

Patrick LAGNEAU
Professeur d'Education socioculturelle
LEGTA de BAR-LE-DUC (55)

ATELIER D'ECRITURE

SCENARIO



« Clefs pour une réussite »

- Septembre 2007 -

SOMMAIRE

1. Préambule.....	p. 3
2. Partir d'un thème pour aboutir à un scénario de court métrage....	p. 4
3. Evolution de l'écriture avec des élèves.....	p. 5
4. Le synopsis (l'ébauche du film en une page).....	p. 9
5. Le squelette (ou séquenceur).....	p. 14
6. Le scénario et son évolution (écriture et réécriture).....	p. 17
7. C'est dans la boîte, le scénario définitif.....	p. 19
8. Le repérage et l'implication des élèves.....	p. 27
9. Le découpage technique (choix des plans et des cadrages).....	p. 32
10. Le plan de tournage.....	p. 42
11. Plan de tournage « personnages ».....	p. 43
12. Plan de tournage « accessoires ».....	p. 44
13. Annexes.....	p. 45
- Annexe 1 : photos de tournage.....	p. 46
- Annexe 2 : glossaire technique.....	p. 50
- Annexe 3 : découpage technique évolutif de base vierge.....	p. 53
- Annexe 4 : plan de montage évolutif de base vierge.....	p. 54
- Annexe 5 : le budget de production.....	p. 55
- Annexe 6 : liens Internet autour du scénario.....	p. 56
14. Conclusion.....	p. 58



1. Préambule

Après le dossier de 2003 consacré à la progression d'un atelier d'écriture de scénario avec des élèves (Cf. [Esc@le](#) - « *Autres ressources* » dans « *Education artistique* »), notamment en m'appuyant sur le script du film « **Zooms avant** » que nous avons réalisé cette année-là, et qui avait obtenu une mention spéciale pour le scénario aux Rencontres Lycéennes de Vidéo de Bagnères de Bigorre, je me propose en 2007 de vous expliquer comment à la 19^{ème} édition de ces mêmes Rencontres, nous avons été récompensés par le premier prix avec notre court métrage « **C'est dans la boîte** ».

Sur 43 films en compétition cette année, quatre lycées agricoles seulement participaient. Je pense que nous avons dans l'enseignement agricole, un potentiel extraordinaire pour nous lancer à plus d'établissements dans cette aventure de création vidéo. D'autant plus que 2008 verra la 20^{ème} édition des RLV de Bagnères... (thème : « **révélation** » - Site : <http://www.rlv65.com>) Encore faut-il vouloir participer, ou pouvoir. Ce dossier vous donnera des pistes pour tenter de résoudre les difficultés liées à ce « pouvoir » d'animer un atelier d'écriture de scénario avec des élèves. Quoiqu'il en soit, je pense que mon expérience peut profiter aux collègues qui souhaiteraient se lancer dans l'aventure, et for de ce que je vous ai annoncé précédemment, j'ai intitulé ce dossier « **Clefs pour une réussite** ».

Contrairement à la progression que j'ai présentée en 2003, ce dossier ne fera pas le bilan du travail d'atelier séance par séance, mais selon un processus plus pédagogique que je mets en application avec les élèves du groupe. Le lecteur, s'il le désire, pourra appliquer lui-même la démarche d'écriture en atelier avec des élèves. Le principe des séances de travail de quatre heures en deux fois deux heures consécutives par semaine reste le même qu'en 2003. Les élèves ne sont pas des scénaristes. Il est impossible de travailler tous les jours avec eux sur un scénario, pendant les plages de temps libre par exemple. Vous savez comme moi que leur effort ne s'inscrit pas dans la durée, mais ponctuellement. Ne perdons pas de vue que pour eux c'est une exercice d'écriture avec toutes les contraintes et référents négatifs que cela implique pour eux. Il vaut mieux donc se retrouver toutes les semaines pour cette séance de quatre heures, afin d'éviter leur lassitude, le rejet, voire l'abandon définitif.

Même si je vous livre une méthode qui a permis au club vidéo d'être primé plusieurs fois, il est évident que toute créativité avec des élèves, pour les conduire le plus loin possible, nécessite de votre part un profond engagement, une réelle volonté d'aboutir à la réalisation d'un film avec eux, avec tantôt un retrait discret pour mieux se concentrer sur l'évolution du travail, tantôt une implication active pour recentrer les idées, initier de nouvelles pistes de réflexion, en tout cas avec une bonne dose de passion et d'énergie à transmettre pour mener le projet à son terme.



2. Partir d'un thème pour aboutir à un scénario de court métrage

A boutir à un scénario est un travail de longue haleine et ce n'est évidemment pas les élèves qui a priori s'en réjouissent. Il faut donc leur expliquer les tenants et les aboutissants de l'entreprise. Pour ce faire, nous visionnons des films réalisés par le club et nous comparons avec les scénarios correspondants. En règle générale, ils me font la même remarque à chaque fois : « c'est chiant à lire, un scénario, c'est mieux de voir le film ».

C'est d'autant plus vrai qu'une fois le film projeté, le scénario n'a plus lieu d'être. Il a terminé son existence. Il est mort. Son rôle est terminé.

Cependant, la remarque de mes élèves n'est pas inintéressante puisqu'elle va me permettre de répliquer inmanquablement : « A votre avis, peut-on tourner ce film sans l'écrire d'abord sur le papier ? Suffit-il de prendre une caméra et dire : allez ! on tourne un film ? ». Ils comprennent vite alors qu'il faut d'abord raconter l'histoire dans un texte avant de la vivre à l'écran. Une autre question surgit : « Mais comment raconter une histoire qu'on voit en images ? ».

Cette histoire c'est le scénario et il fait appel à la créativité et à l'imagination. Comme une dissertation, comme un roman, il a ses propres codes qui ne sont pas forcément littéraires. Et pour aboutir à ce scénario, il faut partir d'un thème, d'une idée, faire progresser cette idée selon une méthodologie qui lui est propre, avec des personnages selon les trois parties traditionnelles d'un scénario, même pour un court métrage : exposition, développement, dénouement.

Pour les élèves c'est de l'hébreu. Pour parvenir à cette logique de scénariste, je leur suggère de fermer les yeux quand nous sommes tous autour d'une table, et de visualiser les images qu'ils se créent en se les projetant sur un écran intérieur, un peu comme s'ils étaient assis dans un fauteuil au cinéma. Cette méthode a pour particularité de leur permettre de raconter plus facilement ce qu'ils imaginent, et d'éviter ainsi qu'ils soient en position d'échec.

Chaque semaine, tout le monde prend note des idées qui jaillissent, des ébauches d'écritures, des dialogues... et la séance suivante j'ai tout remis au propre (notamment avec le logiciel Final Draft dont je vous parlerai ultérieurement) et chacun repart avec un document identique, parfaitement professionnel. Ce principe induit la rigueur nécessaire à l'écriture d'un scénario, et suscite l'envie de poursuivre l'aventure ensemble. Un travail de réflexion et d'écriture bien présenté, les incite à relire ce qui a été fait précédemment avant de poursuivre de plus belle.



3. Evolution de l'écriture avec des élèves

Partir d'un thème est la condition sine qua none pour lancer les réflexions dans l'atelier. Ce que j'appelle un thème est une idée suffisamment porteuse pour ouvrir les portes de la créativité. Encore une fois, les Rencontres Lycéennes de Vidéo de Bagnères de Bigorre proposent chaque année un thème aux lycées de France et de Navarre. En 2007, il s'agissait de « Passage ». Un mot. Tout simple. Suffisamment ouvert (ce n'est pas toujours le cas) pour commencer à réfléchir.

Pour la créativité avec les élèves (*je vous renvoie à l'excellent séminaire de Hubert JAOUI « La créativité Mode d'emploi » paru en 1980 dans la collection « Formation permanente en sciences humaines » - ESF Editeur*), j'applique deux méthodes : soit le thème est porteur auquel cas les idées fusent, soit le thème est fermé, et là j'apporte (comme je l'ai écrit dans le dossier de 2003) une piste qui va repousser les frontières de l'imagination. En l'occurrence pour ce thème « Passage », nous sommes partis sur l'évocation de ce mot pour chaque élève, façon brainstorming, avec une mise en commun des idées proposées. En voici la liste :

Passage de la vie à la mort	Droit de passage
Passage d'un train	Passage obligé
Passage de témoin	Passage pour piétons
Passage à niveau	Passage d'un roman
Passage secret	Etre de passage quelque part
Passage souterrain	Avoir un passage à vide
Passage à tabac	Se faire un passage à travers quelque chose (foule...)
Passage en classe supérieure	Un passage à la télé
Passage d'un examen	Passage d'un monde à l'autre
Passage du rire aux larmes	Céder le passage
Passage du rêve à la réalité	...

A partir de cette liste non exhaustive, je demande ensuite à chaque élève d'imaginer une petite histoire courte (une à deux lignes) en s'appuyant sur chaque idée trouvée. Voici quelques exemples d'histoires proposées :

- Un adolescent lit un livre. Par son imagination il passe dans l'histoire.
- Des élèves trouvent un passage secret dans le lycée. Ils décident de voir où il conduit.
- Une personne tombe dans le coma. Sa perte de connaissance la conduit dans un passage entre la vie et la mort.

- Un passage protégé pour piétons est le lieu privilégié de scènes différentes : chauffeurs excédés, piétons laxistes, aveugles...
- Bientôt les décisions de passage en classe supérieure... Des élèves sont prêts à tout pour y parvenir.

En creusant ces différentes pistes, l'enthousiasme n'est pas au rendez-vous. S'il est bien une chose nécessaire pour avancer dans l'écriture en atelier, c'est l'enthousiasme. L'enthousiasme qui va déverrouiller l'imaginaire des élèves, l'enthousiasme qui va donner envie de revenir à la prochaine séance, l'enthousiasme qui va créer une cohésion d'équipe, l'enthousiasme enfin qui va développer une unanimité dans l'envie de raconter une histoire. Mais là, pas d'enthousiasme... Je propose que pour la prochaine séance chacun réfléchisse soit à de nouvelles pistes, soit d'avancer sur une des cinq idées émises.

Lorsqu'on se revoit, chacun présente aux autres le fruit de ses réflexions (quand c'est le cas). Sur le thème *passage*, j'ai eu plusieurs propositions mais je ne m'étendrai pas dessus puisque toutes, bien que démontrant l'intérêt que chacun porte à l'atelier, sont démesurées tant dans l'imaginaire que dans l'impact financier qu'elles entraînent : tournage improbable dans des régions éloignées, voire impossible de par la nature des décors qu'il nécessite, les élèves ayant tendance à ne pas différencier films hollywoodiens à gros budgets et courts métrages d'un club vidéo lycéen. Quelques chiffres sur les productions leur ouvrent les yeux rapidement et les ramènent à une saine réalité.

C'est donc à ce stade que j'interviens, comme je l'ai expliqué dans mon dossier de 2003. J'ai de mon côté réfléchi au thème, et là, deux idées du brainstorming m'ont interpellé : passage de trains et passage à niveau. Je vais donc pour cette nouvelle séance leur faire cette proposition : « Les barrières d'un passage à niveau ne s'ouvrent pas. Pourquoi ? ». Cette simple idée, en réalité va être un détonateur pour le groupe. Je vais appliquer le principe de la carte mentale développé dans le séminaire de Hubert JAOUI « La créativité Mode d'emploi ». Je trace un cercle au tableau dans lequel j'écris mon postulat. Par association d'idées, à partir de ce cercle, vont s'ouvrir des pistes de réflexion qui seront autant de germes de synopsis sur le thème. (Fig.1)

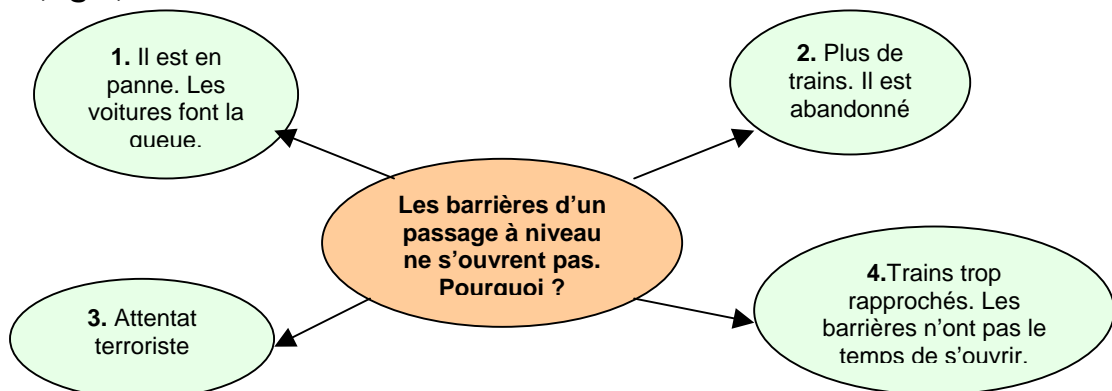


Fig.1

Après discussions sur cette première carte mentale, nous décidons de partir sur la proposition 4, à laquelle vient se greffer une partie de la 1 : **les trains sont trop rapprochés, les barrières n'ont pas le temps de s'ouvrir, les automobilistes font la queue.** Nous enchaînons sur une seconde carte mentale (Fig.2).

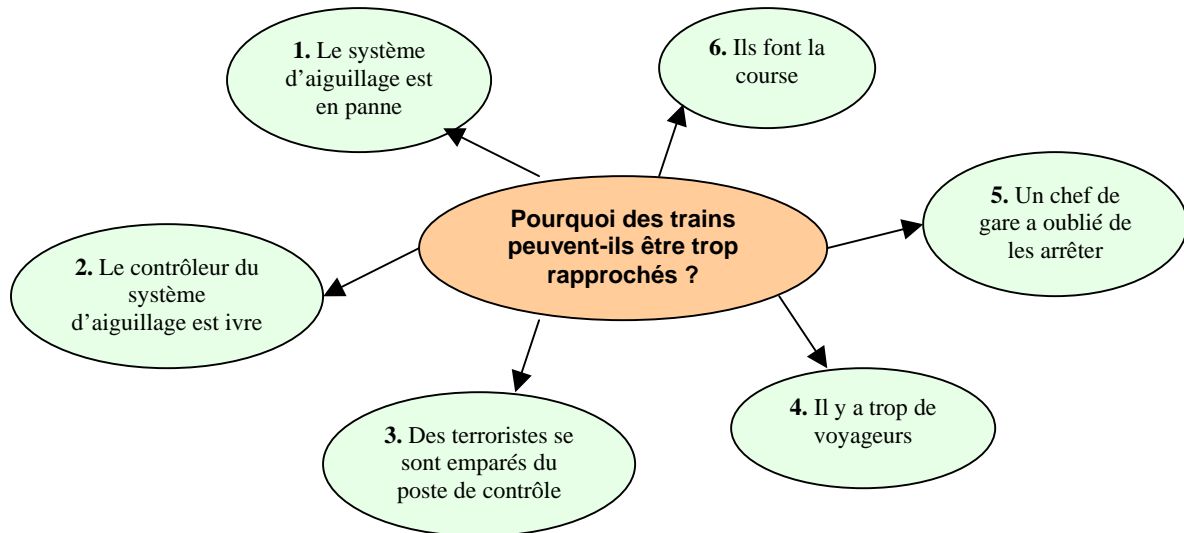


Fig.2

Remarque : plus l'idée de départ au cœur de la carte mentale est précise, plus les pistes d'investigation sont nombreuses.

A ce stade, nous explorons les pistes les unes après les autres pour tenter de trouver des prolongements intéressants. La plupart tournent court.

La piste 5 retient notre attention. L'idée d'un chef de gare qui oublierait d'arrêter les trains est séduisante. La réflexion tourne autour de cet oubli, avec une question récurrente : pourquoi un chef de gare oublierait-il d'arrêter les trains ? Sans relancer une troisième carte mentale, le groupe discute des différentes possibilités jusqu'à ce qu'un élève dise : « Et si plutôt que d'oublier d'arrêter les trains, il était dans l'impossibilité de les arrêter ? ». Je le questionne afin de savoir s'il a une idée non exprimée. La réponse est claire : « Ben oui, quoi ! Quand il siffle, les trains ne s'arrêtent pas... ».

J'imagine déjà un chef de gare en train de s'époumoner dans son sifflet sans que les trains s'arrêtent. Ce sera là la vraie base de notre synopsis.

Nous pourrions à ce stade lancer une nouvelle carte mentale : « Pourquoi quand le chef de gare siffle, les trains ne s'arrêtent-ils pas ? ». Mais nous n'en avons pas eu besoin. Les discussions sur cette piste nous ont rapidement conduits à un certain nombre de constat :

- Normalement un chef de gare ne siffle pas pour arrêter les trains, mais pour les faire partir.
- Cependant, s'il siffle pour les arrêter, c'est qu'il est dans une procédure anormale de fonctionnement.
- Ou alors, ce n'est pas un chef de gare normal.

- Ou les trains ne sont pas normaux

Cette idée de normalité est intéressante puisqu'elle va entraîner le groupe dans le paranormal :

- Ce sont des trains fantômes, sans conducteurs
- Le chef de gare croit voir des trains, mais ils n'existent pas
- Les trains et le chef de gare sont sur une maquette de modèles réduits

Quelques secondes de silence. Chacun dans son coin pèse l'importance de cette dernière idée. Puis vient l'heure de la mise en commun de nos réflexions individuelles :

- Si on est sur une maquette, c'est la raison des nombreux trains qui passent, donc la raison pour laquelle les barrières du passage à niveau ne s'ouvrent pas.
- Oui, mais comment faire passer l'idée du chef de gare ?
- Peut-être en mixant des personnages animés, style film d'animation, sur la maquette...

Inutile de préciser que la flamme de l'enthousiasme dont je parlais plus haut commence à s'allumer chez tout le monde. En effet les progrès à ce stade sont énormes et ce qui est paradoxal, c'est que dans l'atelier d'écriture rien n'est encore écrit sur le plan scénaristique, si ce n'est les ébauches d'idées et les cartes mentales. Mais avec la profusion d'images qui naissent dans les esprits, nous voilà bien engagés sur le chemin du scénario. Je décide d'en rester là pour cette séance.

Lorsque nous nous retrouvons la semaine suivante, j'apporte une idée qui découle du travail précédent et qui va servir à débiter notre nouvelle séance sur une piste cohérente : on garde l'idée de la maquette mais on passera en images d'une vraie gare à la maquette. Il faudra alterner trains réels et trains modèles réduits.

Un élève rebondit sur cette idée et propose d'utiliser des playmobils avec lesquels joue un enfant pour alterner avec les vrais personnages.

Les discussions vont bon train (si j'ose dire) et cette fois, c'est sûr, l'enthousiasme est définitivement installé. Un premier synopsis va être rédigé en optant pour les ingrédients suivants :

- la gare réelle
- la gare maquette
- les trains réels
- les trains modèles réduits
- un passage à niveau réel
- un passage à niveau sur la maquette
- des playmobils



4. Le synopsis (l'ébauche du film en une page)

Le synopsis est la première phase réelle d'écriture qui permettra à tout le groupe de visualiser le film, même s'il ne correspond pas encore exactement à ce qui sera tourné. Avant de l'écrire, nous nous mettons d'accord sur un point fondamental : il n'y aura que trois niveaux de tournage. Le premier sera le monde du jeu dans l'esprit de l'enfant, le second sera le monde des playmobils, et le dernier sera le monde réel dans lequel évolue l'adulte et l'enfant autour de la maquette.

Synopsis-Version 1

Dans une gare ferroviaire, le chef de gare reçoit par téléphone plusieurs plaintes : un passage à niveau du réseau reste souvent fermé pendant de longues périodes avant de s'ouvrir, occasionnant des pertes de temps aux usagers de la route. Il décide d'envoyer un technicien.

Le technicien en question se rend sur place et se retrouve devant le passage à niveau fermé, devant lequel attendent des automobilistes. Il s'aperçoit très vite que les barrières ne peuvent évidemment pas se lever car les passages de trains s'enchaînent tellement, que le signal automatique ne peut jamais déclencher la levée des barrières. Il comprend parfaitement le problème et en informe le chef de gare par talkie-walkie.

Le chef de gare comprend l'intensité du trafic mais ne sait pas quoi faire.

Le technicien s'impatiente tout comme les conducteurs des véhicules qui se sont accumulés en file devant la barrière fermée. Il interpelle le chef de gare au talkie. Le chef de gare lui répond que le nombre de trains va bientôt baisser, puisque prochainement, un TGV sera mis en circulation.

Pour le technicien, cela ne résout pas son problème immédiat de passage à niveau fermé.

Le chef de gare lui propose d'attendre la nuit car les trains ne circulent pas sur le réseau dont il est le responsable.

Le technicien éteint son talkie-walkie et laisse exploser sa colère. Soudain une grande ombre venant du ciel l'enveloppe. Il lève la tête et pousse un cri d'horreur.

Dans une salle de jeu, on découvre une maquette de paysage avec voies ferrées sur lesquelles circulent des trains en modèle réduit. Un adulte prend entre ses doigts un personnage miniature (un playmobil) devant un passage à niveau devant lequel sont alignées des voitures miniatures.

A côté de lui un enfant d'environ 7 ans n'est pas content qu'il retire son personnage du paysage. L'adulte lui dit qu'il ne supporte pas qu'il pose ses jouets sur sa maquette. L'enfant en pleurant à moitié lui dit que ce n'est pas un jouet mais le réparateur du passage à niveau. Le père trouve sa réflexion idiote et lance le personnage dans une boîte.

Après ce premier jet, chacun s'approprié le synopsis de manière à « entrer dans le film » et tenter de réagir par rapport aux manques de précisions, aux incompréhensions possibles, aux séquences qui pourraient ne pas fonctionner. Le principe pédagogique que j'utilise à ce moment est l'identification au spectateur. Je demande aux élèves de « faire comme si » ils étaient des spectateurs dans une salle afin de tenter de percevoir ce qui ne marche pas.

Voici les différentes remarques qui ont été notées au cours des deux séances suivantes:

- il faudrait renforcer l'aspect visuel correspondant au jeu dans l'esprit de l'enfant.
- Il faudrait dynamiser la première scène pour accrocher le spectateur et le mettre sur une fausse piste
- Il faudrait un personnage secondaire, qui pourrait être un chef technique, avec le chef de gare dans le bureau.
- Le technicien réel doit être habillé comme le playmobil.
- Le cadre technique aurait pu déjà envoyer cinq techniciens pour réparer les barrières du passage à niveau, mais ils ne seraient jamais revenus, puisque l'adulte les aurait également jetés dans la boîte.

Cette dernière idée va cimenter le scénario du film. Tout passe par le visuel dans l'atelier, donc je cherche un playmobil ressemblant à un technicien dans les magasins de jouets. Pas de succès. Je cherche sur Internet et trouve « le » playmobil : c'est un plombier avec caisse à outils dans une main et ventouse dans l'autre. Il est vêtu d'une salopette bleue, d'un T-shirt jaune, porte une casquette bleue également, et est chaussé de baskets blanches (**Fig.3**). Son prix de revient : 3 €. Je le commande. (Pour l'anecdote, frais de port : 5,40 €). L'idée que le technicien est vêtu comme lui (**Fig.4**) nous oblige à rechercher la tenue correspondante. La dernière idée (multipliant les techniciens) induit cette nouvelle idée qu'ils sont tous vêtus comme le playmobil. Trouver une salopette bleue et un T-shirt jaune, passe encore, mais six identiques... c'est plus compliqué. Les élèves font des recherches sur Internet et entre la Redoute, Goeland.fr et Biomidi à Toulouse, nous commandons les six tenues, qui seront financées par le budget de production du film dont je vous parlerai ultérieurement.



Fig.3



Fig.4

L'arrivée du playmobil dans l'Atelier a activé les neurones et de nouvelles idées jaillissent :

- Puisqu'il a une ventouse, il aurait pu déboucher des toilettes
- Il faut aussi une ventouse et une caisse à outils pour le technicien « humain »
- Quand le film commence, on pourrait voir le chef de gare qui siffle alors que les trains ne s'arrêtent pas
- Il faudrait définir le jeu de l'enfant
- Quand l'adulte lance le playmobil dans une boîte à la fin, on pourrait le voir tomber au milieu des cinq autres
- L'adulte devrait être un grand-père et l'enfant son petit-fils cela ferait peut-être plus comique de voir un grand-père jouer avec des trains

Quand tant d'idées s'enchaînent (à peu près en une heure de temps quand même !), je sais que nous sommes sur la bonne voie (si j'ose dire). Nous décidons de définir le jeu dans l'esprit de l'enfant. Il ne doit pas être trop complexe, l'âge de l'enfant ayant été défini autour de sept, huit ans. Donc simplement pour l'enfant le jeu se décrit ainsi :

Le chef de gare envoie un technicien réparer le passage à niveau. Le technicien s'aperçoit qu'il y a trop de trains qui passent. Il est en conversation par talkie-walkie avec le chef de gare. Ensemble ils recherchent une solution.

D'autre part, il est décidé d'ajouter un cadre technique avec le chef de gare, afin de dynamiser l'exposition du film en créant un dialogue « d'urgence ». Ce cadre technique a déjà envoyé cinq techniciens pour réparer le passage à niveau, mais ils ont disparu. Quand l'adulte envoie le playmobil dans la boîte, ce dernier se retrouve avec les cinq autres (d'où la raison de leur disparition). A ce niveau de la discussion, j'explique que le montage alterné aura une grande importance dans cette dernière séquence, puisqu'on passera du monde réel (l'adulte et l'enfant près de la maquette) au niveau monde et point de vue des playmobils (donc dans la boîte).

« Mais alors il faudra construire un décor qui sera l'intérieur de la boîte ? » lance un élève.

La question est évidente, comme la réponse d'ailleurs. Et pour cela, je sais que l'on peut compter sur les ATOSS de l'établissement, qui s'impliquent dans les productions du club depuis 1999 avec beaucoup de plaisir, d'intérêt et de dévouement. C'est eux donc qui installeront un décor représentant l'intérieur de la boîte, sol et deux pans verticaux. Les matériaux seront achetés sur le budget de production. (Fig.5, 6 et 7)

Il est décidé que la boîte extérieure réelle et la boîte intérieure décor seront peintes de la même couleur afin de confondre la vision du spectateur dans le passage du playmobil entre les deux mondes. Et c'est tout naturellement à ce stade que le premier titre du film est apparu : « **La boîte** ».



Fig.5



Fig.6

Un élève suggère que pour « faire plus vrai », ce serait bien que dans la boîte il y ait d'autres jouets proportionnels à la taille des comédiens. Discussions sur cette idée. Nous parvenons à la conclusion que nous construirons, pour des raisons d'économie, des legos de différentes couleurs et proportionnels à la taille des comédiens. Ce sont encore les ATOSS qui les construiront en Novopan et les élèves de troisième qui les peindront. (Fig. 8)



Fig.7

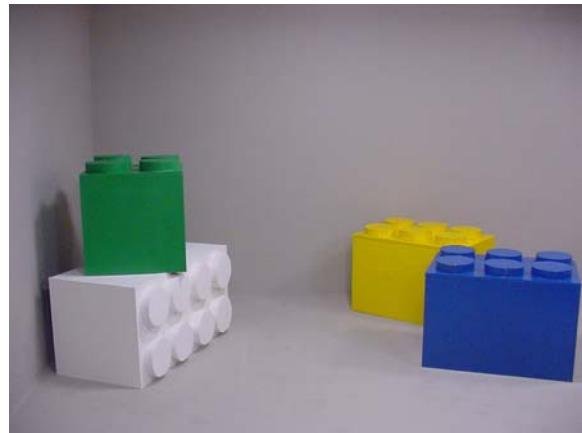


Fig.8

Les nouvelles pistes semblent intéressantes et en tout cas, continuent d'alimenter l'enthousiasme général. Nous faisons alors évoluer notre synopsis dans ce sens.

Synopsis-Version 2

Dans une gare ferroviaire, un chef gare ne parvient pas à arrêter les trains. Il siffle tant qu'il peut mais aucun ne s'arrête. De son bureau, il appelle un cadre technique. L'heure est grave. Plusieurs plaintes lui sont parvenues : les barrières d'un passage à niveau du réseau ne s'ouvrent pas, occasionnant des pertes de temps aux usagers de la route.

Le cadre technique apprend au chef de gare qu'il a déjà envoyé sur le terrain cinq techniciens pour réparer ce passage à niveau, mais hélas, aucun

n'est revenu. Ils ont tous disparu sans laisser de trace, et sans avoir résolu le problème.

Ils décident d'y envoyer un ultime technicien qui s'est déjà fait remarquer pour ses compétences et ses facultés à trouver des solutions à des problèmes insolubles.

Le technicien en question se rend sur place et se retrouve devant le passage à niveau fermé. Il s'aperçoit très vite que les barrières ne peuvent évidemment pas se lever car les passages de trains s'enchaînent tellement, que le signal automatique ne peut jamais déclencher la levée des barrières.

Le technicien comprend parfaitement le problème et en informe ses supérieurs par talkie-walkie.

Le cadre et le chef de gare discutent sur l'intensité du trafic. Le cadre propose de diminuer le nombre de trains. Le chef de gare lui rétorque que cette décision ne lui appartient pas, car il n'est pas celui qui pilote le tableau de circulation générale. Le technicien s'impatiente tout comme les conducteurs des véhicules qui se sont accumulés en file devant la barrière fermée. Il interpelle son chef au talkie-walkie. Le chef de gare lui répond que le nombre de trains va bientôt baisser, puisque prochainement, un TGV sera mis en circulation.

Pour le technicien, cela ne résout pas son problème immédiat de passage à niveau fermé.

Le chef de gare lui propose d'attendre la nuit car les trains ne circulent pas sur le réseau dont il est le responsable.

Le technicien éteint son talkie-walkie et laisse exploser sa colère. Soudain une grande ombre venant du ciel l'enveloppe. Il lève la tête et pousse un cri d'horreur.

Dans une salle de jeu, on découvre une maquette de paysage avec voies ferrées sur lesquelles circulent des trains en modèle réduit. Un grand-père prend entre ses doigts un personnage miniature (un Playmobil) habillé comme le technicien, devant un passage à niveau devant lequel sont alignées des petites voitures miniatures.

A côté de lui son petit-fils d'environ 7 ans n'est pas content qu'il retire son personnage du paysage. Le grand-père lui dit qu'il ne supporte pas qu'il pose ses jouets sur sa maquette. L'enfant en pleurant à moitié lui dit que ce n'est pas un jouet mais le réparateur du passage à niveau. Le grand-père trouve sa réflexion idiote et lance le personnage dans une boîte.

Le technicien projeté à l'intérieur se relève... au milieu de cinq techniciens vêtus comme lui. L'un d'entre eux lui dit : « Bienvenue au club ! ».

Ce synopsis fait l'unanimité mais sera encore modifié comme nous allons le voir dans le squelette.



5. Le squelette (ou séquencier)

Le squelette est une notion qui m'a été transmise par Raynald MAGNIEN COEURDACIER, un scénariste, comédien et réalisateur, artiste intervenant DRAC dans le cadre de l'atelier pendant une dizaine d'années.

Il s'agit d'une structure écrite, dans laquelle nous allons découper le synopsis en scènes (ou séquences). Chacune d'entre elles sera décrite par une phrase, ou un paragraphe, ou encore des éléments de dialogues. En règle générale, je propose aux élèves d'en alimenter le contenu par cette question : « Qu'est-ce qu'on apprend dans cette séquence ? ».

C'est une étape intéressante puisqu'elle sera la transition, le lien, le pont entre le synopsis et le scénario. D'une séance à l'autre, il est possible de revenir sur le contenu de chacune des séquences telles qu'elles sont décrites dans le squelette, ou de les intervertir. Ce n'est pas figé et cela permet surtout de bien visualiser la progression du film sans rien oublier. Voici notre premier squelette.

SQUELETTE (Base 1)

SEQUENCE 1

Le chef de gare siffle mais les trains ne s'arrêtent pas. Le cadre technique. On apprend que les barrières d'un passage à niveau ne s'ouvrent pas. Qu'il y a eu des plaintes. Que cinq techniciens ont déjà été envoyés pour la réparation mais qu'ils ont disparu. Qu'un super technicien va être envoyé sur place pour le réparer.

SEQUENCE 2

Le super technicien arrive au passage à niveau. Il remarque les nombreux passages de trains, très rapprochés. C'est la raison pour laquelle les barrières ne s'ouvrent pas. Il en informe ses supérieurs par talkie-walkie.

SEQUENCE 3

La gare. On apprend que le cadre veut diminuer le nombre de trains mais que le chef de gare n'est pas responsable du trafic ferroviaire.

SEQUENCE 4

Passage à niveau. Les voitures se sont accumulées devant les barrières. Le super technicien appelle le chef de gare pour l'en informer. On apprend qu'un TGV va être mis en circulation (*ce qui est vrai avec le TGV Est en juin 2007*) et que cela diminuera le nombre de trains. Le super technicien est confronté aux automobilistes en colère. Le chef de gare lui dit d'attendre la nuit, car les trains ne roulent pas (*on est sur la maquette et la nuit le grand-père dort*). Le technicien en colère éteint son talkie-walkie. Une ombre l'engloutit. Il pousse un cri d'horreur.

SEQUENCE 5

Salle de la maquette avec les trains qui tournent. Le grand-père prend le playmobil entre les doigts. Son petit-fils n'est pas content. Le grand-père jette le playmobil dans une boîte.

SEQUENCE 6

La boîte. Le technicien se relève au milieu des cinq autres qui avaient disparu. L'un d'entre eux dit : « Bienvenue au club ! »

Avec cette base nous avons posé les premières pierres du film, mais nous savons qu'elle va évoluer, c'est ce qui se produit à la séance suivante.

SQUELETTE (Base 2)**SEQUENCE 1**

Le chef de gare siffle mais les trains ne s'arrêtent pas. Il aimerait pouvoir les arrêter. Entrée du cadre technique. On apprend que les barrières d'un passage à niveau ne s'ouvrent pas. Qu'il y a eu des plaintes. Que cinq techniciens ont déjà été envoyés pour la réparation mais qu'ils ont disparu. Qu'un super technicien vient de déboucher les toilettes du chef de gare. Le cadre technique va l'envoyer au passage à niveau pour le réparer.

SEQUENCE 2

Le super technicien arrive au passage à niveau. Une voiture attend devant les barrières baissées. Il remarque les nombreux passages de trains, très rapprochés. C'est la raison pour laquelle les barrières ne s'ouvrent pas. Il en informe ses supérieurs par talkie-walkie.

SEQUENCE 3

La gare. On apprend que le cadre veut diminuer le nombre de trains mais que le chef de gare n'est pas responsable du trafic ferroviaire.

SEQUENCE 4

Passage à niveau. Les voitures se sont accumulées devant les barrières. Le super technicien appelle le chef de gare pour l'en informer. On apprend qu'un TGV va être mis en circulation (*ce qui est vrai avec le TGV Est en juin 2007*) et que cela diminuera le nombre de trains. Le super technicien est confronté aux automobilistes en colère. Le chef de gare lui dit d'attendre la nuit, car les trains ne roulent pas (*on est sur la maquette et la nuit le grand-père dort*). Le technicien en colère éteint son talkie-walkie. Les automobilistes aperçoivent quelque chose dans le ciel qui les fait fuir avec leurs voitures. Le technicien ne comprend pas. Une ombre l'engloutit. Il lève la tête et pousse un cri d'horreur.

SEQUENCE 5

Salle de la maquette avec les trains qui tournent. Le grand-père prend le playmobil entre les doigts. Il était devant un passage à niveau. Son petit-fils n'est pas content. Le grand-père lui prouve que son playmobil est plus grand que les personnages de sa maquette. On comprend que le petit-fils jouait toute l'histoire précédente. Le grand-père jette le playmobil dans une boîte.

SEQUENCE 6

La boîte. Le technicien se relève au milieu des cinq autres qui avaient disparu. L'un d'entre eux dit : « Bienvenue au club ! »

Il arrive à un moment que l'on ne puisse plus progresser dans les idées du squelette. Alors, il est l'heure de passer à la rédaction du scénario.

Je vous ai parlé plus haut du logiciel **FINAL DRAFT**. Il s'agit d'un logiciel professionnel d'écriture que l'on peut se procurer en ligne sur Internet à l'adresse :

<http://www.moviesoft.fr/>

puis cliquez sur [scénario](#) puis sur [traitement de texte](#).

Il est à 199€ au 18 juin 2007. Rassurez-vous, je n'ai pas d'actions sur ce produit, mais je peux vous dire qu'il est parfait pour rédiger les scénarios. Les sauts à la ligne se font automatiquement selon que l'on est en descriptif de séquence, en personnages, en didascalies, en dialogues ou en titre général. Il est possible de configurer soi-même certains éléments (police, cadrage) mais surtout il permet de visualiser sous forme de cartes déplaçables à l'écran l'ordre des séquences et de les intervertir, alors que l'écriture se fait en mode texte traditionnel. Gain de temps, assurance d'une présentation professionnelle, c'est un outil indispensable et les élèves motivés se l'approprient facilement. Il est possible de télécharger une démonstration à l'adresse suivante :

<http://www.zdnet.fr/telecharger/windows/fiche/0,39021313,39061640s,00.htm>

Et puis ceci dit, si vous ne souhaitez pas investir dans ce logiciel, vous avez toujours la possibilité de rédiger votre scénario avec WORD. C'est plus laborieux, mais nos premiers scénarios étaient écrits avec ce logiciel de traitement de texte que tout le monde maîtrise plus ou moins.



6. Le scénario et son évolution (écriture et réécriture)

Le scénario que je vous présente ici est le fruit de quatre réécritures. On ne peut se contenter d'un premier jet comme scénario définitif et abouti. Vous vous apercevrez des différences qui existent entre ce scénario et le squelette base 2. Des éléments sont intervenus en cours d'écriture et surtout de réécriture. La réécriture permet de pousser l'imagination dans ses derniers retranchements, de résoudre des problèmes liés à des erreurs de dramaturgie, de franchir des obstacles en même temps que les personnages, de les aider à atteindre leur objectif. Avant de vous livrer le scénario définitif, voici quelles sont les idées complémentaires qui sont venues l'enrichir, le compléter, le rendre crédible afin qu'avant le tournage on puisse dire : « Ca devrait marcher ! ».

1. Dans la séquence d'ouverture, il a été décidé de partir sur un plan fixe de la gare. Un train passe à toute vitesse faisant surgir le chef de gare de son bureau en sifflant. Puis un second train qu'il ne parvient pas non plus à arrêter. Une première idée consistait à le faire piquer une colère, à genoux au sol en martelant de rage le quai de gare de ses poings. L'idée a été abandonnée car bien que burlesque dans un premier temps, elle ne correspondait pas à la notion de jeu dans l'esprit du petit-fils.
2. Le technicien entre dans le bureau du chef de gare, une ventouse à la main. Il la gardera tout au long du film. Ce sera le complément à la tenue vestimentaire équivalente à celle du playmobil et qui fera comprendre au spectateur que le playmobil et le technicien sont une seule et même « personne » de l'histoire.
3. Il y aura un montage alterné entre le bureau du chef de gare et le passage à niveau où se trouve le technicien pendant leur dialogue.
4. Le dialogue, tant dans le bureau du chef de gare qu'au passage à niveau pour le technicien, ne se fera pas avec un talkie-walkie, mais avec des téléphones simulés avec le pouce et l'auriculaire de leurs mains. Ce choix vient du fait que nous nous sommes dits que le jeu, dans l'esprit du petit-fils, ne passait pas par la réalité des appareils mais par ce simple geste de la main, comme le ferait machinalement un enfant en mimant un téléphone. Ce gag visuel entraîne le spectateur à entrer et à jouer avec l'histoire. Il a quelque chose de jubilatoire qui est de plus un indice pour comprendre toute la stratégie finale du scénario.

5. Dans le même ordre d'idée, chef de gare, cadre technique et technicien se tutoient. Nous sommes toujours dans l'esprit de l'enfant où les principes relationnels de la hiérarchie n'existent pas encore.
6. Les trois mondes dans lequel progresse l'histoire nous ont conduits à mieux les séparer, mieux les délimiter les uns par rapport aux autres. Nous avons imaginé, pour le rendre très cohérent, que dans le monde réel de la pièce où se trouve la maquette, le grand-père écoute une radio dont il change souvent les stations. On entendra les musiques de ces stations, ainsi que les changements de fréquence par le grand-père, plusieurs fois en fond, dans le film. C'est la raison pour laquelle, dès la séquence d'ouverture, on entend déjà une de ces musiques. La séquence finale verra le grand-père changer une dernière fois de station sur un vieux transistor, pour retrouver la même musique que l'on a entendu dans la séquence d'introduction.
7. Pour agrémenter l'avant dernière séquence, celle de la boîte, et en même temps mieux délimiter le monde des playmobils, nous avons enrichi à la fois le texte et les cadrages. Lorsque le playmobil que jette le grand-père tombe dans la boîte, les cinq autres techniciens le relèvent, et comme il ne comprend pas ce qui lui arrive, ils lui installent un escalier avec les legos sur lesquels il grimpe. L'astuce est de passer de plans intérieurs de la boîte, à des plans extérieurs sur le grand-père au milieu de la maquette, d'un plan subjectif sensé être le regard du technicien à un gros plan sur la tête du playmobil regardant vers l'extérieur.
8. Nous avons trouvé amusant que les playmobils prennent le grand-père pour Dieu, le dieu des playmobils.
9. Il nous a semblé aussi intéressant de donner de l'importance aux automobilistes. Bien qu'ils n'aient aucune réplique, leur présence et leur jeu ont un rôle dans l'évolution de l'histoire. D'abord une voiture, puis deux, puis trois, puis cinq... Leur intervention progressive auprès du technicien les amène tout droit à percevoir la « main » du grand-père avant le technicien. Le jeu d'ombre complètera la séquence.
10. Le titre définitif du film a été emprunté à la réplique du grand-père quand son petit-fils lui demande de lui rendre le playmobil :
« Trop tard ! **C'est dans la boîte...** »

Voici maintenant le scénario définitif.



7. C'est dans la boîte, le scénario définitif

1. LA GARE. EXT/JOUR

Une musique lointaine. Le quai de la gare, la voie ferrée à droite et les bureaux à gauche. Générique. Un train franchit la gare en trombes. Le chef de gare sort des bureaux en courant, un sifflet à la bouche. Il arrive trop tard pour arrêter le train. Il siffle malgré tout. Le son du sifflet meurt à l'image du dépit du chef de gare. Il regarde le train s'éloigner en soupirant. Dans le bureau, un téléphone sonne. Le chef de gare se dirige vers le bureau. A peine est-il entré à l'intérieur qu'un autre train passe à toute vitesse. Le chef de gare ressort en courant, siffle comme un fou en faisant des gestes désordonnés mais le train ne s'arrête pas.

LE CHEF DE GARE

(serrant le poing en direction du train)

Je veux arrêter un train ! J'y arriverai !

Le téléphone sonne à nouveau dans le bureau. Le chef de gare, fataliste, d'une démarche lasse se dirige vers le bureau dans lequel il entre en refermant la porte derrière lui.

2. LE BUREAU. INT/JOUR

Le chef de gare referme la porte du bureau. Le téléphone ne cesse de sonner. Il s'effondre sur un fauteuil derrière le bureau. Il tend la main vers l'endroit où devrait se trouver le téléphone et mime le décrochage du combiné (avec le pouce et l'auriculaire dressés, les autres doigts repliés). Son geste reste en suspend quand le passage rapide d'un train se fait entendre. Il tourne la tête vers la porte, puis en haussant les épaules revient à sa « main-combiné » qu'il porte à son oreille.

LE CHEF DE GARE

(au téléphone)

Allô, ici le chef de gare... Comment ?... Encore ?...

Oui, bon... Je m'en occupe...

Il mime le raccrochage du combiné sur son socle. Un train passe. On entend la porte s'ouvrir. Le bruit du train s'amplifie. Le chef de gare tourne la tête vers la porte.

LE CHEF DE GARE (SUITE)

Ah, ben tu tombes bien, toi ! Les barrières du passage à niveau ne se lèvent plus...

(il montre l'endroit où est sensé se trouver le téléphone)

... tout le monde râle ! Tu es le chef technique, fais quelque chose !

LE CHEF TECHNIQUE

Excuse-moi, chef ! Mais j'ai déjà envoyé cinq techniciens pour le réparer...

LE CHEF DE GARE

Et alors ?

LE CHEF TECHNIQUE

Alors... aucun n'est revenu ! Ils ont tous disparu...

LE CHEF DE GARE

Disparu ? Comment ça, disparu ?

LE CHEF TECHNIQUE

Volatilisés ! Plus de nouvelles ! Et aucun n'a réglé le problème des barrières...

Le téléphone sonne. Le chef de gare décroche et raccroche aussitôt violemment.

LE CHEF DE GARE

Volatilisés ou pas, trouve moi une solution à ce foutu passage à niveau ! J'ai déjà assez avec mes trains qui ne veulent pas s'arrêter...

Un technicien entre dans le bureau par une autre porte qui ne donne pas sur les voies. Il porte une caisse à outils dans une main, une ventouse dans l'autre. Il est vêtu d'une salopette bleue, d'une casquette de la même couleur, d'un T-shirt jaune et de baskets blanches.

LE TECHNICIEN

(au chef de gare)

Voilà, chef ! C'est débouché...

LE CHEF DE GARE

Au moins une bonne nouvelle ! Merci...

LE TECHNICIEN

Bah ! C'est rien ! Comme disait mon père : « Pour sortir de la misère, faut savoir tout faire ! »

Il se dirige vers la porte qui donne sur les voies.

LE CHEF TECHNIQUE

(le retenant par l'épaule)

Attends !... Tu sais vraiment tout faire ?

LE TECHNICIEN

Ben ! A peu près...

LE CHEF TECHNIQUE

J'ai un super travail pour toi ! Viens je vais t'expliquer...

Ils sortent tous les deux. Un train franchit la gare. En refermant la porte le chef technique lève le pouce en direction du chef de gare qui lui rend le même geste, d'un air complice.

3. LA BARRIERE. EXT/JOUR

Le technicien arrive à pied au passage à niveau dont les barrières sont fermées. Une voiture est arrêtée devant. Le technicien tient dans une main une caisse rouge dans laquelle se trouvent deux trois outils et la ventouse dans l'autre main.

Le conducteur le regarde approcher, un bras sur la portière.

Le technicien parvient à la barrière. S'arrête. Regarde à droite. Rien. Au moment où il regarde à gauche, un train arrive à toute vitesse et franchit le passage à niveau. Dès que le train est passé, les barrières ne s'ouvrent pas.

Le feu rouge clignote toujours.

Le conducteur marque son impatience en plissant sa bouche d'un côté et en tapotant ses doigts sur la portière.

Le technicien regarde à gauche par où le train est parti, puis à droite. Un autre train arrive à toute vitesse de la droite en franchissant le passage à niveau.

Une seconde voiture arrive derrière la première.

Le technicien regarde à nouveau le feu rouge qui ne cesse de clignoter.

Il se gratte la tête d'incompréhension. Il sort un stylo et un calepin de sa poche, regarde sa montre, écrit l'heure sur le calepin.

Un train venant de la gauche passe à toute vitesse. Il regarde sa montre et écrit à nouveau l'heure sur le calepin.

Une troisième voiture vient prolonger la file.

Le conducteur de la première voiture descend et se dirige, énervé, vers le technicien. Un train venant de droite passe à toute vitesse.

Le conducteur et le technicien font de grands gestes pour communiquer car le bruit des trains les empêchent de s'entendre.

Deux voitures arrivent derrière les trois premières.

Le technicien forme avec sa main un téléphone (dont le pouce est l'écouteur et l'auriculaire le micro), et fait signe au conducteur qu'il va parler dedans.

4. LE BUREAU. INT/JOUR

Le chef technique entre dans le bureau du chef de gare, la main en position téléphone (pouce et auriculaire), alors qu'un train franchit la gare à toute vitesse. Il referme la porte derrière lui.

LE CHEF TECHNIQUE

(montrant sa main en forme de téléphone)

Ca y est, chef ! Il y a du nouveau...

LE CHEF DE GARE

(intéressé)

Ah oui ? Alors ?...

LE CHEF TECHNIQUE

Attends ! On va savoir...

(parlant dans son auriculaire)

Vas-y ! Je t'écoute...

5. LA BARRIERE. EXT/JOUR

LE TECHNICIEN

(dans l'auriculaire de sa main, criant à cause des trains qui passent, se bouchant l'autre oreille avec l'autre main)

J'ai trouvé la cause de la panne...

6. LE BUREAU. INT/JOUR

Le responsable technique s'assoit en face du chef de gare.

LE CHEF TECHNIQUE

(au chef de gare)

Il a trouvé...

LE CHEF DE GARE

Ah ! Alors c'est quoi ?

LE CHEF TECHNIQUE

(au technicien)

Alors c'est quoi ?

7. (SUITE 5) LA BARRIERE. EXT/JOUR

Le technicien a toujours sa main en forme de téléphone contre son oreille. Un second conducteur d'une des voitures les a rejoint.

LE TECHNICIEN

Non, non ! C'est pas l' froid... Il y a trop de trains qui passent.... Ils sont trop rapprochés ! Les barrières n'ont pas le temps de se lever entre deux passages...

8. (SUITE 6) LE BUREAU. INT/JOUR

LE CHEF TECHNIQUE

(au chef de gare)

Il dit qu'il y a trop de trains. Tu devrais peut-être en supprimer...

LE CHEF DE GARE

Tu en as de bonnes toi, déjà que j'arrive pas les arrêter...

9. (SUITE 7) LA BARRIERE. EXT/JOUR

Trois autres conducteurs ont rejoint le groupe autour du technicien qui attend dans son pouce une réponse qui ne vient pas.

LE TECHNICIEN

(impatient, dans son auriculaire)

Alors ? On fait quoi ?...

10. (SUITE 8) LE BUREAU. INT/JOUR

LE CHEF TECHNIQUE

(en écho, au chef de gare)

Alors ? On fait quoi ?...

Le chef de gare réfléchit intensément. Soudain, il s'empare de la main du responsable technique.

LE CHEF DE GARE

(dans l'auriculaire de la main du chef technique)

Ca va s'arranger, ça va s'arranger. On va bientôt avoir un TGV... Forcément... ça remplacera pas mal de trains...

11. (SUITE 9) LA BARRIERE. EXT/JOUR

LE TECHNICIEN

(dans son auriculaire)

Oui, mais dans combien de temps ? On ne peut pas laisser les barrières fermées jusque là...

12. (SUITE 10) LE BUREAU. INT/JOUR

LE CHEF DE GARE

Il dit que ce sera trop long...

LE CHEF TECHNIQUE

C'est vrai, il a raison ! ' Faut trouver autre chose...

LE CHEF DE GARE

Autre chose, autre chose... Tu me fais rigoler ! Donne moi une idée, toi !...

Les deux réfléchissent profondément quelques secondes.

LE CHEF TECHNIQUE

J'ai trouvé... Les trains ne roulent pas la nuit. Alors c'est sûr... Les barrières vont s'ouvrir !

LE CHEF DE GARE

(enthousiaste)

Bravo !

(au technicien, dans l'auriculaire de la main du responsable technique)

J'ai trouvé une solution...

(le responsable technique fait la grimace)

... la nuit, les trains ne roulent pas. Les barrières s'ouvriront...

13 (SUITE 11) LA BARRIERE. EXT/JOUR**LE TECHNICIEN**

Quoi ? Attendre la nuit ? Tu rigoles ou quoi ?...

(énervé, il secoue sa main comme pour se débarrasser du téléphone. S'adressant aux conducteurs)

...n'importe quoi, ils veulent qu'on attende la nuit pour...

Les conducteurs lèvent la tête vers le ciel et affolés repartent en courant à leurs voitures dans lesquelles ils remontent. Le premier conducteur, encore debout, a ouvert la portière. Il regarde vers le ciel. Horrifié, il s'engouffre dans sa voiture.

LE TECHNICIEN

(étonné)

Ben quoi ?... ' vous sauvez pas ! On va trouver une solution...

Tous les véhicules s'éloignent rapidement en marche arrière. Dépité, le technicien se retourne pour ramasser sa ventouse. A ce moment une ombre glisse sur le sol puis l'engloutit. Il s'en aperçoit et lève la tête. Figé de terreur, il pousse un cri d'effroi.

14. SALLE MAQUETTE. INT/JOUR

La main d'un grand-père s'empare d'un playmobil ressemblant au technicien de par sa tenue vestimentaire et la ventouse. Le grand-père est au milieu d'une maquette ferroviaire sur laquelle tournent des trains. Son petit-fils d'environ huit ans est debout à ses côtés.

LE PETIT-FILS

Pourquoi tu prends toujours mes playmobils ?

LE GRAND-PERE

(exaspéré, le playmobil à la main)

Je ne veux pas que tu joues sur la maquette !

LE PETIT-FILS

C'est pas un jouet ! C'est le technicien...

LE GRAND-PERE

Oui, ben ton technicien, il est trop gros. Regarde !

Il le pose à côté d'autres personnages de la maquette. Il paraît surdimensionné.

LE GRAND-PERE (Suite)

Là... Tu vois bien !

LE PETIT-FILS

(Soupirant)

Tu peux me l' rendre s'il te plaît ?

LE GRAND-PERE

(se dirigeant vers la boîte en amorçant le geste de la main, sadique)

Trop tard ! C'est dans la boîte...

Il lance le Playmobil dans la boîte.

15. LA BOITE. INT/SEMI OBSCURITE

Le technicien atterrit au milieu des cinq autres techniciens qui avaient disparu, tous avec la même tenue vestimentaire que lui. Ils sont assis par terre ou sur des legos. Le technicien ahuri se relève et cherche à comprendre où il se trouve.

UN TECHNICIEN

Bienvenue mon gars !

LE TECHNICIEN*(affolé)*

Qu'est-ce qui s'est passé ? On est où ?

UN TECHNICIEN

Viens ! Monte et regarde !

*Ils installent les legos en escalier sur lequel grimpe le technicien. Parvenu en haut, il regarde à l'extérieur de la boîte.***16. SALLE MAQUETTE. INT/JOUR***Le grand-père est debout au milieu de la maquette. Il est occupé avec ses trains.***17. LA BOITE. INT/SEMI-OBSCURITE***Le technicien se retourne vers les cinq autres.***LE TECHNICIEN**

Ben, c'est qui ?

LES CINQ AUTRES*(ensemble, comme une évidence)*

Ben ! C'est Dieu !

*Le technicien regarde à nouveau vers l'extérieur de la boîte.***18. SALLE MAQUETTE. INT/JOUR***La tête du Playmobil de face, apparaît en gros plan sur le bord de la boîte. Le père se dirige vers la boîte. La tête du Playmobil disparaît. Le père change une dernière fois de station sur un vieux transistor dont on entendait la musique depuis le début. On entend la même musique qu'au début du film. Le grand-père s'éloigne et retourne à sa maquette. Plan fixe sur le transistor. Générique de fin.*

8. Le repérage et l'implication des élèves

Le scénario bouclé, la première étape, à mon avis la plus difficile pour les élèves, est franchie. Si le scénario est bien bouclé, sans zone d'ombre, l'enthousiasme a décuplé dans l'équipe. Cependant les élèves ont tendance à croire que le travail d'écriture est terminé. Hélas pour eux, pas encore ! En effet l'étape suivante de l'atelier d'écriture est le découpage technique. C'est une phase qui va permettre à tout le monde :

1. de visualiser le « tronçonnage » des différentes séquences en plans.
2. de visualiser les plans et cadrages que l'on envisage par croquis au tableau, chacun faisant des propositions selon son propre point de vue.
3. de voir se construire le document qui servira de référence à toute l'équipe, techniciens ou comédiens.

La première chose à faire est de discuter des décors naturels : où va-t-on tourner les différentes séquences. Nous résumons les lieux nécessaires afin que ce soit clair pour tout le monde :

1. la gare en extérieur
2. le bureau du chef de gare
3. le passage à niveau
4. la salle de la maquette
5. la boîte

Nous pensons tous à la gare de Bar-le-Duc, mais le passage des trains bien que nécessaire dans le scénario, ne nous convient pas car trop de trains s'arrêtent avec des passagers qui montent ou descendent. C'est autant de contraintes techniques que de mise en scène. Il nous faut une gare avec des passages de trains bien sûr, mais avec peu de trains qui s'arrêtent. Un élève nous indique la gare de Revigny distante de 15 Km. Seulement deux trains par jour s'arrêtent et les bâtiments sont moins importants que ceux de Bar-le-Duc. Comme il possède un appareil photo numérique et qu'il n'habite pas très loin, il nous propose d'aller prendre quelques photos le week-end afin que nous puissions avoir une idée.

Les photos extérieures qu'il nous ramène le lundi suivant confirment effectivement que la gare n'est pas très grande. Il me reste à me rendre là-bas pour rencontrer le chef de gare et discuter avec lui.

Quand je le rencontre, l'homme est jeune et agréable. Je lui montre le scénario. Il est ravi que l'on vienne tourner chez lui.

La gare de Revigny convient parfaitement pour le tournage, et de lui-même, le chef de gare me propose de m'envoyer par mail les heures de passage des trains (puisqu'il faudra jongler avec les différents passages et le jeu des comédiens), et de nous laisser son bureau pour les séquences qui le nécessiteront.

Ravi, je lui demande si je peux prendre quelques photos de repérage. Ce qu'il accepte bien volontiers. **(Fig.9, 10, 11, 12)**

La quai de gare



Fig.9



Fig.10

Le bureau du chef de gare

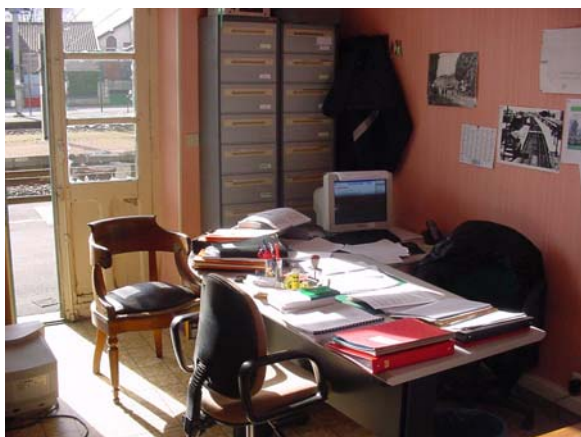


Fig.11



Fig.12

Bien que j'aie une idée de passage à niveau, je profite du contact que j'ai avec lui pour lui demander s'il en connaît un assez isolé, avec peu de passages de voitures. Il en voit un à une trentaine de kilomètres mais proche de maisons. Il en parlera à son chef de voies. Il me fait remarquer malgré tout que s'il est d'accord pour que nous venions tourner, il ne manquera pas pour autant d'en avertir sa hiérarchie à Nancy. Ce que je comprends parfaitement.

Ce premier lieu de tournage est pour ainsi dire acquis, celui de la boîte également (le décor sera monté par les ATOSS de l'établissement dans la salle de cours d'éducation culturelle, et servira de plus de support pour la journée Portes Ouvertes).

Le décor le plus épineux est celui de la salle de la maquette. Il faut trouver quelqu'un dont la passion est les trains miniatures, qui possède une maquette et de plus, chez lui. Je ne connais personne, mes élèves non plus. Nous placardons dans tout le lycée des affiches informant tout le monde, élèves et personnels, de notre recherche. N'ayant pas de réponse au bout de quinze jours, nous nous tournons vers d'autres pistes. Je dénêche un club de

« ferroviphiles » sur Verdun (j'ai appris le terme à cette occasion) mais leur réseau est immense, (plus de 8 m de long sur 3 m de large) et de plus installé dans un grand grenier au-dessus d'une école. Nous recherchons plutôt une maquette dans une maison, ce qui nous paraît plus adapté au scénario, mais en même temps plus complexe à trouver. Au hasard d'une conversation téléphonique avec un ami de Meurthe et Moselle, il me dit se souvenir d'un enseignant avec qui il avait travaillé une dizaine d'années plus tôt, et qui possédait une maquette d'un réseau de trains chez lui. France 3 Lorraine et RTL Télévision lui avait d'ailleurs à l'époque consacré une émission. Il me donne son nom, son adresse à Jarny (54) à 100 Km de Bar-le-Duc. Nous prenons rendez-vous, et c'est là que j'ai trouvé ce que nous cherchions. (Fig.13, 14, 15 16)



Fig.13



Fig.14




Fig.15



Fig.16

Il ne restait plus qu'à avoir confirmation de l'autorisation de tournage à la gare de Revigny. Le chef de gare me rappelle un peu plus tard. Il me demande de prendre contact avec le pôle images de la SNCF à PARIS afin de leur présenter le scénario. La responsable de ce service a voulu connaître le nom de la société de production (l'ALESA, bien sur !), la mise en scène pour le tournage des séquences dans la gare de Revigny, l'implication des élèves. En principe, un tournage dans le cadre de la SNCF est payant, mais comme nous sommes un lycée, elle nous envoie exceptionnellement une autorisation de tournage gratuit. (Fig.17).



DIRECTION DE LA COMMUNICATION

PÔLE PRODUCTIONS ET TOURNAGES
34, rue du Commandant Mouchotte 75699 PARIS Cedex 14
Tél : 01 53 25 31 97 - Fax : 01 53 25 32 35

**AUTORISATION DE PRISES DE VUES CINEMATOGRAPHIQUES
SUR LE DOMAINE FERROVIAIRE**

Paris, le 06 mars 2007

SOCIETE DE PRODUCTION : EPL AGRO ALESA

PRODUCTION / REGIE GENERALE : Patrick LAGNEAU

REALISATEUR : Atelier de création vidéo collectif

DATE, LIEU et CONDITIONS DES PRISES DE VUES :
Le lundi 12 mars 2007, de 13h à 19h00 en gare de REVIGNY-SUR-ORNAIN, prises de vues en accord avec le Chef de gare Mr Laurent CZARIK.

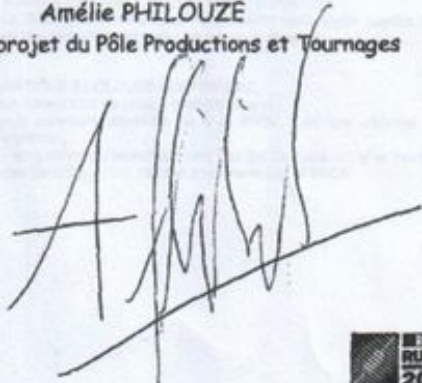
MESURES PARTICULIERES CONJONCTURELLES :
Compte-tenu du renforcement actuel du plan vigipirate dans les gares, la société de production devra faire preuve d'une vigilance accrue. Aucun matériel de prises de vue ne devra rester sans surveillance pendant les phases de préparation de tournage et de démontage.


Droits de tournage : GRATUIT

La présente opération est soumise au respect des Conditions Générales applicables à la réalisation de prises de vues sur le domaine de la SNCF
Les titulaires devront, avant d'opérer, se présenter au responsable local de la SNCF, et se conformer à ses directives.

Amélie PHILOUZE
Chef de projet du Pôle Productions et Tournages

Copie à :
Laurent CZARIK





SOCIÉTÉ NATIONALE DES CHEMINS DE FER FRANÇAIS - R. C. S. PARIS 9 552 061 467

Fig.17

Parallèlement, le chef de gare m'indique un passage à niveau à 4 Km de Revigny, suffisamment isolé pour y tourner les séquences prévues sans que

nous soyons trop dérangés par le passage des voitures. Un repérage sur place nous permet de nous rendre compte de l'adéquation du lieu pour le tournage. (Fig.18, 19, 20 et 21)



Fig.18



Fig.19



Fig.20



Fig.21

Tout a été repéré. Les extérieurs correspondent à notre vision de l'histoire, et les décors intérieurs, depuis longtemps sont en chantier.

Nous nous attelons maintenant à l'écriture du découpage technique. Cette étape est décisive comme je l'ai expliqué plus haut, et mes élèves qui forment cette année une nouvelle équipe que je n'ai pas en cours, n'ont aucune connaissance du langage cinématographique. Ils vont découvrir une forme de communication qu'ils croient connaître (le cinéma) mais dont les codes leur échappent (presque) complètement.

Pour avancer dans la méthode d'écriture de ce découpage technique, chacun sera amené à exprimer ces visions de cadrage avec ses propres mots, avec des schémas au tableau, charge à moi de mettre sur leurs explications la terminologie ou l'expression adéquate.



9. Le découpage technique (choix des plans et des cadrages)

Les renseignements indispensables pour ce document de travail sont indiqués dans un tableau. Chaque colonne correspond à une information. L'ensemble des informations est nécessaire au metteur en scène, aux comédiens, à la scripte, aux techniciens (cadreurs, preneurs de son, éclairagistes, accessoiristes...) pour le tournage. C'est la direction à prendre pour mettre en images le contenu du scénario. Ce qui est écrit est suivi à la lettre, mais sur le plateau, il est évident que l'on sera amené à des adaptations, modifications imprévisibles sur le papier.

Dans l'ordre des colonnes de gauche à droite :

1. N° de scène (ou séquence)
2. N° du plan
3. Valeur du plan (gros plan, plan moyen, plan d'ensemble...)
4. Type de cadrage et mouvement de caméra (plongée, travelling, zoom, panoramique...)
5. Temps estimé du plan (s'il y a un impératif de durée pour le film, mais ce n'est qu'indicatif)
6. Décors, action, dialogues
7. Sons, bruitages
8. Musique
9. Spécificités lumières

Les chiffres en rouge dans la colonne « valeur de plan » correspondent aux photos prises lors du repérage.

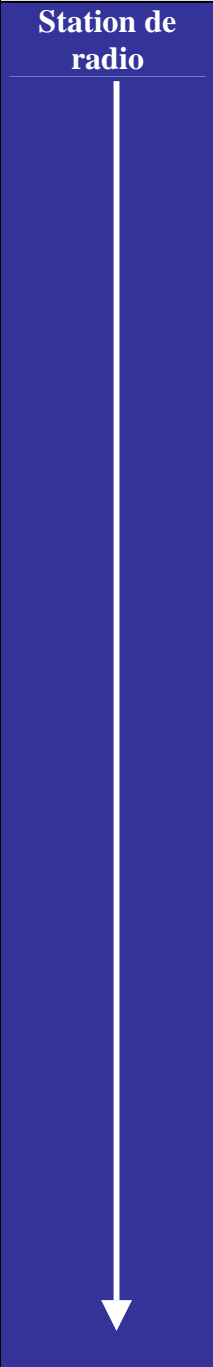
Nous n'avons pas estimé le temps de chaque plan. Par contre dans cette colonne vous rencontrerez parfois les mentions « ST » et « AT », ce qui indique les plans qui devaient être tournés avec des passages visibles de trains à l'image (AT), ou sans trains (ST) mais avec des passages en « of » ajoutés au mixage en postproduction.

D'autre part, les plans ne sont pas tournés dans l'ordre chronologique de l'histoire (Cf. plan de tournage ci-après). Après tournage, nous obtenons les rushes qui correspondent à l'ensemble des images filmées à la suite les unes des autres selon le calendrier pré-établi. Le dérushage sera nécessaire pour dans un premier temps éliminer les prises défectueuses, puis dans un second temps repérer celles qui serviront au montage. C'est donc le document indispensable à la fois pour le tournage et pour le montage.


Quoiqu'il en soit voici l'intégralité de ce découpage technique.

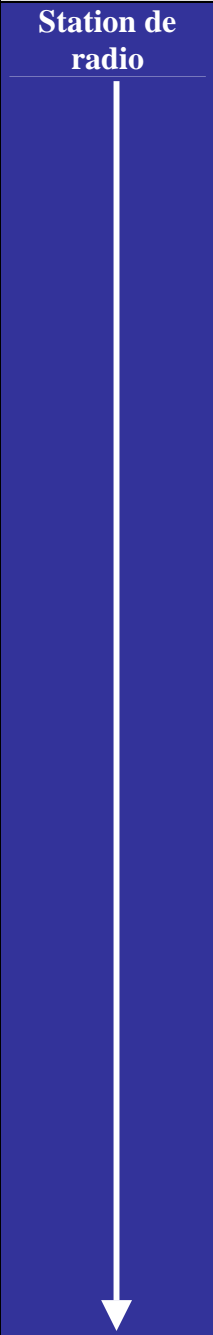


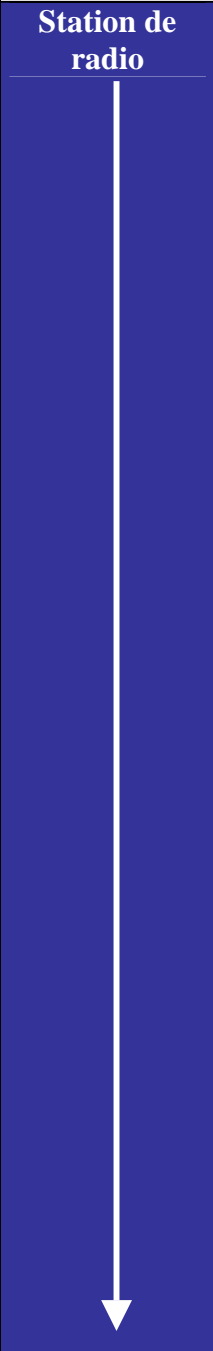
N° Scène	N° Plan	Valeur de plan	Angles et Mvts cam	Tps	Décor, action, dialogues	Sons, bruitages	Musique	Lumière
1	1	P1/2E (1)	F		La gare. Le quai. Bureau cadre gauche, voies cadre droite. Générique sur ce plan. Un train venant de derrière la caméra passe à toute allure. Un chef de gare sort des bureaux en tentant de remonter son pantalon qu'il tient d'une main, et un sifflet dans l'autre. Il arrive trop tard pour arrêter le train. Il siffle malgré tout.	Sifflet 1	Station de radio ↓	Gare. Ext/Jour
	2	PR (2)	CP légère ↓ Pano GD		Le chef de gare de face. Le son du sifflet meurt à l'image du dépit du chef de gare. Il retire le sifflet de sa bouche et soupire en regardant le train s'éloigner. Dans le bureau (cadre droite) un téléphone sonne. Le chef de gare tourne la tête vers le bureau, se dirige dans sa direction et entre à l'intérieur.	Sifflet 2 Téléphone		
	3	P1/2 ^E (1) (PR)	F	→	Le quai. Bureau cadre gauche, voies cadre droite. Un train arrive de face et passe à toute allure. Le chef de gare sort du bureau en courant et en sifflant comme un fou, tout en faisant des gestes désordonnés, en se dirigeant vers la caméra devant laquelle il s'arrête tout en sifflant à en devenir rouge.	Sifflet 3 ↓		
	4	P1/2 ^E (3)	F (Cam.Subj.)		Le train s'éloigne rapidement. (quai à droite, voies à gauche)			
	5 (suite 3)	PR (1)	F		Le chef de gare (énervé, serrant le poing en direction du train) : <i>Je veux arrêter un train ! J'y arriverai !</i> Le téléphone sonne à nouveau dans le bureau. Le chef de gare s'y rend à grandes enjambées rapides. Il entre et referme la porte derrière lui.	Téléphone ↓		
2	1	PM (1)	F + Pano DG		Le chef de gare referme la porte du bureau. Le téléphone ne cesse de sonner. Il s'effondre sur un fauteuil derrière le bureau. Il tend la main vers l'endroit où devrait se trouver le téléphone et mime le décrochage du combiné (avec le pouce et l'auriculaire dressés, les autres doigts repliés). Son geste reste en suspend quand le passage rapide d'un train se fait entendre. Il tourne la tête vers la porte, puis en haussant les épaules revient à sa main-combiné qu'il porte à son oreille.	Décrochage combiné Passage train	Bureau. Int/Jour	

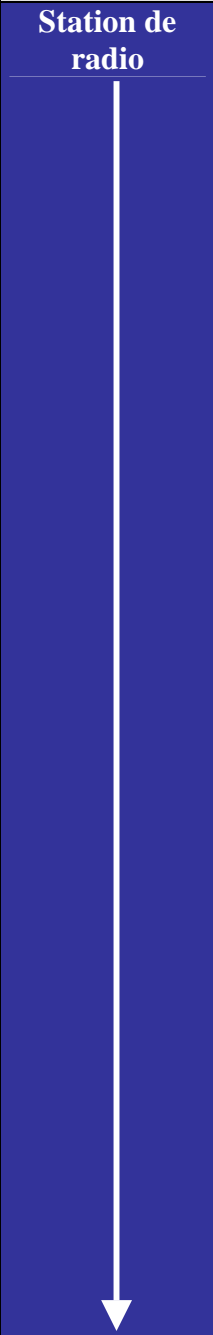
N° Scène	N° Plan	Valeur de plan	Angles et Mvts cam	Tps	Décors, action, dialogues	Sons, bruitages	Musique	Lumière
2 (suite)	2	P1/2R (1) Coin bureau	F (légère CP)		Le chef de gare : <i>Allô ! Ici le chef de gare... comment ?... encore ?... oui bon... je m'en occupe !</i> Il mime le raccrochage du combiné sur son socle. Un train passe. On entend la porte (côté quai) s'ouvrir. Le bruit du train s'amplifie. Le chef de gare tourne la tête vers la porte.	Combiné raccroché Train	Station de radio 	Bureau. Int/Jour
	3	PM (1)	F + pano GD	AT	Le chef technique entre dans le bureau et referme la porte, le bruit du train diminue. Il s'approche du bureau. Le chef de gare : <i>Ah, ben tu tombes bien toi ! Les barrières du passage à niveau ne se lèvent plus... (il montre l'endroit où est sensé se trouver le téléphone)... tout le monde râle ! Tu es le chef technique, fais quelque chose !</i>			
	4	P1/2R	F (Plongée légère)		Toute la scène en champ sur le chef de gare depuis l'entrée du chef technique jusqu'à l'entrée du technicien.			
	5	P1/2R	F (contre plongée légère)		Toute la scène en contrechamp sur le chef technique depuis son entrée jusqu'à l'entrée du technicien.			
	6	PA (Dos à la porte côté quai) Pano DG Pano GD	F		.Le technicien entre dans le bureau par une autre porte qui ne donne pas sur les voies. Il porte une caisse à outils dans une main, une ventouse dans l'autre. Il est vêtu d'une salopette bleue, d'une casquette de la même couleur, d'un T-shirt jaune et de baskets blanches. Le technicien (au chef de gare) : <i>Voilà, chef ! C'est débouché !</i> Le chef de gare : <i>Ah... au moins une bonne nouvelle ! Merci.</i> Le technicien : <i>Bah, c'est rien ! Comme disait mon père : « Pour sortir de la misère, faut savoir tout faire ! »</i> Il se dirige vers la caméra.			
	7	PA (Dos à la porte interne)	F		Le technicien (de dos) se dirige vers la porte qui donne sur les voies. Il se retrouve de profil avec le chef technique par rapport à la caméra. (Technicien cadre droite, chef technicien cadre gauche)			

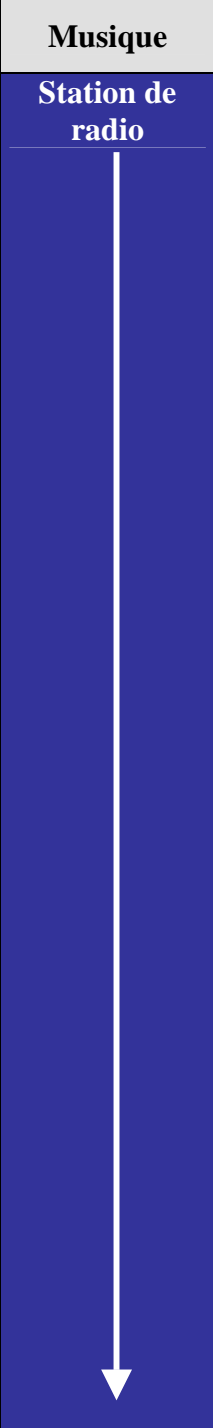
N° Scène	N° Plan	Valeur de plan	Angles et Mvts cam	Tps	Décors, action, dialogues	Sons, bruitages	Musique	Lumière
2 (suite)	7 (suite)				<p>Le chef technique (le retenant par l'épaule) : <i>Attends !... Tu sais vraiment tout faire ?</i></p> <p>Le technicien : <i>Ben... à peu près !</i></p> <p>Le chef technique : <i>J'ai un super travail pour toi ! Viens, je vais t'expliquer...</i></p> <p>Ils sortent tous les deux.</p>		Station de radio	Bureau. Int/Jour
	8	GP	F (légère plongée)		Le chef de gare les regardent sortir. Un train passe rapidement.			
	9	PR	F (Légère contre plongée)	AT	En refermant la porte, le chef technique adresse un clin d'œil au chef de gare.			
	10 (suite 8)	GP	F (légère plongée)		Le chef de gare lui rend son clin d'œil d'un air complice.			
3	1	P1/2E	Pano DG		Le technicien arrive à pieds au passage à niveau dont les barrières sont fermées. Une voiture est arrêtée devant. Le technicien tient dans une main une caisse rouge dans laquelle se trouvent deux trois outils et la ventouse dans l'autre main.		Barrières. Ext/jour	
	2	PR	F		Le conducteur le regarde approcher, un bras sur la portière.			
	3	P1/2E	F	AT	Vue depuis les barrières opposées. Le technicien (de face) parvient à la barrière. S'arrête. Regarde à droite. Rien. Au moment où il regarde à gauche, un train arrive à toute vitesse et franchit le passage à niveau. (le début du train est filmé)	Train réel de gauche		
	4	P1/2R	F	ST	Le technicien (de face), regarde passer le train. Dès qu'il est passé, il remarque que la barrière ne s'ouvre pas.	Son de la fin du passage du train réel (montage)		
	5	PM	Pano GD en Cam. Subj.		La barrière ne s'ouvre pas. (filmé sans les acteurs)			
	6	GP	F		Le feu rouge clignotant.			
	7	PR	F		Le conducteur marque son impatience en plissant sa bouche d'un côté et en tapotant ses doigts sur la portière.			

N° Scène	N° Plan	Valeur de plan	Angles et Mvts cam	Tps	Décors, action, dialogues	Sons, bruitages	Musique	Lumière
3 (suite)	8	PA	Pano DG	AT	Le technicien (profil G) s'approche de la barrière. Il pose sa caisse à outils au sol et s'appuie à la barrière pour regarder à gauche par où le train est parti. Il la tourne vers la caméra au moment où un autre train arrive à toute vitesse de l'arrière de la caméra en franchissant le passage à niveau. Le technicien recule de deux pas.	Train réel de droite	Station de radio 	Barrières. Ext/jour
	9	PR	F	ST	Au premier plan, le technicien (de face) regarde le train passer. Au second plan, une deuxième voiture arrive derrière la première. Le train passé, le technicien tourne la tête vers le feu rouge.	Son de la fin du passage du train réel (montage)		
	10	GP	F		Le feu rouge clignotant.			
	11	P1/2R	F	ST	Le technicien (de face) se gratte la tête d'incompréhension. Il sort un stylo et un calepin de sa poche, regarde sa montre, écrit l'heure sur le calepin. Un troisième train passe.	Son du début du passage du train réel (montage)		
	12	P1/2E	F (contre plongée)	AT	Point de vue du technicien. Le train qui passe. (filmé sans les acteurs)	Train réel de gauche		
	13 (suite 11)	P1/2R	F	ST	Le technicien regarde le train passer. Il regarde sa montre et écrit à nouveau l'heure sur le calepin.	Son de la fin du passage du train réel (montage)		
	14	P1/2E	F	ST	Une troisième voiture vient prolonger la file. Le conducteur de la première voiture descend et se dirige, énervé, vers le technicien. Un train venant de droite passe à toute vitesse.	Son du début du passage du train réel (montage)		
	15	P1/2E	F (contre plongée)	AT	Point de vue du technicien. Le train qui passe. (filmé sans les acteurs)	Train réel de droite		
	16	P1/2R	F	ST	(De profil G) Le technicien écrit sur le calepin. Le conducteur approche du technicien. Il lui tape sur l'épaule. Le technicien se retourne. Ils font de grands gestes pour communiquer car le bruit des trains les empêchent de s'entendre.	Son du passage du train réel (montage)		
	17	P1/2E	F	ST	Deux voitures arrivent derrière les trois premières.			

N° Scène	N° Plan	Valeur de plan	Angles et Mvts cam	Tps	Décors, action, dialogues	Sons, bruitages	Musique	Lumière
3 (suite)	18	PR	F	ST	Le technicien forme avec sa main un téléphone (dont le pouce est l'écouteur et l'auriculaire le micro), et fait signe au conducteur qu'il va parler dedans. Il parle dedans.	Son du passage du train réel (montage)	Station de radio 	Barrières. Ext/jour
4	1	PM (1) Droite	F Champ		(Le chef de gare assis au bureau de profil droit) Le chef technique entre dans le bureau du chef de gare, la main en position téléphone (pouce et auriculaire), alors qu'un train franchit la gare à toute vitesse. Il referme la porte derrière lui. Le chef technique (montrant sa main en forme de téléphone) : <i>Ca y est, chef ! Il y a du nouveau...</i> Le chef de gare (intéressé) : <i>Ah oui ? Alors ?...</i> Le chef technique : <i>Attends ! On va savoir...</i> (parlant dans son auriculaire)... <i>Vas-y ! Je t'écoute...</i>	Son du passage d'un train, à l'ouverture de la porte et moins fort porte fermée		Bureau. Int/Jour
	2	PM (3)	F contre champ		(Amorce de la main droite téléphone du chef technicien) Même dialogue que 4.1			
5	1	P1/2R	F	ST	Le technicien (dans l'auriculaire de sa main, criant à cause des trains qui passent, se bouchant l'autre oreille avec l'autre main) : <i>J'ai trouvé la cause de la panne...</i>	Son du passage du train réel (montage)		Barrières. Ext/jour
6	1	P1/2R	F		(chef de gare à gauche, chef technicien à droite) Le responsable technique s'assoit en face du chef de gare. Le chef technique (au chef de gare) : <i>Il a trouvé...</i> (au technicien)... <i>alors c'est quoi ?</i>			Bureau. Int/Jour
7	1 suite 5.1	PR	F	ST	Le technicien a toujours sa main en forme de téléphone contre son oreille. Un second conducteur d'une des voitures les a rejoint. Le technicien : <i>Non, non ! C'est pas l' froid... Il y a trop de trains qui passent.... Ils sont trop rapprochés ! Les barrières n'ont pas le temps de se lever entre deux passages...</i>	Son du passage du train réel (montage)		Barrières. Ext/jour
8	1 Suite 6.1	P1/2R	F		Le chef technique (au chef de gare) : <i>Il dit qu'il y a trop de trains. Tu devrais peut-être en supprimer...</i> Le chef de gare : <i>Tu en as de bonnes toi, déjà que j'arrive pas les arrêter...</i>			Bureau. Int/Jour

N° Scène	N° Plan	Valeur de plan	Angles et Mvts cam	Tps	Décor, action, dialogues	Sons, bruitages	Musique	Lumière
9	1 Suite 7.1	PR	F		Trois autres conducteurs ont rejoint le groupe autour du technicien qui attend dans son pouce une réponse qui ne vient pas. Le technicien (impatient, dans son auriculaire) : <i>Alors ? On fait quoi ?...</i>	Son du passage du train réel (montage)	Station de radio 	Barrières. Ext/jour
10	1 Suite 8.1	P1/2R	F	Le chef technique (en écho, au chef de gare) : <i>Alors ? On fait quoi ?...</i> Le chef de gare réfléchit intensément. Soudain, il s'empare de la main du responsable technique. Le chef de gare (dans l'auriculaire de la main du chef technique) : <i>Ca va s'arranger, ça va s'arranger. On va bientôt avoir un TGV... Forcément... ça remplacera pas mal de trains...</i>		Bureau. Int/Jour		
11	1 Suite 9.1	PR	F	Le technicien (dans son auriculaire) : <i>Oui, mais dans combien de temps ? On ne peut pas laisser les barrières fermées jusque là...</i>	Son du passage du train réel (montage)	Barrières. Ext/jour		
12	1 Suite 10.1	P1/2R	F	Le chef de gare : <i>Il dit que ce sera trop long...</i> Le chef technique : <i>C'est vrai, il a raison ! ' Faut trouver autre chose...</i> Le chef de gare : <i>Autre chose, autre chose... Tu me fais rigoler ! Donne moi une idée, toi !...</i> Les deux réfléchissent profondément quelques secondes. Le chef technique : <i>J'ai trouvé... Les trains ne roulent pas la nuit. Alors c'est sûr... Les barrières vont s'ouvrir !</i> Le chef de gare (enthousiaste) : <i>Bravo !...</i> (au technicien, dans l'auriculaire de la main du responsable technique)... <i>J'ai trouvé une solution...</i> (le responsable technique fait la grimace)... <i>la nuit, il n'y a plus de trains. Les barrières s'ouvriront...</i>		Bureau. Int/Jour		
13	1 Suite 11.1	P1/2R	F	Le technicien (dans son auriculaire) : <i>Quoi ? Attendre la nuit ? Tu rigoles ou quoi ?</i> Enervé, il secoue sa main comme pour se débarrasser du téléphone. Le technicien (S'adressant aux conducteurs) : <i>N'importe quoi, ils veulent qu'on attende la nuit pour...</i> Les conducteurs lèvent la tête. Ils sont effrayés.		Barrières. Ext/jour		

N° Scène	N° Plan	Valeur de plan	Angles et Mvts cam	Tps	Décor, action, dialogues	Sons, bruitages	Musique	Lumière
13 Suite	2	P1/2	F en plongée (Traffic)		Les conducteurs repartent en courant à leurs voitures dans lesquelles ils remontent. Ils font marche arrière avec leurs véhicules à toute vitesse. Le technicien (étonné) : <i>Ben quoi ?... ' vous sauvez pas ! On va trouver une solution....</i> Une ombre immense commence à planer au-dessus de lui. On l'aperçoit au sol.		Station de radio 	Barrières. Ext/jour
	3	PM	F		Le premier conducteur, encore debout, a ouvert la portière. Il regarde vers le ciel. Horrifié, il s'engouffre dans sa voiture et démarre.			
	4	P1/2R	F		Le technicien (de dos) a les mains sur les hanches. Il se retourne, se baisse, ramasse sa ventouse et sa caisse à outils. L'ombre l'enveloppe. (bâche au-dessus de la caméra)			
	5	GP	F		Il se relève, lève la tête, ouvre de grands yeux et pousse un cri d'effroi en fermant les yeux.			
	6	Annulé	Annulé		Annulé	Annulé		
14	1	GP	F en contre plongée + Pano HB		La main du père s'empare d'un Playmobil ressemblant au technicien de par sa tenue vestimentaire, sa caisse et sa ventouse.		Salle maquette. Int/Jour	
	2	PA	F en légère contre plongée		Le grand-père, (de face) au milieu d'une maquette ferroviaire sur laquelle tournent des trains, achève le mouvement de la main. Son petit-fils (profil droit) d'environ huit ans est debout à ses côtés. Le petit-fils : <i>Pourquoi tu prends toujours mes Playmobils ?</i> Le grand-père (exaspéré, le Playmobil à la main) : <i>Je ne veux pas que tu joues sur la maquette !</i>			
	3	GP	F		Le fils : <i>C'est pas un jouet ! C'est le technicien...</i>			
	4	PR	F en contre plongée		Le père : <i>Oui, ben, ton technicien, il est trop gros. Regarde !</i> Il amorce le geste de la main pour placer le Playmobil sur la maquette.			
	5	GP	F		Il le pose à côté d'autres personnages de la maquette. Il paraît surdimensionné. Le père (off) : <i>Là... Tu vois bien !</i>			

N° Scène	N° Plan	Valeur de plan	Angles et Mvts cam	Tps	Décors, action, dialogues	Sons, bruitages	Musique	Lumière	
14 suite	6	GP	F		Moue du petit-fils.		Station de radio 		
	7	PA	F		Le grand-père enlève le Playmobil de la maquette. Le fils : <i>Tu peux me l'rendre s'il te plaît ?</i> Le grand-père se dirige vers la boîte posée au-dessus de la maquette, d'un léger rictus sadique. Le père : <i>Trop tard ! C'est dans la boîte !</i> Il lance le Playmobil dans la boîte.			Salle maquette. Int/Jour	
15	1	PM	F en plongée		Dans la boîte, le technicien, sa ventouse dans une main (la caisse à outils est restée sur la route), atterrit au milieu des cinq autres techniciens qui avaient disparu, tous avec la même tenue vestimentaire que lui. Ils sont assis par terre ou sur des legos. (prévoir des matelas)				
	2	PA	F		(Le technicien cadre droite. Les autres, cadre gauche.) Il se relève, ahuri et cherche à comprendre où il se trouve. Un technicien : <i>Bienvenue mon gars !</i> Le technicien (affolé) : <i>Qu'est-ce qui s'est passé ? On est où ?</i> Un autre technicien (avançant un lego vers lui) : <i>Attends ! Viens ! Monte et regarde !</i> Tous les techniciens construisent un escalier avec les legos (cadre gauche) + (15.2a : à voir de dos) Le technicien le gravit. On ne voit plus que ses jambes.				La boîte. Int/semi-obscurité
16	1	PM	F en légère plongée		(Cam. Subj. Technicien)Le grand-père est debout au milieu de la maquette. Il est occupé avec ses trains.				Salle maquette. Int/Jour
17	1	P1/2R	F en plongée et contre plongée		17.1 Au premier plan, les jambes du technicien. En contrebas, les autres techniciens regroupés en bas de l'escalier. Le technicien s'accroupit (champ en CP) Le technicien : <i>Ben, c'est qui ?</i>				La boîte. Int/semi-obscurité
	2			17.2 Les cinq autres (contrechamp en plongée) (ensemble, comme une évidence) : <i>Ben ! C'est Dieu !</i>					
	3			17.3 (suite 17.1) Le technicien abasourdi, se relève pour regarder à nouveau vers l'extérieur de la boîte.					
18	1	GP	F en légère CP		La tête du Playmobil de face, apparaît lentement, en gros plan sur le bord de la boîte.				Salle maquette. Int/Jour
	2	PM	F en légère plongée		(Point de vue du Playmobil). Le grand-père a posé le train. Il se dirige vers la caméra				

N° Scène	N° Plan	Valeur de plan	Angles et Mvts cam	Tps	Décor, action, dialogues	Sons, bruitages	Musique	Lumière
18 suite	3	PR	F légère CP		La tête du Playmobil redescend, rapidement.			
	4 Suite 2	PA	F		(Depuis la porte de la salle) Le transistor au premier plan. Le grand-père tend la main vers lui.		Station de radio ↓	Salle maquette. Int/Jour
	5	GP	F		La main du grand-père tourne le bouton pour chercher une radio. On entend plusieurs stations, puis une se stabilise. On entend la même musique qu'en introduction. Le grand-père s'éloigne de la caméra. Image figée sur le transistor.			
Générique de fin								

Le problème majeur, pour tourner les séquences en gare ou au passage à niveau, était de combiner le passage des trains avec le jeu des acteurs. Le chef de gare de Revigny qui a lu le scénario a proposé de nous fournir tous les horaires de passage des trains pour les deux journées où nous allions tourner sur place, dans les deux sens : Paris/Strasbourg et Strasbourg/Paris.

Ce fut fort appréciable. Pour certains plans, nous répétions avec les acteurs puis nous tournions effectivement au passage des trains. Ce qui ne nous a pas empêché de manquer le premier train tant nous étions concentrés sur le jeu d'acteur.

Ce fut, je reconnais, une contrainte qui a généré un stress supplémentaire.



10. Le plan de tournage

Encore un document capital. A ce stade les élèves ont besoin d'être canalisés, encadrés, dirigés selon un plan établi de manière à visualiser l'ensemble de la période de tournage.

Le premier tableau ci-dessous permet à toute l'équipe de visualiser :

- les lieux exacts de tournage
- les décors correspondants dans le scénario
- les jours et heures de tournage
- les numéros de scènes et de plans par lieux et jours de tournage
- la liste des acteurs, figurants et de leur personnage (avec numéro correspondant pour report dans les colonnes adéquates)

Le second tableau reprend les mêmes indications mais pour les accessoires utilisés pendant le tournage, et surtout le nom des fournisseurs pour chacun des objets. Un numéro est également attribué à chaque accessoire en vue du report dans les colonnes appropriées.

Ce document, s'il est nécessaire à tout le monde, sera indispensable au metteur en scène et surtout à la scripte qui fera le lien permanent pour chaque plan avec les indications correspondantes sur le découpage technique.

Dès qu'un plan sera tourné, une des tâches de la scripte sera de le cocher à la fois sur le plan de tournage et sur le découpage technique. Il est hors de question d'oublier de tourner un plan, c'est elle qui est responsable du bon déroulement de ces opérations, du suivi du tournage, de l'archivage de toutes les informations émanant du plateau et qui seront utilisées pendant le montage.

Les numéros de scènes et de plans correspondent à ceux qui sont utilisés dans le découpage technique précédent.

Voici maintenant ces deux tableaux, qui selon le nombre d'acteurs, de figurants et d'accessoires peut-être plus ou moins important.

PLAN DE TOURNAGE

C'est dans
la boîte
Personnages

Lieu	Revigny	Revigny	Revigny	Plateau EPL	Jarny	Revigny
Décors	La gare	Le bureau du chef de gare	Le passage à niveau avec trains sans les acteurs	La boîte	La salle de la maquette	Le passage à niveau sans trains avec les acteurs
Jour Heures	Lundi 12 mars 13h/19h	Lundi 12 mars 13h/19h	Mardi 13 ou mercredi 14 9h/12h00	Mardi 13 mars 13h30/17h30	Mercredi 14 mars 13h/19h00	Jeudi 15 mars 10h00/17h00
N° scènes et plans	1.1 1.3 1.5 1.2 1.4	2.1 4.1 2.2 4.2 2.3 6.1 2.4 8.1 2.5 10.1 2.6 12.1 2.7 2.9 2.8 2.10	3.5 3.6 et 3.10 3.12 et 3.15	15.1 15.2 17.1	14.1 18.4 14.5 18.5 14.2 14.4 14.3 14.6 14.7 16.1 18.1 18.3 18.2	3.1 5.1 3.2 7.1 3.7 9.1 3.4 11.1 3.9 13.1 3.11 13.2 3.13 13.3 3.14 13.4 3.17 13.6 3.16 13.5 3.18
Acteurs	Personnages	N°				
Nicolas BRACNAT	Le chef de gare	1	1	1		
Mathieu BAZART	Le chef technicien	2	2	2		
Quentin GROSSELIN	Le technicien	3		3	3	3
Patrick LAGNEAU	Le père	4				4
MANTOVANI	Le fils	5				5
Samson SESMAT	Technicien 1	6			6	
Gwenole HAUTCOLAS	Technicien 2	7			7	
Thomas FRISTOT	Technicien 3	8			8	
Valentin PACE	Technicien 4	9			9	
BERTIN	Technicien 5	10			10	
Acteurs	Figurants					
Vanessa FOUREAUX	Cond. Voiture 1	11				11
Vincent LEDOUBLE	Cond. Voiture 2	12				12
Clément HACQUIN	Cond. Voiture 3	13				13
Jean-Baptiste GIRON	Cond. Voiture 4	14				14
Thibaut VARNIER	Cond. Voiture 5	15				15

PLAN DE TOURNAGE

C'est dans
la boîte
Accessoires

Lieu	Revigny	Revigny	Revigny	Plateau EPL	Jarny	Revigny
Décors	La gare	Le bureau du chef de gare	Le passage à niveau avec trains sans les acteurs	La boîte	La salle de la maquette	Le passage à niveau sans trains avec les acteurs
Jour Heures	Lundi 12 mars 13h/19h	Lundi 12 mars 13h/19h	Mardi 13 ou mercredi 14 9h/12h00	Mardi 13 mars 13h30/17h30	Mercredi 14 mars 13h/19h00	Jeudi 15 mars 10h00/17h00
N° scènes et plans	1.1 1.3 1.5 1.2 1.4	2.1 4.1 2.2 4.2 2.3 6.1 2.4 8.1 2.5 10.1 2.6 12.1 2.7 2.9 2.8 2.10	3.5 3.6 et 3.10 3.12 et 3.15	15.1 15.2 17.1	14.1 18.4 14.5 18.5 14.2 14.4 14.3 14.6 14.7 16.1 18.1 18.3 18.2	3.1 5.1 3.2 7.1 3.7 9.1 3.4 11.1 3.9 13.1 3.11 13.2 3.13 13.3 3.14 13.4 3.17 13.6 3.16 13.5 3.18

Accessoires	Fournisseurs	N°					
Sifflet	Patrick	1	1	1			
Casquette/Veste	Thomas	2	2	2			
Tenue technicien	ALESA	3		3		3	
Caisse à outils	ATOSS	4				4	
Ventouse	Roger	5				5	
Voiture 1	Vanessa	6				6	
Voiture 2	Clément	7				7	
Voiture 3	JB	8				8	
Voiture 4	Thibaut	9				9	
Voiture 5	Vincent	10				10	
Calepin/Stylo	ALESA	11					
Montre	Thibaut	12					11
Bâche/Perches	ATOSS/ Exploitation	13					12
Playmobil	ALESA	14					13
Transistor	ATOSS	15					15

13. ANNEXES

ANNEXE 1

Photos de tournage



Préparation Scène 1 – Plan 1
(Explication au comédien à partir du découpage technique)



Préparation Scène 1 – Plan 3



Mise en place Scène 2 - Plan 2



Tournage Scène 2 - Plan 2



Tournage Clap Scène 3 – Plan 3



Tournage Scène 13 – Plan 4

(La bâche symbolise l'ombre de la main du grand-père)



Préparation Scène 14 – Plan 3
(Gros plan sur le petit-fils)



Tournage Scène 16 – Plan 1
(Plan subjectif dans la boîte avec contrôle du cadreur sur le moniteur)

ANNEXE 2

Glossaire Technique

Termes utilisés couramment avec les élèves	Abréviations	Définitions
Les termes liés à l'écriture		
Synopsis	-	Texte d'une dizaine de lignes à une page pour un court métrage qui en présente le conducteur général.
Squelette	-	Découpage partiel du synopsis dans lequel sont notées les indications et informations relative à une séquence.
Scénario ou continuité dialoguée.	-	Le script intégral de l'histoire avec les personnages, les dialogues, didascalies et indications techniques de base si elles facilitent la compréhension des déplacements ou de l'action.
Repérage	-	Anticipation du découpage technique. Permet de visualiser certains lieux (photos ou croquis) afin de mieux appréhender les situations de tournage.
Découpage technique	-	Ensemble des indications techniques (scènes ou séquences, plans, valeurs de plans, cadrages et mouvements de caméra, éventuellement reprise des dialogues, sons et bruitages, musique et lumières.
Les termes liés au tournage		
Plan de tournage	-	Feuille de route pour les comédiens et l'équipe technique, elle centralise les informations relatives au tournage (lieux de tournage, décors équivalents dans l'histoire, dates et heures de tournage, séquences et plans, liste des comédiens, figurants, et accessoires avec un numéro référent pour chaque).
Rushes	-	Ensemble des plans tournés jour après jour et repérables par le clap.
Clap	-	Ardoise filmée au début de chaque plan sur laquelle sont inscrits les numéros de séquences (ou de scènes), de plans et de prises. C'est un repère visuel pour identifier les mauvaises prises et les bonnes lors du dérushage. Contrairement au cinéma, le repère sonore est inutile puisque le son est capté directement avec l'image sur la même bande.
Dérushage	-	Opération qui consiste à lire l'ensemble des rushes afin de repérer les plans qui serviront lors du montage. Cette opération est grandement facilitée par les annotations de la scripte.

Termes utilisés couramment avec les élèves	Abréviations	Définitions
Scripte	-	Assistante incontournable du metteur en scène, c'est elle qui est chargée de noter toutes les prises en y associant les remarques du metteur en scène. Elle doit maîtriser le découpage technique et être une fine observatrice afin d'éviter les faux raccords entre deux plans.
Les termes liés au montage		
Montage	-	Assemblage des plans retenus au dérushage dans l'ordre chronologique du scénario. Afin de dynamiser le film, le monteur doit sentir le rythme à insuffler par des insertions de plans de coupe, des inversions de plans, ou des suppressions éventuelles par rapport au scénario.
Montage cut	-	Assemblage des plans bout à bout.
Montage alterné ou parallèle	-	Va et vient entre des séquences censées se dérouler en même temps mais dans des lieux différents.
Montage par insertion	-	Des plans plus ou moins longs sont insérés dans un premier montage en général cut, afin de dynamiser l'action du film.
Mixage son	-	Traitement du son par mélange des différentes sources sonores : dialogues, bruitages, ambiance, musique, voix off...
Plan de coupe	-	Images de une à trois secondes insérées dans un montage afin de renforcer une action, le suspense ou même parfois pour pallier à des faux raccords entre deux plans.
Les termes liés au cadrage		
Echelle des plans (ou valeurs de plans)	-	Graduation décroissante dans les cadrages de prise de vue depuis le plan d'ensemble jusqu'au très gros plan. La précision du cadrage dans le choix de la terminologie est subjective car liée à l'appréciation de chacun. Toutefois une base semble nécessaire.
Plan d'ensemble ou général	PE	Embrasse tout un paysage.
Plan ½ ensemble	P ½ E	Plus rapproché que le précédent, on y distingue des personnages. Ce plan peut être utilisé pour introduire une nouvelle séquence.
Plan moyen	PM	Cadre un personnage en pieds.
Plan américain	PA	Cadre un personnage à mi-cuisse.
Plan ½ rapproché	P ½ R	Cadre le personnage au bassin

Termes utilisés couramment avec les élèves	Abréviations	Définitions
Plan rapproché	PR	Cadre le personnage à la poitrine
Gros plan	GP	Cadre le visage
Très gros plan	TGP	Cadre un détail (œil, cigarette, bijou...)
Plongée	P	La caméra filme selon un axe orienté de haut en bas
Contre-plongée	CP	La caméra filme selon un axe orienté de bas en haut
Champ/Contrechamp	-	Cadrages successifs de deux personnages pendant un dialogue de manière à pouvoir dynamiser ce dialogue au montage. Le champ filmiera uniquement un personnage A pendant toute la séquence. Le contre-champ filmiera uniquement le personnage B dans la même séquence mais dans une prise différente. Au montage, l'alternance des deux plans favorisera un rythme soutenu et dynamique du dialogue. En règle générale, le champ correspond à ce que l'on voit dans le viseur de la caméra, le hors champ n'est pas visible. Si le hors champ est filmé, il devient le contre-champ.
Les termes liés aux mouvements de caméra		
Travelling	TR	La caméra est embarquée sur un mobile et se déplace en même temps que lui.
Travelling Avant	TR/AV	La caméra se déplace en même temps que le mobile (une voiture par exemple), et filme dans le sens de la marche (ex : à travers le pare-brise).
Travelling Arrière	TR/AR	La caméra filme dans le sens inverse de la marche du mobile (ex : par la lunette arrière).
Travelling latéral	TR/L	La caméra filme latéralement par rapport au déplacement du mobile (ex : par la vitre passager). Dans ce cas l mouvement peut aller de gauche à droite (côté conducteur) ou de droite à gauche (côté passager)
Panoramique	Pano	C'est un mouvement rotatif de la caméra sur un axe fixe (un trépied, ou à la main d'un cadreur par mouvement rotatif de son bassin, mais c'est plus aléatoire). Le sens d'un panoramique peut aller de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas, ou de bas en haut.
Zoom	Z	Rapprochement ou éloignement du cadrage de la prise vue par un jeu de lentilles dans l'objectif. Peut-être assimilé à un travelling électronique, mais sans déplacement de la caméra.

ANNEXE 4
PLAN DE MONTAGE EVOLUTIF

**PLAN DE
TOURNAGE**

Titre film

		Lieux						
		Décors						
		Jours Heures						
		N° scènes et plans						
Acteurs	Personnages	N°						
		1						
		2						
		3						
		4						
...								
Accessoires	Qui ?							
		7						
		8						
		9						
		10						
Etc...								

ANNEXE 5

LE BUDGET DE PRODUCTION

Quel que soit le film que l'on tourne, petit, moyen ou long métrage, il est bien évident qu'il sera nécessaire d'établir un budget de production, aussi minime soit-il, car il y aura toujours quelques euros à investir dans le projet. Surtout si au départ vous ne possédez pas encore le matériel nécessaire à sa réalisation. Il faudra dans ce cas envisager une location pour le tournage (caméra, micros...), pour le montage (banc, postproduction...) mais chacun peut avoir recours à des partenaires pour réduire ces coûts de location.

Et puis de fil en aiguille, si ce n'est pas encore le cas pour vous, vous vous constituerez votre propre parc de matériel audiovisuel numérique (oubliez le bon vieux matériel analogique...). Le club Création Vidéo de l'ALESA de Bar-le-Duc s'est enrichi en matériel grâce à ses participations récompensées dans différentes compétitions vidéo de lycéens.

En tout cas, à titre informatif, voici quel a été le budget pour le film présenté dans ce dossier « C'est dans la boîte »

DEBIT		CREDIT	
Casquettes bleues (6)	63.87	Financement ALESA	586.88
Playmobil	8.97	Copies du film	80.00
T-shirt jaunes (6)	40.30	LEGTA	70.80
Salopettes bleues (6)	108.20		
Accessoires déco	8.14		
Cassettes mini DV Pro	78.28		
Cassettes mini DV basiques	27.90		
Matériaux décors	321.63		
Accessoire tournage	9.59		
Frais de déplacements	70.80		
TOTAL	737.68	TOTAL	737.68



ANNEXE 6

LIENS INTERNET AUTOUR DU SCENARIO

<http://scenar.online.fr/>

Pratique, théorie, des hommages, des coups de gueule...

<http://www.ruedesauteurs.com/>

Edition en ligne de vos textes, i-Librairie, atelier d'écriture, magazine littéraire et forum d'auteurs. Conseils d'écriture personnalisés pour vos projets de romans, nouvelles, et poésies.

<http://www.scenario-mag.com/>

Le site francophone de l'écriture audiovisuelle. Actualité et scénarios en ligne.

<http://www.scriptofilm.net/>

Evaluation des scénarios, lieu d'échange pour les scénaristes et les éditeurs.

<http://www.scenariopole.net/>

Le B.A.BA de l'écriture scénaristique. Se poser les bonnes questions.

<http://www.scenartistes.com/>

Initialement un site dédié à l'écriture de scénarios, ce site est devenu le siège d'une association regroupant amateurs et professionnels du cinéma, de la musique et plus généralement de l'audiovisuel. Vous y trouverez un énorme forum de discussion utilisant toutes les dernières technologies et rempli de gens passionnants.

http://www.cinethea.com/prat_scenario.html

Les règles de base, les ressorts dramatiques, les 7 étapes de l'élaboration du scénario, le contenu, la construction du récit, le story-board...

<http://web2.uqat.quebec.ca/scenario/>

Un atelier d'écriture de scénario sur le Web... et ça nous vient d'une université québécoise d'une province au nom impossible à retenir : Abitibi Témiscaminque ! (Quand je vous le disais...). Quatorze exposés et onze exercices sont consultables (historique du scénario, le personnage, construction scénaristique etc.).

<http://www.cyberprotec.com/>

Cyberprotec : Protégez vos scripts, scénarios, documents divers en ligne

<http://membres.lycos.fr/scriptocinetv/>

Passionnés de théâtre, de cinéma et de télévision, écoles, collèges, lycées, universités, auteurs en herbe, écrivains, étudiants en audiovisuel, scénaristes... Sur ce site vous pouvez télécharger (382 Ko en Zip) un logiciel gratuit d'aide à l'écriture, compatible avec Winword 2000. Et de plus, en français !

<http://www.cscinema.com/siteBlog/B1112100448/>

Sur CScinema vous trouverez des articles sur la dramaturgie pour vous aider à comprendre comment l'on construit un récit cinématographique, des articles sur l'art et la manière de présenter et rédiger les scénarios, des glossaires

présentant les définitions des mots de la dramaturgie, de la présentation et de la rédaction des scripts, des conseils et des renseignements utiles pour qui veut s'initier à l'écriture des films ou suivre un stage de formation.

<http://www.culture.gouv.fr/documentation/proverbe/pres.htm>

Une base de 25000 proverbes... Intéressant pour définir une proposition thématique avant de se lancer dans l'écriture d'un scénario...

<http://www.storyboard.fr/>

Site officiel du story-board, l'art d'anticiper par le dessin les scènes d'un film qui sera tourné ultérieurement. Accès aux travaux des artistes de la Fédération nationale des story-boarder.

<http://www.lamaisonducinema.fr/>

Une page sur le métier de scénariste extraite du site "Les arts filmiques", centre de formation aux métiers du cinéma. Les autres professions sont consultables sur le même site en suivant le menu.

<http://users.skynet.be/fralica/refer/lexique/lexique.htm>

FRALICA : (pratique du français en liberté cadrée !) Bien que ce site ait une orientation pédagogique clairement exprimée, les scénaristes, romanciers, tous ceux qui utilisent la langue française, trouveront un superbe lexique pour donner un nom aux tournures qu'ils utilisent, ou pour comprendre les définitions de mots spécifiques du langage cinématographique et littéraire. Une page aussi est dédiée à l'écriture de scénario. Indispensable !

http://www.writemovies.com/articlef_reecriture.htm

Une page extraite du site Writemovies où l'on vous explique les raisons pour lesquelles un producteur est amené à vous demander de retravailler un scénario. Clair, net et précis !

<http://www.1001scenaristes.com/>

Annuaire des scénaristes, actualités du scénario en brèves, des biographies, des renseignements pratiques : dépôt d'œuvres, statut des scénaristes en France...

<http://www.dreamago.com/>

Un atelier d'écriture axé sur le développement de scénario dans le but d'atteindre une meilleure continuité dialoguée à partir d'une première version.

<http://www.livre-scenario.com/>

Un livre gratuit en ligne sur le métier de scénariste, mais aussi un historique, les techniques d'écritures, une bibliographie et une filmographie... au format PDF (7 MB)

<http://www.motiongraphic.net/contrechamp/astuces/fiche4.htm>

Quelques fiches techniques claires sur l'écriture du dessin animé et du film d'animation.

http://www.ugs-online.org/ScenPub/OR_Roth/14roth.htm

Une page sur le scénario de court métrage par Jean-Marie ROTH, auteur de nombreux ouvrages sur le scénario. Egalement un jeu de questions/réponses intéressant.

14. CONCLUSION

Eh bien, voilà ! Il ne vous reste plus qu'à vous lancer dans l'aventure. Passez de bons moments avec vos élèves, même si parfois il est difficile de créer avec eux.

Mais créer est un art difficile, rien n'est acquis. Il faut du courage, de la persévérance, de l'enthousiasme pour franchir la ligne d'arrivée non pas seul mais en équipe.

Si par hasard vous étiez bloqué dans votre progression, humblement je vous propose de m'appeler au téléphone ou de me contacter par mail, et je ferai de mon mieux pour vous aider à franchir l'obstacle ou vous sortir de l'ornière.

En attendant, bon courage !

Patrick LAGNEAU
EPL AGRO
BP 249
55006 BAR-LE-DUC CEDEX

Tel : 03.29.79.98.51
E-mail : patrick.lagneau@educagri.fr



L'équipe du film en pause casse-croûte pendant le tournage

