

FORMAT D'UN SCÉNARIO POUR UNE SÉRIE

Écrit par

Scenar Mag

adapté de (éventuellement)

Chaque scénario devrait avoir  
une page de titre  
avec une adresse de contact  
dans le coin inférieur gauche.  
Donnez toujours un numéro de  
téléphone et une adresse mail si possible.

TITRE DE LA SÉRIE

"Titre de l'épisode"

TEASER

FADE IN:

EXT. LIEU 1 - JOUR

Si votre série a besoin d'un teaser pré-générique, mentionnez-le ainsi. Teaser et actes devraient commencer par FADE IN: suivi d'un en-tête de scène. Les en-têtes de scène sont écrits en majuscules et doivent indiquer INT. (intérieur) ou EXT. (extérieur), le lieu de l'action et JOUR ou NUIT.

Les scènes d'action se situent deux lignes plus bas que l'en-tête avec une ligne entre les paragraphes. Les scènes d'action ne doivent porter que sur ce qu'il se passe à l'écran et ne devraient jamais s'égarer dans la tête des personnages ou dans des analepses (dans le passé du récit).

Habituellement, les didascalies limitent leurs paragraphes à quatre ou cinq lignes. Considérez chaque paragraphe comme un moment d'action autonome.

Quelques détails techniques : Marges gauche et droite à 2,5 cm du bord. Police Courier Final Draft en 12.

INT. LIEU 2 - NUIT

Chaque nouvelle scène débute son en-tête au minimum deux lignes plus bas que la scène précédente (tentez trois lignes si votre traitement de texte n'aère pas assez). Ce que vous lisez est ici écrit avec Final Draft.

Un en-tête ne devrait pas être orphelin. Faites le suivre systématiquement d'une didascalie.

PERSONNAGE 1

Les noms des personnages devraient être plus ou moins centrés.

(MORE)

## PERSONNAGE 1 (CONT'D)

Un personnage est désigné par son prénom ou son nom. Mais sa fonction ou une position sociale peuvent être aussi ajoutées comme par exemple Saint Augustin. Le nom d'un personnage ne devrait pas changer tout au long du scénario.

Détails techniques des dialogues : marges gauche et droite à 6 cm.

Notez aussi que les pages sont numérotées mais qu'il n'est pas recommandé de numéroter les scènes lorsqu'on présente son scénario pour une première lecture.

Ne séparez les dialogues entre deux pages si au moins deux lignes sont présentes sur la page précédente et sautez de page après un point.

## PERSONNAGE 2

Les dialogues apparaissent immédiatement sous le nom du personnage. Ne justifiez pas le texte des dialogues (si jamais l'envie vous en prenait).

## PERSONNAGE 1

(les instructions comme (Pause) par exemple doivent être mentionnées entre parenthèses et être bien distinctes du corps du dialogue)

Ne laissez jamais des instructions entre parenthèses à la fin de votre page alors que le dialogue continue sur la page suivante. Reportez plutôt l'instruction sur la page suivante.

Si une action doit interrompre le dialogue d'un personnage sur la même page...

## PERSONNAGE 1 (CONT'D)

Vous reprenez votre personnage et vous ajoutez à la suite de son nom l'expression CONT'D, cela signifie que le personnage continue à dire son texte.

Cependant, cette expression n'est pas vraiment nécessaire. Ce qui est essentiel est que vous repreniez le nom de votre personnage. Ne laissez jamais des lignes de dialogue sans préciser à qui elles appartiennent.

Terminez votre teaser et chaque acte avec...

FIN DU TEASER

FADE OUT.

ACTE UN

FADE IN:

EXT. LIEU 1 - NUIT

Débutez chaque nouvel acte sur une nouvelle page. Parfois, deux personnages parleront simultanément. Cela ne doit pas être une habitude mais si votre scène l'exige, présentez cela ainsi :

PERSONNAGE 1

Votre premier personnage est sur la gauche.

PERSONNAGE 2

Alors que le second personnage essaie de placer un mot entre deux.

PERSONNAGE 2

Finalelement, le second personnage a le dernier mot. Gardez en tête que les dialogues simultanés devraient être concis afin de ne pas perturber la facilité de la lecture.

EXT. LIEU 2 - NUIT

Parfois, un personnage s'exprimera dans un langage différent. Contrairement à une idée répandue, il n'est pas bon de transcrire le langage étranger. Une règle à suivre est d'écrire dans la langue de celui qui lit votre scénario.

PERSONNAGE 1

(en anglais)

Indiquez dans quelle langue s'exprime le personnage mais écrivez les dialogues dans la langue de celui qui lit.

PERSONNAGE 2

(en extraterrestre avec sous-titres français)

Si vous avez besoin de rendre intelligible le dialogue, précisez avec sous-titres.

Si cependant toute la scène se dit dans un langage étranger, vous devez alors le préciser en note dans l'action.

NOTE : LES DIALOGUES DANS LA SCÈNE QUI SUIT SONT EN EXTRATERRESTRE AVEC SOUS-TITRES FRANÇAIS

## PERSONNAGE 1

Et écrivez le dialogue dans votre langue.

## PERSONNAGE 2

Et lorsque vous atteignez la fin de la scène, incluez de nouveau une note.

## FIN DU SOUS-TITRAGE

S'il vous est nécessaire de montrer le dialogue étranger et sa traduction simultanée, utilisez le double dialogue décrit précédemment (bon courage avec votre traitement de texte). Précisez entre parenthèses que les sous-titres sont des sous-titres.

## INT. LIEU 2 - JOUR

Les transitions de scène sont des indications techniques. Habituellement, elles ne devraient pas être mentionnées dans l'écriture du scénariste (car elles concernent d'autres corps de métier). Cependant, elles peuvent aider le scénariste à établir une intention.

## DISSOLVE TO:

## SÉRIE DE PLANS :

Une série de plans construit une séquence narrative ce qui permet de faire avancer le récit rapidement (et permettre aussi une économie de moyens).

## MONTAGE :

Cette indication indique que deux ou plusieurs images se fondent l'une dans l'autre afin de créer un effet particulier. Cela peut être utile pour ajouter de l'émotion à une scène ou bien pour placer un carton sur lequel est inscrit une information ou bien encore pour inclure des images d'archive dans le récit.

Ces deux indications techniques sont habituellement utilisées lorsque les scènes sont décidément trop brèves pour se conformer au format habituel.

## EXT. LIEU 1 - NUIT

Ne mettez pas d'en-têtes en fin de page. Il est préférable de commencer une nouvelle scène sur une nouvelle page lorsqu'il ne vous reste qu'une ligne ou deux sur la page précédente. Mais vous pouvez répartir une didascalie entre deux pages. Cela ne pose généralement pas de difficultés de lecture (gardez en tête que le format sert à faciliter la lecture).

PLUS TARD

Si vous avez besoin de jouer avec la temporalité, vous pouvez écrire PLUS TARD ou bien UN MOMENT PLUS TARD ou ce qu'il vous semble le plus approprié pour vous. Il est inutile de rappeler l'en-tête.

DANS UN COIN DE L'APPARTEMENT

Si une scène est complexe et dangereusement longue, vous pouvez la briser en vous focalisant sur un espace particulier de la scène. Vous gagnerez en clarté et maintiendrez l'attention de votre lecteur.

FADE OUT.

FIN DE L'ACTE UN

ACTE DEUX

FADE IN:

EXT. LIEU 2 - NUIT

Parfois, on entend les personnages sans les voir.

PERSONNAGE 1 (O.S.)

O.S. signifie Off Screen. Le personnage est partie intégrante de la scène mais on ne peut que l'entendre. Il peut être dans la chambre alors que nous sommes dans le salon, par exemple.

PERSONNAGE 2 (V.O.)

V.O. pour voiceover signifie que l'on entend le personnage à travers un mécanisme (téléphone, la radio, un talkie-walkie...). V.O. est utilisé aussi pour la voix du narrateur (si vous en avez un).

PERSONNAGE 2 (V.O.)

Si votre narrateur est extradiégétique (il ne participe pas activement à l'histoire) V.O. est suffisant pour indiquer les moments où sa voix se fait entendre.

PERSONNAGE 2

Par contre, lorsqu'il est intradiégétique, sa prise de parole est alors habituelle. V.O. et O.S sont des informations techniques. Elles apparaissent immédiatement à la suite du nom du personnage.

INTERCUT - INT. LIEU 1/LIEU 2 - JOUR

S'il est nécessaire de naviguer entre deux actions en deux lieux différents mais dans la même scène, utilisez le format ci-dessus. Un exemple est celui de la conversation téléphonique.

PERSONNAGE 1

(au téléphone)

Vous pouvez alors écrire votre dialogue comme d'habitude.

PERSONNAGE 2  
 (au téléphone)  
 Tout en indiquant que les deux  
 personnages sont au téléphone.

PERSONNAGE 1  
 (au téléphone)  
 Assurez-vous seulement de bien  
 préciser lorsque le personnage  
 raccroche.

(il raccroche)  
 C'est important si vous continuez  
 les lignes de dialogue et la scène  
 au-delà de la conversation  
 téléphonique.

INT. LIEU 1 - JOUR

Si vous le souhaitez, vous pourriez aussi établir les  
 différents lieux séparément.

PERSONNAGE 1  
 (au téléphone)  
 Votre premier personnage est au  
 téléphone.

INT. LIEU 2 - JOUR

PERSONNAGE 2  
 (au téléphone)  
 Votre second personnage est au  
 téléphone.

INTERCUT:

PERSONNAGE 1  
 (au téléphone)  
 Ensuite, jouez entre les deux  
 personnages.

PERSONNAGE 2  
 (il raccroche)  
 Lorsque vous finissez la  
 conversation et que vous restiez  
 avec le personnage, il est inutile  
 de répéter l'en-tête puisqu'il est  
 toujours valide.  
 Note : ne faites pas de césure dans  
 votre texte.

INT. LIEU 1 - NUIT

Une autre façon de montrer une conversation téléphonique est de se focaliser à l'écran sur un personnage alors que le second personnage est en V.O.

PERSONNAGE 1  
(au téléphone)  
C'est ce personnage qui est montré.

PERSONNAGE 2 (V.O.)  
Alors que nous entendons l'autre  
personnage à l'autre bout du fil.

PERSONNAGE 1  
(au téléphone)  
Le premier personnage reste à  
l'écran pendant toute la durée de  
la scène.

EXT./INT. LIEU 1 - JOUR

Si votre scène alterne entre l'intérieur et l'extérieur d'un même lieu, précisez-le dans l'en-tête. C'est le cas par exemple entre l'allée et le hall d'une maison.

Par contre, utilisez

INTERCUT:

Pour indiquer que l'action se situe en deux endroits différents (intérieur et extérieur).

FADE OUT.

FIN DE L'ACTE DEUX

ACTE TROIS

FADE IN:

EXT. LIEU 2 - NUIT

Le texte écrit montré à l'écran (une lettre par exemple ou un signe quelconque) s'écrivent de différentes façons. Lorsque le signe est court, il est souvent inclus dans la didascalie comme par exemple "LE PANNEAU INDIQUE 50 KMS/HEURE"

"Par contre, lorsqu'il est long, il s'écrit comme un dialogue entouré de guillemets. Il peut s'écrire normalement ou TOUT EN CAPITAL, cela dépend de l'importance que vous donnez à cette information."

EXT. LIEU 1 - NUIT - 1956, FLASHBACK

Si vous avez besoin d'analepse, de retourner dans le passé (flashback), précisez-le dans l'en-tête. Ce sera une scène séparée.

PERSONNAGE 1 JEUNE

Si l'information est importante, vous pouvez préciser une date ou un moment particulier de la vie du personnage.

PERSONNAGE 2 JEUNE

Si votre flashback s'étend sur plusieurs scènes (en une séquence), non seulement vous débutez la première scène avec la mention FLASHBACK, et vous préciserez la fin de la séquence du flashback par...

FIN DU FLASHBACK

INT. LIEU 1 - JOUR

Rappel : le scénariste ne numérote pas ses scènes. Par contre, il numérote ses pages. Les indications techniques (sauf pour préciser une intention) ne sont pas non plus les bienvenues chez le scénariste (il empiète sur le travail et la créativité du réalisateur ou du directeur de la photo par exemple).

A propos de la numérotation des pages, votre page de titre n'est pas numérotée. Vous débutez avec le teaser (ou la première page de votre scénario).

Ne donnez pas votre scénario à lire sans avoir lié au préalable vos feuillets. Faites en sorte qu'il soit facile de tourner les pages.

FADE TO:

INT. LIEU 2 - NUIT

Il est d'usage de signer le scénario d'un film avec le mot FIN centré sur la page précédé de...

FADE OUT.

FADE OUT. est seulement mentionné entre les actes et à la fin du scénario. Si vous souhaitez indiquer un FADE OUT. et un FADE IN: entre deux scènes d'un même acte, la transition sera...

FADE TO:

Un dernier conseil : les marques de transition comme FADE par exemple sont aussi des indications techniques. Donc, à éviter si possible.

THE END