

ECRIRE UNE FICTION

CAP

5 février 2015



Ecrire une fiction

CAP/P.J

1. La chasse aux idées

2. Notions de dramaturgie

3. L'écriture du scénario

4. Conventions d'écriture

5. Le story board

6. Le dépouillement



Écrire une fiction

CAP/P.J

1. LA CHASSE AUX IDEES

Une histoire, un fait divers, une anecdote, un souvenir, une image, un reportage vu à la télévision, une personne rencontrée, etc ...
... qui résonne en vous (POURQUOI cette histoire ?)

LE RESUME

- Nommer votre ou vos personnages principaux
- Synthétiser votre idée en 2 ou 3 phrases simples
- Écrire au présent

DE L'AUTRE CÔTE

Emma artiste peintre passe l'été dans une maison au bord de la mer. *Fred* vient la rejoindre. Elle lui raconte qu'une dame blanche vient lui rendre visite la nuit. Hallucination ou apparition venue de l'autre côté ?

DERNIERE RIVE

Condamnée à l'existence d'une femme au foyer humilié par son compagnon brutal, *Morgane* décide de se venger de la manière la plus atroce.

LA TETE SUR LES EPAULES

Tony prof de danse classique échange des cours particuliers contre les faveurs sensuelles de *Mélanie*, une jeune femme qui vit dans la précarité au camping. Dès lors les séances de danse alternent avec de troublants moments d'intimité.

SAXO SOLO

Antoine joue du saxophone pour son plaisir, ce qui irrite beaucoup son épouse *Yvette*. Il rejoint un orchestre sous les railleries de cette dernière. Le jour du concert arrive.

Ecrire une fiction

CAP/P.J

1. LA CHASSE AUX IDEES

De l'idée à l'histoire

1. Choisir un **GENRE** : histoire d'amour, policier, comique, science-fiction, ... qui va correspondre à des règles différentes d'écriture

2. Choisir un **THEME** : prendre partie pour une théorie, une morale, une position particulière qui devra être bien maîtrisée par le scénariste

3. **DECOUPER** l'histoire en parties distinctes :

Prémisses (1/4) Début / milieu / fin

Développement (2/4) Début / milieu / fin

Conclusion(1/4) Début / milieu / fin

4. **DRAMATISER** le récit

Concentrer l'histoire autour de son thème

Impliquer émotionnellement le spectateur

Présenter les sentiments ou les situation en les renforçant

Faire évoluer l'histoire par le biais de temps forts

Ecrire une fiction

CAP/P.J

1. LA CHASSE AUX IDEES

3 règles d'or du langage cinématographique

1 : faire marcher son intrigue sur un seul fil conducteur bien défini, et ne pas en changer en cours de route !

2 : Au cinéma, tout ce qui est montré à l'écran est montré pour une raison bien précise, et sert à faire avancer l'histoire

3 : Il ne peut y avoir qu'un seul événement hors du commun au cours du film, souvent pour déclencher l'histoire, autrement la vraisemblance de l'histoire et remise en cause (voir Deus Ex Machina).

Un exemple : L'écriture du scénario de D... de Steven Spielberg par Richard Matheson

Représentant en informatique, David Mann est mystérieusement pris pour cible par un poids lourd terrifiant, il s'engage alors dans une lutte désespérée pour survivre ...

1. LA CHASSE AUX IDEES

CREER DES PERSONNAGES

8 archétypes

Personnage principal : Le personnage principal est celui au travers des yeux duquel le lecteur ou le spectateur suit l'histoire. Souvent, il s'agit du narrateur.

Protagoniste : Le meneur de l'intrigue, celui qui force l'action. Principal instigateur de l'effort mis en œuvre pour atteindre l'objectif de l'histoire, il n'est pas nécessairement le personnage principal.

Héros : Combinaison du personnage principal et du protagoniste, le héros est à la fois le moteur principal de l'intrigue et l'acteur au travers duquel le public ressent l'histoire.

Antagoniste : L'antagoniste est le personnage directement opposé au protagoniste. Il est souvent appelé pire ennemi ou tout simplement méchant. Son équivalent jungien est l'Ombre

Acolyte : Personnage soutien, il est régulièrement le fidèle ami du protagoniste, il peut tout aussi bien être le soutien des autres types de personnage.

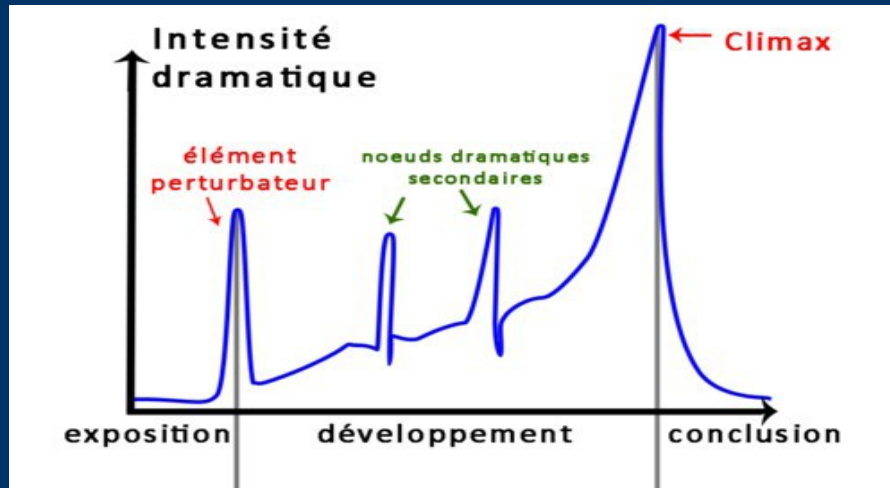
Obstacle : Sans être forcément un antagoniste, le personnage obstacle est celui qui se met en travers du passage.

Personnage de sang froid : Le personnage de sang froid est logique, calme, serein, maître de lui-même, peut-être même froid.

Personnage émotif : Le personnage émotif répond avec ses sentiments, mauvais ou bons, sans réfléchir. Il est donc à la fois incontrôlé et sensible.

2. NOTION DE DRAMATURGIE

Structure d'un film



Le film est structuré autour de nœuds dramatiques

1. Scène d'exposition : planter le décor, présenter les personnages, le héros dans sa vie quotidienne, situation "d'équilibre".

2. Développement

- Élément perturbateur : un événement va sortir le héros de cet état de paix
- Nœuds dramatiques secondaires, revirements de situation au milieu du film
- Climax (crise), nœud où l'intensité est maximale

3. Résolution, et scène de conclusion, le héros retrouve sa situation d'équilibre.

Ecrire une fiction

CAP/P.J

2. NOTION DE DRAMATURGIE

LOGICIEL : STORYBASE

Application d'aide à l'écriture de fiction

Se base sur plus de 4000 situations , chacune impliquant des Personnages

1. Sélectionnez vos personnages

Archétypes, Lien de parenté, Profession, Signe du Zodiaque

2. Sélectionnez un état mental ou émotionnel

Agressif, en colère, compatissant, compulsif, confiant, confus, déprimé

Désespéré, sournois, extasié, émotionnel, coupable, honnête, impulsif

peu sûr, jaloux, obsédé, paranoïaque, passif, perspicace, rationnel

Sensuel, stressé, soupçonneux

3. Déterminer le sens des événements qui se déroulent dans votre histoire.

Accusation, alliance, trahison, Confusion , combat

Mort, Déception, Délivrance, catastrophes

Évasion, exposition

Défaut , Aide, consolation, Rejet , Revanche, Séduction, séparation Stagnation,

Succès, Supplication, Suspicion

4. Liste de situations

le logiciel propose une liste des situations qui correspondent aux personnages et événements, choisir plusieurs situations liées et les organiser

peu à peu, les personnages et l'histoire prendra vie :

- ALEX accuse PAT de ne pas apporter son aide
- ALEX est accusé d'essayer d'influencer PAT
- ALEX attaque les ennemis de PAT pour aider PAT

Écrire une fiction

CAP/P.J

3. L'ÉCRITURE DU SCENARIO

- un scénario n'est pas un roman
- pas de recherche d'un quelconque style littéraire
- simple outil de travail

La notion de point de vue

- narration principalement descriptive
- utiliser le point de vue de la caméra (qui sera celui du spectateur)
- point de vue externe aux personnages, ne pas décrire les pensées ou les émotions de ceux-ci
- orienter l'écriture vers un langage visuel

La notion de Scène (puis de séquence)

- découper son film en sous-partie homogènes
- nouvelle séquence lors de tout changement de temps ou d'espace
- Séquence : ensemble de plans se déroulant dans un même lieu et dans un même temps.
- Un ensemble de séquences se rapportant à une même action, s'appelle une scène, utilisé dans l'étape de construction de la dramaturgie, mais n'apparaît plus dans le scénario

- FILM

→ SCENES ("scène de l'avion" dans La Mort aux trousses)

→ SEQUENCES (unité de lieu et d'espace)

→ PLANS (Action- Coupez)

3. L'ECRITURE DU SCENARIO

Les 7 étapes de l'élaboration d'un scénario

1- Le RESUME

Résumé de l'histoire , Quelques lignes

2 - Le SYNOPSIS

Développement du résumé, 1 à 5 pages

3 - La OUTLINE

Ebauche du futur scénario, 7 à 12 pages

4 - Le SEQUENCIER

Enumération des séquences et scènes du film

5 - Le TRAITEMENT

Description plus narrative de l'action du film, peut comporter des dialogues

15 à 45 pages

6 - La CONTINUITE DIALOGUEE

Mise en forme du scénario complet, Séquences, dialogues, indication de temps et d'espace, 1 à 2 pages par minute de film

7 - Le DECOUPAGE TECHNIQUE

Dialogues, jeu des comédiens, désignation des plans, indications techniques, minutage

4. CONVENTION D'ECRITURE

PAGE DE GARDE

Titre, Auteur , d'après.. , Copyright, Information de contact

N° de séquence

8 - INT - HÔTEL QUATRE ETOILES, SALLE DE BAIN - SOIR

Description du plan

Debout face au miroir d'une spacieuse salle de bain, Maureen et Joël se préparent pour aller dîner. Elle se maquille et lui, en costume, se brosse les dents.

Le dialogue

JOËL

(Avec fermeté)

Oublie ta pizza, la discussion est close.

les indication ou notes (didascalies)

(Joël se rince la bouche, balance sa brosse à dents et quitte la salle de bain alors que Maureen continue de se maquiller)

LOGICIELS

- Celtx (version de base gratuite)
- Final Draft
- Movie Magic Screenwriter

5. LE STORY BOARD

Bande-dessinée qui décrit tous les plans du film



Transmettre sa vision du film au reste de l'équipe

Bon moyen de préparer le tournage

Le story-board n'est pas une oeuvre d'art

Pas indispensable de dessiner chaque plan (les + complexe)

Temps de préparation considérable

Tournage plus rigide

LOGICIELS :

- FrameForge 3D
- Storyboard Quick

6. DEPOUILLEMENT (feuille de dépouillement)

Pour chaque séquence, énumérer TOUT ce dont on aura besoin au moment du tournage :

- lieux du tournage,
- décors,
- acteurs,
- figurants,
- accessoires,
- véhicules,
- effets spéciaux,
- costumes,
- maquillage,
- éclairage,
- machinerie,
- prise de son,
- Etc.

Précieux pour l'organisation avant le tournage

6. DEPOUILLEMENT (feuille de dépouillement)

Pour chaque séquence, énumérer TOUT ce dont on aura besoin au moment du tournage :

- lieux du tournage,
- décors,
- acteurs,
- figurants,
- accessoires,
- véhicules,
- effets spéciaux,
- costumes,
- maquillage,
- éclairage,
- machinerie,
- prise de son,
- Etc.

Précieux pour l'organisation avant le tournage
