

Suggestions pour la mise en page d'un scénario

La page de couverture doit  
comprendre le **titre** du scénario,  
Le nom du ou des scénaristes

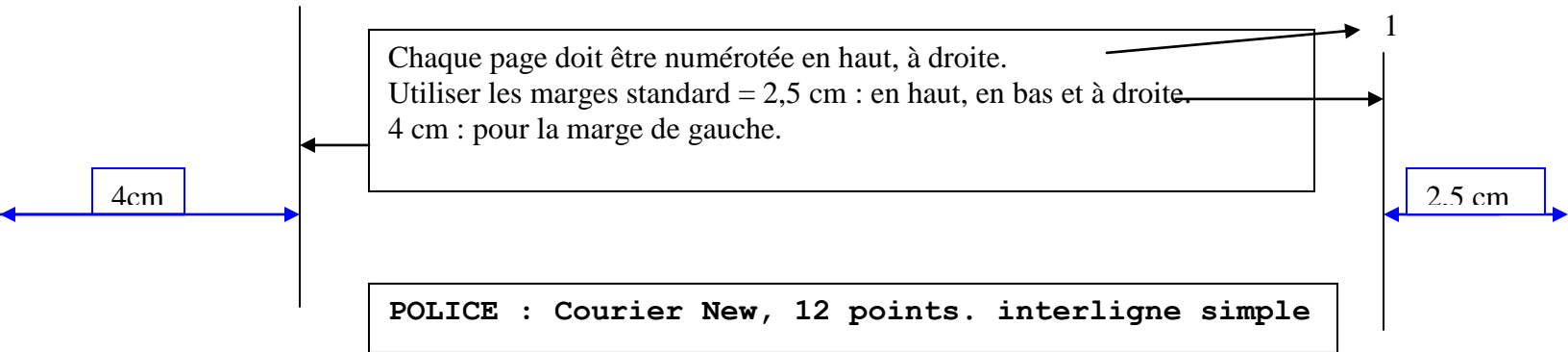
**TITRE**

de

**PRENOM/S et NOM/S du/des SCENARISTE/S**

U.P.V.  
année 2012/2013

date



### 1. EXTÉRIEUR. LIEU. JOUR

EN-TÊTE DES SCÈNES

En caractère gras et en lettres majuscules :  
**NUMERO DE LA SCENE.** [point +espace tabulation] **INTERIEUR OU /ET**  
**EXTERIEUR** [point +espace tabulation] **LIEU PRECIS** [point +espace  
tabulation] **MOMENT DE LA JOURNEE** (c.-à-d. matin, jour, soir, brunante,  
nuit)

### 2. INTÉRIEUR. CHAMBRE. NUIT

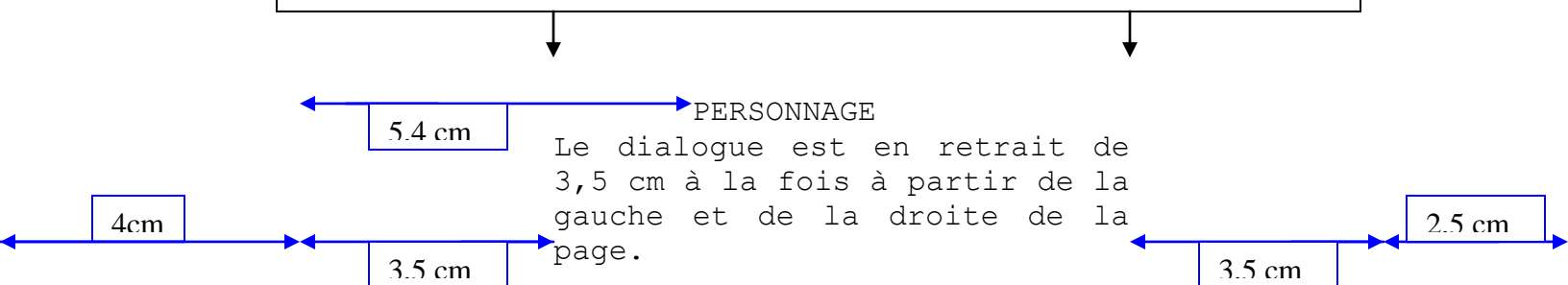
Le texte est aligné à gauche et justifié. Il mentionne les descriptions et les actions nécessaires à la compréhension et à la progression de l'histoire. Pour indication supplémentaire on peut se servir de la ponctuation pour donner une idée du rythme et préparer le découpage de la scène ; à savoir qu'un point induit un changement de plan. Virgule et point-virgule font s'enchaîner plusieurs actions sans pour autant apporter une rupture et tendent donc à prévoir un long plan voire un plan-séquence (c'est-à-dire que la séquence est traitée en un seul plan. Attention : **n'indiquez pas** les termes techniques (mouvement de caméra, zoom, gros plan, etc ) tout ça sera posé rigoureusement dans le découpage technique.

Deux lignes entre les séquences

### 3. INT/EXT/INT. MAISON/RUES/ECOLE. MATIN.

Quand un PERSONNAGE est mentionné pour la première fois dans le scénario, son nom doit figurer en lettres majuscules. Par la suite (sauf pour l'en-tête des dialogues), son nom doit toujours être en minuscules.

**DIALOGUE** : Il doit être en retrait de 3,5 cm à partir de la gauche et de la droite. Le nom du personnage au dessus du dialogue doit apparaître en lettres majuscules, en retrait de 5,4 cm à partir de la gauche. (ou pour simplifier vous pouvez aussi centrer le NOM par rapport à la colonne des dialogues).



### 3. INT/EXT. SALON/CUISINE/BOULEVARD/ENTREE ECOLE. MATIN.

#### AUTRES INFORMATIONS À PROPOS DES DIALOGUES :

Lorsque le dialogue est une narration en voix-off (V/O) ou que la voix du personnage est hors-champ (H/C), cette information doit suivre le nom du personnage.

Si vous souhaitez ajouter des directives pour préciser comment l'interprète doit dire le dialogue, vous pouvez le faire dans une parenthèse distincte située entre le nom du personnage et le dialogue, en lettres minuscules ; donc indication entre parenthèses et en retrait de 4,4 cm à partir de la gauche (ou centrée/colonne dialogues).

Si les directives sont minimales, elles peuvent être comprises dans le dialogue, en lettres minuscules et entre parenthèses.

Si des directives plus longues sont requises dans un dialogue, elles doivent être intégrées dans un paragraphe d'action. Puis, la suite du dialogue doit être précédée du nom du personnage et de « (SUITE) » en en-tête.

Quand une séquence débute à l'intérieur et se termine à l'extérieur, indiquez alors INT/EXT dans l'en-tête, tel qu'illustré ci-dessus (EXT/INT si l'action passe de l'extérieur à l'intérieur).

S'il n'est pas nécessaire de montrer au public le passage d'un côté à l'autre de la porte, l'action qui se déroule à l'intérieur peut constituer une scène, et l'action qui se passe à l'extérieur devient une nouvelle scène.

**Ci-après deux pages de scénario correspondant à la séquence 4 du court-métrage Histoire de Kid soit une durée d'une minute et cinquante secondes.**

## 4. INTERIEUR. SALLE DE CLASSE. JOUR (OU DEBUT DE MATINEE)

4cm

Une main écrit sur un tableau noir, tout est silencieux mis à part les bruits de craie sur le tableau. La main d'un jeune homme, POPPER, écrit des notes nerveusement, la plume de son stylo gratte vivement le papier de la feuille. La main sur le tableau continue au même rythme. Le jeune POPPER écrit « *what is the* », sur son cahier est aussi inscrit « Néo ». La main au tableau continue d'écrire toujours au même rythme. La main de Popper écrit toujours nerveusement. La main au tableau reste le seul élément sonore. La salle de classe est pleine d'élèves qui regardent tous le PROFESSEUR qui écrit la leçon au tableau, tout est silencieux, bien qu'il n'y ait que le son de la craie sur le tableau.

2.5 cm

Seul Popper qui écrit penché sur son bureau, ne prête aucune attention au professeur. Sur son cahier il écrit « *get me ... out of... sortez-moi de là* » (il y a d'autres inscriptions telles que *trinity* etc.) .

Soudain la main du professeur sur le tableau noir s'arrête quand une sonnerie de portable se fait entendre. Les autres lycéens cherchent d'où vient la sonnerie et certains au premier rang se retournent. Le professeur se retourne lui aussi. Popper, très gêné, sort précipitamment de son sac le portable qui lui échappe des mains, il se penche pour le ramasser. Il se relève et le professeur l'interpelle.

5.4 cm

PROFESSEUR

Monsieur Popper, vous souvenez-vous du règlement concernant le téléphone portable en classe ?

3.5 cm

3.5 cm

POPPER

(debout et avec respect)

Excusez-moi monsieur !

PROFESSEUR

Vous avez déjà assez de mal à vous maintenir au niveau, Monsieur Popper !

POPPER

(très gêné)

Ça ne se reproduira plus Monsieur.

4.4 cm

PROFESSEUR

J'espère pour vous, jeune homme.

Popper se rassoit, le professeur reprend son écriture au tableau. Popper, contrarié, a le regard par en dessous. La salle est aussi calme, comme si rien ne s'était passé. A nouveau la sonnerie reprend et le professeur s'arrête aussitôt, il se retourne. Popper se lève fébrilement.

POPPER

Je l'avais coupé. J'en suis sûr.

Le professeur, une main dans la poche, se rapproche de Popper. Popper immobile le regarde s'approcher. Popper se saisit de son téléphone, il le regarde inquiet, il décroche et écoute.

VOIX AU TELEPHONE (V/O)

Ils savent que tu sais. Ils viennent te chercher, va-t-en.

Le professeur approche. Par la fenêtre Popper voit une voiture arriver. Des hommes en noir sortent de la voiture.

VOIX AU TELEPHONE (V/O) (SUITE)

Va-t-en tout de suite !

Le professeur se saisit du téléphone de Popper.

LE PROFESSEUR

Vous allez avoir de gros ennuis,  
Monsieur Popper.

Popper voit que le professeur le coince, mais repère un échappatoire. Popper bouscule le professeur. Popper saute par dessus les tables pour traverser la salle.

## **5. INTERIEUR. COULOIRS DE L'ECOLE. JOUR.**

Par une petite fenêtre en hauteur, Popper bondit dans le couloir en faisant un salto...

**Etc.**

---

**autres remarques :**

- Une page de scénario correspond + ou - à une minute à l'écran.
- Utiliser la ponctuation à bon escient : exemple un point suggère un changement de plan. Les informations séparées par des virgules tendent à faire partie du même plan. Et enfin pour un plan séquence on suggère l'absence de coupure par des points-virgules (si le plan séquence est très long les points peuvent être toutefois nécessaires).
- La familiarité, voire la grossièreté est inacceptable dans les didascalies ; par contre si besoin, elle peut trouver sa place dans les dialogues.
- La grammaire et l'orthographe doivent être irréprochables : ne pas hésiter à relire et à faire relire.
- N'oubliez pas de numéroter les pages du scénario.
- Les didascalies doivent être claires et concises, pas littéraires et ni « poétiques » ou lyriques (écriture en code visuel strict).
- Pas de dessin, petite fleur, œuvre impressionniste ou fresque rupestre sur la page de couverture ou sur les pages de texte.