



# Écriture sérielle : initier les adolescents en 14 séances

Défi : « Écris ta série ! »

# Sommaire

|                                                                          |             |
|--------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>Introduction : Une écriture créative</b>                              | <b>p.4</b>  |
| <b>1. Phase de présentation</b>                                          | <b>p.8</b>  |
| <u>Séance 1</u>                                                          | p.9         |
| 1. Faire connaissance : les goûts et les pratiques                       | p.9         |
| 2. Un jeu pour s'initier au monde des séries !                           | p.9         |
| 3. Un premier exercice créatif : trouver un univers de série inexploré ! | p.10        |
| 4. Le défi : « Ecris ta série ! »                                        | p.10        |
| <b>2. Phase d'appropriation</b>                                          | <b>p.12</b> |
| <u>Séance 2</u>                                                          | p.13        |
| 1. L'histoire                                                            | p.13        |
| 2. Les personnages                                                       | p.16        |
| 3. L'arène                                                               | p.17        |
| <u>Séance 3</u>                                                          | p.19        |
| 1. Les thèmes et l'intention d'une série                                 | p.19        |
| 2. Pilote et invention de la suite...                                    | p.19        |
| <u>Séance 4</u>                                                          | p.22        |
| 1. Le pitch                                                              | p.23        |
| 2. La bible                                                              | p.24        |
| 3. Les arches, les synopsis et les continuités dialoguées                | p.25        |
| 4. Proposer la bible d'une série connue (facultatif)                     | p.27        |
| 5. Esquisser le concept d'une nouvelle série                             | p.29        |
| <b>3. Phase de création</b>                                              | <b>p.30</b> |
| <u>Séance 5</u>                                                          | p.31        |
| 1. L'arène                                                               | p.31        |
| 2. Les personnages                                                       | p.32        |
| 3. Le conflit et l'histoire                                              | p.33        |
| <u>Séance 6</u>                                                          | p.34        |
| 1. Les arches de la saison 1 d'OVNI(s)                                   | p.34        |
| 2. L'arche de la série <i>Tu préfères</i>                                | p.37        |
| <u>Séance 7</u>                                                          | p.39        |
| 1. Les synopsis des <i>Revenants</i>                                     | p.39        |
| 2. Les éléments d'arches par personnage représentés sous forme de flèche | p.41        |
| 3. Les éléments d'arches par épisode représentés sous forme de tableau   | p.41        |

|                                                                  |             |
|------------------------------------------------------------------|-------------|
| <a href="#"><u>Séance 8</u></a>                                  | p.46        |
| <a href="#"><u>Séance 9</u></a>                                  | p.48        |
| <a href="#"><u>Séance 10</u></a>                                 | p.52        |
| <a href="#"><u>Séance 11</u></a>                                 | p.54        |
| <a href="#"><u>Séance 12</u></a>                                 | p.58        |
| <b>4. Phase de restitution</b>                                   | <b>p.59</b> |
| <a href="#"><u>Séance 13</u></a>                                 | p.60        |
| <a href="#"><u>Séance 14</u></a>                                 | p.63        |
| 1. Entraînement au <i>pitch</i>                                  | p.64        |
| 2. <i>Pitch</i>                                                  | p.64        |
| 3. Dans cet atelier, j'ai aimé / je n'ai pas aimé...             | p.65        |
| <b>5. Annexes</b>                                                | <b>p.66</b> |
| Présentation du jeu <i>Qui a tué Sheldon Cooper ?</i> (séance 1) | p.67        |
| Structuration de l'intrigue (séance 2)                           | p.69        |
| Exemples d'outils pour les arches (séance 6)                     | p.71        |
| Grille de lecture du dossier finalisé (séance 12)                | p.72        |

## Introduction : Une écriture créative

Ce conducteur d'atelier d'écriture sérielle s'adresse à des professeurs, à des scénaristes et plus généralement à toute personne souhaitant animer avec un groupe un tel atelier. Il s'agit de proposer différentes séances à l'encadrant qui s'emparera de certaines activités ou en délaissera d'autres.

Deux versions ont été pour l'instant conçues :

- **une version « Initiation »** qui regroupe 6 séances de 3 heures,
- **une version « Approfondissement : Défi – Écris ta série ! »** qui regroupe au minimum 14 séances de 3 heures.

Chaque version se déroule en 4 phases :

- **une phase de présentation** (initiation : 1 séance ; approfondissement : 1 séance),
- **une phase d'appropriation** (initiation : 2 séances ; approfondissement : 3 séances),
- **une phase de création** (initiation : 2 séances ; approfondissement : 8 séances),
- **et une phase de restitution** (initiation : 1 séance ; approfondissement : 2 séances).

Pour la version « Approfondissement – Défi », on peut envisager les configurations suivantes :

- **en temps scolaire**, à raison de 3 heures par semaine
  - en octobre, les phases de présentation et d'appropriation peuvent avoir lieu,
  - en novembre et décembre, les 5 premières séances de création peuvent se dérouler,
  - en janvier, les 2 dernières séances de la phase de création et les 2 séances de la phase de restitution peuvent prendre place.
  - en février et mars, des séances supplémentaires peuvent être organisées si une séance a pris plus de temps ou si certaines ont sauté.

Cela permet également d'étaler les différentes séances dans le temps si certains consacrent non pas 3 heures, mais 2 heures, voire 1 heure à l'atelier certaines semaines.



– **hors temps scolaire**, l'atelier peut se dérouler

- soit, comme pour le temps scolaire à raison d'une séance de 3 heures par semaine tout au long de l'année,
- soit pendant les différentes vacances scolaires
  - pendant les vacances de la Toussaint à raison de 5 séances de 3 heures, réparties sur 2 journées et demi ou 5 matinées ou après-midis
  - pendant les vacances de Noël à raison de 5 séances de 3 heures, réparties sur 2 journées et demi ou 5 matinées ou après-midis
  - pendant les vacances d'hiver à raison de 4 séances de 3 heures, réparties sur 2 journées ou 4 matinées ou après-midis
- soit de façon intensive pendant l'une des périodes de vacances à raison de 14 séances de 3 heures (soit à la Toussaint, soit à Noël, soit pendant les vacances d'hiver)

La durée idéale de chaque séance est de 3 heures. Le caractère modulable de chaque séance permet d'allonger certaines activités, d'en ajouter de nouvelles, d'en supprimer d'autres ou encore de diviser la séance initiale de 3 heures en 2 ou 3 mini-séances en fonction du temps imparti. Le temps nécessaire pour mener à bien chaque activité au sein de la séance est précisé à titre indicatif par la mention du temps écoulé après chaque activité ([0h25], [0h45], [1h15], ..., [2h20], [3h]).

La durée est indicative. Un seul document a été conçu à la fois pour le temps scolaire et le hors temps scolaire, et pour le lycée général, technique et professionnel. Selon le type de public et l'effectif, les séances d'atelier avanceront à des rythmes différents. L'intervenant adaptera les séances proposées à son public.

La nature modulable de ce conducteur doit permettre de continuer à le développer en ajoutant des alternatives à telle séance, en approfondissant telle autre ou en intégrant telle activité inédite, ces nouvelles propositions se fondant toujours sur l'expérience pratique de scénaristes de série en activité.

Les séances ont été conçues pour un effectif d'une quinzaine de participants (l'effectif idéal d'un atelier d'écriture tournant plutôt autour d'une dizaine de participants). Cependant, des alternatives dans la mise en œuvre de l'atelier sont proposées à chaque séance pour des effectifs plus importants.

Des scénarios d'échanges entre l'encadrant et le groupe ont été imaginés, avec questions de l'encadrant indiquées entre guillemets et réponses potentielles des participants données en italiques. La présence de ces échanges dans le conducteur n'a pas pour objectif de contraindre et de limiter les

interactions au sein de l'atelier ou d'orienter les participants vers ces réponses précises (bien au contraire !), il s'agit simplement de rendre le déroulement du conducteur plus incarné.

Au sein de l'atelier, les participants feront, comme les scénaristes de série, l'expérience de la création collective, puisqu'ils devront impérativement se mettre par deux, trois ou quatre pour imaginer et développer leur idée de série. À la fin de l'atelier, il y aura donc autant d'idées de séries créées qu'il y aura eu de petites groupes formés.

Une grande partie de l'atelier se déroulera oralement, comme cela se passe dans les *writing rooms* de scénaristes de série. Chaque intervenant est invité à trouver la meilleure façon de conserver la trace du travail effectué par les participants d'une séance à l'autre en fonction du matériel mis à disposition par l'établissement.

Plusieurs solutions sont possibles :

- Chaque participant peut avoir une tablette et prendre des notes sur celle-ci pour conserver son travail.
- Si l'établissement met à disposition des ordinateurs dans une salle, chaque groupe travaille sur un fichier qui lui est propre et enregistre ce qu'il a fait sur une clé par précaution à l'issue de la séance.
- Si l'établissement met à disposition une salle spécifique pour l'atelier, il est possible de laisser les tableaux de post-it d'une séance à l'autre en invitant tout de même chaque groupe à prendre en photo son tableau de post-it à l'issue de la séance par précaution.
- Chaque participant (ou groupe) peut aussi avoir un carnet de bord (sous forme de cahier ou de classeur) avec une pochette pour conserver les post-it, ce qui impliquera de prendre en photo le tableau à l'issue de la séance et de le reconstituer au début de la prochaine.
- L'intervenant peut aussi choisir de garder les post-it des différents groupes pour être certains que chaque groupe les ait lors des séances.

À l'intervenant de choisir une méthode identique pour tout le monde ou au contraire de laisser chacun conserver son travail comme il préfère selon une ou plusieurs méthodes !

Ce conducteur a été élaboré par Charlotte Servel, agrégée de lettres Modernes et docteure en cinéma et littérature. Pour proposer des activités au plus proches de l'écriture sérielle des professionnels, elle a mené des entretiens auprès des scénaristes Antarès Bassis, Christelle Berthevas, David Grondin, Christophe Lemoine, Valentine Milville, Mathieu Pichard qui ont animé des ateliers auprès de jeunes âgés de 15 à 18 ans dans le cadre de différentes expérimentations à travers le temps scolaire et le hors temps scolaire sur l'ensemble du territoire (*Raconte-moi ta vie, Séries en images, Des séries et des lycéens*, etc.). Son observation de plusieurs sessions d'écriture des scénaristes Clémence Dargent, Martin Douaire, Raphaëlle Richet et Maxime Berthemy a permis aussi d'ajuster les activités proposées. Ce conducteur a été relu par plusieurs professionnels de série et professeurs (Caroline Benjo, Virginie Boda, Valentine Milville, Vera Peltekian, Mathieu Pichard, Chloé Servel, Lorraine Sullivan, Valérie Zenatti ; Alexandre Boza, Geneviève Merlin, Hélène Valmary).

Ce conducteur a été conçu pour que les participants se lancent avec enthousiasme et confiance dans l'écriture de série, pour qu'ils prennent conscience de leurs capacités créatrices et qu'ils ressentent le plaisir jubilatoire d'explorer les contrées infinies offertes par la fiction.

# 1. Phase de présentation

## Objectifs :

- faire connaissance
- avoir une première approche du format de la série
- stimuler l'imagination et l'esprit créatif des participants
- découvrir le défi « écris ta série »

## Moyens :

- échange autour des goûts et des pratiques
- jeu *Qui a tué Shelton Cooper ?*
- jeu créatif

## Durée :

1 séance de 2 ou 3 heures



# Séance 1

## **1. Faire connaissance : les goûts et les pratiques**

L'intervenant commence par se présenter et explique comment va se dérouler l'atelier.

Il évoque ses séries préférées et dans quel contexte il les regarde : en famille / entre amis / seul ; à la télévision / sur son ordinateur ; à quelle fréquence ; plusieurs épisodes les uns à la suite des autres (ou pas), etc.

Il invite les participants à faire de même : « quelle série regardent-ils en ce moment ? Quelles sont leurs séries préférées ? Quelles séries n'ont-ils pas aimées ? Comment regardent-ils leurs séries ? De quoi parlent les séries qu'ils aiment ? ».

– si le groupe comprend moins d'une dizaine de participants, chaque participant est invité à se présenter et à partager ses goûts avec le reste du groupe.

– si le groupe comprend plus d'une dizaine de participants, la discussion s'engage par groupe de deux ou trois ; puis, deux ou trois participants présentent leurs goûts ainsi que ceux de leur groupe.

→ l'intervenant fait le constat que la majorité des participants sont de grands spectateurs de séries, l'objectif de l'atelier va être de les faire passer du statut de spectateur à celui de scénariste de séries.

Il ne s'agira plus seulement regarder des séries, mais d'en créer une !

[0h25]

L'intervenant poursuit en demandant aux participants pourquoi ils aiment les séries.

Les réponses peuvent être récoltées en groupe entier.

Certains éléments de réponse sont notés au tableau par l'intervenant : *J'aime les séries*

– *parce que ce sont des personnages que je connais, auxquels je me suis habitué...*

– *parce qu'elles me font découvrir un univers que je ne connais pas*

– *parce qu'il y a du suspense*

– *parce que ça ne dure pas trop longtemps*

– *parce que c'est facile à regarder*

– *etc.*

[0h35]

L'intervenant peut enchaîner en demandant aux participants quelle différence il y a pour eux entre un film et une série :

– *le film dure entre 1h30 et 3h ≠ la série a plusieurs épisodes qui durent entre 5 minutes et 1h*

– *le film a une fin ≠ la série n'a pas forcément de fin*

– *le film a un personnage principal ≠ la série a souvent un personnage principal avec des personnages secondaires forts avec différentes petites histoires*

– *on découvre les personnages et leur univers au début du film ≠ on découvre les personnages et leur univers lors du premier épisode et on les retrouve à chaque épisode*

→ l'intervenant fait le constat que les participants connaissent déjà bien le monde des séries et ont déjà une culture dramaturgique liée à la série.

Le jeu auquel ils vont jouer va leur permettre de s'initier au vocabulaire, à l'histoire et aux spécificités de la série.

[0h45]

## **2. Un jeu pour s'initier au monde des séries !**

Un jeu a été développé autour des séries par l'UFFEJE (Union Française du Film pour l'Enfance et la Jeunesse) : *Qui a tué Sheldon Cooper ?* par l'UFFEJ.

Le jeu dure entre 1 heure et 2 heures.

Les retours d'expériences indiquent que ce jeu produit une réelle dynamique de groupe et donne aux participants de nouvelles connaissances autour des séries. Ils sont l'occasion de revenir sur une notion, un genre, un aspect historique des séries.

Le jeu *Qui a tué Sheldon Cooper ?* est un jeu de plateau qui propose de découvrir de manière ludique l'univers des séries.

Il se joue à 4 ou 6 joueurs. Le nombre de joueurs peut dépasser 6 à condition de former des équipes en binômes. Si le groupe dépasse 12 participants, il faudra diviser le groupe en deux et que chaque groupe joue avec son propre plateau.

Inspiré de *Cluedo*, le jeu consiste à retrouver pour chaque équipe le coupable qui a tué une victime. La victime et le coupable viennent de séries différentes. Le jeu crée ainsi des connexions stimulantes entre des séries qui initialement n'ont rien à voir l'une avec l'autre, les participants échangeant sur les séries qui se connectent à travers le jeu. Ce jeu permet d'initier les participants à certains univers qu'ils ne connaissent pas encore, les « mémo séries » apparaissent comme des mini-bibles avec présentation des personnages et de l'histoire.

(Pour plus d'informations sur le déroulement de ces jeux : consulter les annexes.)

[1h30/2h30]

### **3. Un premier exercice créatif : trouver un univers de série inexploré !**

L'intervenant rappelle au groupe que cet atelier a pour objectif de leur faire créer leur propre série. Afin que chacun se mette d'emblée dans une posture de créateur, l'intervenant propose un premier petit exercice créatif. Ils viennent de voir que chaque série était souvent liée à un milieu particulier, à un univers spécifique : l'hôpital, le commissariat, les morts-vivants, etc. Les scénaristes qui créent de nouvelles séries aujourd'hui cherchent souvent à montrer des univers encore inexplorés, qui n'auraient encore jamais été montrés.

→ à eux de trouver un univers original de série !

Ils se mettent par deux et ont 10 minutes.

L'intervenant peut passer au sein des duos pour les aiguiller : « que font-ils comme activités ? quelle est leur passion ? Y a-t-il eu des séries sur ces activités ou passions ? Quel métier aimeraient-ils bien faire plus tard ? Quels sont les métiers exercés dans leur famille ? Y a-t-il eu des séries sur ces métiers ? Etc. »

Au bout de 10 minutes, chaque duo énonce sa proposition et le reste du groupe peut réagir en validant ou non l'originalité de la proposition.

[1h45/2h45]

### **4. Le défi : « Écris ta série ! »**

L'intervenant félicite le groupe pour son inventivité et pour sa capacité à trouver des univers de série encore inexplorés. Cette inventivité est la bienvenue puisque comme l'a annoncé plusieurs fois l'intervenant le groupe va créer sa propre série.

L'intervenant est heureux d'annoncer que le groupe va avoir la chance d'échanger sur sa série avec de vrais scénaristes de série et qu'il va pouvoir soumettre sa création de série originale à des professionnels de la série !

Autrement dit, les participants vont concourir cette année au défi « Écris ta série ! »

L'intervenant distribue ou projette sur l'écran le document de présentation du défi et en expose les règles.

> Consulter le document de présentation

Il présente le défi à partir des questions formulées dans le document :

- c'est pour qui ?
- c'est quoi ?
- quelles sont les règles du jeu ?

Les règles sont à adapter en fonction des contraintes que l'intervenant souhaite peut-être proposer.

Dans le cadre scolaire notamment, il est possible qu'un ou plusieurs professeurs travaillent sur cet atelier d'écriture sérielle et veuillent s'appuyer sur une partie du programme dans la création d'une série (une période historique, un phénomène biologique, un métier, etc.).

Dans la mesure du possible, l'intervenant est invité à demander à son groupe de créer une série qui se déroule dans un lieu qui leur est familier. Les jeunes ont souvent tendance à vouloir d'emblée placer leur série aux États-Unis, un lieu où ils ne sont pour la majorité d'entre eux jamais allés et qu'ils connaissent mal. La contrainte de l'aire géographique fera prendre encore plus conscience au groupe du pouvoir jubilatoire de la fiction : on peut en effet tout à fait inventer une série de science-fiction dans un petit village de l'Ardèche, une comédie romantique dans une banlieue de Seine-Saint-Denis, etc. Ce n'est qu'une suggestion, l'intervenant faisant comme il le souhaite.

- il faut faire quoi ?

- c'est quand ?

- qu'allez-vous peut-être remporter comme récompense pour l'invention de votre incroyable série ?

L'encadrant demande si le groupe a des questions par rapport à ce défi.

[2h/3h]

Après avoir présenté les règles du défi, l'encadrant peut, s'il le souhaite, présenter les différents éléments que devra contenir le dossier de chaque groupe pour pouvoir participer au défi. Il peut s'appuyer pour cela sur le document de présentation des éléments du défi.

> Consulter le document de présentation du défi

## 2. Phase d'appropriation

### Objectifs :

- initier les participants aux différents éléments qui composent une série (personnages, arches, arène, thème, etc.)
- présenter les différents documents scénaristiques nécessaires à la création d'une série
- faire manipuler ces nouveaux éléments aux participants
- esquisser le concept d'une nouvelle série

### Moyens :

- extraits de séries connues du groupe
- extraits de séries inconnues du groupe
- documents scénaristiques : bible, synopsis, continuité dialoguée, etc.

### Durée :

3 séances de 3 heures

## Séance 2

L'intervenant rappelle que, lors de la séance précédente, les participants ont évoqué leurs goûts et leurs pratiques en matière de série, ce qui a permis de pointer déjà certaines caractéristiques de la série notamment par rapport au format du film.

Ce deuxième temps de travail va être l'occasion pour les participants de comprendre comment fonctionne une série. En partant de leurs connaissances du monde des séries, il s'agira de mettre au jour **certaines structures, certains éléments invariants des séries**. L'échange avec l'intervenant permettra aux participants de mettre des mots sur leurs intuitions de spectateurs.

L'intervenant rappelle que les participants vont écrire une série.  
Il faut donc se mettre d'accord sur ce qu'est une série, ce que sont ses éléments constitutifs.

L'intervenant interroge les participants :

- pour eux qu'est-ce qu'une série ?
- quels sont les éléments essentiels d'une série ?

L'intervenant note au tableau les différents éléments de réponse (qui peuvent reprendre en partie des remarques formulées lors de la séance précédente) :

- *l'histoire est découpée en épisodes*
- *les mêmes personnages reviennent d'un épisode à l'autre*
- *les personnages sont confrontés à un problème*
- *l'histoire se déroule sur toute la saison ou l'histoire peut se dérouler sur un épisode*
- *la fin de l'épisode se termine sur quelque chose qui donne envie de voir la suite*
- *plusieurs actions se déroulent en même temps*
- *l'histoire se passe dans un univers particulier*
- *l'histoire parle d'un thème précis*
- *etc.*

[0h15]

Dans la suite de l'atelier, l'intervenant va revenir sur les différents éléments donnés par les participants (l'histoire, les personnages, le milieu) en les approfondissant et en donnant des exemples, tout en échangeant avec eux.

Il pourra aussi introduire quelques notions générales sur le genre, le format, le type de série (bouclé ; semi-feuilletonnant ; feuilletonnant), etc.

L'intervenant s'appuiera d'abord sur des séries que les jeunes connaissent, puis sur des séries qu'ils ne connaissent pas.

(L'intervenant, s'il ne connaît pas les séries que regardent les jeunes, peut s'aider des éléments du jeu *Qui a tué Shelton Cooper ?* qui propose des mini-bibles de ces séries. L'objectif des activités suivantes n'est pas d'arriver à une formulation exacte qui correspondrait parfaitement aux séries en question, mais de sensibiliser les jeunes aux différents éléments sériels).

### 1. L'histoire

Il demande aux participants de dégager le résumé (ou synopsis) d'une série qu'ils connaissent. Il indique qu'on désigne ce déroulement comme « arche générale de la saison ».

Les participants proposent à l'oral des arches de saison. Ils se corrigent mutuellement.

- *à Riverdale, petite ville tranquille, le meurtre mystérieux du jeune Jason Blossom pendant l'été perturbe Archie Andrews et ses amis qui s'apprêtent à faire leur rentrée au lycée. Ces*

- *derniers cherchent à élucider le crime et finissent par réussir à trouver le coupable.*
- *dans Élite, ...*
- *dans 13 Reasons why, ...*
- *etc.*

L'intervenant pose, si cela est nécessaire, les questions suivantes pour rendre lisible la fable, l'intrigue ou l'arche de la saison :

- « quel est le milieu où se déroule cette action ? »
- « qui est / sont le(s) personnage(s) principal(ux) ? »
- « au départ quel élément crée un déséquilibre dans la situation du personnage ? »
- « quel est l'obstacle, le conflit qu'affronte le personnage principal ? »
- « quel est le but de la quête du personnage principal ? »,
- « que cherche à obtenir le personnage principal ? »,
- « que veut le personnage principal ? »
- « quel est le parcours émotionnel du personnage principal ? »
- « le personnage a-t-il changé ? »
- « qu'est-ce que le personnage principal risque de perdre ou de gagner ? »
- « les actions menées sont-elles couronnées de succès ou conduisent-elles à un échec ? »
- « à quoi servent les personnages secondaires ? »

(L'intervenant cherche à faire prendre conscience aux participants que ces personnages sont rattachés au personnage principal et qu'ils sont souvent présents dans la série pour aider ou compliquer la quête de ce dernier.)

[0h35]

À partir des exemples donnés par les participants, l'intervenant propose un schéma qui pourrait résumer chacune des séries :

- « une série se résume à une quête menée par un ou plusieurs personnages »
- « pendant une saison, un ou plusieurs personnages vont mener une série d'actions dans un milieu donné et obtiennent un résultat positif ou négatif. »
- « une série propose une situation dans laquelle un problème se pose et un conflit met les personnages en action. Le conflit sériel est le moteur de la série. Les personnages sont dans une situation de départ dite d'équilibre, un élément déclencheur va créer un déséquilibre dans leur situation. Ils vont devoir faire face à cette nouvelle situation et vont avoir un objectif pour résoudre cette situation. »

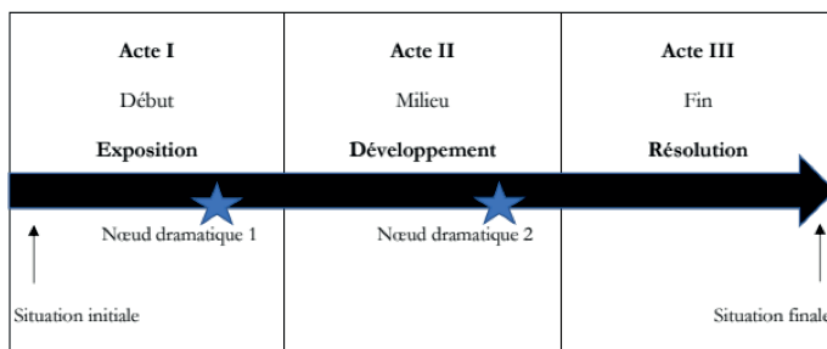
[0h45]

L'intervenant explique qu'il y a plusieurs méthodes pour analyser l'action d'une série, que ces méthodes qui font apparaître la structure de l'action pourront les aider quand eux écriront leur propre série.

Il présente la structuration :

→ **en 3 actes (Cf. Syd Field) :**

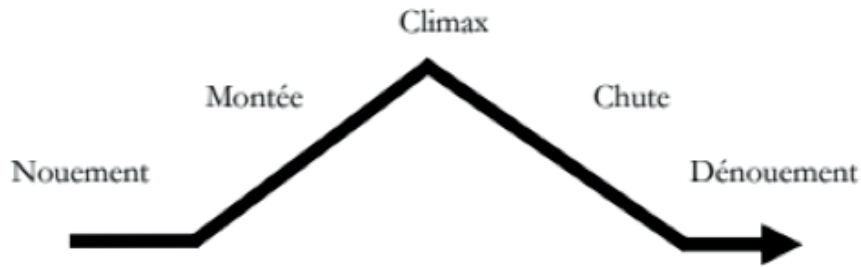
État initial (exposition) > transformation (développement) > état final (dénouement)





→ en 5 actes (Cf. Freytag) :

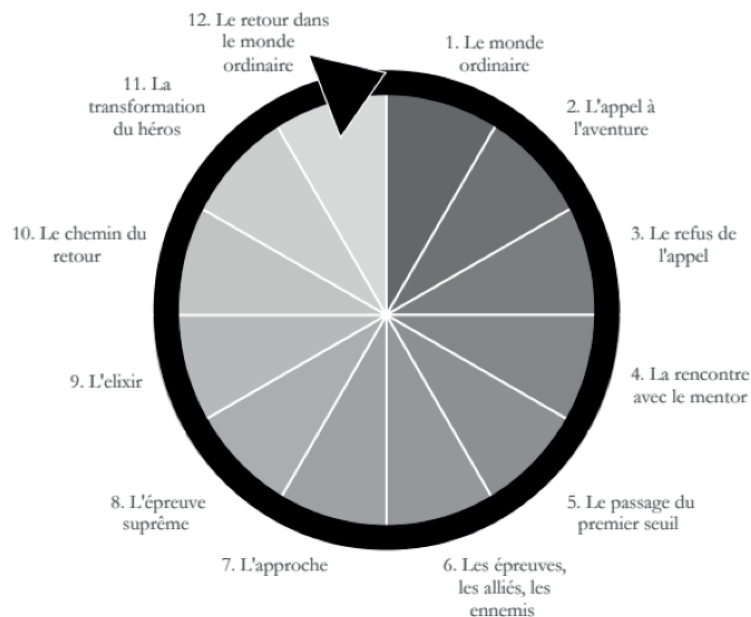
La pyramide : nouement > montée > climax > chute > dénouement



→ en 12 actes avec le voyage du héros (Cf. Joseph Campbell) :

1. le héros dans son monde ordinaire : il s'agit d'une introduction qui fera mieux ressortir le caractère extraordinaire des aventures qui suivront.
2. l'appel à l'aventure, qui se présente comme un problème ou un défi à relever.
3. le héros est d'abord réticent, il a peur de l'inconnu.
4. le héros est encouragé par un mentor, vieil homme sage ou autre. Quelquefois le mentor donnera aussi une arme magique, mais il n'accompagnera pas le héros qui doit affronter seul les épreuves.
5. le héros passe le « seuil » de l'aventure, il entre dans un monde extraordinaire, il ne peut plus faire demi-tour.
6. le héros subit des épreuves, rencontre des alliés et des ennemis.
7. le héros atteint l'endroit le plus dangereux, souvent en profondeur, où l'objet de sa quête est caché.
8. le héros subit l'épreuve suprême, il affronte la mort.
9. le héros s'empare de l'objet de sa quête : l'élixir.
10. le chemin du retour, où parfois il s'agit encore d'échapper à la vengeance de ceux à qui l'objet a été volé.
11. le héros revient du monde extraordinaire où il s'était aventuré, transformé par l'expérience.
12. le retour dans le monde ordinaire et l'utilisation de l'objet de la quête pour améliorer le monde (donnant ainsi un sens à l'aventure).

[1h]



## 2. Les personnages

Autre élément déterminant d'une série : les personnages.

L'intervenant part des réflexions formulées par les participants depuis le début de l'atelier :

- « lors de la 1ère séance, ... a dit qu'il aimait surtout les personnages »,
- « ... a indiqué qu'elle avait l'impression de bien les connaître »,
- « ... a même ajouté que c'était un peu comme des amis »,
- « mais ... a précisé qu'il y a des personnages qu'on n'aime vraiment pas, ils sont méchants »,
- « ... a expliqué que certains personnages sont attachants et que d'autres ne le sont pas »,
- « ... a dit qu'il avait l'impression de pouvoir prédire parfois leur comportement ».

L'intervenant synthétise ces différentes remarques entendues en soulignant le fait que les participants évoquent les personnages comme s'il s'agissait de personnes réelles, qu'ils connaissent bien.

L'intervenant indique qu'il s'agit du processus d'identification qui fonctionne par l'empathie : on comprend l'état et la progression émotionnels du personnage.

L'intervenant approfondit la réflexion en demandant aux participants s'ils connaissent des personnages qui ne suscitent pas l'empathie mais que les participants apprécient quand même. L'intervenant demande aux participants pourquoi ils sont quand même attachés à eux. L'intervenant indique que lorsque les participants vont créer leur série, ils pourront penser à cette diversité de type de personnages.

[1h10]

L'intervenant demande alors comment les personnages peuvent susciter ces différentes émotions, comment la série fait pour créer ces impressions. L'intervenant recolte les réponses et les note au tableau en inscrivant

- dans une colonne les traits descriptifs (âge, profession, sexe, etc.),
- dans une autre les traits de caractère.

Par exemple :

- *ils ont une façon de s'habiller particulière, ils ont un style à eux, qui les définit,*
- *leur façon de parler aussi,*
- *leur façon d'agir aussi,*
- *ils ont des liens particuliers entre eux,*
- *on connaît un peu leur passé parfois,*
- *ils montrent de la fragilité,*
- *etc.*

[1h20]

À la fin, l'intervenant conduit les participants à remarquer que le personnage est composé :

- de traits descriptifs qui vont rester statiques au cours de la série,
- de traits de caractère dynamiques qui vont pousser le personnage à agir.

Parfois ces traits de caractère peuvent s'opposer,

c'est cela qui va créer un personnage complexe,

dont on peut prédire certaines actions mais qui va aussi surprendre le public.

« Est-ce que vous voyez des conflits dans les personnages principaux de vos séries ? »

- *oui, dans Riverdale, Archie est non seulement ... mais aussi ...,*
- *dans Sex Education, Otis est à la fois ... et ...,*
- *dans Elite, Guzman est à la fois ... et ...,*
- *etc.*

[1h30]

Les personnages vont évoluer et se transformer.

Pourtant, chaque personnage a une motivation et un objectif clairs.

Le personnage nous intéresse par les choix qu'il fait.

« Quels seraient la motivation et l'objectif des personnages principaux de vos séries ? »

– dans *Riverdale*, Archie est poussé par ... et veut ...

– dans *Sex Education*, Otis est poussé par ... pour atteindre ...

[1h40]

[PAUSE : 10 min]

L'intervenant passe alors la séquence d'ouverture du premier épisode d'une série qu'ils connaissent., autrement dit le pilote.

Par exemple *Stranger Things* (durée 8 minutes) :

<https://www.youtube.com/watch?v=w8MeH4M0wzQ>

[2h]

Il demande aux participants d'échanger à l'oral par groupe de 2 ou 3 sur ce que cette séquence d'ouverture apporte comme information sur les personnages.

Il synthétise et reformule à partir des réponses données.

– la séquence présente un groupe de 4 amis,  
que le public peut facilement distinguer grâce à leur physique différent  
deux se distinguent déjà : Mike et Will, le maître du jeu et la victime du jeu

– certains traits de caractère apparaissent :

- ténacité de Mike
- fragilité de Will
- Dustin bon vivant : gourmandise et séduction
- Lucas : un peu bougon

– mais d'autres personnages apparaissent aussi : les parents et la sœur.

Les parents apparaissent comme des opposants.

Et il y a aussi le monstre, l'opposant principal qui est suggéré dès le début.

– etc.

Si on reprend le modèle de la quête du héros, le ou les personnage(s) vont accomplir des actions

– ils vont être aidés par certains personnages > des adjuvants  
→ personnages pour qui le public a souvent de la sympathie.

– ils vont être empêchés par d'autres personnages > des opposants  
→ personnages pour qui le public a souvent de l'antipathie.

Ce système d'opposition peut évoluer au cours de la saison : un adjuvant peut se révéler un opposant ou l'inverse. Par exemple, la sœur de Mike qui va progressivement devenir une alliée précieuse de son frère.

[2h20]

### **3. L'arène**

Chaque série se déroule dans un univers bien précis, à la fois dans une époque et un lieu spécifique.

Certaines séries jouent sur le fait de faire découvrir au public un univers qu'il ne connaît pas du tout, comme un milieu lié à une profession particulière.

Par exemple : l'hôpital (*Urgence*, *Grey's Anatomy*, *Hippocrate*, etc.), le commissariat (*Engrenages*, *HPI*, etc.) etc.

L'intervenant demande au groupe dans quel milieu (les scénaristes de série parlent d'arène) se passent les séries qu'ils regardent.

« Apprécient-ils ces arènes parce que ce sont des arènes inconnues qui réservent des situations inouïes ?

Ou au contraire parce que c'est un univers familier ? »

[2h30]

L'arène est toujours essentielle pour la détermination du genre de l'histoire. Le spectateur va comprendre à quel genre appartient la série en regardant à quelle arène il a affaire et comment est traitée cette arène du point de vue de la vraisemblance.

« À quel genre appartiennent les séries que le groupe regarde ? »

[2h40]

L'intervenant passe des extraits de trois ou quatre séries, a priori inconnues du groupe. Il demande au groupe de décrire l'arène (temps + lieu) et le genre auquel semble appartenir la série.

Il peut par exemple choisir un extrait des *Revenants*, de *Les Grands*, et de *Peaky Blinders*.

Après chaque extrait et discussion, il pitche la série en précisant son format.

– *Les Revenants*

bande-annonce :

[https://www.youtube.com/watch?v=5bv\\_5IBPVuo](https://www.youtube.com/watch?v=5bv_5IBPVuo)

2 saisons de 8 épisodes de 52 minutes

La série se passe dans une petite ville française de montagne dominée par un lac artificiel, retenu par un immense barrage. Plusieurs personnes mortes depuis des années reviennent à la vie au même moment : Camille, une jeune adolescente qui a succombé dans un accident de car en 2008 ; Simon, un jeune homme qui s'est suicidé en 2002 ; Victor, un petit garçon qui a été assassiné par des cambrioleurs en 1977. Ils tentent de reprendre le cours de leur vie alors que d'étranges phénomènes apparaissent : coupures d'électricité, baisse du niveau d'eau du barrage, escarres sur le corps des vivants et des morts...

– *Les Grands*

Bande-annonce :

[https://www.allocine.fr/video/player\\_gen\\_cmedia=19565684&cserie=20709.html](https://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=19565684&cserie=20709.html)

3 saisons de 10 épisodes de 22 minutes

C'est la rentrée des classes ! Quatre amis se retrouvent dans leur collège, en banlieue. Le discours du nouveau principal, leur permet de réaliser qu'ils sont désormais des « grands » puisqu'ils entrent en classe de troisième. Au même moment, ils aperçoivent une nouvelle élève, habillée dans un style gothique / grunge, qui est en train de fumer discrètement au fond de la cour de récréation...

– *Peaky Blinders*

Bande annonce :

<https://www.arte.tv/fr/videos/082276-000-A/peaky-blinders-bande-annonce-saison-1/>

5 saisons de 6 épisodes de 54-65 minutes

En 1919, à Birmingham, soldats, révolutionnaires politiques et criminels s'affrontent pour se faire une place dans le paysage industriel de l'après-guerre. Le Parlement s'attend à une violente révolte, et Winston Churchill mobilise des forces spéciales pour contenir les menaces. La famille Shelby compte parmi les gangs les plus puissants et les plus redoutables. Surnommés les « Peaky Blinders » car ils ont pour habitude de cacher des lames de rasoir dans la visière de leur casquette, ils tirent principalement leur argent de paris, de rackets et du marché noir. Tommy Shelby, le plus dangereux de tous, va devoir faire face à l'arrivée de Campbell, un impitoyable chef de la police qui a pour mission de nettoyer la ville. Ne doit-il pas se méfier tout autant de la ravissante Grace Burgess ? Fraîchement installée dans le voisinage, celle-ci semble cacher un mystérieux passé et un dangereux secret.

[3h]

## Séance 3

Ce troisième temps de travail va permettre de relier les éléments essentiels que sont l'histoire, les personnages et l'arène à la question plus générale mais néanmoins fondamentale du thème et de l'intention de la série.

La mise en évidence des enjeux du pilote (épisode 1 de la saison) permettra de revenir sur les différents éléments introduits jusqu'à présent tout en proposant quelques applications créatives.

### **1. Les thèmes et l'intention d'une série**

Le scénariste écrit une histoire pour raconter quelque chose et parler du monde qui nous entoure. Au-delà de l'intrigue (c'est-à-dire la succession d'actions que le personnage va mener pour atteindre son objectif), la série explore un ou plusieurs thèmes.

L'intervenant demande aux participants de se mettre par groupe de deux ou trois : chacun choisit une série qu'il aime bien et présente oralement aux autres les thèmes de cette série. Autrement dit, chacun doit parler de la série sans raconter l'histoire. Les autres auront peut-être vu aussi cette série et pourront débattre de la pertinence des thèmes indiqués par le premier.

Deux ou trois participants présentent l'un après l'autre à tout le monde le(s) thème(s) présent(s) dans la série qu'ils ont choisie (Il convient de donner la parole à des participants qui ont choisi des séries différentes). Un temps d'échange et de débat en groupe entier peut suivre.

[0h25]

L'intervenant demande alors aux participants de réfléchir entre eux à des actions présentées dans la série qui illustrent le thème qu'ils ont indiqué.

Deux ou trois participants présentent l'un après l'autre à tout le monde les actions qu'ils ont repérées dans la série qu'ils ont choisie. (Il convient de donner la parole à des participants qui ont choisi des séries différentes). Un temps d'échange et de débat en groupe entier peut suivre.

[0h45]

L'intervenant explique que les actions des personnages sont toujours en lien avec le thème de la série. Le thème est comme un fil conducteur, un fil rouge tout au long de la série.

L'intervenant demande aux participants d'échanger entre eux sur les thèmes qu'ils aimeraient aborder dans leurs séries et d'en expliquer les raisons.

À l'issue de cet échange en duo ou trio, certains présentent leurs envies à tout le groupe.

[1h05]

### **2. Pilote et invention de la suite...**

Afin de clore cette initiation aux éléments essentiels d'une série, l'intervenant passe le pilote entier d'une série (de préférence un format court relevant du genre comique).

Par exemple :

– *Loulou* : <https://www.arte.tv/fr/videos/071847-001-A/loulou-saison-1-1-11/>

– ou *Tu préfères* : <https://www.arte.tv/fr/videos/091407-001-A/tu-preferes-1-10/>

[1h15]

Le groupe est invité à déterminer l'arène, le(s) thème(s) et le genre.

L'intervenant fait le lien entre le format court de chaque épisode (6 minutes) et le genre comique.

[1h25]

Le visionnage d'un épisode entier permet de revoir les différents éléments présentés au cours de cette séance

- quels sont les personnages ? Qui sont-ils ?
- quelle semble être la quête du personnage ?

[1h35]

[PAUSE : 15 min]

L'intervenant interroge le groupe sur la fonction d'un premier épisode d'une nouvelle série.

« À votre avis, qu'est-ce qu'un épisode pilote cherche à produire comme effet sur son public ? Autrement dit, quelle serait la fonction d'un épisode pilote ? »

- *donner envie de regarder la suite*
- *faire comprendre l'univers de la série*
- *présenter les personnages et s'attacher à eux*
- *présenter un problème, un conflit*

[2h]

Si la structure en 3 actes ou 5 actes fonctionne à l'échelle d'une saison, elle fonctionne aussi à l'échelle de l'épisode.

« Dans cet épisode pilote, quelle est la structuration narrative ? »

- « quelle est la situation initiale ? »
- « quel est l'élément perturbateur ? le problème ? le conflit ? »
- « qui sont les adjuvants ? les opposants ? »
- « quel est le dénouement provisoire ? »

[2h20]

À partir du voyage du héros en 12 étapes, quelles pourraient être les 12 étapes du héros de la série que le groupe vient de découvrir ?

Par exemple, quelles pourraient être les 12 étapes de Loulou ?

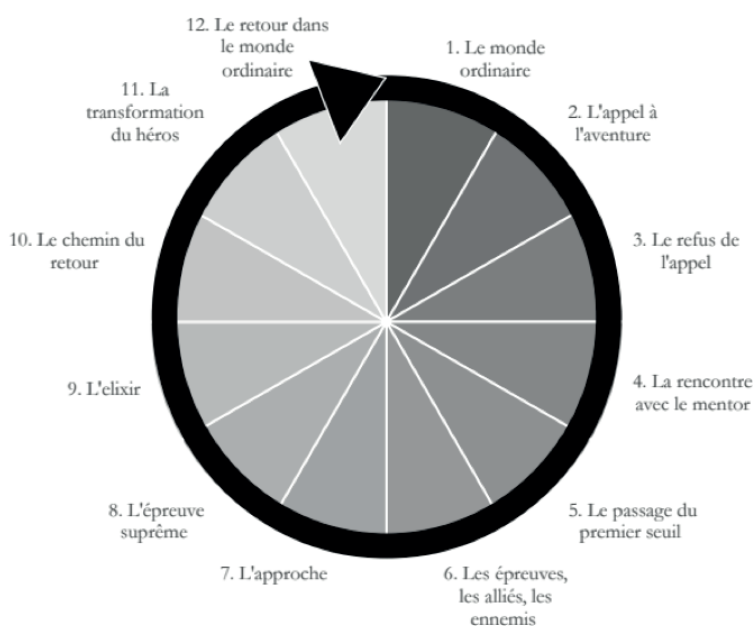
Autrement dit, quels pourraient être les 12 épisodes de la série Loulou ?

(dans les séries, chaque étape ne correspond pas forcément à un épisode spécifique)

Par petit groupe de 2 ou 3, chacun imagine à l'oral les 11 épisodes suivants de la série.

Il ne s'agit pas d'obtenir une structuration de série parfaite, mais d'inciter les participants à libérer leur imaginaire et à proposer des actions et des situations possibles en s'inspirant du voyage du héros en 12 étapes. Ils ont 20 minutes ! À eux de jouer... !

[2h40]



Certains groupes racontent leur proposition de suite de la série en 11 épisodes.  
L'intervenant propose aux participants de regarder chez eux la suite de la saison disponible sur Arte.

[3h]



## Séance 4

Après avoir découvert les éléments essentiels à l'élaboration d'une série, les participants vont être initiés aux différentes étapes qui jalonnent la fabrication d'une série à travers les différents documents que produisent les scénaristes.

(Il s'agit d'une séance de présentation rapide de divers documents scénaristiques, auxquels des séances spécifiques seront consacrées ; ce n'est donc pas grave si les différents éléments ne sont pas bien maîtrisés par les participants et s'il y a encore des confusions.)

Ce que le public découvre sur son écran est le résultat de tout un processus créatif.

De nombreuses étapes ont été nécessaires pour aboutir à ce résultat.

L'intervenant demande aux participants quelles sont ces étapes selon eux :

– *il faut tourner la série*

« qu'est-ce que cela veut dire “tourner” ? »

- décider comment vont se placer les acteurs les uns par rapport aux autres dans le décor, comment ils vont jouer
- choisir le plan : gros plan vs plan large
- caméra immobile ou mobile, etc.
- choisir la lumière

– *il faut choisir où cela se passe, dans quel lieu, dans quel décor, etc.*

– *il faut choisir les costumes*

– *il faut monter les différents plans qu'on a filmés*

– *il faut choisir les acteurs (et l'équipe technique)*

– *il faut organiser le tournage (quand ? où ? combien de temps ? dans quel ordre ?)*

– *il faut écrire la série*

– *il faut avoir l'argent nécessaire*

– *etc.*

L'intervenant peut introduire une notion de temporalité en demandant aux participants combien de différents moments ils repèrent dans la création d'une série.

Il y en a 3 :

- avant le tournage (préparation / préproduction)
- tournage (production)
- après tournage (post-production).

L'intervenant s'arrête sur le processus d'écriture de la série, ce qui se passe avant le tournage (et parfois pendant le tournage !).

Il explique que le scénario servira au réalisateur et plus généralement à l'équipe technique pour tourner la série. Il s'agit donc d'un document écrit en vue de la réalisation de la série. Le scénario doit contenir toutes les informations nécessaires pour que le réalisateur comprenne ce qu'il doit tourner : donc le scénario présente des informations répondant aux questions : Où ? Quand ? Qui ? Comment ? Quoi ?

Mais avant d'arriver à ce document qu'on appelle continuité dialoguée, beaucoup d'autres documents sont produits.

(L'intervenant peut montrer rapidement à quoi ressemble une continuité dialoguée, sans y passer trop de temps pour l'instant. Par exemple celle de *Lupin* : <https://www.cnc.fr/series-tv/sensibilisation-a-l-ecriture-scenaristique-des-le-plus-jeune-age/exemples-de-travail-scenaristique-la-serie-lupin>)

[0h15]

## 1. Le pitch

« Comment est-ce qu'on écrit une série ? »

Lorsque des scénaristes veulent créer une série, ils doivent généralement démarcher des producteurs, qui, s'ils sont intéressés, décideront de mettre de l'argent dans ce projet et de le développer. Pour présenter leur idée aux producteurs, les scénaristes vont souvent *pitcher* leur série.

« Qu'est-ce que cela veut dire "*pitcher* une série" ? »

(*Pitcher* vient de l'anglais *to pitch* : « lancer »)

Il s'agit de présenter l'idée ou encore le « concept » de la série en trois ou quatre phrases qui doivent donner envie d'en savoir plus, qui déclenchent le désir de voir cette idée se transformer en série.

Le *pitch* doit comprendre les éléments essentiels de la série : les personnages, la quête, le milieu et le genre.

Le *pitch* doit être formulé de façon concise et attractive.

L'intervenant donne deux exemples de *pitch* :

– Celui de *Tu préfères*

Shaï, Djeneba, Aladi et Ismaël, 16 ans, ont grandi entre les quatre tours de la Place des Fêtes, un quartier populaire à Paris. Ensemble, ils laissent filer les heures, se vannent et jouent à leur jeu favori : « Tu préfères ». Pour la première fois cette année, Shaï et Djeneba, meilleures amies depuis l'enfance, ne vont plus en cours ensemble. L'équilibre du groupe est alors menacé et de vrais choix vont faire irruption dans leurs vies comme dans le jeu.

– Celui de *Loulou*

En couple avec Marcus depuis un an, Loulou évite soigneusement de se projeter. Ou plutôt elle évitait, car elle tient entre ses mains depuis ce matin un test de grossesse positif.

À Paris depuis cinq ans, Loulou se laisse porter par le vent, entourée de ses trois meilleurs amis. Elle a 29 ans, elle est drôle et spontanée, elle traverse la vie dans l'insouciance. Et elle n'avait pas prévu d'être enceinte.

La série parle du trouble que provoque cette grossesse - assumée - dans la vie de Loulou et son groupe d'amis et dresse le portrait d'une jeune femme embarquée dans une aventure à nulle autre pareille à laquelle personne n'est vraiment préparé.

[0h30]

L'intervenant demande aux participants par petits groupes de 2 ou 3 de choisir une série qu'ils connaissent et d'imaginer le pitch que les créateurs de la série ont proposé pour convaincre les producteurs.

Plusieurs petits groupes présentent ensuite à la classe leur *pitch*.

L'intervenant et les autres groupes font un retour sur ce *pitch* :

– « ce *pitch* répond-t-il aux attentes du *pitch* tel qu'il a été défini auparavant ? »

– « ce *pitch* donne-t-il envie ? »

– « représente-t-il bien l'esprit de la série ? »

– etc.

[0h50]

L'intervenant explique qu'avant d'arriver à ce *pitch*, les scénaristes ont déjà beaucoup travaillé pour arriver à cette idée formulée avec brio.

Ils ont beaucoup écrit pour arriver à cette formule qui semble parfaite.

Certains ont déjà écrit ce qu'on appelle une bible, qu'ils présentent parfois aussi aux producteurs.

Qu'est-ce qu'une bible ?

## 2. La bible

L'intervenant distribue / projette la bible d'une série :

- soit celle de *Stranger Things* (bible en anglais)
- soit celle de *Tu préfères* (bible en français)

Il demande aux participants par groupe de 2 ou 3 d'identifier les éléments présents dans la bible.

[1h]

Exemple avec *Stranger Things*.

[http://www.zen134237.zen.co.uk/Stranger\\_Things/Stranger\\_Things\\_-\\_Bible.pdf](http://www.zen134237.zen.co.uk/Stranger_Things/Stranger_Things_-_Bible.pdf)

L'intervenant recueille à l'oral les réponses des différents groupes et note les éléments au tableau.

Par exemple, la bible de *Stranger Things*

- se présente sous forme d'images et de textes
- sa mise en page introduit dans l'univers de la série : papier froissé, photographies sur fond noir
- les images sont extraites d'autres films qui donnent une idée de l'atmosphère
- l'histoire est racontée avec la situation initiale, l'élément perturbateur, les péripéties, les adjuvants, les opposants et une esquisse de dénouement.
- la structure de l'histoire est présentée en 3 actes (p. 7)
  1. la situation initiale / l'exposition / la mise en situation
  2. la transformation / le développement / la confrontation
  3. l'état final / le dénouementqui se dérouleront en 8 épisodes

Une esquisse de casting y est proposée.

- le style de la série est précisé : quels univers visuel et sonore ? (p. 9-11)
- les thèmes : rencontre du surnaturel, début de l'adolescence, amitié (p. 11)
- les personnages sont présentés
  - le « monstre » ou « horror »
  - les enfants
  - l'étrangère
  - les adolescents
  - les adultes

Les personnages ne sont pas présentés sous forme de listes, mais par groupes, qui indiquent déjà les liens et les tensions qui peuvent les unir ou les opposer.

- une suite à la série est imaginée (p. 21)

Ou exemple avec *Tu préfères*

[https://www.cnc.fr/professionnels/jeunes-professionnels/scenariortheque/tu-pre-feres\\_1461675](https://www.cnc.fr/professionnels/jeunes-professionnels/scenariortheque/tu-pre-feres_1461675)

L'intervenant recueille à l'oral les réponses des différents groupes et note les éléments au tableau.

Par exemple, la bible de *Tu préfères*

- se présente sous forme d'images et de textes
- sa mise en page introduit dans l'univers de la série : 4 jeunes sur le toit d'une barre d'immeuble
- l'histoire est racontée avec la situation initiale, l'élément perturbateur, les péripéties, les adjuvants, les opposants et une esquisse de dénouement.

Des éléments d'arches sont donc présents

- le style du film est précisé
- les personnages sont présentés

- le thème est présenté
- des éléments de dialogue sont présents

[1h15]

La bible est un document qui présente de façon plus détaillée le concept de la série que le *pitch*.

Les éléments d'une bible peuvent varier, mais généralement il y a :

- le titre de la série (qui peut changer au cours de la production de la série). Ex : *Montauk* qui devient *Stranger Things*
- le format
- des éléments d'arches qui présentent l'intrigue de la série
- des synopsis d'un ou plusieurs épisodes de la saison
- une présentation des personnages : traits de caractère et traits descriptifs
- l'arène
- l'intention / le genre

Elle présente les éléments essentiels d'une série.

Elle peut comprendre le scénario de l'épisode pilote.

L'intervenant présente d'autres bibles pour montrer que la forme peut changer un peu, mais comprend toujours les mêmes éléments.

Par exemple, celle de *Trepalium* :

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1461304/Trepalium+de+Sophie+Hiet+et+Antar%C3%A8s+Bassis.pdf/aa15eaef-bc19-cc6c-0353-30fd596a7d58>

L'intervenant explique qu'une fois ces différents éléments déterminés et acceptés par les producteurs, les scénaristes vont développer la série.

Ces derniers vont affiner les arches et préciser les synopsis avant de se lancer dans l'écriture du scénario, ou continuités dialoguées.

[1h30]

[PAUSE : 10 min]

### **3. Les arches, les synopsis et les continuités dialoguées**

#### **Les arches**

Ce document détaille un peu plus l'esprit de la série, ses lignes de force.

L'encadrant peut projeter ou distribuer les arches d'une (ou plusieurs) série(s) :

- *Tu préfères* (p. 23)

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Tu\\_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Tu_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b)

- *OVNI(s)* (p. 15-18)

[https://www.cnc.fr/professionnels/jeunes-professionnels/scenariortheque/OVNI\(s\)\\_1461655](https://www.cnc.fr/professionnels/jeunes-professionnels/scenariortheque/OVNI(s)_1461655)

Les arches précisent les différentes intrigues (principales et secondaires) en déterminant le rôle joué par chaque personnage. Il détermine le parcours émotionnel des personnages récurrents et définit l'évolution de leurs relations. Elles montrent la transformation des personnages.

Beaucoup d'échanges oraux à plusieurs scénaristes précèdent le passage à l'écrit et la fixation de l'idée finalement choisie sur le papier.

L'intervenant peut montrer des photos de *writing rooms* où apparaît l'usage de tableaux, de post-it pour rendre plus concret aux participants ce moment de création.

[1h50]

## Les synopsis

L'intervenant explique que les scénaristes vont passer de l'arche générale aux arches de chaque épisode. Ils vont détailler ce qu'il se passe dans chaque épisode. Ils vont travailler la structuration de la série.

Exemples possibles de synopsis à distribuer ou projeter d'une (ou plusieurs) série(s) :

– *Tu préfères* (p. 39 à 43)

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Tu\\_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Tu_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b)

– *Loulou* (p. 13-15)

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Loulou\\_saison\\_2\\_Concept\\_synopsis\\_notes\\_dintention\\_auteurs.pdf/4527c553-5a57-375d-0815-ad374b4c3658](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Loulou_saison_2_Concept_synopsis_notes_dintention_auteurs.pdf/4527c553-5a57-375d-0815-ad374b4c3658)

– *Les Revenants* (« synopsis » : p. 16-17)

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/S%C3%A9rie+Les+Revenants+saison+1.pdf/99b24b45-9bac-13d9-6937-fee3ab4f17f>

L'encadrant peut demander à l'un des participants de lire le synopsis du premier épisode, à tel autre de lire le second. Ce temps de lecture à voix haute peut être suivi d'un temps de lecture silencieuse d'autres exemples de synopsis.

L'encadrant explique que le synopsis peut donner lieu à plusieurs versions, en réponse aux remarques du producteur ou du diffuseur.

« Qui est le diffuseur ? »

[2h]

## Les continuités dialoguées

La continuité dialoguée (ou scénario) décrit précisément chaque scène en y intégrant les dialogues complets.

Exemples possibles de continuités dialoguées à distribuer ou projeter d'une (ou plusieurs) série(s) (Ne montrer que les premières pages) :

– *Lupin*

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Lupin\\_Scenario\\_episode\\_1.pdf/2e09b8bc-b464-7f00-738a-7089f76877e9](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Lupin_Scenario_episode_1.pdf/2e09b8bc-b464-7f00-738a-7089f76877e9)

– *Tu préfères* (p. 45-48)

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Tu\\_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Tu_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b)

L'encadrant attire l'attention du groupe sur la longueur du document :

- pour un épisode de 45 minutes (ex : *Lupin*) > 48 pages
- pour un épisode de 6 minutes (ex : *Tu préfères*) > 4 pages

Toute continuité dialoguée connaît au moins une version initiale, puis jusqu'à une vingtaine de versions, au fil des allers-retours entre les scénaristes, le producteur et le diffuseur, avant la version définitive.

[2h10]

→ l'intervenant souligne que l'écriture d'un scénario de série rassemble beaucoup de documents différents qui marquent les différentes étapes du processus créatif.

Ce processus créatif comprend aussi beaucoup de brouillons, d'essais, de versions différentes : les scénaristes proposent, modifient, réécrivent.

→ l'intervenant attire l'attention sur le fait que depuis le début il parle de scénaristes au pluriel. L'écriture d'un scénario de série est collective.

Ce n'est pas une seule personne qui écrit, mais plusieurs.

Elles échangent leurs bonnes idées, souvent à l'oral. Elles améliorent l'idée de l'un. Elles débloquent le problème de tel autre.

C'est cette façon d'écrire : à plusieurs en échangeant et en réécrivant que les participants vont pratiquer dans cet atelier !

Pour le défi, chaque groupe va proposer une bible comme les scénaristes de série le font !

L'intervenant distribue ou projette le document présentant les éléments que leur dossier devra contenir pour le défi.

> Consulter le document de présentation

[2h20]

Le dossier qui leur est demandé pour participer au défi ressemble à une bible.

Leur dossier, comme la bible, devra comprendre :

- le concept de la série
- la présentation des personnages principaux
- les arches
- la note d'intention
- le scénario de l'épisode pilote (si l'épisode fait moins de 10 minutes) ou bien des extraits du scénario de l'épisode pilote (si l'épisode fait plus de 10 minutes)
- le *moodboard* de votre série (facultatif) : il s'agit d'un tableau d'humeur rassemblant des images qui permettent de mieux comprendre l'univers de la série, son atmosphère, son style, etc.

#### **4. Proposer la bible d'une série connue (facultatif)**

En fonction du temps et du matériel disponible, cette activité peut se dérouler au sein de l'atelier lors d'une séance indépendante de 3 heures.

Cette activité peut aussi se dérouler en dehors de l'atelier comme travail à effectuer à la maison.

Si l'activité se déroule pendant l'atelier, les participants peuvent échanger à l'oral uniquement ou bien échanger à l'oral et écrire leurs idées sur de simples feuilles.

Si la structure d'accueil dispose d'outils informatiques, le travail peut s'effectuer directement sur ordinateur et intégrer dans un second temps un travail de mise en page et d'iconographie

Avant que les participants inventent leur propre série, l'intervenant propose un exercice qui va leur permettre de s'approprier les éléments essentiels d'une série mis au jour lors de la séance précédente.

L'intervenant demande aux participants de repartir de la série qu'ils avaient choisie auparavant et d'imaginer la bible que les scénaristes de cette série ont pu présenter aux producteurs.

Les participants sont par groupe de 3 ou 4 et se mettent dans la peau de scénaristes qui veulent présenter leur idée de série.

L'intervenant rappelle bien que la bible est conçue avant l'écriture du scénario et la réalisation.

Il s'agit pour les participants de manipuler les éléments essentiels d'une série déjà connue d'eux.

L'intervenant peut guider le travail des participants

- sur les personnages
  - quel(s) est(sont) le(s) personnage(s) principal(ux) ?
  - quels sont les personnages secondaires ?
  - quel est l'objectif du personnage principal ?
  - quels sont les traits de caractère du personnage principal ? Quel est son désir ? Quelles sont ses raisons d'agir qui permettent la progression de l'intrigue ?
  - quels sont les traits descriptifs du personnage principal ? son âge ? son sexe ? son métier ? son origine géographique et sociale ? son passé psychologique ? etc.
  - les personnages ont-ils des traits conflictuels ?
  - quels personnages sont sympathiques ? antipathiques ? changent-ils au cours de la saison ?
  - quels sont les liens des personnages entre eux ?
  - quels sont les adjuvants ?
  - quels sont les opposants ?
  - quelles sont les arches des personnages sur la saison ?
- sur l'histoire
  - quelle est sa structure ?
  - quelle est l'action principale ?
  - quelle est la situation initiale ?
  - quel est l'élément perturbateur ?
  - quel est le conflit central ?
  - quelle est la quête ?
  - quels sont les obstacles ?
  - quel est le dénouement ?
  - quelles sont les actions secondaires ?
  - quels sont les enjeux ?
- quelle est l'arène de la série ?
  - quels sont les éléments qui permettent de représenter cette arène ? Quels sont les éléments qui permettent au public de rentrer dans cette arène ?
- sur le thème
  - de quels thèmes parlent la série ?
- sur le concept de la série
  - quel est le genre ?
  - quel est son traitement ?
  - quel est le point de vue ?
  - etc.

L'intervenant circule de groupe en groupe pour guider les participants, les inviter à préciser leurs réponses, leur faire apparaître les tensions et mouvements qui structurent de façon sous-jacente la série qu'ils ont choisie.

L'intervenant présente de façon ludique la séance par objectifs à accomplir en temps limité (la durée pour chaque objectif peut varier de 5 à 15 minutes [voire plus encore si l'activité se déroule lors d'une séance indépendante de 3 heures] en fonction du temps disponible) :

- au bout de 5 (15) minutes, avoir fini la fiche des personnages ;



- au bout des 5 (15) minutes suivantes, avoir fini la structuration de l'histoire ;
- au bout des 5 (15) minutes, avoir fini la description de l'arène et du concept.

Au sein d'un groupe, les participants peuvent se répartir le travail et avancer individuellement (l'un travaille sur les personnages, l'autre sur l'histoire, un autre sur le concept de la série, etc.), puis mettre en commun et échanger.

[3h]

## **5. Esquisser le concept d'une nouvelle série**

L'intervenant propose d'achever cette phase d'appropriation par un petit exercice créatif.

Par groupe de 2 ou 3, ils vont inventer une nouvelle idée de série...

Mais il y a 2 contraintes : le lieu et le genre !

Le lieu, ce sera leur lycée (ou la bibliothèque si cet atelier se déroule en bibliothèque ; ou le foyer ; etc., autrement dit, le lieu où se déroule l'atelier)

Le genre, l'intervenant en attribue un à chaque groupe (ou bien chaque groupe choisit lui-même le genre qu'il a envie d'explorer) : horreur, comédie, romance, drame, policier, science-fiction, etc.

En échangeant oralement entre eux, les participants ont

- 10 minutes pour inventer une ébauche de leur(s) personnage(s) principal(ux)
- 10 minutes pour inventer les contours de l'histoire, du conflit
- 10 minutes pour peaufiner l'ensemble et préparer la présentation de leur série devant la classe

→ « qui seront leurs personnages ? Leurs professeurs ? Les surveillants ? Leur proviseur ? Leur CPE ? Eux-mêmes ? Etc. Qui sera adjuvant ? Opposant ? »

→ « quelle est la situation initiale ? »

→ « quel est l'incident déclencheur qui met en mouvement les personnages ? »

→ « quelle est la difficulté rencontrée par les personnages ? »

→ « que va-t-il leur arriver ? Quel sera leur objectif ? »

→ « quels sont les enjeux, qu'est-ce que les personnages risquent de perdre ou de gagner ? »

→ « attention à bien inscrire votre histoire dans le genre imposé ! »

[2h50]

Au bout de 30 minutes, quelques groupes présentent oralement en 2 minutes son histoire au reste de la classe... !

Les présentations peuvent être suivies d'un échange critique avec l'ensemble du groupe qui souligne les points forts et les points faibles.

(En fonction du temps disponible, la durée de cette activité peut être beaucoup plus longue. Il est possible de consacrer une séance indépendante au travail sur la bible, avec 1h30 pour la proposition de bible d'une série connue et 1h30 pour l'esquisse d'un concept d'une nouvelle série par exemple.)

[3h]

### 3. Phase de création

**Objectifs :**

- créer sa propre série

**Moyens :**

- *brainstorming*
- travail en petits groupes
- écriture, réécriture
- improvisation

**Productions : Bible**

- concept de la série
- présentation des personnages
- arches
- scénario de l'épisode pilote (ou extraits du scénario)
- note d'intention
- *moodboard*

**Durée :**

8 séances de 3 heures

## Séance 5

C'est désormais aux participants d'inventer leur propre série !

Les participants travailleront par groupes de deux, trois ou quatre, comme le font les scénaristes.

Cette première séance de création sera consacrée à trouver une idée de série, les professionnels parlent de « concept » de série.

### 1. L'arène

L'intervenant invite les participants à se lancer dans l'invention de leur série en commençant par réfléchir à l'univers de leur série, qu'on nomme aussi l'arène.

Les participants ont 1 heure pour proposer une première ébauche de l'arène de leur série.

L'intervenant peut poser quelques questions pour déclencher l'imagination.

(Les questions suivantes peuvent être aussi projetées au tableau ou bien distribuées sous forme de document papier)

- « de quoi avez-vous envie de parler ? »
- « de quels thèmes, de quels sujets avez-vous envie de parler ? »
- « pourquoi avez-vous envie d'en parler ? »
- « pourquoi parler de ce thème, de ce sujet aujourd'hui ? »
- « comment allez-vous en parler ? »
- « quelle série auriez-vous envie de voir ? »
- « y a-t-il un univers que vous auriez envie de montrer ? Un milieu particulier ? »
  - « la vie de votre immeuble ? la vie de votre rue ? »
  - « votre lycée ? »
  - « un lieu, des personnes en particulier au lycée ? »
  - « le bureau du CPE ? La cantine ? Le gymnase ? Le CDI ? etc. »
  - « votre club de foot ? votre école de musique ? etc. »
  - « le babysitting ? »
  - « etc. »
- « quels seraient les thèmes abordés ? »
  - « l'amour »
  - « l'ambition »
  - « la solidarité »
  - « la folie »
  - « la peur »
  - « etc. »
- « quel serait le genre de votre série ? »
  - « comédie »
  - « drame »
  - « science-fiction »
  - « policier »
  - « historique »
  - « etc. »
- « quel en serait le format ? »
  - « 3 min »
  - « 10 min »
  - « 26 min »
  - « 50 min »
  - « Etc. »
- « elle se passerait où et quand ? »
  - « en France aujourd'hui ? »
  - « en France dans le futur ? dans le passé ? »

- « ailleurs ? »
- « dans un monde inventé ? »

Par petits groupes, les participants échangent leurs idées et leurs envies à l'oral, un des participants dans le groupe peut prendre des notes.

L'intervenant passe de groupe en groupe et écoute.

Il peut poser des questions pour que les participants précisent leurs idées.

Au bout de 50 minutes, chaque groupe doit avoir choisi l'univers, l'arène et les thèmes de sa série. Chaque groupe présente très rapidement aux autres l'arène qu'il a choisie pour sa série.

NB : Dans la mesure du possible, l'intervenant est invité à demander à son groupe de créer une série qui se déroule dans le lieu (ou la région) où les participants habitent, ou du moins dans un lieu qu'ils connaissent bien. Les jeunes ont souvent tendance à vouloir d'emblée placer leur série aux États-Unis, un lieu où ils ne sont pour la plupart jamais allés et qu'ils connaissent mal. La contrainte de l'aire géographique fera encore plus prendre conscience au groupe du pouvoir jubilatoire de la fiction : on peut en effet tout à fait inventer une série de science-fiction dans un petit village de l'Ardèche, une comédie romantique dans une banlieue de Seine-Saint-Denis, etc. Ce n'est qu'une suggestion, l'intervenant faisant comme il le souhaite.

L'intervenant explique aux participants la raison de la contrainte de lieu ou d'univers : si l'univers sonne faux, on ne croira pas à leur série, on n'aura pas envie de suivre les personnages. Si les participants souhaitent néanmoins situer leur série dans un lieu ou un univers qu'ils ne connaissent pas et que l'intervenant l'autorise, ce dernier devra bien leur faire prendre conscience du travail de documentation préalable à l'écriture qui sera nécessaire pour crédibiliser leur série.

Cette contrainte mise à part, il est recommandé de laisser les jeunes libres dans leur choix de genre, de format, etc.

Dans le cadre scolaire, si un ou plusieurs professeurs travaillant sur ce projet d'atelier d'écriture sérieelle souhaitent que les élèves s'appuient sur une partie du programme dans la création de leur série et mènent un travail d'enquête, comme les scénaristes le font souvent aussi (par exemple sur une période historique, un phénomène biologique, un métier, etc.), ils en sont tout à fait libres.

[1h]

[PAUSE : 5 minutes]

## **2. Les personnages**

L'intervenant invite les participants à poursuivre la création de leur série en se concentrant sur les **personnages**. Au bout de 50 minutes, chaque groupe devra avoir une ébauche des personnages de sa série.

L'intervenant pose plusieurs questions qui peuvent aiguiller les participants dans l'élaboration de leurs personnages.

(Les questions suivantes peuvent être aussi projetées au tableau ou bien distribuées sous forme de document papier)

- « qui sont les personnages de cette arène, de cet univers ? »
- « quelles sont les relations entre ces différents personnages ? »
- « qui serait le personnage principal ? »
- « comment rendez-vous les personnages attachants ? »
- « comment caractériseriez-vous ce personnage principal ? »
- « quels sont ces traits de caractère ? »
  - « généreux, jaloux, drôle, cruel, timide, etc. »
- « quels sont ces traits descriptifs ? »
  - « son âge »
  - « son genre »

- « ses origines sociales et géographiques »
- « ses vêtements »
- « sa façon de parler »
- « son passé »
- etc.
- « qui sont les personnages secondaires ? »
- « qui sont les adjuvants ? »
- « qui sont les opposants ? »

L'intervenant passe de groupe en groupe et écoute.

Il peut poser des questions pour que les participants précisent leurs idées.

Après avoir laissé les participants créer leurs personnages pendant 25 minutes, ce qui sera sans doute pour eux assez naturel et jubilatoire, l'intervenant les met en garde contre le risque qu'ils développent trop de personnages.

L'intervenant invite les participants à créer seulement des personnages utiles : leurs personnages doivent contrarier ou faire avancer l'histoire.

S'ils sont trop nombreux, on risque de perdre de vue le héros, d'avoir des rôles identiques dans l'histoire, ou de confondre les personnages.

Par ailleurs, chaque personnage est un acteur qui perçoit une rémunération, donc cela a un coût pour la production.

L'intervenant incite les participants à penser aux différentes relations entre leurs personnages. Lorsqu'ils créent un personnage, ce dernier doit l'être par rapport aux personnages principaux pour les aider ou compliquer leur quête.

Les participants se remettent dans la création de leurs personnages en essayant d'appliquer ces bons conseils.

[1h55]

[PAUSE : 5 minutes]

### **3. Le conflit et l'histoire**

L'intervenant invite les participants à se concentrer sur **le conflit et l'histoire**.

- « quel est l'objectif du personnage principal ? »
- « quel est son désir ? »
- « quelles sont ses raisons d'agir qui permettent la progression de l'intrigue ? »
- « quel est l'incident déclencheur ? »
- « quel est l'obstacle, le conflit qu'affronte le personnage ? »
- « quel est le parcours émotionnel du personnage ? »
- « qu'est-ce que le personnage risque de perdre ou de gagner ? »
- « les actions menées sont-elles couronnées de succès ou conduisent-elles à un échec ? »
- « qu'est-ce que les personnages ont appris ? »

L'intervenant passe de groupe en groupe et écoute.

Il peut poser des questions pour aider les participants à préciser leurs idées.

À la fin de cette première séance de création, chaque groupe a une ébauche de concept de série !

[3h]

## Séance 6

**Cette deuxième séance de création sera consacrée à proposer des éléments d'arches.**

L'intervenant annonce qu'après avoir trouvé son concept de série, chaque groupe va à présent créer les arches de sa série.

L'intervenant demande aux participants de rappeler ce que sont les arches.

Après avoir écouté les différentes réponses proposées, l'intervenant les synthétise en redonnant une définition possible :

→ les arches sont les trajectoires des personnages au cours de la saison, ce qui leur arrive, ce qu'ils font.

Pour les aider dans ce travail, l'intervenant propose à chaque groupe de voir comment les scénaristes ont formulé la trajectoire de leurs personnages. Les scénaristes affirment que, pour bien comprendre le fonctionnement des séries, il n'y a rien de mieux que de regarder des séries bien sûr, mais aussi de lire des documents scénaristiques.

(En fonction du temps disponible et du type de groupe, l'intervenant propose l'ensemble des activités suivantes ou seulement quelques-unes)

[0h15]

### **1. Les arches de la saison 1 d'OVNI(s)**

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1461304/Dossier+artistique+d%27Ovni%28s%29.pdf/c48eb566-d8ba-04c2-c090-aa8728e6ecc6> (p. 15-18)

Il lit ou demande à un (ou plusieurs) jeunes de lire le début des arches narratives (dont le texte est vierge sans expressions surlignées) :

Promesse de fin de saison 1 :

La **rationalité** est le meilleur atout de Didier. À la fin de la saison, il fera pourtant un choix des plus **irrationnels**.

Didier n'a qu'une obsession : **relancer sa carrière** en faisant **couler le GEPAN**. À la fin de la saison, tous ses **espoirs de carrière sont anéantis** et **le GEPAN est plus nécessaire que jamais**.

Didier ne **déteste rien de plus que les gens qui racontent n'importe quoi**. À la fin de la saison, il fera le choix de **mentir devant les télévisions du monde entier**, annonçant solennellement l'arrivée prochaine des extraterrestres.

Au cours de cette saison, Didier va tout perdre... sauf le GEPAN, auquel il sera alors irrémédiablement enchaîné. Pour le meilleur et pour le pire.

L'intervenant demande oralement aux jeunes comment le texte est construit.

→ le texte est formé de 4 courts paragraphes composés de 2 phrases qui s'opposent, 2 phrases antithétiques : la première dit une chose, la seconde dit son contraire.

→ la première phrase correspond à la situation initiale, au début de la saison.

→ la seconde phrase correspond à la situation finale, à la fin de la saison.

→ entre temps, il y a eu le déroulement de la saison pendant laquelle le personnage a évolué, il a parcouru une certaine trajectoire.

[0h30]

L'intervenant demande aux jeunes qu'à leur tour ils réfléchissent pendant 15 minutes à la promesse de leur saison :

- quelle est leur situation initiale ?
- quelle est leur situation finale ?
- quel est l'état de leur personnage au début ?
- où se retrouve leur personnage à la fin de la saison ?

[0h45]

Puis, l'intervenant demande à chaque groupe de rédiger en 10 minutes la promesse de leur saison à la manière d'OVNI(s). Autrement dit, ils doivent proposer d'abord à l'oral, puis à l'écrit au moins 2 paragraphes composés de 2 courtes phrases qui s'opposent :

- l'une correspondant à la situation initiale,
- l'autre à la situation finale.

L'intervenant demande à chaque groupe de lire la promesse de sa saison !

[1h10]

L'intervenant reprend le document des arches d'OVNI(s).

La promesse de la saison montre le potentiel dynamique de la série.

Entre la situation initiale (la première phrase) et la situation finale (la seconde phrase), il y a le déroulement de la saison avec son lot d'aventures, d'épreuves et de conflits.

Et c'est cela que les arches successives autour des divers personnages vont présenter.

C'est ce que l'on voit dans les arches d'OVNI(s) : « Tout part d'Élise... », « Diane corse la situation... et le Général se révèle... », « Bastien en rajoute une couche... », « L'ambiance au GEPAN n'arrange rien... », « Tous les problèmes de Didier, concordent vers un double épisode final... ».

L'intervenant lit ou demande à un (ou plusieurs) jeunes de lire au moins l'arche d'Élise.

L'arche d'Élise présente les différents événements qui arrivent à Élise et les différentes actions qu'elle accomplit. Il y a des obstacles qu'elle doit affronter, des situations qui provoquent telles conséquences. L'intervenant pose les questions suivantes à l'oral à la classe entière :

Par exemple, lorsque la fusée TOPAZE de Didier explose en plein vol, qu'est-ce que cela change pour Élise ?

→ elle veut enfin écrire son roman.

« Élise a décidé de se donner la priorité à elle-même pour réaliser son rêve de toujours : écrire un roman. »

Mais comment va-t-elle accomplir son objectif ?

→ elle s'inscrit à un atelier d'écriture.

« Mais Élise a beau savoir qu'elle a un talent caché, elle sent qu'elle manque de méthode pour l'exprimer. Elle s'inscrit alors dans un groupe d'écriture aux méthodes atypiques, refuge d'une poignée de 16 d'écrivains plus ou moins ratés. »

Quel est l'élément qui dynamise cette situation ? Qui relance l'action ?

→ l'atelier d'écriture est dirigé par un gourou.

« Le "gourou" du groupe est un auteur fan de SF, qui, en apprenant qu'Élise est la femme du Directeur du GEPAN, tient absolument à organiser une rencontre avec Didier. »

Etc.

L'intervenant propose que pendant l'heure suivante après la pause chaque groupe pense à des situations qui pourraient se dérouler dans sa série, entre la situation initiale et la situation finale telles qu'ils les ont formulées. Chaque groupe est invité à inventer des scènes entre les personnages, à imaginer les conflits qui pourraient éclater entre eux.

Le but de cette activité n'est pas de s'en tenir à la première scène qui vient à l'esprit du groupe,

le but est d'explorer une multitude de scènes possibles, de lancer plein d'idées. Plus tard, il sera temps de trier ces idées, d'en garder certaines et d'en rejeter d'autres.

Pour dédramatiser l'acte de création, les différents groupes sont invités à noter de façon abrégée leurs différentes idées sur des post-it, comme le font les scénaristes professionnels. La brièveté de la formulation sur post-it permet de garder la trace de leurs idées sans interrompre leur flux ; la nature du post-it permet de désacraliser l'idée inscrite dessus, ce qui permettra aux jeunes dans la suite de l'atelier de manipuler concrètement leurs différentes idées, de renoncer plus facilement à telle idée, de transformer avec plus d'aisance telle autre. Pour que les participants se représentent mieux de quoi il s'agit, il est possible de prévoir le visionnage du *making-of* de la saison 8 d'*Engrenages* (<https://www.dailymotion.com/video/k4PJXxKeoc0kbWxc0Vw>) où une séance d'écriture avec post-it est montrée.

[1h25]

[PAUSE : 15 minutes]

Pour lancer l'invention de situations et de trajectoires, l'intervenant propose à chaque groupe de repartir de leur situation initiale et de leur situation finale telles qu'ils les ont formulées, puis de se demander : que s'est-il passé entre ces deux moments ?

L'intervenant prévient les différents groupes qu'il est possible qu'au fur et à mesure qu'ils imaginent des obstacles, des conflits, des aventures, leur situation finale évolue un peu.

Pour les aider à mettre en mouvement leur imagination, l'intervenant peut inviter tous les groupes à se poser les questions suivantes ou passer par groupe et les poser en fonction de leurs blocages :

– au sujet de la situation initiale de leur série

– qui sont les personnages ?

– où et quand se passe l'histoire ?

– au sujet du conflit de leur série

Quel est le problème qui perturbe la situation initiale ?

– le(s) objectif(s) possible(s) de leur série, la quête du personnage (qu'est-ce que cherche à atteindre le personnage ? Y parvient-il ou pas ?), la situation finale (Qu'est-ce qui a changé ? Qu'est-ce qui a été transformé ?)

– les obstacles pour atteindre cette quête

(S'agit-il d'obstacles internes ? Autrement dit, au sein de la personnalité du personnage principal ? Par exemple, la timidité, la peur, etc. ?

S'agit-il d'obstacles externes ? Des personnages qui empêchent le personnage principal de réussir ?)

– les aides pour atteindre cette quête

(S'agit-il d'aides internes ? Autrement dit, au sein de la personnalité du personnage principal ? Par exemple, des qualités ? L'humour, le courage, etc. ?

S'agit-il d'aides externes ? Des personnages qui aident le personnage principal à réussir ?)

Lors des premières réponses à ces questions, des scènes, des situations, des conflits sont sans doute apparus.

Chaque groupe note sur des post-it les scènes, les situations, les conflits possibles.

Pendant ce temps d'exploration et de production de situations possibles, l'intervenant passe de groupe en groupe et observe leurs diverses propositions.

Si certains groupes sont bloqués, l'intervenant leur demande de présenter le concept de leur série et leur pose des questions de telle sorte que cela puisse déboucher sur des esquisses de situations :

– quelle interaction y a-t-il entre ces 2 personnages ? Séduction, rivalité, admiration, etc. ?

– comment on peut montrer une scène de séduction ?

→ deux élèves sont au CDI, leur regard ne cesse de se croiser, l'un commence à soutenir le regard de l'autre, un jeu amoureux commence, etc.



Cette scène est transcrite par exemple sur le post-it ainsi : « séduction entre A et B au CDI avec jeux de regard de plus en plus insistants ».

L'intervenant peut même proposer au groupe pour commencer une situation possible que lui-même écrit sur un post-it : « dispute entre la mère et la fille ».

Pour dédramatiser l'acte d'invention et permettre à chaque groupe de se lancer sans retenu ni blocage, l'intervenant peut indiquer qu'à la fin de l'heure chaque groupe comptera son nombre de post-it et que le groupe qui aura proposé le plus de post-it sera le gagnant de cette activité !

Le but de cette activité est de mettre en mouvement leur imagination et de leur faire prendre conscience de nouveau du champ des possibles ouverts par la fiction.

[2h30]

Maintenant que chaque groupe a développé de nombreuses idées, l'intervenant indique qu'il va falloir désormais les sélectionner, les transformer, les organiser pour qu'elles composent les meilleures arches narratives possibles.

Les arches peuvent être moins développées que celles d'OVNI(s) quand on en est au début de la conception de la série. Ainsi en est-il avec l'arche de la série *Tu préfères*.

## 2. L'arche de la série *Tu préfères*

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Tu\\_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Tu_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b) (p.23)

Il lit ou demande à un (ou plusieurs) jeunes de lire l'arche :

### ARCHE DE LA SAISON

Shirel et Fanta ont 15 ans, elles habitent à Paris à Place des fêtes et sont "meilleures amies" depuis l'enfance. Cette année pour la première fois elles ne vont plus en cours ensemble, car Fanta est partie en Seconde générale dans un autre quartier. Elles ont souvent l'habitude de retrouver Zak et Mouctar, avec qui elles ont grandi "à Place". Tous les quatre ils traînent, rigolent, débattent, se charrient, mais surtout jouent à leur jeu favori : "tu préfères", qui consiste à devoir choisir l'une des deux alternatives d'un dilemme déchirant. Sur fond de débats sur des questions essentielles de la vie comme la croyance, l'amitié, l'amour, la sexualité, l'argent, les relations entre ces adolescents - initialement très proches les uns des autres - se précisent et se délitent : Shirel et Fanta n'ont plus les mêmes modes de pensée, voire les mêmes priorités, Zak et Mouctar s'intéressent différemment aux filles... Alors que Zak et Shirel sont sur le point de sortir ensemble, Fanta embrasse Zak pendant une session de "tu préfères". La vraie vie, les vrais choix, font irruption dans leur vies d'adolescents qui ne sont plus tout à fait des enfants. Ce baiser précipite la chute de l'amitié entre Shirel et Fanta. Zak doit affronter les premiers doutes du cœur tandis que Mouctar, esseulé, sera le seul à être exposé à un dilemme qui pourrait impacter le reste de sa vie.



L'intervenant pose quelques questions, les participants répondent oralement :

- est-ce que vous trouvez que les trajectoires des personnages sont présentes ?
- quelle est la situation initiale ?
- qu'est-ce qui vient perturber cette situation initiale ?
- quel est le nœud dramatique de la série ? ou l'enjeu de la série ?
- quelles situations, conflits sont proposés ?
- quel(s) est(sont) le(s) thème(s) de la série ?

Shirel et Fanta ont 15 ans, elles habitent à Paris à Place des fêtes et sont “meilleures amies” depuis l’enfance. {Situation initiale} Cette année pour la première fois elles ne vont plus en cours ensemble, car Fanta est partie en Seconde générale dans un autre quartier. {élément perturbateur, source de conflits possibles} Elles ont souvent l’habitude de retrouver Zak et Mouctar, avec qui elles ont grandi “à Place”. Tous les quatre ils traînent, rigolent, débattent, se charrient, mais surtout jouent à leur jeu favori : “tu préfères”, qui consiste à devoir choisir l’une des deux alternatives d’un dilemme déchirant. Sur fond de débats sur des questions essentielles de la vie comme la croyance, l’amitié, l’amour, la sexualité, l’argent, les relations entre ces adolescents - initialement très proches les uns des autres - se précisent et se délitent {développement} : Shirel et Fanta n’ont plus les mêmes modes de pensée, voire les mêmes priorités, Zak et Mouctar s’intéressent différemment aux filles... Alors que Zak et Shirel sont sur le point de sortir ensemble, Fanta embrasse Zak pendant une session de “tu préfères”. La vraie vie, les vrais choix, font irruption dans leur vie d’adolescents qui ne sont plus tout à fait des enfants. Ce baiser précipite la chute de l’amitié entre Shirel et Fanta {situation finale}. Zak doit affronter les premiers doutes du cœur tandis que Mouctar, esseulé, sera le seul à être exposé à un dilemme qui pourrait impacter le reste de sa vie.

Dans *Tu préfères*, l’intervenant fait remarquer qu’il y a une approche thématique dans la construction des épisodes : chacun va aborder un thème comme l’amitié, l’amour, la sexualité, l’argent, etc. Ce n’est pas le cas dans toutes les séries, cette approche thématique peut aider les participants à structurer leur série, y compris si celle-ci est feuilletonnante (anniversaire, ruptures, etc.).

D’un point de vue formel, l’intervenant souligne que l’arche de *Tu préfères* consiste en un court paragraphe composé de phrases simples.

L’intervenant demande aux différents groupes s’ils se verraient rédiger ce type de texte pour présenter l’arche de leur saison. L’intervenant, lui, voit tout à fait chacun des groupes rédiger un tel texte, ils en sont capables !

[2h45]

L’intervenant peut proposer aux groupes d’essayer d’écrire l’arche de leur série en partant du modèle de l’arche de *Tu préfères*.

Ce travail peut être esquissé ou mené à bout en lui consacrant davantage de temps pendant l’atelier.

[3h]

Chaque groupe est invité à conserver précieusement ses post-it et à les rapporter pour la prochaine séance.

## Séance 7

Cette troisième séance de création sera consacrée à affiner le format de la série et à définir les différentes intrigues.

Lors des dernières séances, chaque groupe avait des éléments d'arches narratives à l'échelle de la saison et des personnages.

L'objectif de cette nouvelle séance est d'organiser la série en épisodes.

Pour cela, ils vont travailler comme la dernière fois dans un va-et-vient entre consultation de documents scénaristiques professionnels et développement de leur série.

### 1. les synopsis des *Revenants*

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/S%C3%A9rie+Les+Revenants+saison+1.pdf/99b24b45-9bac-13d9-6937-fee3ab4f17f> (p. 16)

Il lit ou demande à un (ou plusieurs) jeunes de lire les synopsis des 3 premiers épisodes :

L'intervenant demande aux participants :

Y a-t-il une ou plusieurs intrigues au sein d'un épisode ?

→ il y a plusieurs intrigues au sein d'un même épisode.

Combien repèrent-ils d'intrigues dans la série *Les Revenants* ?

→ dans les 3 premiers épisodes, il semble y avoir 3 intrigues :

- **intrigue A** : Camille et sa famille dont sa sœur jumelle Léna
- **intrigue B** : Simon et sa femme Adèle qui va se remarier avec Thomas
- **intrigue C** : Victor, un petit garçon qui rentre dans la vie de Julie, l'infirmière

Il demande à chaque groupe de proposer l'arche de chaque intrigue :

#### LES REVENANTS

Synopsis

11/10/12

##### EPISODE 1 : Camille

Ignorant qu'ils sont morts, une adolescente (Camille) et un jeune homme (Simon) veulent reprendre leur vie où elle s'était arrêtée. Mais la sœur jumelle de Camille a maintenant trois ans de plus qu'elle, et la femme de Simon s'apprête à se remarier avec Thomas. Un étrange petit garçon s'immisce dans la vie de Julie, une infirmière solitaire... tandis que les meurtres sanglants qui ont endeuillé la ville sept ans plus tôt recommencent.

##### EPISODE 2 : Simon

Simon renoue avec Adèle en se faisant passer pour son propre fantôme, mais révèle ainsi son existence à Thomas. Camille ne parvient pas à retrouver sa place dans une famille qui s'est déchirée depuis sa mort. Sa mère s'est séparée de son père et rapprochée de l'étrange et charismatique Pierre, qui a toujours su que les morts reviendraient. D'étranges phénomènes semblent annoncer que Camille et Simon ne sont pas les seuls revenants.

##### EPISODE 3 : Julie

Déterminée à revivre pleinement, Camille s'invente une nouvelle identité : elle est dorénavant « la cousine Alice » et peut ainsi sortir de la clandestinité. Sa sœur Léna se découvre une étrange cicatrice qui croît rapidement. Simon se rapproche un peu plus d'Adèle qui finit par accepter sa présence et lui apprend qu'ils ont une fille : Chloé. Alors que l'équilibre de la ville et de ses habitants se dérègle, Julie est à nouveau hantée par ses anciens démons. Victor, le petit garçon qu'elle a recueilli, la sauve in extremis.

### Episode 1 : Camille

Ignorant qu'ils sont morts, une adolescente (Camille) et un jeune homme (Simon) veulent reprendre leur vie où elle s'était arrêtée. Mais la sœur jumelle de Camille a maintenant trois ans de plus qu'elle, et la femme de Simon s'apprête à se remarier avec Thomas. Un étrange petit garçon s'immisce dans la vie de Julie, une infirmière solitaire... tandis que les meurtres sanglants qui ont endeuillé la ville sept ans plus tôt recommencent.

### Episode 2 : Simon

Simon renoue avec Adèle en se faisant passer pour son propre fantôme, mais révèle ainsi son existence à Thomas. Camille ne parvient pas à retrouver sa place dans une famille qui s'est déchirée depuis sa mort. Sa mère s'est séparée de son père et rapprochée de l'étrange et charismatique Pierre, qui a toujours su que les morts reviendraient. D'étranges phénomènes semblent annoncer que Camille et Simon ne sont pas les seuls revenants.

### Episode 3 : Julie

Déterminée à revivre pleinement, Camille s'invente une nouvelle identité : elle est dorénavant « la cousine Alice » et peut ainsi sortir de la clandestinité. Sa sœur Lena se découvre une étrange cicatrice qui croît rapidement. Simon se rapproche un peu plus d'Adèle qui finit par accepter sa présence et lui apprend qu'ils ont une fille : Chloé. Alors que l'équilibre de la ville et de ses habitants se dérègle, Julie est à nouveau hantée par ses anciens démons. Victor, le petit garçon qu'elle a recueilli, la sauve in extremis.

L'intervenant rappelle qu'ils avaient vu que l'une des tâches des scénaristes de série était de concevoir les trajectoires des personnages.

Quelle autre tâche des scénaristes ce document met-il en avant ?

→ leur capacité à découper et répartir les différentes intrigues dans chaque épisode.

[0h20]

L'intervenant demande à chaque groupe de penser à sa propre série et de reprendre ses post-it :

- ont-ils plusieurs intrigues ?
- combien d'intrigues différentes ont-ils ?
- peuvent-ils déterminer à quelle intrigue appartient chacun de leurs post-it ?

Chaque groupe répond pour soi à l'oral.

Une fois que chaque groupe a échangé sur ces questions, l'intervenant demande collectivement s'il n'y aurait pas une manière pour les scénaristes de bien identifier chaque intrigue. Ils peuvent utiliser des post-it de différentes couleurs.

[0h35]

L'intervenant demande à chaque groupe de repartir du concept qu'il a imaginé, notamment du format de série qu'ils avaient choisi. Chaque groupe énonce au reste de la classe le format choisi : nombre d'épisodes et durée.

L'objectif va être de confronter les éléments d'arches qu'ils ont développés au format choisi. Peut-être les participants se rendront compte que le format n'est plus le bon, que la durée des épisodes est trop longue ou trop courte, que le nombre d'épisodes est trop grand ou trop petit. Ce n'est pas grave, c'est normal !

Tout l'enjeu est d'essayer de faire coïncider du mieux possible leur histoire au format.

Et pour réussir cela, il va falloir tenter telle combinaison, essayer telle autre, réessayer encore et encore jusqu'à trouver la meilleure combinaison.

Pour guider ces différentes tentatives, l'intervenant propose 2 activités :

- les éléments d'arches par personnage représentés sous forme de flèche
- les éléments d'arches par épisode représentés sous forme de tableau

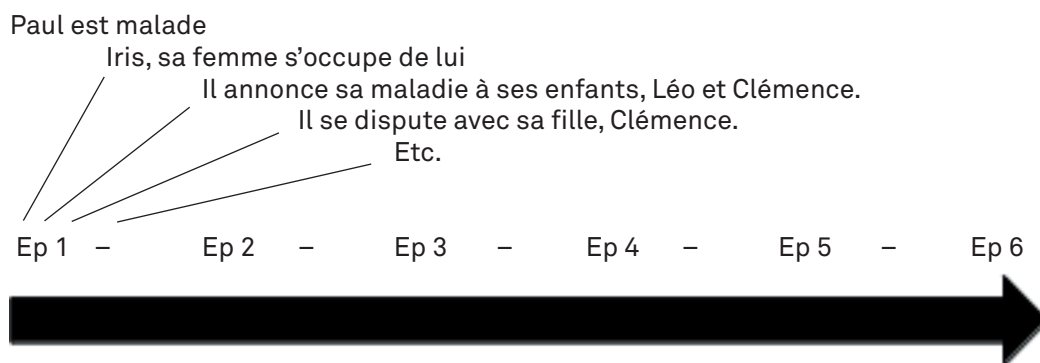
[0h45]

## **2. Les éléments d'arches par personnage représentés sous forme de flèche**

L'intervenant invite chaque groupe à :

- prendre de façon horizontale une (ou deux) feuille(s) A4 par personnage
  - dessiner une flèche
  - découper cette flèche par le nombre d'épisodes choisi
  - inscrire tous les actions et événements importants pour chaque personnage
- (ils peuvent reprendre des idées de leur post-it, et même manipuler ces post-it en les plaçant dans l'épisode voulu)

Exemple : flèche représentant l'arche de Paul



Si certains épisodes (segments de flèche) sont moins remplis que d'autres, ce n'est pas grave : il s'agit d'une première tentative d'organisation de l'intrigue. Il faut essayer, réessayer, et réessayer encore.

Les participants ont 30 minutes pour organiser les flèches des arches de leurs personnages principaux.

(En fonction du temps disponible, cette activité peut durer plus longtemps)

[1h15]

[PAUSE : 15 minutes]

## **3. Les éléments d'arches par épisode représentés sous forme de tableau**

Maintenant que chaque groupe a une flèche pour chaque personnage principal avec les moments importants par épisode, chaque groupe peut transformer ces flèches en tableau et compléter les différentes cases.

Chaque groupe a 30 minutes.

(En fonction du temps disponible, cette activité peut durer plus longtemps)

L'intervenant projette le tableau de post-it d'*Engrenages* où il y a dans les colonnes le nombre d'épisodes et dans les lignes le nom des différents personnages (<https://www.dailymotion.com/video/k4PJXxKeoc0kbWxc0Vw>).





L'intervenant demande donc que chaque groupe présente l'intrigue de chaque épisode. Pour les aider dans cette présentation, l'intervenant leur propose de repartir des documents élaborés par les scénaristes.

L'intervenant rappelle que, dans *Les Revenants*, les synopsis (ou résumé) de chaque épisode étaient assez brefs. Il les projette pour rappel.

En fonction de l'avancée du projet, les synopsis peuvent être plus développés.

Il prend l'exemple du synopsis de l'épisode 6 *OVNI(s)* :

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_OVNIs\\_Synopsis\\_episode\\_6+-\\_.pdf/1b62bb1f-4c37-2126-2c1c-f62868b51cd6](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_OVNIs_Synopsis_episode_6+-_.pdf/1b62bb1f-4c37-2126-2c1c-f62868b51cd6)

Trois intrigues sont distinctes et racontées avec précision.

Les groupes pourraient essayer de le faire pour leur premier épisode par exemple.

Parfois les synopsis des épisodes, même s'ils sont complets, sont parfois plus courts, notamment avec les séries de format court.

L'intervenant prend l'exemple de la série *Loulou*, série en 11 épisodes de 7 minutes.

Il lit ou demande à un (ou plusieurs) jeunes de lire le synopsis de l'épisode 2 (p. 15) : [https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Loulou\\_Dossier\\_artistique.pdf/3b8d3df8-d79b-b0ce-a2ee-89d258936b02](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Loulou_Dossier_artistique.pdf/3b8d3df8-d79b-b0ce-a2ee-89d258936b02)

**Loulou - 10x6 mn**

**Nouveaux médias - Aide à la production**

### **ÉPISODE 2. « Les parents »**

Loulou, angoissée est en route vers chez ses parents, avec Max. Elle va leur annoncer la nouvelle, eux qui continuent à la considérer comme un enfant.

Toujours peu sûr d'elle sur ses capacités à être une bonne mère et craignant le jugement de la sienne, elle craint de se faire « disputer », surtout qu'elle est déjà bien enceinte (4 mois).

Pour les affronter, elle sort donc sa botte secrète : Max, son plus vieil ami. Chouchou de ses parents depuis toujours, il annonce toutes les mauvaises nouvelles depuis le collège. Ça passe toujours mieux quand c'est lui (séquences flashbacks) : Loulou redouble, Loulou a raté son code, Loulou est à 1 000 € de découvert, Loulou part de la maison, Loulou a adopté un chat, Loulou est une femme...

CUT

On est au dessert, Max et Loulou n'ont toujours rien dit. Sous les regards insistants de Loulou, Max se lance, maladroitement.

Quiproquo, les parents pensent que Max est le père, ils se réjouissent, son père le prend dans ses bras, Max est très fier, sa mère veut juste appeler Véro pour lui dire, Loulou est sans voix.

Voilà le rêve des parents enfin réalisé : Max est enfin leur gendre, ils n'auront pas à subir un nouveau looser.

On sonne à la porte.

C'est Marcus, souriant timidement, une bouteille de champagne à la main.

C'était l'issue du plan prévu par Loulou et Max, il devait être présenté au dessert.

Comment les participants décriraient la façon dont l'un des synopsis de *Loulou* est écrit ?

→ les phrases sont simples et courtes.

→ les phrases décrivent les actions de façon précise.

→ il n'y a pas de dialogue.

→ la formulation et l'enchaînement des phrases réussissent à créer un rythme comique.

L'intervenant fait défiler l'ensemble des synopsis de la saison 1 de *Loulou* (p. 13 à 20).  
Il s'arrête sur la dernière page (p. 20).

**Loulou - 10x6 mn**

**Nouveaux médias - Aide à la production**

**EPISODE 7 «Le Club» (scénario dans les compléments artistiques)**

Loulou angoisse de sa grossesse... Pour la réconforter, Marie l'emmène libérer sa parole dans un groupe de femmes enceintes.

**EPISODE 8 «Gonzalo» (fichier vidéo dans les compléments artistiques)**

En fouillant son ordinateur avec Marie, Loulou découvre que Marcus déprim.  
Ayant peur de perdre son homme, elle accepte une solution de dernière chance: consulter Gonzalo.

**EPISODE 9 «La Séance photo» (fichier vidéo dans les compléments artistiques)**

Pour redonner confiance à Loulou et qu'elle accepte ses rondeurs, ses amis lui offrent une séance photo avec Patrick, photographe animalier.

**EPISODE 10 «La Babyshower» (fichier vidéo dans les compléments artistiques)**

L'intervenant demande aux différents groupes ce qu'ils notent comme différences entre la façon dont l'épisode 1 et les 4 derniers épisodes de la saison sont racontés.

→ le résumé des 4 derniers épisodes est beaucoup plus court : ils sont composés d'1 à 2 phrases. On parle alors plutôt de *storylines* ou de *pitches* ou de résumés ou de sujet de l'épisode.

→ ils tournent autour d'une situation, d'une idée, etc.

→ évoquer ainsi les grandes lignes de la série permet de visualiser son contenu global et prévoir le découpage en épisodes.

L'intervenant leur rappelle que la série *Loulou* telle qu'ils peuvent la voir sur Arte a 11 épisodes. Que remarquent-ils ?

→ les scénaristes avaient prévu seulement 10 épisodes.

Cela montre bien que tout peut évoluer jusqu'au moment du tournage et qu'il y a de nombreux essais et versions avant de parvenir à la version finale.

[2h30]

Chaque groupe essaye de décrire pour chaque épisode ce qui se passe, de façon plus ou moins détaillée, peut-être au début de façon très détaillée, puis au fur et à mesure de façon moins détaillée. Autrement dit, l'intervenant invite chaque groupe d'abord à réfléchir de manière globale à l'ensemble de sa série avec un découpage en *storylines*, puis à développer un épisode en synopsis.

Ils peuvent prendre pour modèle les *storylines* et les synopsis des *Revenants* et de *Loulou*.

L'intervenant les invite à construire des phrases simples et courtes.

Si leurs phrases ne semblent pas bien formulées au départ, ce n'est pas grave.

C'est un premier jet. Il y aura réécriture et amélioration.

On lance une première phrase, on l'améliore ensuite.



[3h]

(En fonction du temps disponible, cette activité de rédaction peut durer beaucoup plus longtemps, d'une heure à trois heures)

## Séance 8

**Cette quatrième séance de création sera consacrée à proposer une première mise en forme de la bible.**

**(Dans la mesure du possible, ce serait bien que chaque groupe puisse travailler avec tablettes ou ordinateurs. Si ce n'est pas possible, chaque groupe se concentre sur la rédaction des textes, et fera la mise en page comme travail à la maison).**

Après trois séances de création, les groupes commencent à avoir une bonne idée de ce que sera leur série :

- ils ont imaginé un concept de série
  - en créant des personnages
  - en définissant une arène
  - en trouvant un conflit, une histoire
  - en choisissant un format et un genre
  - en déterminant le(s) thème(s) qu'ils souhaitent aborder
- ils ont inventé des éléments d'arches
- ils ont commencé à structurer leur série en épisodes au moyen de storylines et de synopsis

Cette séance va être consacrée à proposer une première mise en forme de tous les éléments qu'ils ont explorés en vue du dossier qu'ils devront rendre pour le défi.

À la fin de la séance, ils doivent avoir rédigé :

- le concept de leur série
- la présentation de leurs personnages
- des éléments d'arches
- les storylines de leurs épisodes et /ou un(des) synopsis d'un ou plusieurs épisodes même s'il(s) n'est(sont) pas abouti(s) (facultatif)

Pour s'aider, les participants peuvent de nouveau consulter en ligne les bibles mises à disposition sur le site du CNC.

L'intervenant leur en avait déjà montré certaines. Ce dernier leur demande de lui rappeler comment les éléments d'une bible sont présentés.

→ il y a un ordre souvent identique qui revient :

d'abord le concept, puis les personnages, ensuite les arches, et les éventuels synopsis.

→ chaque nouvel élément est présenté sur une nouvelle page

→ la mise en page reflète l'esprit de la série.

Les participants sont donc libres sur la longueur, la formulation, la présentation, etc.

→ il y a des images qui permettent d'encore mieux rentrer dans l'esprit de la série.

L'intervenant prend l'exemple du dossier artistique d'OVNI(s) :

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_OVNIs\\_Dossier\\_artistique.pdf/ebb-6f0aa-a6cb-67e1-25f9-885a81fd47e3](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_OVNIs_Dossier_artistique.pdf/ebb-6f0aa-a6cb-67e1-25f9-885a81fd47e3)

De quoi est constitué ce dossier artistique ?

→ D'image d'autres films, de séries, d'archives qui permettent de mieux cerner ce que les scénaristes ont dans la tête pour l'univers de leur série, leurs personnages, etc.

L'intervenant invite les participants à intégrer des images, s'ils le souhaitent, pour mieux faire comprendre leur série. Les images ne remplacent pas le texte, elles l'accompagnent.

L'intervenant rassure aussi les groupes, ils pourront encore revenir sur leurs textes, mais il faut qu'ils présentent une première version aboutie à la fin de la séance.

L'intervenant peut laisser chaque groupe avancer comme il le souhaite et passer dans les groupes pour répondre à leurs questions et observer l'avancée de leur travail.

Il peut aussi rythmer la séance avec des contraintes de temps et de rendus :

- au bout de 45 minutes : fiche personnages rédigée
- au bout de 45 minutes : éléments d'arches
- au bout de 30 minutes : concept
- au bout de 30 minutes : harmonisation de la mise en page
- (au bout de 30 minutes : découpage en storylines et / ou synopsis)
- (au bout de 30 minutes : illustration par des images)

Chaque groupe rend son travail à l'intervenant (professeur, animateur, scénariste, etc.).

Lors de sa lecture, l'intervenant souligne les points positifs du dossier.

L'intervenant annote le travail et propose des suggestions d'amélioration. Il n'attribue pas de note. Il se concentre sur le contenu pour le moment, pas sur la correction de la langue.

## Séance 9

**Cette cinquième séance de création sera consacrée à la rédaction du scénario (ou continuité dialoguée) de l'épisode 1 (ou épisode pilote).**

Avant d'initier les jeunes à l'écriture scénaristique, l'intervenant rend les dossiers à chacun des groupes. Il laisse le temps à chacun des groupes de prendre connaissance des remarques faites et de poser d'éventuelles questions.

Il indique que chaque groupe pourra modifier son travail en fonction des remarques faites lors d'une prochaine séance.

Il rappelle que les scénaristes rendent régulièrement des étapes de leur travail que les producteurs et productrices, diffuseurs et diffuseuses relisent et annotent et que les scénaristes réécrivent et améliorent leurs propositions.

De la même manière l'échange et les annotations de l'intervenant permettent aux participants de retravailler et de peaufiner leur scénario.

[0h30]

L'intervenant leur propose à présent de s'initier à l'écriture scénaristique.

Il invite chacun des groupes à prendre les trois premières pages de l'épisode 1 de *Lupin* : [https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Lupin\\_Scenario\\_episode\\_1.pdf/2e09b8bc-b464-7f00-738a-7089f76877e9](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Lupin_Scenario_episode_1.pdf/2e09b8bc-b464-7f00-738a-7089f76877e9)

Il leur demande ce que les scénaristes ont fait avant de se lancer dans la rédaction de cette épisode 1.

→ les scénaristes ont pensé au concept de leur série, à leurs personnages, aux arches, aux synopsis ; ils ont rédigé une bible, etc.

Il demande à chacun de lire de façon silencieuse les 3 premières pages et de dégager les règles qui commandent l'écriture d'un scénario, puisque même sans lire, ils remarquent d'emblée que le texte est organisé et mise en page d'une certaine façon, assez différente d'un roman par exemple.

L'intervenant passe dans les rangs, fait attention que les participants ne lisent pas plus de 4 pages, et observe ce que chacun note comme règle.

Après cet exercice individuel, il invite les participants à comparer par deux les règles qu'ils ont relevées. Puis, l'intervenant récolte les différentes règles de façon collective.

(L'intervenant finit par demander s'il n'y a pas une autre information qu'ils ont repéré dans le scénario de *Lupin*. En bas de la page. « DIAL V5 », qu'est-ce que cela veut dire ?

→ version dialoguée – Version 5

Il y a donc eu 4 versions différentes de l'épisode 1, avant que cette dernière soit validée. Donc comme cela l'a été dit de nombreuses fois, une série, cela s'écrit, se réécrit, se modifie, s'améliore, etc.)

Il distribue un document qui récapitule ces règles<sup>1</sup> :

### **1. Le scénario est découpé en séquences**

- un scénario de film se découpe en séquences, et non en plans.
- une séquence est une unité de temps et de lieu.
- on change de séquence quand on change de lieu et/ou de temps : tant que l'action se déroule dans un même endroit ou à un même moment, on reste dans une même séquence.  
Si on reste dans le même lieu mais qu'il y fait nuit alors qu'auparavant c'était le matin, on change de séquence.  
Si l'action se déroule toujours de nuit, mais que l'on change de lieu, on change de séquence.

<sup>1</sup> La synthèse de ces règles a été établie par les enseignants du TP d'écriture scénaristique de l'Université de Caen.

- les séquences se numérotent (vous pouvez effectuer ce numérotage au fur et à mesure ou lorsque votre continuité est terminée). C'est une convention qui permet à la production ou sur le tournage de se référer rapidement aux séquences plutôt que de les raconter (dire « séquence 5 » plutôt que « dans la séquence où le héros grimpe en haut de la colline en pyjama »).

## **2. La séquence est introduite par 4 indications toutes en majuscules**

- son numéro (1, 2, 3, etc.)
- EXT. ou INT. (extérieur ou intérieur)
- le lieu de manière la plus succincte possible (LOUVRE / VESTIAIRES ou LOUVRE / COULOIR DE SERVICE, etc.)  
S'il est nécessaire de donner plus d'informations sur ce lieu, ce sera dans le texte descriptif qui suit : « Grand vestiaire aux murs bleus décrépis »
- le temps de l'action : JOUR, NUIT, voire MATIN, APRÈS-MIDI

## **3. Le nom d'un personnage la première fois qu'il apparaît dans une description scénique est généralement en majuscule (Ex : ASSANE, IBRAHIM, CLAIRE, etc.)**

C'est convention pour voir rapidement, lors de la production ou du tournage, les acteurs qui seront présents dans la séquence.

On trouve également le nom du personnage en majuscules avant chacune de ses répliques.

## **4. Les dialogues sont centrés par rapport au reste du texte**

- après un nom de personnage en tête de chaque dialogue, vous pouvez donner des indications sur le ton utilisé par l'acteur.  
Exemple p. 3 : ASSANE (*souriant*)
- s'il y a plusieurs personnages dans un dialogue, vous pouvez donner des indications plus précises si cela a lieu d'être.  
Exemple : AGENT DE SÉCURITÉ (*À Assane*)
- si un personnage parle alors qu'il est hors-champ, signalez-le de la façon suivante.  
Exemple : ASSANE (*off*)
- il y a d'autres manières de faire s'exprimer un personnage que par le dialogue : par exemple avec un silence, une réaction

## **5. Un scénario s'écrit au présent**

Il n'y a pas de verbes au passé.

Souvent on préfère qu'il n'y ait pas :

- d'indications techniques, telles que « travelling », « contre-plongée », etc.

Notamment

- parce que c'est au réalisateur d'imaginer la mise en image, le rôle du scénariste étant celui de raconter l'histoire
- pour que le document soit plus plaisant à lire
- néanmoins, on peut envisager des indications techniques implicites qui peuvent être nécessaires à l'histoire. Vous pouvez avoir des idées visuelles pour les séquences que vous écrivez. Vous pouvez les faire passer par un découpage implicite :
  - si vous écrivez : « Au milieu de sa chambre désordonnée, Margot est assise et pleure », on imagine d'abord un plan d'ensemble donnant à voir à la fois la pièce désordonnée et, en son centre, l'héroïne pleurant.
  - si vous écrivez : « une goutte s'écrase par terre. Un doigt l'essuie. Margot est assise par terre et pleure. Autour d'elle, sa chambre est en désordre », on voit d'abord la goutte par terre (donc un gros plan), puis le doigt (plan de rapproché) avant de découvrir Margot assise (plan de demi ensemble), puis (plan d'ensemble) le décor autour.
- vous pouvez aussi choisir d'aller à la ligne pour signifier des changements de plan.

– des adverbes, tels que «pourtant», «néanmoins», etc.

On n'est pas dans un roman où la recherche stylistique est importante. Le scénario, comme dit précédemment, est un document technique. De manière générale, tout ce qui est écrit doit être utile pour la compréhension de la caractérisation, des actions et des émotions des personnages, et permettre la mise en images et en son. L'idée est que la compréhension soit immédiate.

– des indications qui ne sont pas d'ordre visuel.

Toutes les émotions des personnages doivent pouvoir se traduire en images ou en mots grâce à leurs actions ou à leurs dialogues.

L'intervenant peut proposer un petit exercice d'application pour mieux faire comprendre cette idée :

- « Comment montrer qu'un adolescent se déteste alors qu'il est seul face à lui-même ? »

→ Par exemple, il se coiffe devant le miroir de la salle de bains, puis avec brusquerie se décoiffe et quitte la pièce. Ou donne un coup de poing dans le miroir morcelant ainsi son reflet.

- à la place d'écrire « le personnage pense », comment les participants pourraient-ils montrer cela ? Comment pense-t-il ?

→ Le personnage est assis sur un canapé, il regarde fixement la fenêtre...

Vous ne devez écrire que les actions que votre personnage va faire, les attitudes qu'il va prendre.

L'intervenant demande aux participants s'ils ont des questions.

L'intervenant propose aux participants de s'entraîner à la maîtrise des règles scénaristiques.

Il leur passe un extrait de *Lupin* et il leur propose d'écrire le scénario de cet extrait.

Il passe l'extrait une seconde fois.

Il passe dans les rangs pour voir les propositions des uns et des autres. Il indique les moments où certaines règles ne sont pas respectées pour que les participants modifient les passages en question.

Une fois qu'ils ont fini d'écrire, l'intervenant demande que chaque participant échange avec son voisin ou sa voisine son texte et lise ce que l'autre a écrit, et commente leur proposition respective.

Il invite les participants à lire le passage en question dans le scénario.

Il commente de façon collective les différences avec ce qu'eux ont proposé.

L'intervenant précise qu'une séquence est construite comme une histoire, qu'il y a un objectif et une progression de la situation ou des personnages dans chacune d'elles.

[1h]

L'intervenant invite les participants à écrire à présent le scénario de leur premier épisode en essayant de suivre les règles énoncées.

Si leur série est un format court (moins de 10 minutes), le groupe écrira en entier la continuité dialoguée du premier épisode (environ une dizaine de pages).

Si leur série est un format long (plus de 10 minutes), ils pourront écrire seulement des extraits de la continuité dialoguée du premier épisode (environ une dizaine de pages aussi).

Comment procéder ?

– ils peuvent repartir du synopsis, du tableau d'arches, des flèches de personnage pour se souvenir de la composition de l'épisode 1.

– ils peuvent préciser le synopsis de l'épisode 1, en le rédigeant de façon détaillée ou abrégée.

– ils peuvent faire un récapitulatif de toutes les séquences que comprendra leur épisode 1 en mentionnant le lieu, le temps, et l'action principale de la section.

Ou bien ils peuvent se lancer directement dans l'écriture de leur 1ère séquence.

Ou bien ils peuvent se lancer dans une séquence qui leur tient à cœur et qui n'est pas forcément la 1ère.

- ils peuvent travailler tous ensemble ou se répartir le travail (l'un écrit une séquence, l'autre une autre, etc.)

À eux de trouver la façon de travailler qui leur convient le mieux.

L'intervenant passe dans les rangs pour voir comment chaque groupe s'organise, pour répondre à leurs éventuelles questions, pour lire ce qu'ils écrivent, pour débloquer celles et ceux qui sont bloqués.

[2h]

L'intervenant invite les groupes à faire une pause dans l'écriture de leur épisode : il leur propose un petit jeu pour qu'ils perfectionnent la justesse de leur dialogue.

Ils se sont peut-être rendu compte que l'écriture des dialogues n'est pas facile pour que ces derniers sonnent bien.

Il leur propose de passer par l'improvisation.

Il va leur donner un thème, par groupe de 4, ils vont improviser sur ce thème. L'improvisation permettra une expression orale, spontanée et naturelle.

Le jeu se déroule de la façon suivante :

- le thème : « Toi tu préfères avoir un bébé genre bien moche et qui deviendra bien con ou pas en avoir du tout ».

- l'un défend la 1ère position : je préfère avoir un bébé genre bien moche et qui deviendra con.

Un autre défend la 2ème position : je préfère ne pas en avoir du tout.

Les deux autres notent les bonnes phrases, les bonnes répliques, les bonnes expressions. Il est possible aussi d'enregistrer l'échange.

- l'échange dure 5 minutes.

- puis, ils reprennent tous ensemble l'échange et décident de garder les meilleurs moments, de transformer certaines phrases pour qu'elles soient encore meilleures, etc.

- les deux participants qui n'ont pas fait l'improvisation rejouent la séquence à laquelle ils sont arrivés.

- l'intervenant les invite à lire l'épisode 3 de *Tu préfères* (p. 55-58)

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Tu\\_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Tu_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b)

[2h30]

L'intervenant invite les participants à inverser leur rôle et leur propose un autre thème d'improvisation : « tu préfères toute ta vie laver les toilettes publiques et gagner 100 000 euros par mois ou faire un boulot que t'aimes et gagner un SMIC ? »

Les groupes pourront alors lire le scénario de l'épisode 5 de *Tu préfères* (p. 65-72.)

[3h]



## Séance 10

**Cette sixième séance de création prolonge la séance précédente et permet aux participants de finaliser l'écriture de leur scénario (ou des extraits de leur scénario) de l'épisode 1.**

À l'issue de cette séance de 3 heures, leur scénario (ou extraits de scénario) de l'épisode 1 doit être écrit.

Chaque groupe organise son temps comme il le souhaite.

L'intervenant propose aux groupes d'appliquer à leur propre scénario la technique de l'improvisation qu'ils ont découverte lors de la précédente séance.

S'ils ont une scène avec des dialogues, ils peuvent d'abord la jouer et passer par l'improvisation. Ils s'enregistrent ou certains dans le groupe notent les bonnes formules, les bons enchaînements, etc. Ils travaillent ensuite leur séquence à partir de la matière produite par l'improvisation.

Pour aider les participants à améliorer leur scénario, l'intervenant leur propose de s'amuser à résumer chacune des séquences de la façon suivante :

- action : il boit un café face à la télévision.
- intention : montrer la solitude du personnage.

Si plusieurs séquences disent la même chose en termes d'action ou d'intention, c'est souvent qu'il faut choisir l'une d'entre d'elles ou les condenser en une seule.

Pendant la séance, l'intervenant passe dans les groupes et répond à leurs éventuels questions ou blocages.

L'intervenant invite les groupes à lui faire relire une ou plusieurs séquences qu'ils écrivent. L'intervenant les lit et les annote pendant que les groupes travaillent. Il vient faire ses retours auprès de chaque groupe.

À la fin de la séance, chaque groupe rend ce qu'il a fait à l'intervenant.

Si certains souhaitent peaufiner ou compléter certaines parties chez eux, ils peuvent prendre ce temps et rendre quelques jours plus tard leur travail à l'intervenant.

L'intervenant propose à ceux qui le souhaitent de lire les scénarios de série mis à disposition sur le site du CNC. Il rappelle que les scénaristes conseillent de lire des scénarios de série pour bien comprendre comment ceux-ci fonctionnent.

Les participants peuvent ainsi lire :

- l'épisode 1 de la saison 2 de *Loulou* (7 pages) :

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Loulou\\_saison\\_2\\_Ep\\_01\\_Le\\_gouter.pdf/d0f84cc0-2901-c907-ef3e-1449b899cecb](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Loulou_saison_2_Ep_01_Le_gouter.pdf/d0f84cc0-2901-c907-ef3e-1449b899cecb)

- le pilote de la saison 1 d'*OVNI(s)* (36 pages) :

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_OVNIs\\_Version\\_tournage\\_du\\_pilote.pdf/8772fff6-9f6f-bace-8c3e-6704111cd9f0](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_OVNIs_Version_tournage_du_pilote.pdf/8772fff6-9f6f-bace-8c3e-6704111cd9f0)

- le pilote de la saison 1 de *Lupin* (48 pages):

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Lupin\\_Scenario\\_episode\\_1.pdf/2e09b8bc-b464-7f00-738a-7089f76877e9](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Lupin_Scenario_episode_1.pdf/2e09b8bc-b464-7f00-738a-7089f76877e9)

- l'ensemble des scénarios de *Tu préfères* (50 pages) :

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Tu\\_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Tu_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b)

- le pilote de la saison 1 des *Revenants* (50 pages) :

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/S%C3%A9rie+Les+Revenants+saison+1.>

<pdf/99b24b45-9bac-13d9-6937-fee3ab4f17f>  
[3h]

Après la séance, l'intervenant annote le travail et propose des suggestions d'amélioration. Il n'attribue pas de note. Il se concentre sur le contenu pour le moment, pas sur la correction de la langue (orthographe et grammaire).

## Séance 11

Cette cinquième séance de création sera consacrée à rédiger la note d'intention de la série ainsi qu'à améliorer les éléments de la bible et la version dialoguée

Parmi tous les éléments nécessaires pour participer au défi « Ecris ta série », il ne manque qu'un seul élément : la note d'intention.

La note d'intention est le document présentant les intentions de réalisation. Les participants vont ainsi devoir expliquer leurs intentions de créateurs :

- pourquoi avoir écrit sur ce thème ?
- pourquoi raconter cette histoire aujourd'hui ?
- pourquoi ces personnages leur tiennent-ils à cœur ?
- qu'est-ce qui les relie personnellement à cette histoire ?
- etc.

Pour aider les participants à se lancer, l'intervenant leur propose de lire certaines notes d'intention des différentes séries sur lesquelles ils ont travaillé pendant cet atelier.

Il commence avec la note d'intentions de *Loulou* (p. 4-5) :

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Loulou\\_Dossier\\_artistique.pdf/3b8d3df8-d79b-b0ce-a2ee-89d258936b02](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Loulou_Dossier_artistique.pdf/3b8d3df8-d79b-b0ce-a2ee-89d258936b02)

Il lit ou demande à un (ou plusieurs) jeunes de lire la note d'intention.

Loulou - 10x6 mn

Nouveaux médias - Aide à la production

### Note d'intentions auteurs

Dans un monde où des gens roulent en Renault Twizy  
Dans un monde où Donald Trump existe pour de vrai  
Dans un monde où le lait d'épeautre bio basses calories est une boisson  
Dans un monde où Gangnam Style en est à 2 552 664 998 vues  
Dans un monde où faire un gosse coûte 300 000 euros  
Louise apprend qu'elle est enceinte...

A cette seconde précise, son existence entière et ses projections sont bouleversées par cette simple information. C'est ici que se situe le cœur de la série.

Dans « Loulou », point de spéculums, de délires autour de l'épisiotomie, ou de situations girly. Ici, c'est le trouble que provoque cette grossesse inattendue chez Loulou et son groupe d'amis qui nous intéresse. À une époque où on peut être la première enceinte à 30 ans.

Au fil des épisodes, la série poussera souvent les situations vers l'absurde, mais en s'attachant à garder le personnage de Loulou sincère et réaliste. Une clé de voute qui permettra de créer de la comédie librement, sans jamais se couper de notre personnage principal. Car c'est bien la trajectoire émotionnelle de Loulou qui constitue le cœur de la série. Un personnage évoluant à travers les épisodes entre naïveté et douce folie, dont se dégagera nous l'espérons une certaine poésie.

Tantôt loufoques, tantôt sérieux, les personnages secondaires doivent eux sans cesse nous surprendre. Le ton de la série se veut caustique et décomplexé avec pour références des séries comme « The Office » pour le réalisme et l'humour no limits ; « Broad City » pour le rythme et la modernité ; Mais aussi la série « Féminin Féminin » et le film « Away we go » qui suit un couple sur le point d'être parents, pour la justesse de leurs personnages.

Enfin et parce que c'est bientôt Noël, voici une liste de souhaits concernant l'écriture en cours. Avec la série LOULOU, nous voulons :

Que ce soit réaliste et quotidien tout en étant absurde et poétique

Aborder des thèmes comme la peur de devenir adulte et responsable, la confiance en soi, la difficulté de renoncer et la maternité.

Faire rire, beaucoup, et de plein de façon différentes (parce que c'est con, parce que c'est gênant, parce que c'est absurde, parce que ça nous est déjà arrivé)

Que ça parle de grossesse et de maternité en évitant les clichés, mais aussi en essayant d'éviter de tomber dans le cliché de la série qui évite tous les clichés...

Que ce soit une série générationnelle, drôle et touchante dans laquelle on se reconnaisse.

Que les personnages soient aussi attachants que médiocres et décevants, comme dans la vraie vie.

L'intervenant demande au groupe de dégager la structure de cette note d'intention.

→ il y a 5 paragraphes.

L'intervenant demande de quoi parle chaque paragraphe, à quoi ils sont consacrés.

→ le 1er paragraphe évoque le contexte et l'élément perturbateur

→ le 2ème paragraphe évoque le sujet de la série tout en indiquant de quoi elle ne parlera pas. « trouble que provoque cette grossesse inattendue » ≠ « spéculums » « épisiotomie » ; « situations girly »

(Il sera peut-être nécessaire à l'intervenant d'expliquer certains thèmes.)

→ le 3ème paragraphe évoque la tonalité de la série, autrement dit, la manière dont ce sujet sera traité.

« absurde », « sincère et réaliste », « comédie », « naïveté et douce folie », « poésie »

Pour mieux comprendre le traitement de Loulou, l'intervenant peut demander à l'oral de quelle autre manière le sujet de la série aurait pu être traité.

- un traitement réaliste grave, voire dramatique,
- proche du thriller
- inspiré de la science-fiction (cf. *Alien*)
- etc.

→ le 4ème paragraphe prolonge la question de la tonalité en mentionnant les inspirations de la série.

→ le 5ème paragraphe récapitule ce que les auteurs voudraient que leur série soit.

L'intervenant demande de commenter la forme de la note d'intention : les participants repèrent-ils des manières de dire particulière ? Y a-t-il des effets stylistiques ?

→ les phrases sont souvent courtes.

→ il y a un travail particulier sur le rythme des phrases pour garder l'attention du lecteur.

→ il y a une anaphore dans le 1er paragraphe (« dans un monde où ») qui permet de mieux mettre en valeur le sujet de la série à la toute fin du paragraphe.

→ il y a un jeu sur les oppositions dans le dernier paragraphe.

L'intervenant indique qu'il s'agit d'une façon de rédiger une note d'intention, qui est propre à la série *Loulou*. La façon dont est organisée et formulée la note d'intention est aussi le reflet de la série elle-même.

Chaque groupe doit donc trouver sa façon propre de formuler sa note d'intention, tout en pouvant s'inspirer des notes d'intention des séries étudiées.

L'intervenant peut proposer en fonction du temps dont il dispose de lire d'autres notes d'intention

– celle d'*OVNI(s)* (p. 3-5) :

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1461304/Dossier+artistique+d%27Ovni%28s%29.pdf/c48eb566-d8ba-04c2-c090-aa8728e6ecc6>

– celle de *Tu préfères* (p. 24-25) :

[https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie\\_Tu\\_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b](https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Tu_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b)

[0h30]

L'intervenant invite chaque groupe à rédiger sa note d'intention.

Ils ont 1 heure.

Pour commencer, ils peuvent échanger des idées à l'oral en se demandant

- quelle est leur intention avec cette série,
- à quoi ils souhaitent que cette série ressemble
- quelles sont leurs sources d'inspiration.

L'un d'entre eux peut prendre des notes.

Ils peuvent faire une liste de leurs différentes idées.

Puis, ils devront choisir l'ordre dans lequel ils présenteront ces différentes idées.

Enfin, ils décideront de la manière dont ils formuleront ces idées.

Pendant que chaque groupe travaille à sa note d'intention, l'intervenant passe de groupe en groupe pour voir l'avancée du travail, répondre à leurs questions, proposer certaines solutions lorsque certains sont bloqués.

Au bout d'1 heure, ils n'auront sans doute pas terminé.

Ils pourront poursuivre ce travail chez eux. Ou bien en fonction du temps, ce travail pourra être poursuivi plus longuement au sein de l'atelier lui-même.

Lorsque chaque groupe aura fini sa note d'intention, il la rend à l'intervenant qui la relira et l'annotera.

[1h30]

[PAUSE : 1h45]

L'intervenant rend à chaque groupe sa version dialoguée annotée.

Il propose à chaque groupe de prendre en compte les remarques faites et de modifier en fonction la version dialoguée.

L'intervenant passe de groupe en groupe pour expliquer ses annotations, répondre aux questions éventuelles, relire les propositions d'amélioration formulées par les groupes.

Cette séance est aussi l'occasion pour chaque groupe de prendre en compte les remarques faites sur les éléments de la bible.

Ce temps de réécriture et d'amélioration de leurs créations peut s'inscrire dans une nouvelle séance de 3 heures.

Il est possible aussi que ce travail de réécriture et d'amélioration se fasse en autonomie à la maison.

L'intervenant leur indique qu'il n'a pas corrigé les fautes d'orthographe et de grammaire.

Il demande aux participants de le faire eux-mêmes.

Il demande aux participants à l'oral pourquoi il est important aussi d'avoir un texte sans faute.

Plusieurs réponses sont proposées.

L'intervenant explique que des producteurs et diffuseurs reçoivent de nombreuses bibles ; si certaines sont mal écrites, ils peuvent se dire que les auteurs n'ont pas pris un peu de temps pour se relire et qu'ils ne sont peut-être pas si motivés que cela de voir leur série se réaliser... Par ailleurs, un texte mal orthographié rend sa lecture difficile. Comme les producteurs et diffuseurs sont très sollicités, ils ne feront peut-être pas l'effort nécessaire pour lire la bible si celle-ci comprend plein de fautes.

Donc à eux de partir à la chasse aux fautes dans leur texte !

En fonction du temps dont dispose l'intervenant, il peut y avoir plusieurs va-et-vient entre lui et les différents groupes. Plus il y aura d'échanges et de versions, plus on se rapprochera de la façon de travailler des scénaristes.

## Séance 12

**Cette sixième séance de création sera consacrée à finaliser le dossier.**

L'intervenant rend à chaque groupe sa note d'intention annotée.

Il propose à chaque groupe de prendre en compte les remarques faites et de modifier en fonction la note d'intention.

L'intervenant passe de groupe en groupe pour expliquer ses annotations, répondre aux questions éventuelles, relire les propositions d'amélioration formulées par les groupes.

Lors de cette séance, chaque groupe est amené à proposer la version finale des différents éléments sur lesquels ils ont travaillé depuis le début de l'atelier.

Ils doivent être non seulement satisfaits de leur formulation mais aussi de la mise en page de leurs différents éléments.

Afin que les participants puissent nourrir leur dossier de visuels et soigner leur mise en page, il serait bien que lors de cette séance, les participants aient accès à des outils informatiques. La séance pourrait ainsi se dérouler au CDI, dans une salle informatique, etc.

Si cela n'est pas possible, les participants se concentrent sur la formulation écrite de leurs différents éléments ; la mise en page visuelle se fera dès lors comme travail en autonomie à la maison ou au CDI.

L'intervenant félicite chacun des groupes.

Si certains participants se disent qu'ils pourraient encore travailler sur leur bible, développer tel élément, peaufiner tel autre, cela est normal ! Les scénaristes ne parviennent pas à la version définitive de leur bible en seulement quelques semaines. Ces derniers proposent d'ailleurs comme étape intermédiaire une pré-bible où les principaux éléments de leur série sont seulement esquissés avant de parvenir à la bible définitive où les différents éléments sont plus aboutis et développés.



## 4. Phase de restitution

### Objectifs :

- évaluer ce qui a été produit en vue de l'améliorer
- s'initier au *pitch*

### Moyens :

- grille de lecture
- *pitches*

### Durée :

2 séances de 3 heures

## Séance 13

Cette séance est consacrée à la découverte par chaque groupe de la série des autres et à des suggestions d'amélioration éventuelle.

Au préalable, l'intervenant doit avoir imprimé en plusieurs exemplaires les dossiers de chaque groupe qui devront être anonymes. Il constitue des groupes de 4/5 jeunes et leur attribuera 3/4 dossiers (qui ne soient pas les leurs). L'intervenant peut imprimer la grille de lecture suivante et la distribuer en 3/4 exemplaires par participant (chaque participant aura une grille de lecture pour chaque dossier qu'il lira).

L'intervenant réitère ses félicitations aux jeunes pour leur capacité à inventer, à concevoir des personnages, à imaginer des histoires, etc.

Pour cette séance, chacun va découvrir le travail des autres et porter un regard critique bienveillant sur celui-ci.

Pour aider le regard critique des participants, l'intervenant peut distribuer une grille de lecture. Les participants ayant dû élaborer les mêmes éléments, ils n'auront peut-être pas besoin de cette grille de lecture.

|                                | Excellent | Pas mal du tout ! | À reprendre encore un peu pour que ce soit vraiment génial |
|--------------------------------|-----------|-------------------|------------------------------------------------------------|
| <b>Concept</b>                 |           |                   |                                                            |
| Originalité                    |           |                   |                                                            |
| Cohérence                      |           |                   |                                                            |
| Format                         |           |                   |                                                            |
| Genre                          |           |                   |                                                            |
| Présentation / Formulation     |           |                   |                                                            |
| <b>Personnages</b>             |           |                   |                                                            |
| Caractérisation                |           |                   |                                                            |
| Objectif                       |           |                   |                                                            |
| Évolution                      |           |                   |                                                            |
| Relation entre les personnages |           |                   |                                                            |
| Clarté                         |           |                   |                                                            |
| Présentation / Formulation     |           |                   |                                                            |
| Arches                         |           |                   |                                                            |
| Clarté                         |           |                   |                                                            |
| Intérêt                        |           |                   |                                                            |
| Rebondissement / Densité       |           |                   |                                                            |
| Situation initiale             |           |                   |                                                            |
| Situation finale               |           |                   |                                                            |
| Formulation / Présentation     |           |                   |                                                            |

|                                           |  |  |  |
|-------------------------------------------|--|--|--|
| <b>Note d'intention</b>                   |  |  |  |
| Clarté                                    |  |  |  |
| Structuration                             |  |  |  |
| Originalité                               |  |  |  |
| Présentation /<br>Formulation             |  |  |  |
| <b>Continuité dialoguée<br/>du pilote</b> |  |  |  |
| Respect des règles<br>scénaristiques      |  |  |  |
| Progression /<br>Rythme                   |  |  |  |
| Dialogue                                  |  |  |  |
| Clarté                                    |  |  |  |
| <b>Commentaire<br/>général</b>            |  |  |  |

La séance s'organise en 3 temps :

- un temps de lecture individuelle des dossiers (1h)
- un temps de débat par petits groupes pour évaluer les points positifs et négatifs des différents dossiers (1h)
- un temps collectif d'échange où chaque groupe vient présenter sa lecture des dossiers et dialogue avec leurs auteurs. (1h)

L'intervenant annonce la constitution des différents groupes.

Chaque groupe se rassemble dans un coin de la salle.

L'intervenant distribue les différents dossiers que chaque groupe aura à lire et apprécier.

(Il est possible qu'un même dossier soit lu par différents groupes).

Pendant la première heure, chaque membre du groupe va lire silencieusement de façon individuelle les différents dossiers. Il peut compléter la grille de lecture et / ou prendre des notes sur ce qu'il a aimé, moins aimé, ce qu'il pense qu'on pourrait encore améliorer.

Pendant cette première heure, l'intervenant passe de participant en participant, observe les remarques formulées, vérifie que chacun avance bien dans la lecture des différents dossiers.

Au bout d'une heure, les membres du groupe partagent leurs impressions et leurs avis.

Ils prennent un dossier et comparent leur grille de lecture. Ils argumentent en faveur de leur opinion, écoutent les arguments des autres, font évoluer leurs positions. Ils poursuivent avec le deuxième dossier, puis le troisième, etc.

À la fin, ils devront sélectionner le dossier parmi les 3/4 qu'ils ont eu à lire qu'ils trouvent le plus abouti. Ils devront expliquer leur choix devant l'ensemble des participants lors de la 3ème heure. Ils doivent donc se mettre d'accord.

Pendant cette deuxième heure, l'intervenant passe de groupe en groupe, écoute les arguments des uns et des autres, vérifie que tous les dossiers ont été discutés.

À la fin de cette deuxième heure, chaque groupe est invité à venir devant tout le monde présenter chacun des dossiers qu'il a eu à lire, à lister les points positifs et les points à améliorer de chacun, à annoncer le dossier qu'il a trouvé le plus abouti.

Pendant cette présentation, un échange peut s'initier avec les auteurs du dossier.

À la fin de la présentation, chaque groupe donne sa grille de lecture aux auteurs du dossier afin qu'ils puissent, s'ils le souhaitent, améliorer les éléments mentionnés.

À l'issue de cette séance, l'intervenant a trois possibilités, en fonction du temps dont il dispose, il peut proposer aux différents groupes d'apporter les améliorations qui leur ont été suggérées :

- chez eux en autonomie
- lors d'une séance facultative pour celles et ceux qui le souhaitent
- lors d'une dernière séance d'ajustement.

L'intervenant se charge d'envoyer les dossiers au CNC (lien fourni à l'issue de l'inscription).

## Séance 14

Les dossiers ont bien été envoyés au CNC.

Des professionnels vont les relire.

En attendant les résultats, l'intervenant va préparer chaque groupe à l'exercice du *pitch*, puisque les auteurs des séries sélectionnées devront venir *pitcher* leur série au CNC devant le jury de professionnels.

Pendant cette séance, chaque groupe va s'entraîner à l'exercice du *pitch*, exercice par lequel passent les scénaristes : il s'agit de présenter son idée de série de manière brève et séduisante.

Chaque groupe aura 3 minutes (pas plus, il y aura un minuteur !) pour présenter sa série devant tout le monde.

Chaque présentation sera suivie de 4 minutes de questions de l'auditoire.

L'objectif : séduire votre auditoire pour qu'il veuille voir votre série réalisée !

L'intervenant demande aux participants à qui les scénaristes présentent leur idée de série.

Les participants répondront peut-être :

- les producteurs
- les diffuseurs, les chaînes

L'intervenant demande alors aux participants :

- « Selon vous, quelle question se pose un producteur quand il lit une pré-bible ? À quoi est-il sensible ? »
- « Même question, pour les diffuseurs, à votre avis, un diffuseur sera sensible à quoi dans la lecture de la pré-bible ? »

Les participants proposent différentes réponses :

- les producteurs
  - si cela leur plaît, si cela leur parle
  - si c'est faisable
  - combien cela va leur coûter
  - s'il n'y a pas trop de décors, de costumes
  - si cela sera long, trop long
- les diffuseurs
  - si la série plaira à leur public
  - si la série rentre dans la ligne éditoriale de leur chaîne
  - où ils vont diffuser (à la TV, sur internet, etc.) ? à quelle heure ?

L'intervenant annonce aux participants que pendant les *pitchs* des séries, ils vont jouer des rôles :

- les uns seront producteurs
- les autres diffuseurs
- les autres encore directeurs littéraires

L'intervenant demande aux participants à quoi sont sensibles les directeurs littéraires.

Les participants répondent :

- aux personnages
- si l'histoire est bien construite
- si c'est original
- si c'est bien raconté, avec un bon rythme, etc.

L'intervenant attribue son rôle à chaque participant.

Chaque participant selon sa qualité (producteur ou diffuseur ou directeur littéraire) devra donc juger les *pitchs* en s'interrogeant sur la faisabilité de la série ou sur le public auquel s'adresse cette série ou sur sa construction narrative.

[0h20]

### **1. Entraînement au *pitch***

Pour préparer la présentation de sa série, chaque groupe a 1 heure pour s'entraîner !

Il s'agit pour chaque groupe de respecter le temps auquel il a le droit (3 minutes), de s'organiser, de répéter : Qui dit quoi ? À quel moment ? Que montre-t-on ? Quels mots choisit-on ? Etc. Chaque groupe peut avoir en tête aussi à qui il s'adresse, à savoir des producteurs, des diffuseurs, des directeurs littéraires.

À eux de jouer : ils ont 1 heure !

Pour les aider, ils peuvent, comme ils l'ont fait tout au long de l'atelier, lire des *pitchs* de série. Par exemple,

– celui d'OVNI(s) :

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1461304/Rendu+artistique+-+OVNI%28s%29.pdf/b86dfcf1-7f3a-c07c-2335-e40babf0a372> (p. 2)

En 1977, un brillant scientifique français, dont la récente bétise a pulvérisé tous les espoirs de carrière, est relégué à la tête d'un Bureau officiel chargé d'enquêter sur les OVNI. Plus qu'un placard, un vrai cauchemar pour ce cartésien pur et dur qui n'a dès lors qu'un objectif : prouver au monde que ce Bureau n'a pas plus de raisons d'exister que les martiens.

– celui de *Tu préfères* :

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1461304/Tu+Pr%C3%A9f%C3%A8res+-+Superstructure.pdf/75cbd573-ac1e-da3a-3a99-cd85d0e204b8> (p. 2)

Fanta, Shirel, Zak et Mouctar, 14 ans, ont grandi entre les quatre tours de la Place des Fêtes. Sur le toit de l'une de ces tours, ils ont leurs habitudes. C'est ici qu'ils traînent, tchatchent, se vannent, laisse filer le temps et jouent à leur jeu favori : « Tu préfères ».

– celui de *Trepalium*

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1461304/Trepalium+de+Sophie+Hiet+et+Antar%C3%A8s+Bassis.pdf/aa15eaef-bc19-cc6c-0353-30fd596a7d58> (p. 2)

Imaginez... Vers la fin du 21<sup>ème</sup> siècle, une société en déclin, subissant une situation économique sortie du pire cauchemar : 20 % d'actifs contre 80 % de sans-emploi. Les actifs vivent reclus dans la ville. Les sans-emploi survivent tout autour, dans « la Zone ». Entre les deux : un Mur d'enceinte. Deux territoires opposés. Une société déshumanisée.

Pendant ce temps, l'intervenant passe de groupe en groupe, lit les propositions de *pitch*, écoute les groupes, propose des suggestions.

[1h20]

[PAUSE : 10 minutes]

### **2. *Pitch***

Chaque groupe vient *pitcher* sa série et présenter son dossier devant les autres durant 3 minutes. S'ensuit 4 minutes de questions.

Les groupes écoutent et prennent en compte les remarques des uns et des autres pour améliorer leur *pitch*.

[2h30]

### **3. Dans cet atelier, j'ai aimé / je n'ai pas aimé...**

Avant de clore l'atelier, l'intervenant propose une dernière petite activité : chaque participant va faire une liste de ce qu'il a aimé et de ce qu'il n'a pas aimé pendant cet atelier ! Ils ont 15 minutes ! Les 15 dernières minutes seront consacrées à la lecture des listes par certains d'entre eux.

[3h]



## 5. Annexes

## Présentation du jeu *Qui a tué Sheldon Cooper ?* (séance 1)

Ci-dessous présentation de ce jeu de plateau autour du monde des séries par *Passeurs d'images*

<https://www.passeursdimages.fr/fiche-5-qui-tue-sheldon-cooper-un-jeu-de-plateau-autour-du-monde-des-series>

**Conceptrice :** UFFEJ Bretagne, Laurence Dabosville

**Contact :** [uffejbretagne@gmail.com](mailto:uffejbretagne@gmail.com)

**Public / niveau :** à partir de 13 ans

**Nombre de joueurs :** 4 à 6 joueurs

### Présentation du jeu

*Qui a tué Sheldon Cooper ?* est un jeu de plateau qui propose de découvrir de manière ludique l'univers des séries. Ce jeu a été pensé pour permettre à toute personne, initiée ou non à l'univers des séries, de jouer. Il s'adresse en priorité à un public adolescent hors temps scolaire. Inspiré du Cluedo, ce jeu met en place au début de la partie un meurtre à résoudre, celui de Sheldon Cooper. Il s'agit pour les joueurs de retrouver le coupable et le mobile. L'évolution du pion sur le plateau de jeu est rythmée par le lancer de dé, des cartes à piocher et des indices donnés par le maître du jeu. Le jeu est par ailleurs une manière conviviale d'échanger avec autrui autour de l'univers des séries, ses pratiques culturelles personnelles, ainsi que d'aborder les notions d'écriture du motif sériel.

Le jeu est disponible pour le moment en version bêta sur demande auprès de l'UFFEJ. La version finale est prévue pour le printemps 2020. Tous les autres jeux conçus par la structure sont disponibles.

**Durée :** Environ une heure.

**Matériel :** Plateau de jeu à imprimer, pions, mémo, dés. Nécessite des feuilles de papier et des stylos.

**Compétences mises en jeu :** Lecture, observation et analyse, esprit d'équipe et de compétition, stratégie et déduction

**Compétences développées :** Connaissances autour des séries, imagination

Restitution de l'atelier d'expérimentation Le jeu a été testé dans un double atelier autour du monde de séries, avec le jeu quizz « Serious game ».

### Participant·es à l'atelier

Les participant·es à l'atelier étaient principalement des personnes relais auprès des publics prioritaires et spécifiques, ou travaillant dans des lieux de diffusion et de médiation en dehors du cadre scolaire : bibliothécaires, médiathécaires, personnes travaillant auprès de publics PJJ, animateurs. Il y avait également deux personnes du milieu scolaire et périscolaire (classe relais, animatrice jeunesse auprès de collégiens) et une personne d'un réseau de salle (CIP). Il s'agit de structures cherchant à développer de nouveaux outils dans le but d'élargir la palette des publics visés ainsi que d'amener de nouvelles actions pédagogiques auprès des publics avec lesquels elles travaillent déjà (PJJ, classe relais).

Le format sériel s'adapte bien aux pratiques personnelles et intimes des publics jeunes (avec visionnage chez soi) et qu'il est important d'aborder dans le cadre privé, hors temps scolaire et ainsi de pouvoir accompagner leurs usages, les mettre en mot, leur permettre de prendre du recul dessus, etc.

### Observation lors de l'atelier

Des cartes mémo sur les séries et les personnages sont distribuées à chaque groupe afin de permettre à tous d'avoir le même niveau de connaissances requis pour jouer.

Le jeu crée des connexions très drôles entre des séries qui initialement n'ont rien à voir l'une avec l'autre : stimule l'imagination et produit rires et discussions entre les participants qui échangent sur les séries qui se connectent à travers le jeu :

Cela produit une réelle dynamique de groupe, les participants s'amusent au sein de leur équipe mais aussi les équipes entre elles – cohésion d'équipe pour trouver le meurtrier et également un esprit de compétition bienveillant partagé par le groupe.

Ce jeu laisse sa chance à tout le monde et aucune case du plateau n'est vide : à chaque fois qu'on tombe sur une case on peut faire une action, ce qui est bien pour ne pas déstabiliser ou déséquilibrer certains groupes vis-à-vis d'autres.

Le lien entre différents personnages de séries qui n'ont rien à voir est très intéressant et ludique : on peut imaginer un atelier d'écriture ou de réalisation sur des personnages de séries qui se croiseraient dans une série fictive.

Quelques limites ont été signalées :

- concernant le public PJJ, le sujet du jeu peut être un frein à sa validation par l'administration.
- certains mobiles sont trop alambiqués ; on peut songer à inventer d'autres mobiles par les joueurs, cela serait créatif.
- la position de maître de jeu est inconfortable car il donne les indices, répond aux questions posées par certaines cartes qu'on pioche en tombant sur certaines cases du plateau, etc. Il faut être concentré et cela peut déconstruire le côté ludique. Peut-être faut-il deux maîtres du jeu.

### **En conclusion**

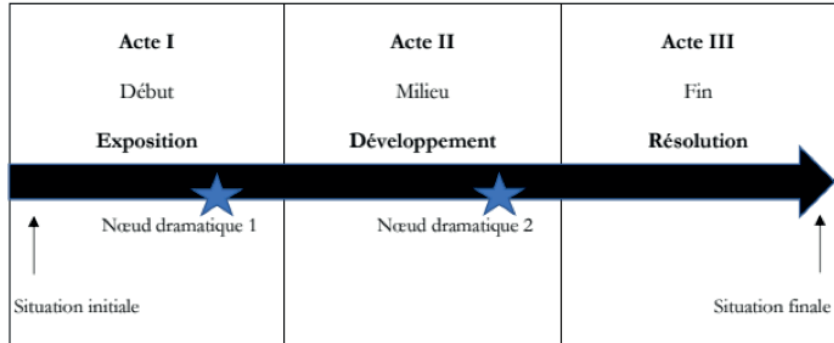
La présence de cartes mémo dans la boîte permet la participation de chacun à ce jeu, initié ou non aux séries. Également, un livret-guide accompagne le jeu de sorte à présenter l'ensemble des séries mentionnées sur le plateau.

Le jeu tolère des modifications : des nouvelles cartes peuvent être ajoutées, de même le nombre de joueurs peut dépasser 6 à condition de former des équipes en binômes.

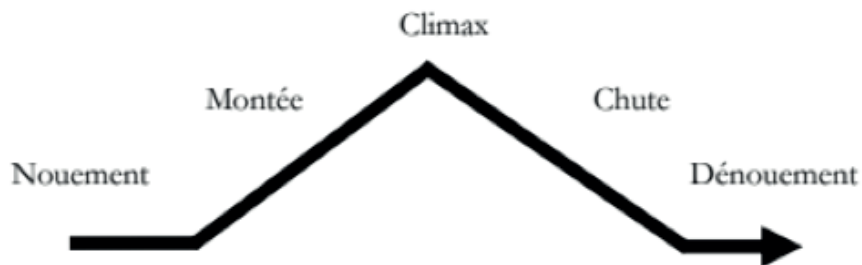
Le jeu ne s'essouffle pas du tout, au contraire les participants prennent confiance au fur et à mesure, le jeu crée beaucoup de complicité et ne laisse personne sur le côté. Cela peut être intéressant à utiliser au sein de groupes qui ont besoin de retrouver une dynamique collective et une cohésion, un esprit d'équipe (dans des foyers, etc.). Ce jeu peut être utilisé en introduction d'un atelier d'écriture ou de réalisation sur l'univers sériel.

## Structuration de l'intrigue (séance 2)

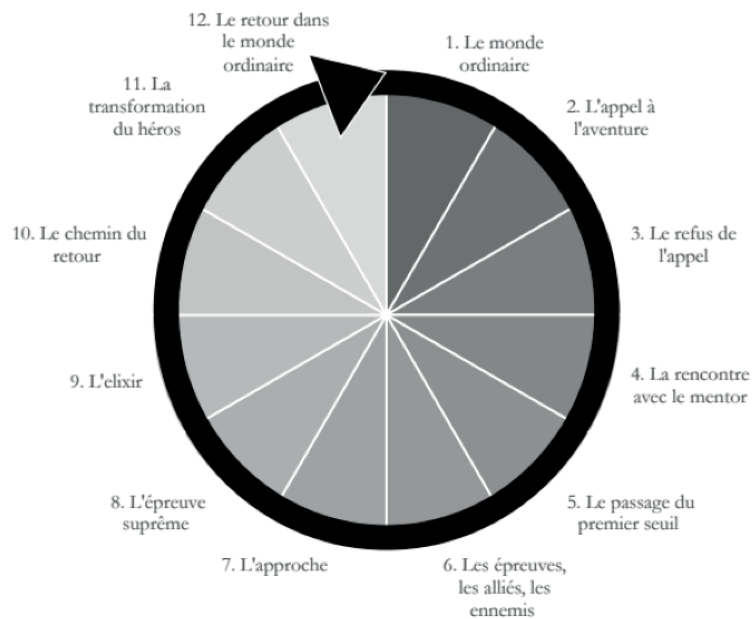
L'intrigue représentée en 3 actes d'après Syd Field



L'intrigue représentée en 5 actes d'après Freytag



Le voyage du héros en 12 actes d'après Joseph Campbell

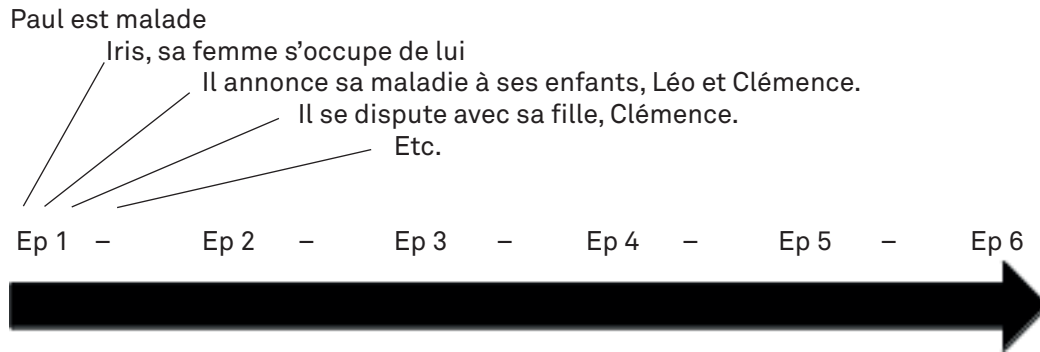


1. Le héros dans son monde ordinaire : il s'agit d'une introduction qui fera mieux ressortir le caractère extraordinaire des aventures qui suivront.
2. L'appel à l'aventure, qui se présente comme un problème ou un défi à relever.
3. Le héros est d'abord réticent, il a peur de l'inconnu.
4. Le héros est encouragé par un mentor, vieil homme sage ou autre. Quelquefois le mentor donnera aussi une arme magique, mais il n'accompagnera pas le héros qui doit affronter seul les épreuves.
5. Le héros passe le « seuil » de l'aventure, il entre dans un monde extraordinaire, il ne peut plus faire demi-tour.
6. Le héros subit des épreuves, rencontre des alliés et des ennemis.
7. Le héros atteint l'endroit le plus dangereux, souvent en profondeur, où l'objet de sa quête est caché.
8. Le héros subit l'épreuve suprême, il affronte la mort.
9. Le héros s'empare de l'objet de sa quête : l'élixir.
10. Le chemin du retour, où parfois il s'agit encore d'échapper à la vengeance de ceux à qui l'objet a été volé.
11. Le héros revient du monde extraordinaire où il s'était aventuré, transformé par l'expérience.
12. Le retour dans le monde ordinaire et l'utilisation de l'objet de la quête pour améliorer le monde (donnant ainsi un sens à l'aventure).

## Exemples d'outils pour les arches (séance 7)

### Les éléments d'arches par personnage représentés sous forme de flèche

Exemple : flèche représentant l'arche de Paul



### Les éléments d'arches par épisode représentés sous forme de tableau

Exemple : tableau des arches par épisode

|          | Episode 1                                                                                                                                                            | Ep. 2 | Ep. 3 | Ep. 4 | Ep. 5 | Ep. 6 |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| Paul     | – Paul est malade<br>– Iris, sa femme s'occupe de lui<br>– Il annonce sa maladie à ses enfants, Léo et Clémence<br>– Il se dispute avec sa fille, Clémence<br>– Etc. |       |       |       |       |       |
| Iris     |                                                                                                                                                                      |       |       |       |       |       |
| Léo      |                                                                                                                                                                      |       |       |       |       |       |
| Clémence |                                                                                                                                                                      |       |       |       |       |       |

**Grille de lecture du dossier finalisé**  
(séance 13)

|                                       | Excellent | Pas mal du tout ! | À reprendre encore un peu pour que ce soit vraiment génial |
|---------------------------------------|-----------|-------------------|------------------------------------------------------------|
| <b>Concept</b>                        |           |                   |                                                            |
| Originalité                           |           |                   |                                                            |
| Cohérence                             |           |                   |                                                            |
| Format                                |           |                   |                                                            |
| Genre                                 |           |                   |                                                            |
| Présentation / Formulation            |           |                   |                                                            |
| <b>Personnages</b>                    |           |                   |                                                            |
| Caractérisation                       |           |                   |                                                            |
| Objectif                              |           |                   |                                                            |
| Évolution                             |           |                   |                                                            |
| Relation entre les personnages        |           |                   |                                                            |
| Clarté                                |           |                   |                                                            |
| Présentation / Formulation            |           |                   |                                                            |
| Arches                                |           |                   |                                                            |
| Clarté                                |           |                   |                                                            |
| Intérêt                               |           |                   |                                                            |
| Rebondissement / Densité              |           |                   |                                                            |
| Situation initiale                    |           |                   |                                                            |
| Situation finale                      |           |                   |                                                            |
| Formulation / Présentation            |           |                   |                                                            |
| <b>Note d'intention</b>               |           |                   |                                                            |
| Clarté                                |           |                   |                                                            |
| Structuration                         |           |                   |                                                            |
| Originalité                           |           |                   |                                                            |
| Présentation / Formulation            |           |                   |                                                            |
| <b>Continuité dialoguée du pilote</b> |           |                   |                                                            |
| Respect des règles scénaristiques     |           |                   |                                                            |
| Progression / Rythme                  |           |                   |                                                            |
| Dialogue                              |           |                   |                                                            |
| Clarté                                |           |                   |                                                            |

|                                |  |  |  |
|--------------------------------|--|--|--|
| <b>Commentaire<br/>général</b> |  |  |  |
|--------------------------------|--|--|--|





Contact

**Centre national du cinéma  
et de l'image animée**  
291 boulevard Raspail  
75675 Paris Cedex 14  
[www.cnc.fr](http://www.cnc.fr)

**direction de la communication**  
tél: 01 44 34 36 52

août 2021

