

ÉTAPES ÉCRITURE D'UN FILM			
Pitch	Résumé très bref pour susciter l'intérêt (1-2 phrases).	• Intrigue de base • Personnage principal • Enjeu dramatique	« Un libraire découvre un livre qui contrôle les pensées et devient la cible de ceux qui veulent s'en emparer. »
Synopsis	Résumé de l'histoire, du début à la fin.	• Situation initiale • Élément déclencheur • Développement • Climax • Dénouement	5 à 10 pages pour un long métrage, 1 à 2 pages pour un court.
Traitement	Développement narratif détaillé, sans dialogues figés.	• Description des scènes clés • Ambiance et univers visuel • Structure générale (3 actes, rebondissements)	Exemple : décrire une scène de confrontation par les gestes, ton et intentions, sans dialogues exacts.
Séquencier	Plan du film découpé en séquences (unités narratives).	• Numérotation • Description brève • Indication de temps et lieu • Fonction narrative de chaque séquence	Séq. 1 : INT. SALON – MATIN : Max apprend la mort de son père. Séq. 2 : EXT. RUE – JOUR : il reçoit une lettre mystérieuse.
Continuité dialoguée	Version finale du scénario, complète et prête pour le tournage.	• Scènes numérotées • Indications de lieu et temps • Actions et dialogues • Format standard (1 page ≈ 1 min)	INT. SALON – JOUR MARIE entre, referme la porte. Silence. MARIE : Tu es là ? PIERRE (hors champ) : Oui.

TRAITEMENT
texte narratif qui raconte l'histoire du début à la fin. Il se situe entre le synopsis (court résumé) et le scénario (texte détaillé avec dialogues). Le but n'est pas de tout écrire, mais de donner une vision claire et immersive de l'œuvre. Il sert de référence en offrant une ligne directrice claire qui garantit la cohérence et la fluidité du récit. Le traitement met l'accent sur les éléments suivants :
• Définir le genre et le format : comédie, drame, thriller, horreur... long métrage, court métrage, pilote, etc. Ces choix déterminent le ton, la durée et les attentes → Inclure une page de titre avec le titre, la logline (résumé en une phrase accrocheuse)
• Développement narratif détaillé : Il décrit l'évolution des personnages, leurs arcs narratifs et leurs motivations.
• Description des scènes clés : Les moments cruciaux de l'histoire sont décrits avec suffisamment de détails pour comprendre leur impact sur le récit.
• Ambiance et univers visuel : Le traitement donne un aperçu du style, du ton (par ex. réaliste, onirique, burlesque) et de l'esthétique du projet. Il peut inclure des indications sur la lumière, les couleurs ou le type de musique.
• Structure générale : Il expose la structure de l'histoire, souvent en trois actes (début, milieu, fin), en mettant en lumière les tournants narratifs (incident déclencheur, point médian, climax, dénouement).
CONSEILS : Utiliser un langage descriptif, au présent de narration et à la voix active, afin de rendre le récit vivant. Le traitement doit refléter l'effet recherché sur le spectateur (effrayant pour un film d'horreur, drôle pour une comédie, etc.).

La Première Nuit

Un court-métrage de Georges Franju

Genre : Drame onirique, Poétique

Logline

Perdu dans le dédale du métro parisien après s'être endormi, un jeune garçon solitaire se lance dans un voyage onirique et poétique. Il poursuit l'ombre d'une fillette rencontrée dans la journée, une quête initiatique qui le confronte à la solitude et le mène à la découverte de son propre monde intérieur.

Synopsis

C'est un court-métrage poétique qui nous plonge dans l'univers onirique d'un jeune garçon. Rêveur et en marge du monde des adultes, il suit une fillette. Cette poursuite innocente l'entraîne dans le labyrinthe souterrain du métro de Paris, où il se retrouve piégé pour la nuit. Le métro, d'abord un lieu de passage et de foule, devient un espace mystérieux et désert, propice à la transformation et à l'exploration de l'inconscient. Le garçon, seul, va affronter ses peurs et ses désirs dans les couloirs vides et les rames fantomatiques, avant de se réveiller, transformé par cette expérience.

Développement Narratif (3 Actes)**ACTE I : L'Attirance et la Perte**

Le film s'ouvre sur les rues animées de Paris, vues à travers les yeux d'un jeune garçon. Il semble déconnecté du chaos de la ville, perdu dans ses pensées. C'est à cet instant qu'il aperçoit une fillette. Sa simple présence illumine l'écran, et le garçon est instantanément fasciné. Il décide de la suivre. La poursuite est silencieuse, un jeu enfantin. Elle le mène jusqu'à une bouche de métro. La fillette descend les escaliers, il la suit, comme aspiré par une force invisible. Mais la foule les sépare. Le garçon descend les marches à son tour, arrive sur le quai, et s'aperçoit qu'il a perdu sa trace. Le dernier métro s'éloigne, et les grilles se referment sur lui. Il est seul, piégé dans le labyrinthe souterrain.

ACTE II : Le Voyage Onirique

Le vacarme du métro fait place à un silence assourdissant, presque irréel. Le garçon, épuisé par sa quête, s'endort sur une marche froide. Son sommeil le plonge dans un rêve où la fillette refait surface, mais elle est maintenant une figure fantomatique. Elle ne marche pas, elle glisse. Son visage apparaît et disparaît dans les fenêtres des rames de métro qui défilent. Le garçon se réveille dans ce même rêve, il erre dans les couloirs du métro désert, qui se transforme en un labyrinthe sans fin. L'architecture froide et les lumières blafardes créent une ambiance de mystère et de solitude. Le garçon poursuit cette ombre, une quête sans espoir, à travers des scènes où le rationnel n'a plus sa place. La fillette incarne le désir inaccessible, le manque, et la solitude grandissante qu'il apprend à apprivoiser. C'est un voyage intérieur qui se matérialise dans les couloirs du métro.

ACTE III : Le Réveil et l'Acceptation

La lumière du jour commence à filtrer par les grilles, annonçant la fin du voyage. Le garçon se réveille, transi de froid, mais son regard a changé. L'expérience de la nuit l'a transformé. Il a fait le deuil de cette fascination enfantine pour la fillette, et a accepté la solitude comme une part de lui-même. Il sort de la station, le visage marqué, comme après un rite de passage. Il n'a pas trouvé la fillette, mais il s'est trouvé lui-même. Le film se termine sur le garçon qui remonte à la surface, laissant derrière lui le monde des rêves et des fantômes, prêt à affronter son quotidien avec une nouvelle conscience de son monde intérieur.

Notes d'intention visuelle et sonore

- **IMAGE** : Le film jouera sur le contraste entre la lumière de la ville et l'obscurité du métro. L'architecture des couloirs et des quais sera utilisée comme un personnage à part entière, un labyrinthe labyrinthique et oppressant. Les scènes de rêve seront stylisées, avec des jeux d'ombres et de lumières pour renforcer le caractère fantasmagorique de la fillette.
- **SON** : La bande-son sera un élément clé. Le passage du bruit incessant du métro au silence complet de la nuit créera un sentiment de bascule. La musique, minimaliste et mélancolique, soulignera le mystère et la solitude du garçon. Le silence deviendra un élément narratif à part entière.

Film : Whiplash

Un court-métrage de Damien Chazelle

Genre : Drame psychologique, Musical

Logline

Un jeune batteur ambitieux intègre le conservatoire le plus prestigieux du pays, mais se retrouve sous l'emprise d'un chef d'orchestre tyrannique. Sa quête d'excellence se mue en une obsession destructrice, le poussant jusqu'à ses limites physiques et mentales.

Synopsis

Andrew Neiman, un batteur prodige, rêve de devenir l'un des plus grands de son temps. Admis au conservatoire de Shaffer, il attire l'attention de Terence Fletcher, un chef d'orchestre redouté pour ses méthodes extrêmes. Andrew est persuadé que Fletcher est la clé de son succès, mais il découvre rapidement que son mentor est un monstre de manipulation et d'abus. Le court-métrage explore leur relation toxique et la descente aux enfers d'Andrew, qui sacrifie tout pour atteindre la perfection. La musique, et plus particulièrement la batterie, devient le champ de bataille de cette confrontation brutale, jusqu'à un affrontement final explosif.

Développement Narratif (3 Actes)**ACTE I : L'Ambition et la Rencontre**

Andrew Neiman est un jeune homme solitaire, entièrement dévoué à son instrument. Il s'entraîne sans relâche, la sueur et les ampoules faisant partie de son quotidien. Un soir, alors qu'il répète, il est interrompu par Terence Fletcher, un chef d'orchestre au charisme magnétique. Fletcher l'invite à intégrer son groupe d'élite. Andrew est aux anges, persuadé d'avoir trouvé son destin. Mais dès la première répétition, le masque de Fletcher tombe. Le chef d'orchestre, d'abord accueillant, se révèle tyrannique. Il insulte les musiciens, les pousse à bout et les humilie. C'est lors de cette scène que Fletcher, insatisfait du tempo d'Andrew, lui jette une chaise en plein visage et le gifle à plusieurs reprises. L'admiration d'Andrew se transforme en peur.

ACTE II : La Descente aux Enfers

La relation entre les deux hommes devient une guerre psychologique. Andrew est déterminé à faire ses preuves, mais Fletcher ne cesse de le déstabiliser. Les répétitions se transforment en épreuves d'endurance, et Fletcher met les batteurs en compétition, créant une ambiance de survie. Andrew s'entraîne avec une rage nouvelle. Ses mains saignent, ses baguettes sont recouvertes de sang. Le rythme de "Whiplash" devient une obsession qui le hante même en dehors de la salle de répétition. Il s'éloigne de sa famille et de ses amis, sa quête de perfection l'isolant du monde.

ACTE III : L'Explosion et la Confrontation

Après un accident, Andrew arrive en retard à une compétition, mais Fletcher lui interdit de jouer. Humilié, Andrew est remplacé. Plus tard, Fletcher fait croire à Andrew que sa carrière est terminée, mais un ami de Fletcher lui révèle une opportunité. C'est un piège. Pendant le concert final, Fletcher sabote volontairement la performance d'Andrew pour le briser définitivement. Mais le batteur, au lieu de s'effondrer, revient sur scène. Il prend le contrôle. Son solo de batterie est une explosion de rage, d'excellence et de rédemption. Il dépasse le tempo, la partition, et même Fletcher. Andrew n'est plus la victime, il est l'artiste qui a transcendé sa douleur. Son solo final, féroce et virtuose, est un coup de génie qui laisse Fletcher stupéfait. Le film se termine sur ce moment de pur triomphe, où le protégé dépasse le maître.

Notes d'intention visuelle et sonore

- **IMAGE** : L'esthétique sera brute et réaliste, avec une attention particulière pour les détails : les mains d'Andrew ensanglantées, la sueur, l'expression de ses yeux. La caméra sera souvent en mouvement, proche des musiciens, capturant la tension palpable et l'énergie des répétitions. Le montage, rapide et saccadé, imitera le rythme frénétique de la batterie.
- **SON** : Le son de la batterie est le moteur narratif du film. Il sera un personnage à part entière, puissant et omniprésent. Les répétitions se feront de plus en plus intenses, jusqu'à un crescendo sonore final lors du solo. Le film jouera sur l'alternance entre le chaos musical et le silence oppressant des moments de tension.

"Quand j'ai remplacé Camille" (GOBELINS, 2017)

Développement Narratif : Laure intègre une équipe de natation de relais pour remplacer Camille, une nageuse décédée. Le poids de cette absence pèse sur toute l'équipe, et particulièrement sur Laure, qui doit se montrer à la hauteur d'une athlète idéalisée. Son arc narratif est celui d'une jeune femme luttant contre la pression de la performance, le deuil collectif, et surtout, l'ombre d'une perfection qu'elle n'atteint pas. L'obsession de Laure pour Camille se manifeste physiquement, la poussant à des limites dangereuses, jusqu'à ce qu'elle trouve sa propre voie dans la performance.

Description des Scènes Clés :

- **La Première Rencontre avec l'Équipe :** Laure arrive à la piscine, l'ambiance est tendue. Les regards des autres nageuses sont lourds, oscillant entre l'espoir et le doute. Laure ressent immédiatement le vide laissé par Camille.
- **L'Entraînement Obsessif :** Laure s'entraîne avec acharnement, ses mouvements sont encore hésitants comparés à la fluidité des autres. Des flashes de Camille nageant parfaitement la hantent, la poussant à forcer toujours plus, ses muscles endoloris.
- **La Manifestation de l'Ombre de Camille :** Lors d'un entraînement, l'eau de la piscine semble prendre la forme de Camille. Laure se bat contre cette image, luttant pour respirer, submergée par le sentiment d'infériorité. C'est un moment de bascule où l'obsession devient quasi-réelle.
- **La Compétition et la Révélation :** Au moment de la compétition, le stress est palpable. Laure plonge, ses mouvements sont d'abord hésitants, mais elle trouve un rythme, une force qui lui est propre. Les images de Camille s'estompent, laissant place à sa propre détermination. Elle ne remplace pas Camille, elle est Laure. L'équipe, initialement dubitative, voit en elle une nouvelle force.

Ambiance et Univers Visuel : Une ambiance **mélancolique et intense**, dominée par le bleu profond de la piscine, symbolisant à la fois la solitude, le défi et la purification. L'animation est stylisée, les expressions faciales des personnages sont subtiles mais puissantes, transmettant le deuil et la pression. Les effets visuels lors des scènes d'entraînement intense renforcent la sensation d'obsession et de lutte intérieure de Laure. Le son de l'eau, les respirations haletantes et le silence sous l'eau sont des éléments sonores clés.

Structure Générale (3 actes) :

- **Acte I - L'Arrivée et la Pression :** Laure intègre l'équipe et prend conscience de l'héritage écrasant de Camille, confrontée aux attentes.
- **Acte II - L'Obsession et la Lutte :** Laure s'entraîne jusqu'à l'épuisement, hantée par l'image de Camille, son ambition se transformant en une dangereuse obsession.
- **Acte III - L'Affirmation et la Libération :** Pendant la compétition, Laure trouve sa propre identité et sa force, se libérant de l'ombre de Camille et s'affirmant comme une athlète à part entière.