

Écrire

**pour le cinéma
et la télévision**

Olivier Cotte

Écrire pour le cinéma et la télévision

**Structure du scénario,
outils et nouvelles techniques
d'écriture créative**

2^e édition

DUNOD

Graphisme de couverture : Améline Bouchez

En couverture : *Game of Thrones* et *In the Mood for Love*

Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.

Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée dans les établissements

d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour

les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.

Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du Centre français d'exploitation du

droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).



© Dunod, 2014, 2018

11 rue Paul-Bert, 92240 Malakoff

ISBN : 978-2-10-077839-3

www.dunod.com

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Table des matières

Avant-propos.....	XI
Introduction.....	1

LES BASES DE L'ÉCRITURE DU SCÉNARIO

1 La situation dramatique.....	7
Le but (l'objectif).....	7
L'obstacle.....	9
<i>La difficulté comme principe de base.....</i>	9
<i>Renforcer la part de l'obstacle.....</i>	10
<i>Obstacles internes et obstacles externes.....</i>	11
Le conflit.....	12
<i>Les deux types de conflits.....</i>	12
<i>Les intrigues secondaires.....</i>	13
<i>L'engagement émotionnel du public.....</i>	14
2 Les personnages.....	15
Le protagoniste.....	15
<i>Plusieurs protagonistes.....</i>	16
<i>Les enjeux du personnage.....</i>	17
<i>Construire son personnage.....</i>	17
L'antagoniste.....	22
Les personnages secondaires.....	24
L'arc narratif des personnages.....	26
L'utilisation des archétypes mythologiques.....	26
<i>Archétypes féminins.....</i>	27
<i>Archétypes masculins.....</i>	33
3 Contexte spatial et temporel.....	41
Les lieux.....	41
<i>L'importance des lieux.....</i>	41
<i>L'utilisation des lieux pour leur lien avec le sujet.....</i>	43
<i>L'utilisation des lieux comme décors cinématographiques.....</i>	44

<i>Ville et campagne</i>	45
<i>Espaces larges et espaces d'enfermement</i>	45
<i>Quand doit-on changer de lieu ?</i>	47
Les moments	48
<i>Jour et nuit</i>	48
<i>Les saisons et la météorologie</i>	49
<i>Manger, aller aux toilettes et le reste</i>	49
Temporalité	51
<i>Le temps réel</i>	51
<i>Le temps historique</i>	51
<i>Le temps psychologique</i>	51
<i>Le temps de l'affrontement</i>	52

LA CONSTRUCTION DU SCÉNARIO : MÉTHODES ET STRUCTURES

4 Comment construire un scénario ?	55
Les paradigmes ou structures	55
<i>Comment utiliser les paradigmes ?</i>	56
<i>Les paradigmes en différentes étapes</i>	56
Le cas du scénario déstructuré	57
Un cas à part, l'histoire à rebrousse-temps	60
5 La théorie des trois actes	61
Premier acte : l'exposition	61
<i>Ne donnez pas tout dès le départ</i>	62
<i>L'incident déclencheur</i>	63
Deuxième acte : le développement de l'exposition	64
Troisième acte : la résolution	65
<i>Le climax</i>	66
<i>Le climax évité</i>	67
<i>Fin ouverte ou fin fermée ?</i>	67
6 La construction selon Syd Field	69
Les trois actes de Syd Field	70
<i>Premier acte (exposition)</i>	70
<i>Deuxième acte (confrontation)</i>	70
<i>Troisième acte (résolution)</i>	70
Philosophie de la construction de Field	70
<i>Le début et la fin</i>	71
<i>Le set-up</i>	72
<i>Les deux charnières</i>	73
7 La construction selon Robert McKee	75
Les trois types de récits selon McKee	76
<i>L'intrigue majeure</i>	76
<i>La mini-intrigue</i>	76
<i>L'anti-structure</i>	76
Philosophie de la construction de McKee	76

8	La construction selon John Truby	79
	Les sept étapes du parcours du personnage selon Truby	80
	<i>Point 1 : faiblesse et besoin</i>	80
	<i>Point 2 : désir</i>	80
	<i>Point 3 : l'opposant</i>	81
	<i>Point 4 : le plan</i>	81
	<i>Point 5 : la bataille</i>	82
	<i>Point 6 : l'autorévélation</i>	82
	<i>Point 7 : nouvel équilibre</i>	83
	Le modèle de Truby en vingt-deux étapes	83
	Un exemple : <i>La guerre des étoiles</i> en vingt-deux étapes	84
9	Le voyage du héros de Joseph Campbell	87
	Origine et philosophie de la construction de Campbell	87
	Les étapes du voyage du héros	88
	1. <i>Le monde ordinaire</i>	88
	2. <i>L'appel de l'aventure</i>	88
	3. <i>Le refus de l'appel</i>	89
	4. <i>La rencontre avec le Mentor</i>	89
	5. <i>Le passage du premier seuil</i>	89
	6. <i>Les tests, les alliés et les ennemis</i>	90
	7. <i>L'approche (l'accès au cœur de la caverne)</i>	90
	8. <i>L'épreuve suprême</i>	91
	9. <i>La récompense</i>	91
	10. <i>Le chemin du retour</i>	91
	11. <i>La résurrection</i>	92
	12. <i>Le retour avec l'élixir</i>	92
10	Les trente-six situations dramatiques de Georges Polti ...	93
	Le concept	93
	Énoncé, description et exemples	94
	I. <i>Implorer</i>	94
	II. <i>Sauver</i>	94
	III. <i>Venger un crime (La Vengeance poursuivant le crime)</i>	95
	IV. <i>Venger un proche</i>	95
	V. <i>Être traqué</i>	96
	VI. <i>Détruire (Désastre)</i>	96
	VII. <i>Être possédé (En proie)</i>	97
	VIII. <i>Se révolter</i>	98
	IX. <i>Être audacieux</i>	99
	X. <i>Ravir ou kidnapper (Enlèvement)</i>	99
	XI. <i>Résoudre une énigme</i>	99
	XII. <i>Conquérir (Obtenir)</i>	100
	XIII. <i>Haïr (Haine de proches)</i>	100
	XIV. <i>Rivaliser (Rivalité de proches)</i>	101
	XV. <i>L'adultère meurtrier</i>	101
	XVI. <i>La folie</i>	102
	XVII. <i>L'imprudence fatale</i>	103
	XVIII. <i>L'inceste (Involontaire crime d'amour)</i>	104
	XIX. <i>Tuer un des siens inconnu</i>	104
	XX. <i>Se sacrifier à l'idéal</i>	105
	XXI. <i>Se sacrifier aux proches</i>	105
	XXII. <i>Tout sacrifier à la passion</i>	106

XXIII. Devoir sacrifier les siens.....	106
XXIV. Rivaliser à armes inégales.....	106
XXV. Tromper (Adultère).....	107
XXVI. Crimes d'amour.....	107
XXVII. Apprendre le déshonneur d'un être aimé.....	108
XXVIII. Les amours empêchées.....	109
XXIX. Aimer l'ennemi.....	109
XXX. L'ambition.....	109
XXXI. Lutter contre Dieu.....	110
XXXII. La jalousie erronée.....	110
XXXIII. L'erreur judiciaire.....	111
XXXIV. Les remords.....	112
XXXV. Les retrouvailles.....	113
XXXVI. L'épreuve du deuil (Perdre les siens).....	113

L'ÉCRITURE DU SCÉNARIO

11 De l'idée au traitement	117
L'idée de départ.....	117
Le travail de la prémisse selon John Truby.....	120
<i>Cherchez LA bonne idée</i>	120
<i>Ne vous arrêtez pas à la première idée</i>	120
<i>Identifiez les possibles problèmes du futur développement</i>	121
<i>Trouvez un concept</i>	121
<i>Déterminez le meilleur personnage de votre idée</i>	122
<i>Cernez le conflit central, en une phrase unique et simple</i>	122
<i>Trouvez la colonne vertébrale</i>	122
<i>Déterminez ce qui peut changer chez votre héros</i>	122
<i>Déterminez le choix moral</i>	123
<i>Pensez à la manière dont le public va recevoir la prémisse</i>	123
Le développement.....	124
<i>Le pitch</i>	124
<i>Le séquencier</i>	124
<i>Le synopsis</i>	125
<i>Le traitement</i>	125
<i>La continuité dialoguée</i>	126
Les dialogues.....	127
<i>Le dialogue est-il indispensable ?</i>	128
<i>Le dialogue et le réalisme</i>	129
12 Procédés narratifs et « trucs » d'écriture	133
Le MacGuffin.....	133
L'accroche.....	133
Le hareng saur (<i>red herring</i>) ou la fausse piste.....	134
L'implant.....	134
Le <i>cliffhanger</i>	135
La voix off.....	135
Le suspense et l'effet de surprise.....	137
Le flash-back.....	138
Penser en termes audiovisuels.....	139
Les ellipses.....	140

Le coup de théâtre et le twist.....	141
L'ironie dramatique	142
Amener le public au bord de l'ennui	142
Casser le quatrième mur	143
Le montage alterné	144
Le montage parallèle.....	144
Répéter les informations capitales au bon moment	144
Le <i>running gag</i> ou comique de répétition	145
Utiliser des scènes emblématiques.....	145
Le point d'orgue.....	145
Utiliser des accessoires emblématiques.....	146
Commencer trop tard et finir trop tôt	146
Faire qu'un personnage agisse à l'inverse	148
Utiliser des cartons	148

13 Corriger un scénario	151
Comment sait-on qu'il y a un problème ?.....	151
La dramatisation trop faible	153
Le manque de structure	154
Une erreur : ajouter au lieu de corriger	156
Le bout à bout sans structure.....	156
Un dénouement faible.....	157
Insuffisance de rapport avec le propos.....	158
L'insuffisance d'arc narratif et d'évolution des personnages	158
L'incohérence des personnages	159
Trop de dialogues	159
Le mélange des genres et les incohérences d'univers	161
Le manque de tension dans la scène	162
Trop d'intérieurs ?	162
Scènes trop longues.....	162
Le bout à bout de tensions dramatiques	162
Perdre du temps à la fin.....	164
L'explicatif.....	164
Les coïncidences.....	164
Prendre le spectateur pour un imbécile	165
Le <i>deus ex machina</i>	165
L'effet téléphoné	165
Le personnage qui agit de façon illogique.....	166
C'est vrai dans le monde réel, mais ça ne passe pas en fiction... ..	166
Les invraisemblances	167
L'insuffisance de tension.....	168

14	Les spécificités de l'adaptation	169
	Par où commencer ?	170
	Réduire le contenu	171
	Travailler la structure	172
	Travailler les personnages	173
	Comment traiter ce qui n'est pas cinématographique	175
15	Les spécificités de la série TV	177
	Quelques exemples non américains	178
	Les types de séries	180
	<i>La série bouclée, ou série classique</i>	180
	<i>L'anthologie</i>	180
	<i>Le feuilleton</i>	180
	<i>La shortcom</i>	181
	<i>La sitcom</i>	181
	<i>La web-série</i>	182
	La bible	182
	<i>Les personnages</i>	183
	<i>Les décors et contextes</i>	185
	<i>Le ton</i>	185
	<i>Le potentiel</i>	185
	Le cas de la série animée	186
	Le développement	187
	Le pilote	188
16	Les logiciels d'aide à l'écriture	189
	Pourquoi formater un scénario ?	189
	Quel logiciel utiliser ?	190
	<i>Final Draft</i>	190
	<i>Movie Magic Screenwriter</i>	192
	<i>Montage</i>	192
	<i>Celtx</i>	193
	<i>Scrivener</i>	194
	<i>Movie Outline</i>	195
	<i>Save the Cat!</i>	195
	<i>Contour</i>	196
	<i>Persona</i>	197
	Glossaire	199
	Bibliographie	203
	Index des films et des séries TV	205

Avant-propos

Il existe désormais de nombreux ouvrages destinés à l'apprentissage de l'écriture d'un scénario. Alors pourquoi ce nouvel opus ? Il s'agit avec celui-ci de présenter à l'aspirant scénariste le résumé des méthodes les plus significatives issues des cultures européenne et américaine, agrémenté d'astuces. Les deux cultures diffèrent sur divers points. Celle d'outre-Atlantique, souvent critiquée en Europe et particulièrement en France, repose sur des théories souvent rigoureuses qui constituent le fond de commerce des conférenciers et la base des ateliers d'écriture. Ces théories possèdent à la fois les qualités du pragmatisme anglo-saxon (l'écriture est un métier et le cinéma une industrie) et celles, plus intuitives, que l'on peut faire remonter à Shakespeare, dramaturge assez imperméable à la théorie. Ces méthodes permettent souvent d'échapper à l'angoisse de la page blanche et d'aider à localiser les problèmes lors des relectures, condition *sine qua non* de la réécriture. La tradition européenne, riche et ancienne, s'appuie davantage sur la tradition théâtrale (surtout celle du théâtre classique français) et dans une certaine mesure, romanesque. Les méthodes y sont considérées avec davantage de circonspection, même si cela a tendance à changer, et on fait la part belle à l'intuition.

Annonçons-le clairement : aucune règle, ni même celles énoncées dans ce livre, ne constitue un dogme, bien au contraire. Néanmoins, si dans le cadre de la composition musicale ou des arts plastiques, une sérieuse connaissance de l'harmonie et du contrepoint, de la perspective et de la théorie des couleurs, permet de s'en affranchir avec d'autant plus de facilité, il en va de même pour l'écriture. Il s'agit d'assimiler les différents paradigmes et de comprendre comment les utiliser et/ou leur tordre le cou afin d'écrire des scénarios originaux et personnels. Les procédés n'ont pour but que de vous offrir des outils et vous amener à vous interroger sur les raisons qui permettent à un scénario de fonctionner. De nombreux exemples issus de la production cinématographique et TV, et de la littérature, viennent épauler la compréhension des concepts.

On entend parfois dire que l'écriture du scénario ne peut s'enseigner, que l'on naît scénariste ou, à tout le moins, avec le potentiel, ou non. Cela me semble réducteur, et d'ailleurs si je souscrivais à cette idée, ce livre n'existerait pas ! Tout s'enseigne et tout s'apprend. Des conseils choisis, l'exposition de mécanismes, permettent de faire siens les outils nécessaires à l'écriture d'une bonne histoire. Malgré tout, un livre ne remplace jamais l'expérience directe (très populaire aux États-Unis avec les ateliers d'écriture). C'est pour cette raison qu'il vous faudra immédiatement mettre en pratique en écrivant.

Nous complétons l'ouvrage avec la présentation de logiciels spécifiques à l'écriture de scénarios. Ces outils n'écriront pas à votre place mais vous permettront d'organiser vos multiples notes, vos différentes versions, votre documentation, et d'obtenir au final un manuscrit présentable pour autrui. Bonne lecture et surtout, racontez des histoires !

Introduction

Qu'est-ce qu'un scénario ?

Le scénario, à l'opposé d'une œuvre littéraire, ne constitue pas un travail définitif, gravé dans le marbre pour l'éternité. Au contraire, son but est de servir une production, d'offrir une base de travail au réalisateur et bien sûr des textes aux acteurs. Il s'agit d'une passerelle entre le raconteur d'histoire et la production audiovisuelle (ou de BD, ou encore aujourd'hui de jeu vidéo). Le scénario est dissocié du résultat filmique : il en constitue seulement la première pierre. Cela signifie qu'il va être utilisé, trituré, modifié, déformé parfois ; bref, il va évoluer et le visage du film ne correspondra pas forcément à l'image que le scénariste avait de son travail.

Dans tous les cas (histoire, genre, format, média...), un scénario raconte **l'histoire d'un ou plusieurs personnages** vivant au sein d'un **monde spécifique** dont on présente le **contexte**. Cette situation est soudain modifiée, déséquilibrée, par un **événement déclencheur** lançant le **récit**. Celui-ci pousse le **personnage** à bouger, à **avoir un but** qu'il poursuivra pendant toute l'histoire, se heurtant à des **obstacles** posés par l'**antagoniste** (c'est-à-dire une force opposée), et ce de manière croissante jusqu'à un point de haute intensité appelé le **climax**. À ce moment, le **protagoniste perd ou gagne**, et les questions ou tensions restées en suspens sont toutes résolues pour achever le récit.

Concrètement, un scénario, dans sa présentation finale, prend une **forme très brève** (en cinéma, une page principalement constituée de dialogues équivaut à peu près à une minute de film). Elle comprend des **indications générales** (si la scène est extérieure ou non, de nuit ou non), des **dialogues** et des **didascalies** (indications brèves des actions visuelles que l'on ne peut lire dans les dialogues).

Roman et scénario, les différences

Un scénario, c'est d'abord et avant tout, et au-delà des techniques narratives que l'on va parcourir et utiliser, une histoire racontée. Il est crucial de ne jamais perdre de vue ce point tandis que l'on travaille avec les structures, les formats et de manière générale que l'on cérébralise le travail. Mais cette histoire, au contraire de bien des romans, doit obéir à des impératifs de faisabilité. Car autant il est facile d'écrire littérairement que 20 000 éléphants multicolores montés par des Martiens palmipèdes dévalent la colline sous un clair de lune en barrissant à tue-tête la *Symphonie fantastique* de Berlioz¹, autant il est préférable d'éviter ce genre de scène si l'on désire conserver de bonnes relations avec son producteur (même si la technique informatique contemporaine permet des tournages et reconstitutions impensables il y a encore peu). Autrement dit, il faut penser en termes de possibilité de tourner les scènes écrites, toujours se situer entre le principe de plaisir et celui de réalité.

¹ La chose est possible dans le cadre du scénario pour la BD : on peut dessiner les 20 000 éléphants multicolores et même les Martiens palmipèdes – pour la *Symphonie fantastique*, c'est moins évident !

Un autre point plaçant le scénario en marge du roman concerne l'obligation de **resserrer le récit**. La durée d'un film est courte et l'on ne peut se permettre des apartés n'ayant pas de rapport proche avec la trame principale. L'une des principales qualités d'un scénariste repose sur sa capacité à couper, à raccourcir, pour ne garder que l'essentiel.

Théâtre et scénario, les différences

Elles sont moindres. Le scénario emprunte beaucoup aux techniques théâtrales, à commencer par la théorie des trois actes issue d'Aristote.

On retrouve également l'importance des **dialogues** (qui ne sont pas toujours nécessaires dans le roman comme Julien Gracq l'a montré avec *Au château d'Argol* [1938]). L'écriture de cette **continuité dialoguée** constitue l'une des étapes les plus perceptibles de l'écriture d'un scénario par le public, et sans nul doute la plus agréable de toutes si le travail préalable autant de **construction du récit** que de **caractérisation des personnages** a été effectué avec soin.

Comme dans l'écriture dramatique également, il est préférable de **ne pas employer trop de personnages**. Cette règle, qui va de soi lorsqu'il faut faire évoluer des acteurs sur la petite scène d'un théâtre, permet aussi de concentrer la tension dramatique en évitant de perdre le spectateur avec trop de noms et qualités à mémoriser. Le roman *Guerre et Paix* (Léon Tolstoï, 1865-1869) se situe à l'opposé de cette approche, et d'ailleurs, il est impossible à adapter sans un impitoyable débroussaillage.

Par contre, si le théâtre ne peut intrinsèquement proposer un grand nombre de lieux (un par acte, sauf si aménagement spécifique de la scène), le scénario

destiné au cinéma peut au contraire et grâce au montage, **multiplier les décors**, car leur visuel propre fait partie de la narration et concourt au plaisir du spectateur. D'ailleurs, même dans le cas de l'adaptation d'une pièce de théâtre, on organise souvent au moins des déplacements des personnages de pièce en pièce afin de **ne pas laisser le public**.

Qu'est-ce qu'un scénariste ?

Ne nous y trompons pas : il ne s'agit pas de broser un portrait virtuel plus ou moins fantasmé du scénariste type, mais de démontrer par des exemples concrets la manière dont on doit vivre ce métier au quotidien. Le scénariste est un **collaborateur** qui doit exister dans le monde. Un collaborateur, car il travaille en relation avec la production, ce qui le différencie du romancier qui œuvre davantage en autarcie.

Il doit vivre dans le monde, malgré le fait qu'il passe ses journées assis à son bureau, car la tour d'ivoire est le danger le plus sournois qui soit. Il doit sortir, rencontrer des gens, parler à des personnes issues de milieux culturels et sociaux différents du sien (de toute manière, il sort car il ne peut rester seul sans devenir fou) ; il prend des notes en permanence (il a de nombreux carnets, avec leur stylo accroché dessus, pour être certain d'en avoir toujours un à portée de main), et est attentif aux détails (dans toute situation, il perçoit des choses qui échappent souvent aux autres). Il doit tenter de comprendre la vie afin de pouvoir en créer sur le papier.

Il doit voir beaucoup de films (c'est la meilleure école qui soit, même si bien des scénaristes font l'impasse dès lors qu'ils sont établis car ils n'ont plus le temps et/ou sont déçus de ne plus pouvoir être émerveillés tant leur niveau d'exigence est haut) et, de manière générale, être au fait de l'activité artistique contemporaine au sens large. Lorsqu'il voit des films, le scénariste en jouit comme un spectateur lambda, mais conserve sa conscience analytique lui permettant de déceler les trucs, les erreurs, les qualités, du travail narratif. Ces deux modes de fonctionnement ne sont pas contradictoires, c'est-à-dire que le travail analytique ne gâche pas le plaisir (c'est une question qui est souvent posée).

Il doit lire des scénarios, que ce soit par les parutions de *l'Avant-scène cinéma* ou sur des sites spécialisés (ces derniers les proposeront pour la plupart en anglais, mais cet effort de lecture est récompensé par la somme de titres disponibles). Il doit connaître les différentes **formes narratives** qui ont ponctué l'histoire de l'homme (sagas, mythes, légendes, nouvelles, écrits picaresques, etc.) afin de s'en nourrir pour éviter de rabâcher les mêmes idées, et notamment afin d'échapper à l'emprise souvent trop vampirisante de l'école romanesque.

Enfin, et même si cette idée peut sembler choquante, un scénariste est aussi, comme tout artiste, un **voleur** : si un procédé développé dans un film plaît, ou si un truc utilisé par un autre inspire, il faut le voler et l'adapter à sa sauce. De toutes les manières, il ne ressemblera pas à son modèle, car il aura été accommodé au récit et transformé par la personnalité du scénariste.

Un scénariste, si l'on considère l'ensemble des témoignages à ce sujet, est un **collectionneur d'informations**. Ainsi, il connaît à l'avance toutes sortes de renseignements qui lui permettront de rentrer dans un sujet (qui peut être imposé par une production) sans être un total béotien. Il collecte tout fait issu de coupures de journaux, de pages internet, et ce à propos de tout sujet qui l'intéresse ou simplement, par aubaine, qui le surprend. Il pense en permanence : « Tiens ! Ça, ça peut m'être utile un jour pour une histoire... » Il va acheter des livres dont le propos ne l'intéresse pas directement à ce jour, mais dans lequel il soupçonne des possibilités de développement scénaristique, ou il va écouter avec attention et réel intérêt quelqu'un lui parler de techniques d'identification de meurtriers ou de fabrication d'enclumes. Par exemple, *Psychose*¹ est à l'origine un roman policier de Robert Bloch, pour lequel celui-ci s'est inspiré, entre autres, d'un fait divers concernant le *serial killer* – un concept peu populaire à cette époque – Ed Gein.

¹ *Psycho* (1960),
réalisation
Alfred Hitchcock ;
scénario
Joseph Stefano,
d'après Robert Bloch

Et lorsque le scénariste est absorbé dans son travail créatif, il n'a de cesse de **se documenter**, de chercher même au-delà du sujet dans l'espoir de dénicher quelque élément susceptible de s'y raccorder, et tout simplement parce qu'il est curieux de nature. Et c'est tant mieux, car c'est ainsi que l'on entretient sa soif de connaissance et que l'on est en mesure d'enrichir un scénario, non pas en des termes seulement anecdotiques, mais en le modifiant en profondeur grâce aux pistes découvertes qui offrent de nouveaux points de vue, de nouvelles manières de le développer, et qui permettront d'atteindre cette originalité, cette touche personnelle à tout prix recherchée.

La protection du manuscrit

Après s'être investi dans la conception d'un scénario, l'auteur peut craindre de l'envoyer au risque de se faire voler l'idée. Tout le monde passe par cette phase.

En fait, il n'y a pas grand-chose à craindre, sauf de la part de quelques maisons de production dont, généralement, on a entendu parler justement pour cette raison. Il suffit alors de les éviter. Pour les autres, les dépôts sont d'une utilité douteuse, ils coûtent cher et n'ont qu'une relative efficacité. Vous pouvez néanmoins vous adresser le manuscrit à vous-même en recommandé et, bien entendu, vous conservez l'enveloppe chez vous sans la décacheter et avec son récépissé de réception.

LES BASES DE L'ÉCRITURE DU SCÉNARIO