

Table des matières

Pourquoi ?	7
Un point par rapport à la formation.....	8
Préface	11
Lecture d'un scénario	17
Comment fonctionne un guichet cinéma ?	23
Qui êtes-vous ? À quel stade êtes-vous ? Pourquoi écrivez-vous ?	24
Du brouillon... à la V1	27
Laisser mûrir son idée, travailler la pâte	27
Nourrir ses personnages, partir des personnages.....	28
Les différentes phases d'écriture	41
Le pitch (oral et écrit)	41
Le synopsis développé, le traitement	50
Le séquencier	59
Le dialogué.....	61
L'intention, l'intentionnalité.....	64
La note d'intention, construction	68
Les questions clefs	73
Le concept, le high concept	74
L'originalité.....	76
Réécriture	79
La fausse V1	82
Les points clefs du développement... du scénario inattaquable	85
Le titre	87

Ma situation de départ	91
- Le scénario inattaquable	92
- Les pistes pour le scénario inattaquable	93
L'amorce du projet, le teasing, l'intro, le prologue, l'exposition : l'accroche.....	95
Des enjeux lisibles, clairement posés.....	103
Le final, l'épilogue, la conclusion, la chute	107
Les personnages, l'humain au cœur de l'histoire.....	109
Backstory, fantôme, contexte, évolution.....	109
Le héros.....	110
La morale, le poids moral	111
Les alliés. Les appuis, les aides.	
Les ennemis. Les obstacles.....	113
Le personnage outil	113
L'âme	114
Les conflits. L'intensité des conflits	114
La menace.....	116
Construction de personnages en mode binaire, triangulaire.....	117
La psychologie. Les interactions	118
Les cas d'école, les modèles	120
La construction, la structure	121
La promesse, le contrat spectateur.....	123
Cinéma d'auteur, cinéma commercial : le transfrontière	125
La question de genre?	125
Deuxième point, le transgenre	127
Le transfrontière : abolition des grilles de lecture cinéma auteur - cinéma commercial	128

Le principe de dramatisation	131
Épilogue	133
Typologies de scénarios.....	137
Un point sur la technicité du scénario et sa force brute.....	143
Bibliographie succincte	147
Tableau personnages progression dramatique.....	151
Index des films cités	153