que vous ayez vu par ailleurs des formats différents !** Les règles de mise en page se sont profondément transformées au cours des années et certains scénarios en circulation suivent de vieux modèles, peut-être parce que le scénariste est resté attaché aux techniques qui étaient utilisées à ses débuts. Il arrive souvent de tomber sur des transcriptions rédigées par des non professionnels, sur des manuscrits "reformatés" pour la vente à un public non spécialisé ou même sur des "scénarios de tournage". Parfois on lit des scénarios écrits par la personne qui en sera aussi le réalisateur et celle-ci peut donc avoir décidé d'ignorer certaines des normes. Les règles qui suivent sont vivement recommandées à tout scénariste qui souhaite soumettre son travail à un concours, un agent, un producteur.

En premier lieu, prenez note du type de caractère utilisé : **Courier 12.**

Non seulement la première page mais **l'ensemble du scénario seront écrits en utilisant cette police.** La raison est que le Courier est un caractère incompressible : chaque lettre occupe le même espace sur la page et par conséquent chaque ligne aura le même nombre de "signes". Ce point apparemment sans importance apparaît utile lorsqu'on considère l'objectif final de toutes les règles de mise en page. Celles-ci, considérées dans leur ensemble, font qu'**une page de scénario** correspond en moyenne **à une minute de prise de vue.**

Pour revenir à la première page, remarquez que **le titre doit être écrit en majuscule.**

Aucune date ne doit apparaître (si aujourd'hui je lisais un script daté de 2001 je partirais du principe qu'il s'agit d'une idée qui a vieilli et que, surtout, si cette copie n'a pas encore trouvé preneur c'est qu'il doit y avoir une bonne raison ...).

De même, **il ne faut pas insérer des précisions du type “première version”** (y en a-t'il d'autres ? Pourquoi alors devrais-je lire la plus ancienne ?)

Encore moins, évidemment, “septième version” (s'il a été nécessaire de retravailler le texte autant de fois, cela veut dire que l'auteur est médiocre et que l'idée ne fonctionne pas). L'indication du nombre de versions ne se pratique que dans les échanges professionnels entre des partenaires qui travaillent ensemble.

Il est admis d'indiquer la date du dépôt auprès de la SACD (ou de tout autre organisme de droits d'auteur).

Et, bien sûr, vous ne devez pas inclure au scénario une liste des personnages, le sujet de l'œuvre (à moins que cela ne vous soit explicitement demandé), ni décorer ou mettre de la couleur sur la page de garde (tout ceci vous ferait passer pour un amateur).

OUVERTURE (FADE IN) :

La première ligne de tout scénario est toujours la même. Deux mots en majuscules alignés à gauche :

OUVERTURE (FADE IN) :

Cela signifie qu'une image, une scène surgissent (de façon magique...) de l'obscurité. En définitive, cela signifie que le film commence.

N.B. La "grammaire" de l'écriture de scénario (*screenwriting*) s'est développée en grande partie aux Etats-Unis, les termes ont été inventés là-bas et sont restés les mêmes un peu pour tout le monde et un peu partout. Dans les cas pour lesquels une traduction française qui soit reconnue existe, nous l'utilisons et indiquons son équivalent anglais entre parenthèses. Pour les autres cas, inutile de se poser trop de questions. Cela reviendrait à demander à un violoniste de Boston pour quelle raison il écrit "allegro" sur sa partition au lieu de "happy".

FADE IN (OUVERTURE) :

Le film commence, disions-nous. Il est temps d'écrire la première séquence.

Oui, mais c'est quoi une séquence ?

Réponse n°1 (incompréhensible) : c'est une unité dramatique caractérisée par la position de la caméra, par le lieu et par le temps.

Réponse n°2 : **Le meilleur moyen pour comprendre concrètement ce qu'est une séquence est d'en lire une² :**

EXT³. CENTRAL PARK - JOUR

Ike et Mary se promènent sur un chemin lorsque débute un orage. On aperçoit des éclairs et on entend le bruit du tonnerre.

² Tiré de Manhattan de Woody Allen. Dans les exemples, pour des raisons d'espace, nous utiliserons le Courier 10 au lieu du 12

³ Note du traducteur : Tous les extraits de scénario présents dans cette leçon ne sont pas traduits à partir du texte original mais à partir de la traduction effectuée en italien par l'auteur des leçons.

Ils courent se mettre à l'abri.

IKE
Cours, c'est un orage électrique.
Tu veux finir dans un cendrier ?

MARY
C'était une si belle journée !

IKE
C'est vrai, merveilleuse.

LE TONNERRE redouble.

IKE
(continuité)
Mon dieu, je crois avoir entendu
exploser le gratte-ciel
Chrysler.

Ils continuent de courir, D'AUTRES PERSONNES courent aussi,
il se met à pleuvoir.

EXT. CENTRAL PARK - JOUR c'est le **TITRE DE LA SEQUENCE** .

Les phrases en pleine page constituent la **DESCRIPTION** (les images que le spectateur verra et les bruits qu'il entendra). La colonne centrale, plus étroite, contient les **DIALOGUES**. Maintenant que nous avons présenté ces trois éléments, les explications qui suivent seront très simples à comprendre.

TITRE DE SEQUENCE (SCENE HEADING, ou bien SLUGLINE)

Chaque séquence est précédée d'un titre tel que ceux qui suivent :

INT. BATES MOTEL - NUIT

EXT. CHAMPS ELYSEES - JOUR

Le titre nous indique si la scène est tournée en **intérieurs** ou en **extérieurs** (indication importante pour la programmation des prises de vue), il nous indique le

décor (BATES MOTEL, c'est-à-dire le lieu qui sera aménagé pour les prises de vue et qui sera présenté sur l'écran) et les **conditions d'éclairage** (jour/nuit).

A chaque fois que l'un de ces éléments vient à changer, il faut passer à une nouvelle séquence. Tant que ces trois éléments restent inchangés (int/ext, lieu, éclairage), la séquence reste la même..

Voici, maintenant, une définition du mot séquence plus claire que celle que nous avons donné précédemment : la séquence est une unité dramatique caractérisée par la position de la caméra, par le lieu et le temps.

De manière générale, même si vous écrivez un scénario en spéculation (*on spec*), c'est-à-dire sans commande préalable, prenez l'habitude de numéroter vos différentes séquences. Cela permet, d'une part, de pouvoir vous donner des retours de lecture avec références très précises, d'autre part, pour un œil averti, d'évaluer le rythme et l'économie requise de votre scénario.

Notez bien ce qui va suivre :

4. INT. MAISON DE SCOTTIE-JOUR

4

- **INT et EXT font référence à la position de la caméra**, et non pas à l'endroit où se déroule l'action. Il est évident qu'EN GENERAL, si l'action se déroule en intérieurs, la caméra elle aussi sera placée en intérieurs. Mais ces précisions "int" ou "ext" sont en réalité un des moyens qui permettent d'influencer la mise en scène sans avoir recours aux termes techniques (interdits). Pensez à la fin de "Annie Hall. Alvy et Annie se disent bonjour dans la rue (extérieurs). Cependant la scène est filmée de l'intérieur du bar, lieu de leur dernière

rencontre. C'est une très belle fin. Dans ce cas l'action se déroule en extérieurs mais le titre de la scène sera cependant : INT. BAR - JOUR

- En ce qui concerne le lieu : si vous faites référence à un lieu qui porte un nom, à chaque fois qu'il réapparaît... donnez-lui le même nom ! Qu'il ne vous vienne pas à l'esprit d'écrire une fois "INT. MAGASIN DE JEAN - JOUR" et cinq pages plus loin "INT. EMPORIO - NUIT", si c'est le même lieu.
- Il nous faut, par ailleurs, parler du cas particulier de ces séquences **qui se déroulent à cheval entre deux lieux** (par exemple à l'entrée d'un bâtiment avec des personnages qui passent de l'intérieur à l'extérieur ou vice-versa). Dans un cas tel que celui-ci, si on suppose que l'action est filmée dans un continuum, on admet alors un titre tel que INT./EXT. BAR -JOUR.
- Nous avons dit que lorsque le lieu change, on passe à une nouvelle séquence. Il existe cependant des cas dans lesquels on effectue un véritable changement de lieu, mais il s'agit plutôt de déplacements parmi les différents environnements qui constituent des sous-catégories de l'environnement principal (par ex., les différents espaces, qui ne sont pas clairement séparés, d'un très grand restaurant). Dans ce cas on recourt à ce que l'on appelle des **sous-titres de séquence**, rédigés eux aussi en majuscules et alignés à gauche.

INT. THEATRE - NUIT

Un petit théâtre de province. On y joue "Le Marchand de Venise".

SUR LA SCENE

Deux personnages, SHYLOCK et ANTONIO, face à face.

SHYLOCK

J'achèterai avec toi, je vendrai avec toi,
je parlerai avec toi, je me promènerai avec toi,
et ainsi de suite. Mais je ne mangerai pas avec
toi, ne boirai pas avec toi, ni ne prierai
avec toi.

DANS LE PUBLIC (AU DERNIER RANG)

MARIA, une femme de 50 ans dort la bouche ouverte.

Nous reviendrons plus longuement sur l'utilisation des sous-titres dans une des leçons suivantes.

- En ce qui concerne les conditions d'éclairage, il y a deux options principales **JOUR et NUIT. L'utilisation d'annotations différentes (par ex. aube, coucher du soleil) doit se limiter au strict nécessaire.** En d'autres mots, n'y renoncez pas si cela a une réelle importance pour l'histoire, dans le cas contraire ne compliquez pas inutilement la vie de celui qui devra effectuer les prises (comme on le sait tous l'aube et le coucher de soleil ne durent que quelques minutes par jour !).
- **Avant et après le titre (ou le sous-titre) de la séquence, un double saut de ligne est nécessaire,** c'est-à-dire une séparation d'une ligne avec les autres éléments de la séquence.

DIFFERENCE ENTRE UNE SCENE ET UNE SEQUENCE : LES FAUX AMIS

Une scène est une unité dramatique qui comporte ou peut comporter plusieurs séquences. Il peut y avoir une confusion ou de faux amis entre les termes français et anglais (scene en anglais faisant référence à séquence)

Par exemple, dans *Le Guépard* de Luchino Visconti, un film « culte », ce qu'on désigne communément par la grande « scène du bal » contient de nombreuses séquences : la séquence de l'arrivée des invités accueillis dans l'escalier, les différentes séquences dans les salles ou salons avec des danseurs, des invités qui conversent, la séquence du bureau où a lieu un entretien privé entre *Le Guépard* et son neveu, la séquence du buffet, les séquences dans les couloirs etc

LA DESCRIPTION (action ou action description)

EXT. LE JARDIN PUBLIC - JOUR

La place principale de Hill Valley, petite ville du nord de la Californie. Les bâtiments sont un peu détériorés.

Le vieux tribunal a une horloge qui indique 10:02.

Une horloge moderne au-dessus d'une banque indique en alternance la température et l'heure. Elle indique 15:43.

Marty file au milieu du trafic sur son skateboard. Il évite de peu d'être renversé par une voiture...

La description est écrite en pleine page (60 signes), sans marges justifiées. Elle a pour rôle de décrire les lieux et les actions qui s'y déroulent. Le temps utilisé est toujours le présent. Parfois on peut utiliser le présent progressif, lorsqu'au début de la scène les personnages sont déjà plongés dans une activité.

INT. CHAMBRE D'HARRY - NUIT

Harry, niché sous des couvertures, est en train de regarder Casablanca à la télé.

L'action, comme dans l'exemple de Hill Valley tiré de "Retour vers le futur", peut être divisée en plusieurs paragraphes. **A chaque retour à la ligne devrait correspondre un changement de cadrage.** Le rythme de la narration dépendra de votre style d'écriture et pourra même, donc, parvenir à influencer le montage.

N.B. On conseille de limiter les paragraphes descriptifs à une longueur de quatre lignes maximum. Si vous vous retrouvez avec un "bloc" trop long sur votre page, disons douze lignes, raccourcissez-le ou divisez-le en trois blocs, car un paragraphe trop long conduira le lecteur paresseux à le sauter et à se concentrer sur les dialogues. Nous reviendrons sur ce problème dans la prochaine leçon pour vous faire d'autres suggestions.

BIEN NOTER QUE :

- **dans les descriptions le nom du personnage est écrit en majuscules lors de sa première apparition.** Ceci aide le lecteur à compter les personnages et à comprendre tout de suite de combien d'acteurs il aura besoin pour le film. Si un personnage n'a pas un rôle important, il n'est pas nécessaire de lui attribuer un nom, mais il doit tout de même être indiqué en majuscules. Ex. "le POMPISTE fait le plein de l'auto de Chiara". Utilisez des majuscules pour indiquer la présence de tout personnage sur scène : "la FOULE attend

l'arrivée de la Reine". Il s'agit ici de signaler la nécessité de recruter des figurants.

- Des discussions ont souvent lieu pour savoir si le nom même des personnages doit être tout de suite dévoilé dans le scénario ou seulement au moment où le public en prend connaissance. Par ex. : dans Casablanca nous ne savons pas que le pianiste s'appelle Sam jusqu'à ce que quelqu'un d'autre (Rick, si je ne me trompe pas) l'appelle par son nom. Et pourtant Sam était à l'écran depuis déjà plusieurs minutes (ou pages, dans le script). Dans les scènes qui précèdent ce moment comment indiquer ce personnage? En tant que "Sam"? "le pianiste"? "homme de couleur sur la quarantaine" ? La règle voudrait qu'il soit désigné par SAM seulement lorsque son nom est révélé au spectateur. Le lecteur du scénario devrait connaître l'identité du personnage en même temps que le spectateur du film. Cependant cette règle est souvent critiquée et elle n'est presque jamais respectée. Alors que le spectateur qui ne connaît pas le nom du personnage peut effectivement être aidé par son aspect physique, le lecteur distrait pourrait, lui, facilement se retrouver perdu (et ne pas comprendre que "le pianiste" et "Sam" sont la même personne). Mieux vaut alors dans ce cas-là donner le nom du personnage dès le départ. A moins, naturellement, que l'auteur ne veuille pas en révéler l'identité au spectateur pour un motif bien précis, peut-être parce que la révélation du nom du personnage détruirait la surprise finale (le policier et le criminel ont le même nom : ils sont frères !). Mais si nous ne sommes pas tenus par de telles exigences, nous écrivons dans la première scène que "MARIO ROSSI, 40 ans, grand comme un joueur de basket et maigre comme un marathonien, allume son ordinateur".

N'oublions pas que le spectateur, qui ne lit pas le script, doit entendre prononcer le nom du personnage (ou éventuellement le lire, comme sur un badge, une porte, etc) pour pouvoir l'identifier.

- **Même les effets sonores cités dans la description doivent être écrits en majuscules.** “la RADIO est allumée”, “une bombe EXPLOSE”, “l’automobiliste donne un coup de KLAXON”, “après TROIS SONNERIES Mario décroche”. Evidemment il n'est pas nécessaire de signaler les sons qui seront entendus dans le film s'ils sont implicites dans la localisation. Si nous écrivons “EXT. GARE TERMINI – JOUR” nous ne devons certes pas faire la liste de tous les différents bruits des trains ou le bruissement de la foule. A moins d'attribuer à ces sons une quelconque fonction narrative. Par ex. si le coup de sifflet du chef de gare sert à faire comprendre que le train est sur le point de partir et que le protagoniste doit donc se dépêcher de saluer sa fiancée, nous devons l'insérer en majuscule dans notre scénario. De la même façon, le bruit des pas du personnage qui marche de long en large dans sa chambre peut être ignoré dans la description (parce qu'implicite dans le "long en large"), alors que les pas du voleur qui réveillent le maître de maison seront indiqués, et ainsi de suite. **Ce discours sur les sons fait évidemment aussi référence à la musique, mais seulement à la musique "diégétique", qui appartient au monde de l'histoire⁴.** “Sam commence à jouer AS TIME GOES BY”. La bande musique est en revanche exclue du scénario. Je

⁴ Bien faire la différence : La musique qui sort du juke-box de Arnold dans Happy days, ou Marilyn qui chante Running Wild dans le train de Certains l'aiment chaud sont des exemples de musique diégétique. Lorsque nous entendons Marvin Gaye dans Les copains d'abord ou Gershwin dans Manhattan nous sommes face à de la musique extra diégétique, c'est-à-dire face à ce qu'on appelle la bande-son.

sais que ce discours est difficile à accepter pour certains. "Ma scène est conçue pour être accompagnée par Heroes de David Bowie, il faut donc que je le mentionne !", voilà ce que je m'entends dire souvent. Ceci est hors de question. Vous ne devez rien écrire ! Premièrement, parce que le choix de la bande musique ne fait pas partie de votre travail. Deuxièmement, parce que les droits pour utiliser des chansons coutent beaucoup d'argent et qu'il n'est pas dit que la production parvienne à les obtenir (ceci vaut aussi pour la musique intra diégétique, si possible limitez-vous à indiquer le genre musical, sans préciser un titre.). Troisièmement... si pour faire passer un concept ou une émotion vous êtes contraints de recourir au commentaire musical cela signifie que vous ne valez rien en tant que scénariste ! Tous les arts aspirent à être comme la musique, il paraît. Mais si vous voulez que votre film ait la légèreté d'un morceau de Burt Bacharach, la mélancolie d'un classique d'Elton John ou l'énergie d'un morceau des Rolling Stones, vous devez faire passer tout cela par les outils à votre disposition.

- Dans la description tous les textes **qui devront apparaître sur l'écran seront indiqués en majuscules**. On pense ici à tous les titres des journaux, aux affiches sur les murs des chambres, aux enseignes de magasins, aux billets doux et aux lettres qui expliquent un suicide, à l'adresse sur une enveloppe, et ainsi de suite. Tout ce qu'il est essentiel de montrer au spectateur pour qu'il puisse le lire, doit être écrit en majuscule dans le script. Ayez à l'esprit le NO TRESPASSING sur lequel se termine Citizen Kane ou, la lettre d'Ilisa, dans Casablanca, que Rick reçoit à la gare de Paris. Ou, pour prendre un exemple plus particulier, les tatouages qui recouvrent le thorax de Max Cady dans Cape Fear (Les nerfs à vif). Dans tous ces cas vous devrez écrire quelque

chose comme : "sur le mur de l'auberge est écrit à la peinture rouge VIVE VERDI". **La même règle vaut pour les surimpressions de tout type.** Ex. "SURIMPRESSION : 2 JUIN 1946". Et elle vaut aussi pour les introductions dans le style de celles que l'on trouve dans "La Guerre des étoiles" qui résument la situation de départ, ou pour les quelques lignes qui terminent parfois un film (ex. MARIO ROSSI EST ACTUELLEMENT DETENU DANS LA PRISON DE ...).

Vocabulaire et faux amis : il peut arriver que certaines personnes utilisent encore le terme didascalie au lieu de description ; la raison en est que les premiers scénaristes venaient du théâtre (où le terme didascalie signifie description), mais cette appellation tend à disparaître. Didascalie (parenthetical) signifiant à présent l'indication entre parenthèses au cours d'une réplique, comme nous le signalons ci-dessous.

LES DIALOGUES

Partons d'un exemple :

EXT. PARTIE OUEST DE BROADWAY - NUIT

Harry et son ami Jess marchent sur le trottoir.

JESS

Je ne sais pas, cette chose ne me convainc pas... Tu sais, je suis arrivé à un moment de ma vie où j'ai accepté l'idée qu'il n'y a que moi et mon travail.

Ils continuent à marcher.

JESS

(continuant)

Excuse-moi, mais si elle est aussi exceptionnelle, pourquoi tu ne sors pas avec elle ?

HARRY

Combien de fois dois-je te le dire, nous sommes seulement amis.

JESS

Ainsi donc tu es en train de me dire qu'elle n'est pas séduisante...

HARRY

Non, je t'ai déjà dit qu'elle est
séduisante...

JESS

Mais tu as aussi dit qu'elle a beaucoup
de personnalité...

HARRY

En effet, elle a une grande personnalité.

Jess cesse de marcher et montre son ami du doigt comme pour
dire "je t'ai bien eu !".

HARRY

(continuant)

Qu'y a-t'il ?

JESS

Lorsqu'une personne n'est pas séduisante
on la décrit tout le temps en disant qu'elle
a beaucoup de personnalité.

HARRY

Ecoute... si tu m'avais demandé
à quoi elle ressemble et que je t'avais
répondu qu'elle a une forte personnalité
alors cela aurait signifié qu'elle
n'est pas séduisante...
Mais étant donné que c'est moi qui t'ai dit
qu'elle a beaucoup de personnalité, deux hypothèses
sont possibles. Pas
séduisante avec beaucoup de personnalité
ou bien séduisante avec beaucoup de
personnalité.

JESS

Et elle, elle est comment ?

HARRY

Séduisante.

JESS

Mais elle n'est pas belle, n'est-ce pas ?

Harry fixe son ami pendant un instant, puis secoue la tête⁵.

Dans les dialogues le nom du personnage qui prononce les répliques est toujours écrit en majuscules. Les répliques sont placées sur la ligne suivante (pas d'espaces) et sont à peu près centrées par rapport à la "description". La colonne des dialogues occupe trente répliques. Pas de marges justifiées. Les règles relatives aux dialogues s'appliquent chaque fois que quelqu'un parle à l'écran : dans

⁵Tiré de Quand Harry rencontre Sally..., scénario de N. Ephron

les conversations entre personnages, lorsqu'un personnage se parle à haute voix, lorsque le personnage est *hors champ* (qu'il n'est pas physiquement présent dans la scène) et qu'on n'entend que sa voix. Entre les répliques, du dialogue et aussi entre une réplique du dialogue et une ligne de description il faut laisser un espace. **Un dialogue écrit en majuscule signifie que la réplique est dite « en criant » :**

AGENT
HAUT LES MAINS !

Lorsqu'une réplique est brusquement interrompue (par une autre réplique du dialogue ou par un bruit imprévu vous devez utiliser le "double tiret" (--):

MARIO
Pardon pour le retard mais, tu sais, ils ont
commencé ces travaux dans la rue MA--

FRANCESCO
Par tous les saints... épargne-moi au moins
tes con--

Une DETONATION terrifiante.

MARIO
(alarmé)
C'était quoi ?

LES PARENTHÈSES / LES DIDASCALIES

Quand cela est utile il est possible d'indiquer, entre parenthèses, le ton de la réplique, la présence de pauses, de rapides allusions aux actions effectuées par le personnage pendant qu'il prononce ses répliques ou d'autres types de "directions" destinées aux acteurs. Vous l'aurez déjà constaté en partie dans les exemples précédents.

Voici d'autres exemples d'utilisation possible :

MARIO
(à voix basse)
Où vas-tu ?

ANNA
(prenant son sac à dos)
Moi, je me tire.

MARIO
(perplexe)
Vraiment ?

ANNA
(riant)
Quel est le problème ?

Soyez maintenant attentifs aux répliques suivantes :

MARIO
(indiquant un ami)
Luca, nous le laissons ici ?

ANNA
(se levant)
Dis-lui, toi.

MARIO
(à Luca, en murmurant)
Luca !

Mario s'agite pour se faire remarquer par son ami.

MARIO
(continuant)
Nous, on s'en va.

Les didascalies (parenthetical) doivent tout au plus suggérer une intonation ou un geste qui accompagne la réplique. Elles ne peuvent se substituer à la description... l'indication "Mario s'agite pour se faire remarquer par son ami" est en effet trop élaborée pour être utilisée comme "indication de direction" et nous l'avons donc placée dans une ligne descriptive qui coupe le dialogue. Dans ces cas, si après la ligne d'action le personnage qui a prononcé la dernière réplique reprend la parole, nous indiquons entre parenthèses "(continuant)" ou bien "(il poursuit)". Autre utilisation classique des parenthèses : l'indication des pauses dans le dialogue.

Selon le rythme que nous voulons imprimer au récit, en particulier si nous voulons donner l'impression d'une pause plus longue, nous pouvons alors utiliser la "description". Pour les pauses plus courtes en revanche, on n'a pas besoin d'utiliser les didascalies, de simples points de suspension peuvent suffire.

MARIO

Et ainsi, en somme, je me demandais... je me demandais si tu serais d'accord pour m'épouser

ANNA

Mon dieu..
(pause)
ça alors...

Silence.

MARIO

C'est une façon de dire oui ?

Longue pause. Anna boit une gorgée du Pepsi qu'elle tient dans sa main.
Mario a un sourire forcé.

ANNA

Quoi donc, je te semble aussi désespérée ?

Les *didascalies* sont tout à fait adaptées aux situations dans lesquelles il y a plusieurs personnages et que les répliques s'adressent, pour une part, à l'un d'eux et, pour le reste, aux autres.

L'ENTRAINEUR

(à Gentile)

Tu te prends pour Maradona.

(à Cabrini)

Toi, tu suis Bertoni.

Ce qu'il est très important de comprendre est la chose suivante : de la même façon que les indications techniques peuvent être interprétées comme une intrusion sur le territoire du réalisateur, **ces notes peuvent être considérées comme un empiètement sur le domaine des acteurs. Elles doivent donc se limiter au strict nécessaire.** Au-delà de cette raison, ces dernières doivent être, en outre,

considérées comme superflues dès que le ton de la réplique est implicite à son contenu.

SGUERCIO
(menaçant)
Si tu ne fais pas ce que je te dis
je te casse un bras.

Comme vous avez pu le comprendre la parenthèse “(menaçant)” n'ajoute pour ainsi dire rien, au contraire elle alourdit la réplique...

Si en revanche une phrase similaire était prononcée pendant un repas de Noël et que celui qui la prononçait préférerait ne pas se faire remarquer nous pourrions avoir une utilisation appropriée de la didascalie :

ANNA
Tu la vois cette fourchette ?
(souriant)
si tu n'arrêtes pas je te
la plante dans un oeil...

Le dernier champ d'application concerne les cas dans lesquels la qualité du son est influencée par la source d'émission, par exemple quand nous entendons les paroles qui proviennent de la télé.

COSTANZO
(à la télé)
Puisqu'elle est bonne pour moi,
Une bonne chemise pour tous.

Lorsque les mots proviennent d'autres moyens de communication (comme le téléphone, l'interphone, le mégaphone ou le haut parleur du stade) qui dénaturent

lourdement le timbre de la voix, le terme le plus correct à insérer dans le script est "filtré" de l'anglais "filtered".

ASSISTANT DE VOL
(filtré)
Mesdames et Messieurs, bienvenue à bord
du vol TBE 451 à destination de l'aéroport
international de Montévidéo.

N.B. Les *didascalies* sont un outil merveilleux pour personnaliser et rendre plus efficace le style même de l'écriture. Au-delà des cas présentés ici il est en effet possible d'en faire un usage créatif, en les employant pour résoudre des situations qui si elles étaient affrontées avec des techniques traditionnelles alourdiraient le texte, ce qui gâcherait la qualité de votre script. Lisez par exemple ce passage tiré de *Almost Famous* (Presque célèbre⁶). La scène prévoit un dialogue entre Russell, guitariste dans un groupe des années 70, et Penny Lane, reine des groupies.

RUSSELL
(souriant)
Bien sûr, tu t'es retirée comme
l'a fait Frank Sinatra ...

Il ricane. Il s'approche de la machine à glaçons un verre à la main.

RUSSELL
(continuant)
Mademoiselle Penny Lane. Laisse-moi
te dire ce que perdra le
Rock and roll le jour où
tu te retireras vraiment.

Russell fait tomber un à un les cubes de glace dans le verre.

RUSSELL
(continuant)
La façon dont tu transformes une
chambre d'hôtel en maison.
(glaçon)
La façon dont tu ramasses
les pauvres types dans chacun des endroits où
tu passes.
Comme le joueur de flûte magique.
(glaçon)
La façon dont tu connais les

⁶ Scène qui n'apparaît pas dans la version finale du film, écrit par Cameron Crowe

paroles de toutes les chansons.
 De chaque chanson. Même des mauvaises.
 Tout spécialement les mauvaises.
 (glaçon)
 Ce petit manteau vert en plein
 été.
 (glaçon)
 Ton vrai nom, que tu ne
 veux pas révéler.
 (glaçon)
 Et je pourrais continuer ainsi. Mais
 mon verre est plein...

Ici l'action de mettre un glaçon dans le verre n'est pas exactement simultanée à la prononciation des mots du dialogue (comme dans le cas de "en se levant de sa chaise"), de tels gestes se produisent "en alternance" avec les mots, ils servent à scander les différents "points" du discours. Mais justement parce qu'ils ont davantage une fonction de "ponctuation" du dialogue que celle d'une action significative du point de vue dramatique, le fait de les placer dans la colonne du dialogue est tout à fait approprié et efficace.

EXTENSIONS

Des abréviations comme VOICE OVER (VOIX OFF) ou (OFF.) se rencontrent souvent dans la colonne des dialogues à côté du nom du personnage.

MARIO (OFF)

ANNA (VOIX OFF)

Ce sont ce que l'on appelle les extensions et leur fonction est de signaler les situations dans lesquelles les voix que nous entendons ne correspondent pas au mouvement des lèvres des personnages que nous voyons sur l'écran. Rien de bien difficile, rassurez-vous.

VOIX OFF (VOICE OVER) implique plus précisément la présence d'un narrateur extérieur à l'action qui se déroule sur l'écran, par ex. une voix narrative, ou le monologue intérieur du personnage.

EXT. L'EGLISE - JOUR

Ciel couvert, quelques touristes et plein de pigeons.

ANNA (VOIX OFF)
C'était l'été 1993, et notre
famille venait juste de déménager
de Gênes à Milan.

Ou bien une voix intérieure du personnage :

INT. SALLE A MANGER - JOUR

Le mari et la femme sont en train de manger une étrange soupe exotique.

LA FEMME
C'est bon ?

MARIO (VOIX OFF)
Bon cette horreur ? Mais t'as
fait don de tes papilles gustatives, ou quoi ?

Lorsque le personnage passe du soliloque au dialogue normal, vous pouvez couper le dialogue comme s'il s'agissait de deux personnages différents :

MARIO (VOIX OFF)
Bon cette horreur ? Mais t'as
fait don de tes papilles gustatives, ou quoi ?

MARIO
(à haute voix)
Délicieux.

(OFF) veut dire OFF SCREEN⁷. Il se différencie de la VOICE OVER (VOIX OFF) par le fait que dans (OFF) la voix peut n'avoir aucun rapport avec des monologues intérieurs ou des narrations extradiégétiques. Cette voix appartient à un personnage qui n'est pas visible à l'écran mais qui est cependant un personnage identique aux autres. Comme dans l'exemple suivant :

EXT. MAISON D'ANNA - JOUR

Mario FRAPPE à la porte. Personne n'ouvre.

MARIO
Ouvre-moi, je t'en prie !

ANNA (OFF)
Si tu as quelque chose à me dire écris à mon avocat.

En résumé, nous nous ne voyons pas Anna prononcer sa réplique simplement parce qu'elle est de l'autre côté de la porte, et que l'œil humain ne peut pas voir à travers le bois. Cependant sa voix fait partie du soi-disant espace diégétique, elle fait donc partie du monde normal de l'histoire. Dans le cas d'une voix de narration ou d'un monologue intérieur (VOIX OFF.) la voix se place en revanche sur un autre "plan narratif"⁸

J'éprouve souvent des difficultés à faire comprendre la différence exacte entre ces deux concepts. J'ai donc créé une sorte de "preuve par 9" qui je l'espère vous aidera

⁷ On utilise parfois l'abréviation H.C. (hors champ), d'autres fois V.O. (voix off), et là naturellement peuvent surgir de gros problèmes de clarté étant donné que ce dernier sigle indique d'habitude en scénario le concept bien différent de Voice Over, outre Version Originale. Si vous voulez utiliser les abréviations américaines (O.S. pour off screen et V.O. pour voice over) notre conseil est d'insérer au début du script, avant le « FADE IN / OUVERTURE : » une petite légende claire :

⁸ Et cela est aussi valable d'un point de vue technique, étant donné qu'elle sera enregistrée à part puis superposée à la scène.

à différencier facilement ces deux situations. Essayez à chaque fois de vous demander si les autres personnages sont en mesure d'entendre la voix en question. S'ils peuvent l'entendre (comme dans le cas de Mario qui entend tout à fait les paroles d'Anna) alors c'est OFF., autrement (comme dans le cas précédent de la femme qui ne peut pas bien sûr entendre le commentaire perfide du mari) c'est une VOIX OFF

Dans le cas (fréquent) de la conversation téléphonique dans lequel nous entendons la voix sans voir l'interlocuteur, une telle voix doit être considérée comme OFF puisqu'elle est de toute façon intra diégétique (le personnage à l'autre bout du fil peut bien évidemment l'entendre).

LE MONTAGE ALTERNE (INTERCUT)

Evidemment lorsqu'il s'agit d'une conversation téléphonique, l'auteur peut aussi choisir de nous montrer les deux interlocuteurs, dans leur environnement respectif. Pour ce faire il nous montrera en alternance les images des deux personnages au lieu de nous faire juste entendre la voix de l'un à travers l'appareil téléphonique. **Nous aurons alors deux scènes séparées qui seront tournées en deux endroits différents. Mais ces deux scènes se succèdent très rapidement,** et les images nous font continuellement passer, par exemple, du bureau d'Anna à l'appartement de Mario. Comme nous l'avons souvent répété, le script doit être avant tout fluide et il serait donc contreproductif de préciser à chacune des répliques du dialogue le changement de scène avec un nouveau titre de scène. **La bonne solution est de signaler la mise en place d'un montage alterné, ce qui indique que tout au long**

de la scène la personne qui parle doit se trouver dans le cadre. . Le changement de lieu est implicite. Voici un exemple.

INT. BUREAU D'ANNA - JOUR

Une petite pièce avec vue sur le fleuve. Au centre un bureau couvert de documents et de fournitures de bureau.

Anna appuyée à la fenêtre est en train de composer un numéro sur son portable.

INT. MAISON DE MARIO (CUISINE) - JOUR

Une grande pièce décorée dans un style moderne.

Mario est en train d'égoutter les pâtes. Le téléphone SONNE.

Mario se saisit du téléphone sans fil posé sur la table.

MARIO

Allô ?

MONTAGE ALTERNE ENTRE LE BUREAU D'ANNA ET LA MAISON DE MARIO.

ANNA

Salut, c'est moi.

MARIO

Mais où diable es-tu passée ??

LES SOUS-TITRES

Lorsqu'on veut écrire des dialogues dans une langue étrangère et permettre au lecteur-spectateur d'en comprendre le sens grâce à des sous-titres, ce choix peut être précisé dans le scénario "en dédoublant" la colonne des dialogues. **D'un côté, le nom du personnage et les répliques dans la langue étrangère, de l'autre la locution SOUS-TITRES et la traduction.**

ANNA
Get out of my way !

SOUS-TITRES
Dégage !

Ou plus simplement une didascalie pour signifier la langue étrangère avec la traduction entre parenthèses dans la réplique.

ANNA (en anglais)
Get out of my way !
(= Dégage !)

LE “MONTAGE” (MONTAGE)

Par montage, on entend ce genre de **synthèse narrative qui illustre une phase de l'histoire par le biais d'une succession d'images sans dialogues qui sont tournées dans des lieux différents mais restent liées au sujet traité et qui sont souvent accompagnées par un commentaire musical**. Par exemple, une séquence qui, à travers les images de divers matchs gagnés par le même boxeur, permet d'exprimer son ascension irrésistible. Ou bien une séquence de tableaux inspirés du voyage de noce d'un couple de mariés pour exprimer leur bonheur. Dans un film sur la vie d'une diva du théâtre on aura un montage qui résumera ses tournées triomphales, et ainsi de suite. Là aussi si on voulait être tout à fait précis il devrait s'agir d'une succession de scènes distinctes (étant donné que le lieu change toujours). Mais sur le papier, on perdrait ainsi l'unité de la séquence. Voici donc comment signaler ces petits chapitres du film :

MONTAGE – ANNA ET MARIO RESTAURENT LA MAISON DE CAMPAGNE

- Anna dirige le travail des peintres dans le salon.
- Mario tond la pelouse du jardin.
- Anna peint un vieux portail.
- Mario aide un ouvrier à porter une table à l'intérieur.
- Anna accroche un tableau dans une chambre en cours de décoration.
- Mario montre à Anna deux échantillons de moquette.
- Anna fait les vitres du salon.
- Mario déballe un téléviseur.
- Mario et Anna admirent avec satisfaction les travaux terminés.

De tels épisodes peuvent être numérotés ou contresignés par une suite de lettres.

LE FLASHBACK

Le *flashback*, c'est-à-dire, la représentation d'évènements passés, **doit être clairement signalé dans le script**. Et ceci en raison du fait que, comme nous l'avons dit au début, dans le cinéma, seul existe le temps présent et ainsi la simple lecture des scènes pourrait ne pas suffire à expliquer qu'il s'agit d'évènements situés dans le passé.

Dans le premier cas, il suffira de le signaler dans le titre de la scène, comme dans l'exemple suivant :

EXT. PLAGES-JOUR - FLASHBACK

Parfois on précise la période à laquelle se situe le flashback (dans le cas contraire cela sera fait dans les lignes de description).

INT. QUIRINALE - JOUR - FLASHBACK (1948)

Si le flashback se compose de plusieurs scènes, nous devons signaler qu'il s'agit d'une séquence. La majorité des manuels conseille de le signaler dans le titre de la première scène contenue dans le F.B. :

INT. GARE DE TERMINI - NUIT - SEQUENCE FLASHBACK

Pour une plus grande clarté, d'autres conseillent de placer d'abord la formule "séquence *flashback*" en majuscule en l'alignant à gauche et d'indiquer ensuite les scènes du *flashback* comme s'il s'agissait de n'importe quelle autre scène :

SEQUENCE FLASHBACK - FORENCE 1951
EXT. PLACE SANTA CROCE - NUIT

Pour finir, rappelez-vous de toujours signaler la fin du *flashback* de la façon suivante:

INT. ECOLE ELEMENTAIRE - JOUR - FLASHBACK (1986)

Anna, âgée de dix ans, s'assoit à son pupitre dans une salle de classe déserte. Elle se lève, va jusqu'à la porte de la classe et l'ouvre. Les couloirs, aussi, semblent déserts. Elle retourne à son pupitre, prend son sac à dos et sort en courant de la pièce.

FIN DU FLASHBACK

N.B. Ce qui vient d'être dit au sujet des *flashbacks* est généralement valable aussi pour les séquences oniriques :

EXT. CIEL AU-DESSUS DE MILAN - NUIT - REVE

Mais rien, bien entendu, ne vous oblige à ajouter ces indications. Si, dans le film, nous voulons embrouiller le spectateur, nous pouvons en faire autant avec le lecteur du script. A ce moment-là, nous écrivons les scènes "rêvées" normalement et à la fin nous terminerons par...

INT. CHAMBRE DE MARIO - NUIT

Mario se réveille en sursaut. Il regarde le réveil : 04h51. Il pousse un soupir de soulagement. Ce n'était qu'un rêve.

Pour la numérotation des séquences, si un flash-back est inséré dans une séquence, cette dernière ne change pas de numérotation.

1 - EXT GARE DE MILAN

Mario attend sur le quai l'arrivée d'un train. Un passager descend, tenant la main d'une petite fille.

2 - INT TRAIN - FLASHBACK - 10 ANS PLUS TOT

Mario serre dans ses bras une petite fille très semblable à celle qu'il vient de voir dans la gare de Milan. Puis, il s'éloigne dans le couloir en agitant la main. Isabella retient la petite fille qui s'agite sur la banquette.`

FIN DU FLASH BACK (facultatif)

1 - EXT GARE DE MILAN

Une larme perle aux yeux de Mario. Une main se pose sur son épaule. Sofia, qu'il n'a pas vu arriver, se tient devant lui, un sac de voyage à la main. Elle a toujours le même regard.

TRANSITIONS

Un scénario en spéculation, (« on spec ») ne devrait être composé que par les titres de scène, les descriptions et les dialogues (catégorie dans laquelle on fait rentrer les *didascalies* et les extensions). Entre la fin d'une scène et le début d'une autre, des indications signalant la "coupure" entre les deux unités ne sont pas nécessaires. **Le fait qu'il y ait une coupure à chaque fois que nous avons à faire à une nouvelle scène est implicite. Il est donc inutile, et c'est même une erreur, de conclure la scène par l'indication "CUT TO :".**

EXT. RUE MAZZINI - JOUR

Mario pédale vite sur sa vieille bicyclette.

CUT

TO :

EXT. CENTRE COMMERCIAL - JOUR

Mario arrive, appuie son vélo contre un mur et se précipite à l'intérieur.

Les deux seules transitions vraiment utiles se résument donc à « SE TRANSFORME EN » (DISSOLVE TO), que vous pouvez utiliser pour donner de l'emphase à l'écoulement du temps entre une scène et l'autre (peut-être même en écrivant SE TRANSFORMANT LENTEMENT EN pour indiquer un fondu particulièrement lent) et «FADE OUT / FONDU ENCHAINE :» que vous écrirez à la fin de la dernière scène de votre film, pour contrebalancer le «FADE IN / OUVERTURE:» initial, indiquant ainsi la transition vers le noir et la fin du film. «SE TRANSFORME EN:» et «FADE OUT/ FONDU ENCHAINE :» s'écrivent eux aussi en majuscule, alignés à droite. Il nous faut apporter une précision sur le FADE IN/FADE OUT OUVERTURE/FONDU ENCHAINE. Bien que ceux-ci apparaissent généralement seulement au début et à la fin du scénario, il est possible de rencontrer un «fade out» avant la fin, par exemple à la fin du premier acte⁹. Ceci a pour but d'isoler, aussi d'un point de vue formel, cette unité narrative. Nous aurons, donc, un fondu au noir, suivi par l'apparition d'une nouvelle image qui sera signalée dans le scénario par un nouveau FADE IN / OUVERTURE SUR :. Cette correspondance imparfaite entre le «Fade out / Fondu enchaîné» et la fin du film fait que vous ne pouvez pas déroger à l'obligation d'inscrire systématiquement et ce même dans le scénario **le mot FIN pour conclure le script. Il sera écrit en majuscule, au centre de la page et précédé d'un espace. Cette précision peut sembler superflue mais, que**

⁹ Nous parlerons de la division du script en actes dans une autre leçon, disons tout de suite qu'il ne s'agit pas d'une division formelle.

vous le croyiez ou non, de nombreuses personnes qui arrivent à la fin se demandent si elles n'ont pas, par hasard, perdu, des pages, surtout en présence de fins ouvertes...donc, étant donné que cela ne coûte rien, terminez toujours par un beau "FIN".

LES TERMES TECHNIQUES

- 1) **Si vous considérez nécessaire d'insister dans votre texte sur un détail visuel, vous pouvez recourir à des formules techniques** comme "détail sur la médaille d'or", ou "gros plan sur Angela". Vous ne devez pas y recourir trop souvent sur l'ensemble de votre script au risque d'être "hyper-directif" (over-directing).

- 2) **"La caméra recule révélant..."** Cette option est autorisée lorsqu'on veut cacher puis révéler au spectateur la nature réelle de la situation représentée. Pensez à l'exemple éculé utilisé dans de nombreux films comiques : un homme est filmé en demi-figure, en veste et cravate ; lorsqu'on élargit le cadrage, on découvre qu'il ne porte pas de pantalons. On utilise aussi cette technique dans des contextes plus dramatiques. La formule anglaise est "PULL BACK TO REVEAL"

- 3) **AUTRE ANGLE DE PRISE DE VUE** (placé comme sous-titre de la scène). Il est parfois très important de changer le point de vue à l'intérieur de la scène :

INT. DEPOT DE MUNITIONSI - JOUR

Un soldat se déplace silencieusement le long du mur.

AUTRE ANGLE DE PRISE DE VUE

Dans son dos, sans être vu, un tireur d'élite arme son fusil et le pointe contre lui.

On pourrait cependant présenter cette situation sans recourir à des notes de mise en scène explicites, comme c'est le cas en indiquant le changement de cadrage/angle de prise de vue. Relisez la même scène en omettant "AUTRE ANGLE DE PRISE DE VUE". Comme vous le voyez, cela ne change pas grand chose. Cependant l'utilisation de terme tel que celui-ci permet de souligner l'importance "dramatique" du changement de point de vue. L'autre terme ayant une fonction analogue et auquel il est possible de recourir en cas de nécessité absolue est "CONTRE-CHAMP" ou, en anglais, "REVERSE ANGLE".

NUMEROS DE PAGE

Ils sont généralement placés en bas à droite. La *Page de garde* ne fait pas partie du scénario lui-même et n'est pas comptabilisée. La première page du script (celle qui comporte la première scène), évidemment comptabilisée, ne porte pas, par tradition, le numéro 1. La numérotation commence à apparaître à partir de la page suivante (qui porte le numéro 2).

TABULATIONS

La **description** s'étend sur 60 signes. La colonne du **dialogue** "occupe" 30 signes, en partant de 10 espaces en plus de la marge gauche de la description. Le **nom** du personnage qui parle s'écrit à 20 espaces de la marge de gauche de la description. Les **didascalies** ont une taille de 15 signes et ils se situent à 16 espaces de la marge gauche de la description.

Une **page de scénario comprend 60 lignes de texte** (y compris les sauts de ligne). Aucune page ne peut se terminer par un titre ou sous-titre de scène ou par le nom du personnage au début d'un dialogue. Dans ces cas-là, ces "dernières" lignes glissent à la page suivante. C'est pour cette raison, qu'un grand nombre de pages du script finiront par avoir un nombre de lignes inférieur à 60. n.b. Si un dialogue est coupé par un changement de page nous devons faire ce qui suit :

HARRY
 Ecoute... si tu m'avais demandé
 à quoi elle ressemble et que je t'avais
 répondu qu'elle a une forte personnalité
 alors cela aurait signifié qu'elle
 n'est pas séduisante...
 (more)

- - - - - saut de page - - - - -

HARRY (cont'd)¹⁰
 Mais étant donné que c'est moi qui t'ai dit
 qu'elle a beaucoup de personnalité, deux hypothèses
 sont possibles. Pas séduisante avec
 beaucoup de personnalité ou bien séduisante avec
 beaucoup de personnalité.

A la place de MORE vous pouvez mettre en français A SUIVRE. A la place de CONT'D vous pouvez mettre SUITE. Dans l'exemple j'ai laissé les termes anglais parce que ces notes sont en général insérées automatiquement par des logiciels de scénario plutôt qu'ajoutées manuellement, et ces logiciels utilisent en général la terminologie anglo-saxonne.

¹⁰ Abréviation de *continued*

BONUS

(DANS CETTE SECTION, CHAQUE SEMAINE, SERONT TRAITÉS LES ASPECTS SECONDAIRES DU SUJET ET LES PETITES CURIOSITÉS)

LOGICIELS : pensez à la dernière petite règle. Même en étant très attentifs à ne jamais terminer une page par un titre de scène ou par un nom, il suffira qu'à n'importe quel moment vous coupiez une ligne de dialogue à la page X pour que tous vos efforts soient annulés. Mais vous pouvez échapper à une telle fatalité ! Un logiciel d'écriture scénaristique déplacera automatiquement à la page suivante le titre incriminé, et écrira automatiquement les "MORE", "CONTINUING" "CONT'D". Avec un logiciel il vous suffira d'écrire INT. pour qu'il comprenne qu'il s'agit d'un titre de scène, il mettra donc automatiquement les majuscules et à peine aurez-vous commencé à écrire le nom du lieu (par ex.. en tapant le R de restaurant) qu'il vous suggérera une liste de mots ainsi que les conditions d'éclairage. Ecrivez J et JOUR apparait. Plus besoin d'écrire le titre de la scène, il sait déjà qu'après il faut insérer un espace et que la même chose doit être faite après chaque paragraphe descriptif et chaque réplique de dialogue. Naturellement il connaît le nom de chacun de vos personnages pour lesquels il vous suffira de taper S pour obtenir Sigismond. Et, cela va sans dire, il connaît la différence de taille entre les paragraphes descriptifs et la colonne de dialogue et pour passer du format dialogue au format descriptif il suffit d'appuyer sur une touche. Le programme met tout seul les didascalies (*parentheticals*) et les extensions, il suggère les transitions et fait mille autres choses. Mais de nombreux scénaristes utilisent le logiciel d'écriture Word, qui offre de nombreuses possibilités de mise en page et a une plus grande compatibilité.

FORMAT ITALIEN : le format que nous venons d'étudier aujourd'hui est ce qu'on appelle la forme américaine de mise en page. Celle-ci, de par sa lisibilité, est devenue, au fil du temps, le standard universel. Historiquement, d'autres formes de mises en page ont, cependant, existé. L'italienne, par exemple, partageait la page en deux colonnes. A droite la description, à gauche les dialogues¹¹ .

EXT. CENTRAL PARK - JOUR

Ike e Mary se trouvent sur un sentier du parc
alors qu'éclate l'orage. On aperçoit
des éclairs et on entend le
bruit du TONNERRE.
Ils courent se mettre à l'abri.

IKE

Cours, c'est un orage électrique.
Tu veux finir dans un cendrier ?

MARY

C'était une si belle journée !

IKE

C'est vrai, merveilleuse.

LE TONNERRE redouble.

IKE

(continuing)

Mon dieu, je crois avoir entendu
exploser le gratte-ciel Chrysler

Ils continuent de courir,
D'AUTRES PERSONNES courent aussi,
il se met à pleuvoir.

¹¹ La forme française est une combinaison entre la forme italienne et américaine, qui maintient la colonne des dialogues à droite mais qui écrit la description en pleine page.

EXERCICE : Ecrivez au choix l'une de ces trois scènes en 3 pages maximum

Dans une grande ville, un personnage (à définir) se presse pour se rendre à un rendez-vous très important (à définir). En chemin, il croise une personne qu'il connaît et qui commence à parler avec lui. Alors que le personnage essaie d'abrégé la conversation, son téléphone portable sonne ; il répond à son interlocuteur, tout en finissant de parler à la personne rencontrée. C'est alors qu'il se passe quelque chose qui aura des conséquences (heureuses ou malheureuses, à vous de le définir) pour son rendez-vous.

OU

Un personnage est sur le point de partir en vacances avec une autre personne (âge indifférent, vous êtes libres de définir la relation entre les deux, couple, famille, amis, ou autre). Il reçoit un coup de téléphone qui pourrait contrarier ses plans. La personne qui l'accompagne intervient alors dans la conversation. Cette intervention permet au personnage de sauver ses vacances ou au contraire l'oblige à y renoncer.

OU

Veille de Noël (ou autre fête): votre personnage (homme, femme, jeune homme, jeune femme... à vous de choisir) fait du shopping dans un magasin du centre ville (librairie, boutique, grand magasin...). Il trouve un éventuel cadeau, vérifie le prix sur l'étiquette et ensuite l'essaie sur lui (chapeau, écharpe, lunettes, stylo, sac à dos...). A ce moment-là, son téléphone sonne. Il répond et (pendant qu'il est encore au téléphone) il rencontre un ami dans le magasin. Il s'en suit un échange de vœux entre votre personnage, l'ami et la personne au téléphone. Après avoir salué son ami et terminé sa conversation téléphonique, le personnage se dirige vers la sortie du magasin mais ayant

oublié de reposer l'objet à sa place, il déclenche l'alarme. Enrichissez le tout à volonté¹².

¹² Soyez attentifs à la mise en page, mais ne vous inquiétez pas de la taille précise des colonnes de dialogue et de description (il suffit que la description soit en pleine page et que le dialogue soit centré et d'une largeur plus ou moins égale à la moitié). Il n'est pas nécessaire de suivre la règle sur le « à suivre » et « suite » au changement de page.