



Écriture sérielle : initier les adolescents de 11 à 15 ans en 4 séances

Sommaire

1. Phase de présentation	7
<u>Séance 1</u>	8
1. Faire connaissance : les goûts et les pratiques	8
2. Un jeu pour s'initier au monde des séries et libérer son imagination !	9
3. Un premier exercice créatif : trouver un univers de série inexploré !	10
2. Phase d'appropriation	12
<u>Séance 2</u>	13
1. L'histoire	14
2. Les personnages	16
3. L'arène	18
3. Phase de création	21
<u>Séance 3</u>	22
1. La fabrication d'une série	22
1.1. Le pitch	24
1.2. La bible	24
1.3. Les continuités dialoguées	26
1.4. Les Arches	27
1.5. Les Synopses	27
2. Création de leur série	28
2.1. L'arène	28
2.2. Les personnages	30
2.3. Le conflit et l'histoire	31
<u>Séance 4</u>	32
1. Les arches	33
2. La bible finale	37
4. Phase de restitution	40
<u>Séance 4 bis</u>	41
Annexe	42
Présentation du jeu <i>Qui a tué Sheldon Cooper ?</i> (séance 1)	43

Ce conducteur d'atelier d'écriture sérielle s'adresse à des professeurs, à des scénaristes et plus généralement à toute personne souhaitant animer avec un groupe un tel atelier. Il s'agit de proposer différentes séances à l'encadrant qui s'emparera de certaines activités ou en délaissera d'autres.

Trois versions ont été pour l'instant conçues :

- deux versions pour le lycée
 - une version « Initiation » qui regroupe 6 séances de 3 heures
 - une version « Approfondissement : *Défi – Toi aussi, écris ta série !* » qui regroupe au minimum 14 séances de 3 heures
- deux versions pour le collège
 - la version « Initiation » ci-dessous qui regroupe 4 séances de 3 heures
 - une version « Approfondissement » qui regroupe 10 séances de 2 heures

Chaque version se déroule en 4 phases :

- une phase de présentation,
- une phase d'appropriation,
- une phase de création,
- et une phase de restitution.

Pour la version « Initiation » du collège, on peut envisager les configurations suivantes :

- en temps scolaire :
 - à raison de 2 heures par semaine pendant 10 semaines
 - à raison de 3 heures par semaine pendant 5 semaines
- hors temps scolaire, l'atelier peut se dérouler pendant les différentes vacances scolaires de façon intensive avec 2 séances de 3 heures par jour sur 2 jours et demi (ou un peu plus) en fonction de l'âge des participants.

La durée de chaque séance est de 3 heures. Mais il est tout à fait possible de diviser la séance initiale de 3 heures en 2 séances de 1 heure 30 ou de l'étendre sur 3 ou 4 heures en fonction de l'emploi du temps du groupe et de l'âge des participants. Le caractère modulable de chaque séance permet d'allonger certaines activités, d'en ajouter de nouvelles, d'en supprimer d'autres. Le temps nécessaire pour mener à bien chaque activité au sein de la séance est précisé à titre indicatif par la mention du temps écoulé après chaque activité [0h25, 0h45, 1h15 [...] 2h20, 3h].

La durée est indicative. Un seul document a été conçu à la fois pour le temps scolaire et le hors temps scolaire. Selon le type de public et l'effectif, les séances d'atelier avanceront à des rythmes différents. L'intervenant adaptera les séances proposées à son public. Par exemple, une séance de 2 heures dans le déroulé pourra être adaptée en 2 séances de 2 heures ou 4 séances de 1 heure avec des jeunes de 11 ans. Bien entendu des pauses sont prévues au sein des séances.

La nature modulable de ce conducteur doit permettre de continuer à le développer en ajoutant des alternatives à telle séance, en approfondissant telle autre ou en intégrant telle activité inédite, ces nouvelles propositions se fondant toujours sur l'expérience pratique de scénaristes de série en activité.

Les séances ont été conçues pour un effectif d'une quinzaine de participants. Cependant, des alternatives dans la mise en œuvre de l'atelier sont proposées à chaque séance pour des effectifs plus importants.

Des scénarios d'échanges entre l'encadrant et le groupe ont été imaginés, avec les questions de l'encadrant indiquées entre guillemets et les réponses potentielles des participants données en italiques. La présence de ces échanges dans le conducteur n'a pas pour objectif de contraindre et de limiter les interactions au sein de l'atelier ou d'orienter les participants vers ces réponses précises (bien au contraire !), il s'agit simplement de rendre le déroulement du conducteur plus incarné.

Au sein de l'atelier, les participants feront, comme les scénaristes de série, l'expérience de la création collective, puisqu'ils

devront impérativement se mettre par deux, trois ou quatre pour imaginer et développer leur idée de série. À la fin de l'atelier, il y aura donc autant d'idées de série créées qu'il y aura eu de petits groupes formés.

Une grande partie de l'atelier se déroulera oralement, comme cela se passe dans les *writing rooms* de scénaristes de série. Un des enjeux de l'atelier est que les adolescents intègrent que lorsqu'ils échangeront à l'oral sans passer forcément par une phase écrite, ils travailleront et devront être concentrés.

Chaque intervenant est invité à trouver la meilleure façon de conserver la trace du travail effectué par les participants d'une séance à l'autre en fonction du matériel mis à disposition par l'établissement. Il peut être pertinent d'utiliser un support collaboratif (padlet, pearltrees, framapad, google doc, etc.) propre à chaque petit groupe qui permette de conserver et rassembler le travail effectué au cours des différentes séances.

Plusieurs solutions sont possibles :

- Chaque participant peut avoir une tablette et prendre des notes sur celle-ci pour conserver son travail.
- Si l'établissement met à disposition des ordinateurs dans une salle, chaque groupe travaille sur un fichier qui lui est propre et enregistre ce qu'il a fait sur une clé par précaution à l'issue de la séance.
- Si l'établissement met à disposition une salle spécifique pour l'atelier, il est possible de laisser les tableaux de post-it d'une séance à l'autre en invitant tout de même chaque groupe à prendre en photo son tableau de post-it à l'issue de la séance par précaution.
- Chaque participant (ou groupe) peut aussi avoir un carnet de bord (sous forme de cahier ou de classeur) avec une pochette pour conserver les post-it, ce qui impliquera de prendre en photo le tableau à l'issue de la séance et de le reconstituer au début de la suivante.

– L'intervenant peut aussi choisir de garder les post-it des différents groupes pour être certain que chaque groupe les ait lors des séances.

À l'intervenant de choisir une méthode identique pour tout le monde ou au contraire de laisser chacun conserver son travail comme il préfère selon une ou plusieurs méthodes !

Ce conducteur a été élaboré par Charlotte Serval, maîtresse de conférence en études cinématographiques. Pour proposer des activités au plus proches de l'écriture sérielle des professionnels, elle a mené des entretiens auprès des scénaristes Antarès Bassis, Christelle Berthevas, David Grondin, Christophe Lemoine, Valentine Milville, Mathieu Pichard qui ont animé des ateliers auprès de jeunes dans le cadre de différentes expérimentations à travers le temps scolaire et le hors temps scolaire sur l'ensemble du territoire (*Raconte-moi ta vie, Séries en images, Des séries et des lycéens*, etc.). Son observation de plusieurs sessions d'écriture des scénaristes Clémence Dargent, Martin Douaire, Raphaëlle Richet et Maxime Berthemy a permis aussi d'ajuster les activités proposées. Ce conducteur a été relu par plusieurs professionnels de série et professeurs (Caroline Benjo, Virginie Boda, Valentine Milville, Vera Peltekian, Mathieu Pichard, Chloé Serval, Lorraine Sullivan, Valérie Zenatti, Alexandre Boza, David Neuman, Geneviève Merlin, Hélène Valmary).

Ce conducteur a été conçu pour que les participants se lancent avec enthousiasme et confiance dans l'écriture de série, pour qu'ils prennent conscience de leurs capacités créatrices et qu'ils ressentent le plaisir jubilatoire d'explorer les contrées infinies offertes par la fiction !

1. Phase de présentation

Objectifs :

- Faire connaissance
- Avoir une première approche du format de la série
- Stimuler l'imagination et l'esprit créatif des participants

Moyens :

- Échange autour des goûts et des pratiques
- Jeux
- Jeu créatif

Durée :

1 séance de 2 ou 3 heures

Séance 1

1. Faire connaissance : les goûts et les pratiques

L'intervenant commence par se présenter et explique comment va se dérouler l'atelier.

Il évoque ses séries préférées et dans quel contexte il les regarde : en famille / entre amis / seul ; à la télévision / sur son ordinateur ; à quelle fréquence ; plusieurs épisodes les uns à la suite des autres (ou pas), etc.

Il invite les participants à faire de même : « Quelle série regardent-ils en ce moment ? Quelles sont leurs séries préférées ? Regardent-ils des séries d'animation ? Quelles séries n'ont-ils pas aimées ? Comment regardent-ils leurs séries ? De quoi parlent les séries qu'ils aiment ? ».

- Si le groupe comprend moins d'une dizaine de participants, chaque participant est invité à se présenter et à partager ses goûts avec le reste du groupe.
 - Si le groupe comprend plus d'une dizaine de participants, la discussion s'engage par groupe de deux ou trois ; puis, deux ou trois participants présentent leurs goûts ainsi que ceux de leur groupe.
- L'intervenant fait le constat que la majorité des participants sont de grands spectateurs de séries, l'objectif de l'atelier va être de les faire passer du statut de spectateur à celui de scénariste de séries.

Il ne s'agira plus seulement regarder des séries, mais d'en créer une !

[0h25]

L'intervenant poursuit en demandant aux participants pourquoi ils aiment les séries.

Les réponses peuvent être récoltées en groupe entier.

Certains éléments de réponse sont notés au tableau par l'intervenant : *J'aime les séries*

- *parce que ce sont des personnages que je connais, auxquels je me suis habitué...*
- *parce qu'elles me font découvrir un univers que je ne connais pas*
- *parce qu'il y a du suspense*
- *parce que ça ne dure pas trop longtemps*
- *parce que c'est facile à regarder*
- *etc.*

[0h35]

L'intervenant peut enchaîner en demandant aux participants quelle différence il y a pour eux entre un film et une série :

- *Le film dure entre 1h30 et 3h ≠ la série a plusieurs épisodes qui durent entre 5 minutes et 1h*
- *Le film a une fin ≠ la série n'a pas forcément de fin*
- *Le film a un personnage principal ≠ la série a souvent un personnage principal avec des personnages secondaires forts avec différentes petites histoires*
- *On découvre les personnages et leur univers au début du film ≠ on découvre les personnages et leur univers lors du premier épisode et on les retrouve à chaque épisode*

→ L'intervenant fait le constat que les participants connaissent déjà bien le monde des séries et ont déjà une culture dramaturgique liée à la série. Le jeu auquel ils vont jouer va leur permettre de s'initier au vocabulaire, à l'histoire et aux spécificités de la série.

[0h45]

2. Un jeu pour s'initier au monde des séries et libérer son imagination !

La pratique du jeu va permettre de briser la glace dans le groupe et de libérer l'imagination des participants. Commencer par un jeu permet d'embarquer tous les participants dans cet atelier d'écriture : l'aspect ludique a un caractère désinhibant et tous les participants se sentiront autorisés à inventer une histoire.

Différents jeux sont proposés : certains davantage tournés vers l'univers des séries, d'autres davantage vers la dimension créative.

Le jeu Qui a tué Sheldon Cooper ? a été développé autour des séries par l'UF-FEJ (Union Française du Film pour l'Enfance et la Jeunesse).

C'est un jeu de plateau qui propose de découvrir de manière ludique l'univers des séries. Il dure entre 1 heure et 2 heures. Les retours d'expérience indiquent que ce jeu produit une réelle dynamique de groupe et donne aux participants de nouvelles connaissances autour des séries. Il est l'occasion de revenir sur une notion, un genre, un aspect historique des séries.

Il se joue à 4 ou 6 joueurs. Le nombre de joueurs peut dépasser 6 à condition de former des équipes en binômes. Si le groupe dépasse 12 participants, il faudra diviser le groupe en deux et que chaque groupe joue avec son propre plateau.

Inspiré de *Cluedo*, le jeu consiste à retrouver pour chaque équipe le coupable qui a tué une victime. La victime et le coupable viennent de séries différentes. Le jeu crée ainsi des connexions stimulantes entre des séries qui initialement

n'ont rien à voir l'une avec l'autre, les participants échangeant sur les séries qui se connectent à travers le jeu. Ce jeu permet d'initier les participants à certains univers qu'ils ne connaissent pas encore, les « mémo séries » apparaissent comme des mini-bibles avec présentation des personnages et de l'histoire.

Le jeu *When I Dream* (Repos production) permet de raconter un récit à plusieurs voix. Il est possible d'y jouer de quatre à dix joueurs au cours de parties d'une trentaine de minutes. L'éditeur présente le jeu ainsi : « Une fée, un croque-mitaine et un marchand de sable se retrouvent autour du lit d'un rêveur à la faveur de la nuit. Certains vont l'aider à retrouver le fil de ses rêves, tandis que d'autres vont tenter d'effacer les souvenirs fabuleux ! ».

Le jeu *Rory's Story Cubes* (Zygomatic) permet d'inventer des histoires à partir des symboles (objets, personnages, lieux et animaux) qui apparaissent sur les dés. Il est possible d'y jouer à partir de deux joueurs jusqu'à huit pour des parties d'une vingtaine de minutes. Des extensions du jeu permettent d'explorer un univers particulier : terreur, enquête, aventure, etc.

Le jeu de carte *Il était une fois* (Halloween Concept / Atlas Games) permet de créer et de raconter des contes de fées. Il est conçu pour deux à six joueurs pour des parties d'une trentaine de minutes.

[1h20/2h20]

3. Un premier exercice créatif : trouver un univers de série inexploré !

L'intervenant rappelle au groupe que cet atelier a pour objectif de leur faire créer leur propre série. Afin que chacun se mette d'emblée dans une posture de créateur, l'intervenant propose un premier petit exercice créatif. Ils ont vu que chaque série était souvent liée à un milieu particulier, à un univers spécifique : l'hôpital, le commissariat, les morts-vivants, etc. Les scénaristes qui créent de nouvelles séries aujourd'hui cherchent souvent à montrer des univers encore inexplorés, qui n'auraient encore jamais été montrés.

→ À eux de trouver un univers original de série !

Ils se mettent par deux et ont 10 minutes.

L'intervenant peut passer au sein des duos pour les aiguiller : « Que font-ils comme activités ? Quelle est leur passion ? Y a-t-il eu des séries sur ces activités ou passions ? Quel métier aimeraient-ils bien faire plus tard ? Quels sont les métiers exercés dans leur famille ? Y a-t-il eu des séries sur ces métiers ? Y a-t-il des séries sur la région où ils habitent ? etc.»

Au bout de 10 minutes, chaque duo énonce sa proposition et le reste du groupe peut réagir en validant ou non l'originalité de la proposition.

L'intervenant félicite le groupe pour son inventivité et pour sa capacité à trouver des univers de série encore inexplorés. Cette inventivité est la bienvenue puisque, comme l'a annoncé plusieurs fois l'intervenant, le groupe va créer sa propre série.

[1h45/2h45]

2. Phase d'appropriation

Objectifs :

- Initier les participants aux différents éléments qui composent une série (personnages, arches, arène, thème, etc.)
- Esquisser le concept d'une nouvelle série

Moyens :

- Extraits de séries connues du groupe
- Extraits de séries inconnues du groupe

Durée :

1 séances de 3 heures

Séance 2

L'intervenant rappelle que, lors de la séance précédente, les participants ont évoqué leurs goûts et leurs pratiques en matière de série, ce qui a permis de pointer déjà certaines caractéristiques de la série notamment par rapport au format du film.

Ce deuxième temps de travail en 2 séances va être l'occasion pour les participants de comprendre comment fonctionne une série. En partant de leurs connaissances du monde des séries, il s'agira de mettre au jour certaines structures, certains éléments invariants des séries. Cette séance sera consacrée à l'histoire et aux personnages. L'échange avec l'intervenant permettra aux participants de mettre des mots sur leurs intuitions de spectateurs.

L'intervenant rappelle que les participants vont écrire une série. Il faut donc se mettre d'accord sur ce qu'est une série, ce que sont ses éléments constitutifs.

L'intervenant interroge les participants :

- « pour eux qu'est-ce qu'une série ? »
- « quels sont les éléments essentiels d'une série ? »

L'intervenant note au tableau les différents éléments de réponse (qui peuvent reprendre en partie des remarques formulées lors de la séance précédente) :

- *l'histoire est découpée en épisodes*
- *les mêmes personnages reviennent d'un épisode à l'autre*
- *les personnages sont confrontés à un problème*
- *l'histoire se déroule sur toute la saison ou l'histoire peut se dérouler sur un épisode*
- *la fin de l'épisode se termine sur quelque chose qui donne envie de voir la suite*
- *plusieurs actions se déroulent en même temps*
- *l'histoire se passe dans un univers particulier*
- *l'histoire parle d'un thème précis*
- *etc.*

[0h20]

Dans la suite de l'atelier, l'intervenant va revenir sur les différents éléments donnés par les participants (l'histoire, les personnages, le milieu) en les approfondissant et en donnant des exemples, tout en échangeant avec eux.

Il pourra aussi introduire, s'il le souhaite et en fonction de l'âge des participants, quelques notions générales sur le genre, le format, le type de série (bouclé, semi-feuilletonnant, feuilletonnant), etc.

L'intervenant s'appuiera d'abord sur des séries que les jeunes connaissent, puis sur des séries qu'ils ne connaissent pas (l'intervenant, s'il ne connaît pas les séries que regardent les jeunes, peut s'aider des éléments du jeu *Qui a*

tué *Shelton Cooper* ? qui propose des mini-bibles de ces séries. L'objectif des activités suivantes n'est pas d'arriver à une formulation exacte qui correspondrait parfaitement aux séries en question, mais de sensibiliser les jeunes aux différents éléments sériels).

1. L'histoire

Il demande aux participants de dégager le résumé (ou synopsis) d'une série qu'ils connaissent.

Il indique qu'on désigne ce déroulement comme « arche générale de la saison ».

Les participants échangent d'abord à l'oral par petits groupes. Ils proposent à l'oral leurs arches de saison et se corrigent mutuellement.

– À *Riverdale*, petite ville tranquille, le meurtre mystérieux du jeune Jason Blossom pendant l'été perturbe Archie Andrews et ses amis qui s'apprêtent à faire leur rentrée au lycée. Ces derniers cherchent à élucider le crime et finissent par réussir à trouver le coupable.

– Dans *13 Reasons why*, ...

– Dans *Lupin*, ...

– Etc.

L'intervenant pose, si cela est nécessaire, certaines des questions suivantes pour rendre lisible la fable, l'intrigue ou l'arche de la saison :

– « quel est le milieu où se déroule cette action ? »

– « qui est / sont le(s) personnage(s) principal(ux) ? »

– « au départ quel élément crée un déséquilibre dans la situation du personnage ? »

– « quel est l'obstacle, le conflit qu'affronte le personnage principal ? »

– « quel est le but de la quête du personnage principal ? »,

– « que cherche à obtenir le personnage principal ? »,

– « que veut le personnage principal ? »

– « quel est le parcours émotionnel du personnage principal ? »

– « le personnage a-t-il changé ? »

– « qu'est-ce que le personnage principal risque de perdre ou de gagner ? »

– « les actions menées sont-elles couronnées de succès ou conduisent-elles à un échec ? »

– « à quoi servent les personnages secondaires ? »

(L'intervenant cherche à faire prendre conscience aux participants que ces personnages sont rattachés au personnage principal et qu'ils sont souvent présents dans la série pour aider ou compliquer la quête de ce dernier.)

[0h30]

À partir des exemples donnés par les participants, l'intervenant propose un schéma qui pourrait résumer chacune des séries :

« Une série se résume à une quête menée par un ou plusieurs personnages » /

« Pendant une saison, un ou plusieurs personnages vont mener une série d'actions dans un milieu donné et obtiennent un résultat positif ou négatif. »

« Une série propose une situation dans laquelle un problème se pose et un conflit met les personnages en action. Le conflit sériel est le moteur de la série. Les personnages sont dans une situation de départ dite d'équilibre, un élément déclencheur va créer un déséquilibre dans leur situation. Ils vont devoir faire face à cette nouvelle situation et vont avoir un objectif pour résoudre cette situation. »

[0h40]

L'intervenant propose aux participants un jeu créatif.

Ils vont essayer d'inventer l'arche d'une série.

Cette série aura pour personnage principal, un collégien ou une collégienne ; elle commence au début de l'année scolaire. L'intervenant demande au groupe quel pourrait être l'arche de ce personnage.

Les participants peuvent répondre :

- *passer dans la classe suivante*
- *devenir un bon élève*
- *devenir un élève populaire*
- *sortir avec tel ou telle autre élève*
- *etc.*

[0h50]

Par petits groupes, après avoir choisi une arche de saison possible parmi celles évoquées, ils doivent inventer un conflit, un déséquilibre, un obstacle dans la quête du personnage.

Ils ont 5 minutes !

Certaines de leurs propositions peuvent être partagées en groupe entier à la fin de la séance.

2. Les personnages

Autre élément déterminant d'une série : les personnages.

L'intervenant part des réflexions formulées par les participants depuis le début de l'atelier :

- « lors de la 1ère séance, ... a dit qu'il aimait surtout les personnages »,
- « ... a indiqué qu'elle avait l'impression de bien les connaître »,
- « ... a même ajouté que c'était un peu comme des amis »,
- « mais ... a précisé qu'il y a des personnages qu'on n'aime vraiment pas, ils sont méchants »,
- « ... a expliqué que certains personnages sont attachants et que d'autres ne le sont pas »,
- « ... a dit qu'il avait l'impression de pouvoir prédire parfois leur comportement ».

L'intervenant synthétise ces différentes remarques entendues en soulignant le fait que les participants évoquent les personnages comme s'il s'agissait de personnes réelles, qu'ils connaissent bien.

L'intervenant indique qu'il s'agit du processus d'identification qui fonctionne par l'empathie : on comprend l'état et la progression émotionnels du personnage.

L'intervenant approfondit la réflexion en demandant aux participants s'ils connaissent des personnages qui ne suscitent pas l'empathie mais que les participants apprécient quand même. L'intervenant demande aux participants pourquoi ils sont quand même attachés à eux.

L'intervenant indique que lorsque les participants vont créer leur série, ils pourront penser à cette diversité de type de personnages.

[1h10]

L'intervenant demande alors comment les personnages peuvent susciter ces différentes émotions, comment la série fait pour créer ces impressions. Les participants peuvent en discuter en duo ou trio avant que l'intervenant ne récolte leurs réponses et les note au tableau en inscrivant :

- dans une colonne les traits descriptifs (âge, profession, sexe, etc.),
- dans une autre les traits de caractère.

Par exemple :

- *ils ont une façon de s'habiller particulière, ils ont un style à eux, qui les définit,*
- *leur façon de parler aussi,*
- *leur façon d'agir aussi,*
- *ils ont des liens particuliers entre eux,*
- *on connaît un peu leur passé parfois,*
- *ils montrent de la fragilité,*
- *etc.*

[1h20]

À la fin, l'intervenant conduit les participants à remarquer que le personnage est composé :

- de traits descriptifs qui vont rester statiques au cours de la série,
- de traits de caractère dynamiques qui vont pousser le personnage à agir.

Parfois ces traits de caractère peuvent s'opposer, c'est cela qui va créer un personnage complexe, dont on peut prédire certaines actions mais qui va aussi surprendre le public.

« Est-ce que vous voyez des conflits dans les personnages principaux de vos séries ? »

- *Oui, dans Riverdale, Archie est non seulement ... mais aussi*
- *Dans Elite, Guzman est à la fois ... et ...*
- Etc.

Les participants peuvent discuter de cette question en duo ou trio avant que les réponses ne soient partagées avec tout le monde. [1h35]

Les personnages vont évoluer et se transformer.

Pourtant, chaque personnage a une motivation et un objectif clairs.

Le personnage nous intéresse par les choix qu'il fait.

« Quels seraient la motivation et l'objectif des personnages principaux de vos séries ? »

- *Dans Riverdale, Archie est poussé par ... et veut ...*
- *Dans Lupin, ...*

[1h45]

L'intervenant propose aux participants un petit jeu créatif rapide : inventer un personnage de série !

Mais il y a des contraintes : ce sera un professeur et sera le personnage d'une série comique.

Par petits groupes à l'oral, ils essaient de donner corps à ce personnage, de le décrire plus précisément :

- « Quels seront les traits descriptifs du personnage ? » (en trouver 2 ou 3)
- « Quel seront ses traits de caractère ? » (en trouver 2 ou 3)
- « Quel sera le conflit au sein du personnage ? »

À eux de jouer ! Ils ont 5 minutes !

À l'issue des 5 minutes, certains groupes peuvent présenter rapidement le personnage qu'ils ont inventé. [2h]

Pour approfondir la question du personnage, l'intervenant passe la séquence d'ouverture du premier épisode (autrement dit le pilote) d'une série qu'ils connaissent sans doute.

Par exemple *Stranger Things* (durée 8 minutes) :

<https://www.youtube.com/watch?v=w8MeH4M0wzQ>

[2h10]

Il demande aux participants d'échanger à l'oral par groupe de 2 ou 3 sur ce que cette séquence d'ouverture apporte comme information sur les personnages. Il synthétise et reformule à partir des réponses données.

- La séquence présente un groupe de 4 amis, Que le public peut facilement distinguer grâce à leur physique différent 2 se distinguent déjà : Mike et Will, le maître du jeu et la victime du jeu
- Certains traits de caractère apparaissent :
 - Ténacité de Mike
 - Fragilité de Will
 - Dustin bon vivant : gourmandise et séduction
 - Lucas : un peu bougon

- Mais d'autres personnages apparaissent aussi : les parents et la sœur. Les parents apparaissent comme des opposants. Et il y a aussi le monstre, l'opposant principal qui est suggéré dès le début.
- Etc.

[2h20]

Si on reprend le modèle de la quête du héros, le ou les personnage(s) vont accomplir des actions.

- Ils vont être aidés par certains personnages > des adjutants
 - personnages pour qui le public a souvent de la sympathie
 - Ils vont être empêchés par d'autres personnages > des opposants
 - personnages pour qui le public a souvent de l'antipathie.
- Ce système d'opposition peut évoluer au cours de la saison : un adjutant peut se révéler un opposant ou l'inverse.
Par exemple, la sœur de Mike qui va progressivement devenir une alliée précieuse de son frère.

[2h30]

2. L'arène

Chaque série se déroule dans un univers bien précis, à la fois dans une époque et un lieu spécifique.

Certaines séries jouent sur le fait de faire découvrir au public un univers qu'il ne connaît pas du tout, comme un milieu lié à une profession particulière.

Par exemple : l'hôpital (*Urgence, Grey's Anatomy, Hippocrate*, etc.), le commissariat (*Engrenages, HPI*, etc.) etc.

L'intervenant demande au groupe dans quel milieu (les scénaristes de série parlent d'arène) se passent les séries qu'ils regardent.

« Apprécient-ils ces arènes parce que ce sont des arènes inconnues qui réservent des situations inouïes ?

Ou au contraire parce que c'est un univers familier ? »

L'arène est toujours essentielle pour la détermination du genre de l'histoire. Le spectateur va comprendre à quel genre appartient la série en regardant à quelle arène il a affaire et comment est traité cette arène du point de vue de la vraisemblance.

« À quel genre appartiennent les séries que le groupe regarde ? »
Pour lancer la réflexion, l'intervenant peut donner un exemple : *Stranger Things* est une série de science-fiction horrifique.

[2h45]

L'intervenant passe des extraits de trois, *a priori* inconnues du groupe.
Il demande au groupe de décrire l'arène (temps + lieu) et le genre auquel semble appartenir la série.

Il peut par exemple choisir un extrait des *Revenants*, des *Grands*, et d'*Un village français*.

Après chaque extrait et discussion, il pitché la série en précisant son format.

– *Les Revenants*

Bande-annonce : https://www.youtube.com/watch?v=5bv_5IBPVuo

2 saisons de 8 épisodes de 52 minutes

La série se passe dans une petite ville française de montagne dominée par un lac artificiel, retenu par un immense barrage. Plusieurs personnes mortes depuis des années reviennent à la vie au même moment : Camille, une jeune adolescente qui a succombé dans un accident de car en 2008 ; Simon, un jeune homme qui s'est suicidé en 2002 ; Victor, un petit garçon qui a été assassiné par des cambrioleurs en 1977. Ils tentent de reprendre le cours de leur vie alors que d'étranges phénomènes apparaissent : coupures d'électricité, baisse du niveau d'eau du barrage, escarres sur le corps des vivants et des morts...

– *Les Grands*

Bande-annonce :

https://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=19565684&cserie=20709.html

3 saisons de 10 épisodes de 22 minutes

C'est la rentrée des classes ! Quatre amis se retrouvent dans leur collège, en banlieue. Le discours du nouveau principal, leur permet de réaliser qu'ils sont désormais des « grands » puisqu'ils entrent en classe de troisième. Au même moment, ils aperçoivent une nouvelle élève, habillée dans un style gothique / grunge, qui est en train de fumer discrètement au fond de la cour de récréation...

– *Un village français*

Bande annonce : <https://www.youtube.com/watch?v=85cvQajlqws>

7 saisons de 10 épisodes de 52 minutes

En juin 1940, Villeneuve, petite sous-préfecture fictive du Jura est bouleversée par l'arrivée de l'armée allemande. L'Occupation de France vient de commencer. Elle va durer quatre ans : quatre ans pendant lesquels le spectateur est invité à vivre avec Daniel, Marcel, Marie, Raymond, Jeannine, Lucienne, et bien d'autres encore, dans un monde où la peur, la faim, le danger sont quotidiens ; quatre ans durant lesquels il partage le destin de ces personnages ordinaires, découvre leurs failles, leurs secrets et leur capacité à vivre en eaux troubles.

[3h]

S'il reste du temps, l'intervenant propose d'achever la séquence par un moment créatif :

- à partir d'un lieu (leur collège / la bibliothèque / la ville où ils habitent)
- et d'un genre (la science-fiction ou l'horreur, etc. que l'intervenant peu imposer)
- par petits groupes, ils imaginent à l'oral le concept d'une série ! Ils ont 10 minutes !
 - « Que se passe-t-il ? » «
 - « Quel obstacle rencontre le ou les personnages ? »
 - « Que cherchent-ils à atteindre ? »

Les participants ne parviendront qu'à des esquisses de concept, et c'est bien normal en si peu de temps ! Le but est de les mettre pendant toute la durée de l'atelier régulièrement en position de créateur qui explore les potentialités offertes par la fiction et transforme un milieu ordinaire bien connu en un réservoir de drames. Le temps limité court confère une dimension ludique à l'activité et permet aux jeunes de se lancer rapidement dans l'invention.

S'il reste un peu de temps, certains groupes peuvent présenter leur concept à tout le monde.

[1h40]

3. Phase de création

Objectifs :

- Présenter les différents documents scénaristiques nécessaires à la création d'une série
- Faire manipuler ces nouveaux éléments aux participants
- Créer sa propre série

Moyens :

- Documents scénaristiques : bible, synopsis, continuité dialoguée, etc.
- Brainstorming
- Travail en petits groupes
- Écriture, réécriture

Productions : Bible

- Concept de la série
- Présentation des personnages
- Arènes
- Moodboard

Durée :

2 séances de 3 heures

Séance 3

Après avoir découvert les éléments essentiels à l'élaboration d'une série, les participants seront initiés aux différentes étapes qui jalonnent la fabrication d'une série à travers les différents documents que produisent les scénaristes.

Il s'agit d'une présentation rapide de divers documents scénaristiques ; ce n'est donc pas grave si les différents éléments ne sont pas bien maîtrisés par les participants et s'il y a encore des confusions.

Les participants travailleront ensuite par groupes de deux, trois ou quatre, comme le font les scénaristes.

Cette première séance de création sera consacrée à trouver une idée de série, les professionnels parlent de « concept » de série.

1. La fabrication d'une série

Ce que le public découvre sur son écran est le résultat de tout un processus créatif.

De nombreuses étapes ont été nécessaires pour aboutir à ce résultat.

L'intervenant demande aux participants quelles sont ces étapes selon eux :

– *il faut tourner la série*

« qu'est-ce que cela veut dire "tourner" ? »

- *décider comment vont se placer les acteurs les uns par rapport aux autres dans le décor, comment ils vont jouer*
- *choisir le plan : gros plan vs plan large*
- *caméra immobile ou mobile etc.*
- *choisir la lumière*

– *il faut choisir où cela se passe, dans quel lieu, dans quel décor, etc.*

– *il faut choisir les costumes*

– *il faut monter les différents plans qu'on a filmés*

– *il faut choisir les acteurs (et l'équipe technique)*

– *il faut organiser le tournage (quand ? où ? combien de temps ? dans quel ordre ?)*

– *il faut écrire la série*

– *il faut avoir l'argent nécessaire*

– *etc.*

Selon l'âge des participants, l'intervenant peut introduire une notion de temporalité en demandant aux participants combien de différents moments ils repèrent dans la création d'une série.

Il y en a 3 :

- avant le tournage (préparation / préproduction)
- tournage (production)
- après tournage (post-production).

L'intervenant s'arrête sur le processus d'écriture de la série, ce qui se passe avant le tournage (et parfois pendant le tournage !).

Il explique que le scénario servira au réalisateur et plus généralement à l'équipe technique pour tourner la série. Il s'agit donc d'un document écrit en vue de la réalisation de la série. Le scénario doit contenir toutes les informations nécessaires pour que le réalisateur comprenne ce qu'il doit tourner : donc le scénario présente des informations répondant aux questions : où ? quand ? qui ? comment ? quoi ?

Mais avant d'arriver à ce document qu'on appelle continuité dialoguée, beaucoup d'autres documents sont produits.

[0h10]

Afin de présenter les différents documents de travail des scénaristes tout en permettant aux participants d'être actifs, l'encadrant distribue par petits groupes plusieurs exemples de documents scénaristiques que les participants manipuleront, compareront et analyseront.

Afin de présenter les différents documents de travail des scénaristes tout en permettant aux participants d'être actifs, l'encadrant distribue par petits groupes plusieurs exemples de documents scénaristiques que les participants manipuleront, compareront et analyseront.

Pour commencer, l'encadrant distribue pour chaque petit groupe de 3 ou 4 participants :

- le pitch de *Tu préfères*

https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Tu_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b

- la bible de *Strangers Things*

http://www.zen134237.zen.co.uk/Stranger_Things/Stranger_Things_-_Bible.pdf

- la version dialoguée de *Lupin*

<https://www.cnc.fr/series-tv/sensibilisation-a-l-ecriture-scenaristique-des-le-plus-jeune-age/exemples-de-travail-scenaristique-la-serie-lupin>

Il demande à chaque petit groupe :

- de déterminer les différences entre chaque document

(les documents ne sont pas de même taille ; ils sont plus ou moins développés)

- de dire dans quel ordre à leur avis ils ont été écrits

(pour les aider, l'intervenant peut rappeler aux participants leur position de créateurs : qu'écriraient-ils en premier, en deuxième, en troisième ?)

L'intervenant passe dans les groupes et écoute en passant les avis des uns et des autres.

Puis les réponses sont partagées de façon collective.

[0h20]

L'intervenant en profite pour faire un point sur chacun des trois documents.

1.1. Le pitch

Lorsque des scénaristes veulent créer une série, ils doivent généralement démarcher des producteurs, qui, s'ils sont intéressés, décideront de mettre de l'argent dans ce projet et de le développer. Pour présenter leur idée aux producteurs, les scénaristes vont souvent pitcher leur série.

« Qu'est-ce que cela veut dire "pitcher une série" ? »

(Pitcher vient de l'anglais *to pitch* : « lancer »)

Il s'agit de présenter l'idée ou encore le « concept » de la série en trois ou quatre phrases qui doivent donner envie d'en savoir plus, qui déclenchent le désir de voir cette idée se transformer en série.

Le pitch doit comprendre les éléments essentiels de la série : les personnages, la quête, le milieu et le genre.

Le pitch doit être formulé de façon concise et attractive.

Comme celui de *Tu préfères* :

« Shaï, Djeneba, Aladi et Ismaël, 16 ans, ont grandi entre les quatre tours de la Place des Fêtes, un quartier populaire à Paris. Ensemble, ils laissent filer les heures, se vannent et jouent à leur jeu favori : « Tu préfères ». Pour la première fois cette année, Shaï et Djeneba, meilleures amies depuis l'enfance, ne vont plus en cours ensemble. L'équilibre du groupe est alors menacé et de vrais choix vont faire irruption dans leurs vies comme dans le jeu. »

[0h30]

L'intervenant explique qu'avant d'arriver à ce pitch, les scénaristes ont déjà beaucoup travaillé pour arriver à cette idée formulée avec brio.

Ils ont beaucoup écrit pour arriver à cette formule qui semble parfaite.

Certains ont déjà écrit ce qu'on appelle une bible, qu'ils présentent parfois aussi aux producteurs.

1.2. La bible

L'intervenant distribue / projette la bible d'une série :

- soit celle de *Stranger Things* (bible en anglais)
- soit celle de *Tu préfères* (bible en français)

Exemple avec *Stranger Things*.

http://www.zen134237.zen.co.uk/Stranger_Things/Stranger_Things_-_Bible.pdf

La bible de *Stranger Things*

- se présente sous forme d'images et de textes
- sa mise en page introduit dans l'univers de la série : papier froissé, photographies sur fond noir
- les images sont extraites d'autres films qui donnent une idée de l'atmosphère
- l'histoire est racontée avec la situation initiale, l'élément perturbateur, les péripéties, les adjuvants, les opposants et une esquisse de dénouement.

- la structure de l’histoire est présentée en 3 actes (p. 7)
 1. la situation initiale / l’exposition / la mise en situation
 2. la transformation / le développement / la confrontation
 3. l’état final / le dénouement
 qui se dérouleront en 8 épisodes
 Une esquisse de casting y est proposée.
 - le style de la série est précisé : quels univers visuel et sonore ? (p. 9-11)
 - les thèmes : rencontre du surnaturel, début de l’adolescence, amitié (p. 11)
 - les personnages sont présentés
 - le « monstre » ou « horror »
 - les enfants
 - l’étrangère
 - les adolescents
 - les adultes
- Les personnages ne sont pas présentés sous forme de listes, mais par groupes, qui indiquent déjà les liens et les tensions qui peuvent les unir ou les opposer.
- Une suite à la série est imaginée (p. 21)

Ou exemple avec *Tu préfères*

https://www.cnc.fr/professionnels/jeunes-professionnels/scenariotheque/tu-preferes_1461675

La bible de *Tu préfères*

- se présente sous forme d’images et de textes
- sa mise en page introduit dans l’univers de la série : 4 jeunes sur le toit d’une barre d’immeuble
- l’histoire est racontée avec la situation initiale, l’élément perturbateur, les péripéties, les adjuvants, les opposants et une esquisse de dénouement.

Des éléments d’arches sont donc présents

- le style du film est précisé
- les personnages sont présentés
- le thème est présenté
- des éléments de dialogue sont présents

La bible est un document qui présente de façon plus détaillée le concept de la série que le pitch.

Les éléments d'une bible peuvent varier, mais généralement il y a :

- le titre de la série (qui peut changer au cours de la production de la série)

Ex : *Montauk* qui devient *Stranger Things*

- le format
- des éléments d'arches qui présentent l'intrigue de la série
- des synopsis d'un ou plusieurs épisodes de la saison
- une présentation des personnages : traits de caractère et traits descriptifs
- l'arène
- l'intention / le genre

Elle présente les éléments essentiels d'une série.

Elle peut comprendre le scénario de l'épisode pilote.

L'intervenant présente d'autres bibles pour montrer que la forme peut changer un peu, mais comprend toujours les mêmes éléments.

Par exemple, celle de *Trepalium* :

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1461304/Trepalium+de+Sophie+Hiet+et+Antar%C3%A8s+Bassis.pdf/aa15eaef-bc19-cc6c-0353-30fd596a7d58>

L'intervenant explique qu'une fois ces différents éléments déterminés et acceptés par les producteurs, les scénaristes vont développer la série.

Ces derniers vont affiner les arches et préciser les synopsis avant de se lancer dans l'écriture du scénario, ou continuités dialoguées.

[0h40]

1.3. Les continuités dialoguées

La continuité dialoguée (ou scénario) décrit précisément chaque scène en y intégrant les dialogues complets.

Exemple possible de continuités dialoguées à distribuer ou projeter d'une (ou plusieurs) série(s) (Ne montrer que les premières pages) : *Lupin*

https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Lupin_Scenario_episode_1.pdf/2e09b8bc-b464-7f00-738a-7089f76877e9

L'encadrant peut attirer l'attention du groupe sur la longueur du document : pour un épisode de 45 minutes (ex : *Lupin*) > 48 pages.

Toute continuité dialoguée connaît au moins une version initiale, puis jusqu'à une vingtaine de versions, au fil des allers-retours entre les scénaristes, le producteur et le diffuseur, avant la version définitive.

[0h50]

L'encadrant demande aux participants quelles autres étapes de travail il y a, à leur avis, entre le document de la bible et le document de la version dialoguée par épisode.

De la même façon, l'intervenant invite les participants à se mettre dans leur position de créateur : « imaginons que chaque groupe ait écrit sa bible, que faites-vous avant de vous lancer dans l'écriture du scénario détaillé de chaque épisode ? ».

Après avoir récolté des réponses, l'intervenant indique qu'il y a un énorme travail de structuration de l'histoire en épisodes : les scénaristes doivent déterminer ce qui se passe dans tel épisode, puis dans tel autre, etc. Ils vont aller du plus général au plus détaillé.

1.4. Les arches

Avant d'arriver à la version dialoguée, les scénaristes vont d'abord écrire une arche générale de la saison, autrement dit, ils vont décrire le mouvement de l'intrigue principale.

L'encadrant peut projeter ou distribuer les arches d'une (ou plusieurs) série(s) : Par exemple, celle de *Tu préfères* (p. 23)

https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Tu_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b

Les arches précisent les différentes intrigues (principales et secondaires) en déterminant le rôle joué par chaque personnage. Il détermine le parcours émotionnel des personnages récurrents et définit l'évolution de leurs relations. Elles montrent la transformation des personnages.

Beaucoup d'échanges oraux à plusieurs scénaristes précèdent le passage à l'écrit et la fixation de l'idée finalement choisie sur le papier.

[1h]

3.5. Les synopsis

L'intervenant explique que les scénaristes vont passer de l'arche générale aux arches de chaque épisode. Ils vont détailler ce qui se passe dans chaque épisode. Ils vont travailler la structuration de la série.

Exemples possibles de synopsis à distribuer ou projeter d'une (ou plusieurs) série(s) : *Les Revenants* (« synopsis » : p. 16-17)

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/S%C3%A9rie+Les+Revenants+saison+1.pdf/99b24b45-9bac-13d9-6937-fee3ab4f17f>

L'encadrant peut demander à l'un des participants de lire le synopsis du premier épisode, à tel autre de lire le second. Ce temps de lecture à voix haute peut être suivi d'un temps de lecture silencieuse d'autres exemples de synopsis.

[1h10]

L'encadrant explique que le synopsis peut donner lieu à plusieurs versions, en réponse aux remarques du producteur ou du diffuseur.

Les synopsis peuvent être plus ou moins développés.

Une fois que les scénaristes savent ce qu'il se passe dans chaque épisode, ils se mettent à écrire la version dialoguée ou « scénario ».

→ L'intervenant souligne que l'écriture d'un scénario de série rassemble beaucoup de documents différents qui marquent les différentes étapes du processus créatif.

Ce processus créatif comprend aussi beaucoup de brouillons, d'essais, de versions différentes : les scénaristes proposent, modifient, réécrivent.

→ L'intervenant attire l'attention sur le fait que depuis le début il parle de scénaristes au pluriel. L'écriture d'un scénario de série est collective.

Ce n'est pas une seule personne qui écrit, mais plusieurs.

Elles échangent leurs bonnes idées, souvent à l'oral. Elles améliorent l'idée de l'un. Elles débloquent le problème de tel autre.

[1h10]

C'est cette façon d'écrire : à plusieurs en échangeant et en réécrivant que les participants vont pratiquer dans cet atelier !

PAUSE
[5 mn]

2. Création de leur série

2.1. L'arène

L'intervenant invite les participants à se lancer dans l'invention de leur série en commençant par réfléchir à l'univers de leur série, qu'on nomme aussi **l'arène**.

Les participants ont 1 heure pour proposer une première ébauche de l'arène de leur série.

L'intervenant peut poser quelques questions pour déclencher l'imagination. (Les questions suivantes peuvent être aussi projetées au tableau ou bien distribuées sous forme de document papier)

- « De quoi avez-vous envie de parler ? »
- « De quels thèmes, de quels sujets avez-vous envie de parler ? »
- « Pourquoi avez-vous envie d'en parler ? »
- « Pourquoi parler de ce thème, de ce sujet aujourd'hui ? »
- « Comment allez-vous en parler ? »
- « Quelle série auriez-vous envie de voir ? »

- « Y a-t-il un univers que vous auriez envie de montrer ? Un milieu particulier ? »
 - « La vie de votre immeuble ? la vie de votre rue ? »
 - « Votre lycée ? »
 - « Un lieu, des personnes en particulier au lycée ? »
 - « Le bureau du CPE ? La cantine ? Le gymnase ? Le CDI ? etc. »
 - « Votre club de foot ? votre école de musique ? etc. »
 - « Le babysitting ? »
 - « Etc. »
- « Quels seraient les thèmes abordés ? »
 - « L'amour »
 - « L'ambition »
 - « La solidarité »
 - « La folie »
 - « La peur »
 - « Etc. »
- « Quel serait le genre de votre série ? »
 - « Comédie »
 - « Drame »
 - « Science-fiction »
 - « Policier »
 - « Historique »
 - « Etc. »
- « Quel en serait le format ? »
 - « 3 min »
 - « 10 min »
 - « 26 min »
 - « 50 min »
 - « Etc. »
- « Elle se passerait où et quand ? »
 - « En France aujourd'hui ? »
 - « En France dans le futur ? dans le passé ? »
 - « Ailleurs ? »
 - « Dans un monde inventé ? »

Par petits groupes, les participants échangent leurs idées et leurs envies à l'oral, un des participants dans le groupe peut prendre des notes.

L'intervenant passe de groupe en groupe et écoute.

Il peut poser des questions pour que les participants précisent leurs idées.

Au bout de 50 minutes, chaque groupe doit avoir choisi l'univers, l'arène et les thèmes de sa série. Chaque groupe présente très rapidement aux autres l'arène qu'il a choisie pour sa série.

NB : Dans la mesure du possible, l'intervenant est invité à demander à son groupe de créer une série qui se déroule dans le lieu (ou la région) où les participants habitent, ou du moins dans un lieu qu'ils connaissent bien. Les jeunes

ont souvent tendance à vouloir d'emblée placer leur série aux États-Unis, un lieu où ils ne sont pour la plupart jamais allés et qu'ils connaissent mal. La contrainte de l'aire géographique fera encore plus prendre conscience au groupe du pouvoir jubilatoire de la fiction : on peut en effet tout à fait inventer une série de science-fiction dans un petit village de l'Ardèche, une comédie romantique dans une banlieue de Seine-Saint-Denis, etc. Ce n'est qu'une suggestion, l'intervenant faisant comme il le souhaite.

L'intervenant explique aux participants la raison de la contrainte de lieu ou d'univers : si l'univers sonne faux, on ne croira pas à leur série, on n'aura pas envie de suivre les personnages.

Si les participants souhaitent néanmoins situer leur série dans un lieu ou un univers qu'ils ne connaissent pas et que l'intervenant l'autorise, ce dernier devra bien leur faire prendre conscience du travail de documentation préalable à l'écriture qui sera nécessaire pour crédibiliser leur série.

Cette contrainte mise à part, il est recommandé de laisser les jeunes libres dans leur choix de genre, de format, etc.

Dans le cadre scolaire, si un ou plusieurs professeurs travaillant sur ce projet d'atelier d'écriture sérielle souhaitent que les élèves s'appuient sur une partie du programme dans la création de leur série et mènent un travail d'enquête, comme les scénaristes le font souvent aussi (par exemple sur une période historique, un phénomène biologique, un métier, etc.), ils en sont tout à fait libres.

[1h50]

2.2. Les personnages

L'intervenant invite les participants à poursuivre la création de leur série en se concentrant sur les **personnages**. Au bout de 50 minutes, chaque groupe devra avoir une ébauche des personnages de sa série.

L'intervenant pose plusieurs questions qui peuvent aiguiller les participants dans l'élaboration de leurs personnages.

(Les questions suivantes peuvent être aussi projetées au tableau ou bien distribuées sous forme de document papier)

- « Qui sont les personnages de cette arène, de cet univers ? »
- « Quelles sont les relations entre ces différents personnages ? »
- « Qui serait le personnage principal ? »
- « Comment rendez-vous les personnages attachants ? »
- « Comment caractériseriez-vous ce personnage principal ? »
 - « Quels sont ces traits de caractère ? »
 - « Généreux, jaloux, drôle, cruel, timide, etc. »
 - « Quels sont ces traits descriptifs ? »
 - « Son âge »
 - « Son genre »
 - « Ses origines sociales et géographiques »
 - « Ses vêtements »
 - « Sa façon de parler »
 - « Son passé »
 - Etc.

- « Qui sont les personnages secondaires ? »
- « Qui sont les adjuvants ? »
- « Qui sont les opposants ? »

L'intervenant passe de groupe en groupe et écoute.

Il peut poser des questions pour que les participants précisent leurs idées.

Après avoir laissé les participants créer leurs personnages pendant 15 minutes, ce qui sera sans doute pour eux assez naturel et jubilatoire, l'intervenant les met en garde contre le risque qu'ils développent trop de personnages.

L'intervenant invite les participants à créer seulement des personnages utiles : leurs personnages doivent contrarier ou faire avancer l'histoire.

S'ils sont trop nombreux, on risque de perdre de vue le héros, d'avoir des rôles identiques dans l'histoire, ou de confondre les personnages.

Par ailleurs, chaque personnage est un acteur qui perçoit une rémunération, donc cela a un coût pour la production.

L'intervenant incite les participants à penser aux différentes relations entre leurs personnages. Lorsqu'ils créent un personnage, ce dernier doit l'être par rapport aux personnages principaux pour les aider ou compliquer leur quête.

Les participants se remettent dans la création de leurs personnages en essayant d'appliquer ces bons conseils.

[2h30]

2.3. Le conflit et l'histoire

L'intervenant invite les participants à se concentrer sur le conflit et l'histoire.

- « Quel est l'objectif du personnage principal ? »
- « Quel est son désir ? »
- « Quelles sont ses raisons d'agir qui permettent la progression de l'intrigue ? »
- « Quel est l'incident déclencheur ? »
- « Quel est l'obstacle, le conflit qu'affronte le personnage ? »
- « Quel est le parcours émotionnel du personnage ? »
- « Qu'est-ce que le personnage risque de perdre ou de gagner ? »
- « Les actions menées sont-elles couronnées de succès ou conduisent-elles à un échec ? »
- « Qu'est-ce que les personnages ont appris ? »

L'intervenant passe de groupe en groupe et écoute.

Il peut poser des questions pour aider les participants à préciser leurs idées.

Au bout de 30 minutes, chaque groupe a une ébauche de concept de série !

[3h]

Séance 4

Cette deuxième séance de création sera consacrée à explorer la question des arches et à finaliser leur bible.

1. Les arches

L'intervenant demande aux participants de rappeler ce que sont les arches. Après avoir écouté les différentes réponses proposées, l'intervenant les synthétise en redonnant une définition possible :

→ les arches sont les trajectoires des personnages au cours de la saison, ce qui leur arrive, ce qu'ils font.

Pour les aider dans ce travail, l'intervenant propose à chaque groupe de voir comment les scénaristes ont formulé la trajectoire de leurs personnages. Les scénaristes affirment que, pour bien comprendre le fonctionnement des séries, il n'y a rien de mieux que de regarder des séries bien sûr, mais aussi de lire des documents scénaristiques.

Il prend l'exemple des arches de la série *OVNIs*

<https://www.cnc.fr/documents/36995/1461304/Dossier+artistique+d%27Ovni%28s%29.pdf/c48eb566-d8ba-04c2-c090-aa8728e6ecc6>
(p. 15-18)

Il lit ou demande à un (ou plusieurs) jeunes de lire le début des arches narratives (dont le texte est vierge sans expressions surlignées) :

Promesse de fin de saison 1 :

La rationalité est le meilleur atout de Didier. À la fin de la saison, il fera pourtant un choix des plus irrationnels.

Didier n'a qu'une obsession : relancer sa carrière en faisant couler le GEPAN. À la fin de la saison, tous ses espoirs de carrière sont anéantis et le GEPAN est plus nécessaire que jamais.

Didier ne déteste rien de plus que les gens qui racontent n'importe quoi. À la fin de la saison, il fera le choix de mentir devant les télévisions du monde entier, annonçant solennellement l'arrivée prochaine des extraterrestres.

Au cours de cette saison, Didier va tout perdre... sauf le GEPAN, auquel il sera alors irrémédiablement enchaîné. Pour le meilleur et pour le pire.

L'intervenant demande oralement aux jeunes comment le texte est construit.

- Le texte est formé de 4 courts paragraphes composés de 2 phrases qui s'opposent, (2 phrases antithétiques) : la première dit une chose, la seconde dit son contraire.
- La première phrase correspond à la situation initiale, au début de la saison.
- La seconde phrase correspond à la situation finale, à la fin de la saison.
- Entre temps, il y a eu le déroulement de la saison pendant laquelle le personnage a évolué. Il a parcouru une certaine trajectoire.

[0h15]

L'intervenant demande aux jeunes qu'à leur tour ils réfléchissent pendant 15 minutes à la promesse de leur saison :

- Quelle est leur situation initiale ?
- Quelle est leur situation finale ?
- Quel est l'état de leur personnage au début ?
- Où se retrouve leur personnage à la fin de la saison ?

[0h30]

Puis, l'intervenant demande à chaque groupe de rédiger en 10 minutes (durée à augmenter en fonction de l'âge des participants, notamment les plus jeunes) la promesse de leur saison à la manière d'*OVNIs*. Autrement dit, ils doivent proposer d'abord à l'oral, puis à l'écrit au moins 2 paragraphes composés de 2 courtes phrases qui s'opposent :

- l'une correspondant à la situation initiale,
- l'autre à la situation finale.

[0h40]

L'intervenant reprend le document des arches d'*OVNIs*.

La promesse de la saison montre le potentiel dynamique de la série.

Entre la situation initiale (la première phrase) et la situation finale (la seconde phrase), il y a le déroulement de la saison avec son lot d'aventures, d'épreuves et de conflits.

Et c'est cela que les arches successives autour des divers personnages vont présenter.

Chaque groupe a travaillé son histoire et l'arche générale de sa saison, en définissant sa situation initiale et sa situation finale. L'intervenant demande aux participants de réfléchir à des situations, des actions qui auraient pu se passer entre la situation initiale et la situation finale.

Le but de cette activité n'est pas de s'en tenir à la première scène qui vient à l'esprit du groupe, le but est d'explorer une multitude de scènes possibles, de lancer plein d'idées. Il sera temps de trier ensuite ces idées, d'en garder certaines et d'en rejeter d'autres.

Pour dédramatiser l'acte de création, les différents groupes sont invités à noter de façon abrégée leurs différentes idées sur des post-it, comme le font les scénaristes professionnels. La brièveté de la formulation sur post-it permet de garder la trace de leurs idées sans interrompre leur flux ; la nature du post-it permet de désacraliser l'idée inscrite dessus, ce qui permettra aux jeunes dans la suite de l'atelier de manipuler concrètement leurs différentes idées, de renoncer plus facilement à telle idée, de transformer avec plus d'aisance telle autre.

Pour que les participants se représentent mieux de quoi il s'agit, il est possible de prévoir le visionnage du making-of de la saison 8 d'*Engrenages* où une séance d'écriture avec post-it est montrée : <https://www.dailymotion.com/video/k4PJXxKeoc0kbWxc0Vw>.

Pour lancer l'invention de situations et de trajectoires, l'intervenant propose à chaque groupe de repartir de leur situation initiale et de leur situation finale telles qu'ils les ont formulées, puis de se demander : que s'est-il passé entre ces deux moments ?

L'intervenant prévient les différents groupes qu'il est possible qu'au fur et à mesure qu'ils imaginent des obstacles, des conflits, des aventures, leur situation finale évolue un peu.

Pour les aider à mettre en mouvement leur imagination, l'intervenant peut inviter tous les groupes à se poser les questions suivantes ou passer par groupe et les poser en fonction de leurs blocages :

- Au sujet de la situation initiale de leur série

- Qui sont les personnages ?
- Où et quand se passe l'histoire ?

- Au sujet du conflit de leur série

Quel est le problème qui perturbe la situation initiale ?

- Le(s) objectif(s) possible(s) de leur série, la quête du personnage (qu'est-ce que cherche à atteindre le personnage ? Y parvient-il ou pas ?), la situation finale (Qu'est-ce qui a changé ? Qu'est-ce qui a été transformé ?)

- Les obstacles pour atteindre cette quête

(S'agit-il d'obstacles internes ? Autrement dit, au sein de la personnalité du personnage principal ? Par exemple, la timidité, la peur, etc. ? S'agit-il d'obstacles externes ? Des personnages qui empêchent le personnage principal de réussir ?)

- Les aides pour atteindre cette quête

(S'agit-il d'aides internes ? Autrement dit, au sein de la personnalité du personnage principal ? Par exemple, des qualités ? L'humour, le courage, etc. ?)

S'agit-il d'aides externes ? Des personnages qui aident le personnage principal à réussir ?)

Lors des premières réponses à ces questions, des scènes, des situations, des conflits sont sans doute apparus.

Chaque groupe note sur des post-it les scènes, les situations, les conflits possibles.

Pour dédramatiser l'acte d'invention et permettre à chaque groupe de se lancer sans retenue ni blocage, l'intervenant peut indiquer qu'à la fin de l'heure chaque groupe comptera son nombre de post-it et que le groupe qui aura proposé le plus de post-it sera le gagnant de cette activité !

Le but de cette activité est de mettre en mouvement leur imagination et de leur faire prendre conscience de nouveau du champ des possibles ouverts par la fiction.

[1h]

Maintenant que chaque groupe a développé de nombreuses idées, l'intervenant indique qu'il va falloir désormais les sélectionner, les transformer, les organiser pour qu'elles composent les meilleures arches narratives possibles.

L'intervenant projette le tableau de post-it d'*Engrenages* où il y a dans les colonnes le nombre d'épisodes et dans les lignes le nom des différents personnages.



Mur de post-it de la saison 8 d'*Engrenages*.

Pour mettre au propre le fruit de leur imagination, l'intervenant leur propose de lire l'arche de la série *Tu préfères*.

https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_Tu_preferes.pdf/c4eb1a7a-a773-fe80-0ec4-65f262cda93b (p.23)

Tu Préfères

ARCHE DE LA SAISON

Shirel et Fanta ont 15 ans, elles habitent à Paris à Place des fêtes et sont "meilleures amies" depuis l'enfance. Cette année pour la première fois elles ne vont plus en cours ensemble, car Fanta est partie en Seconde générale dans un autre quartier. Elles ont souvent l'habitude de retrouver Zak et Mouctar, avec qui elles ont grandi "à Place". Tous les quatre ils traînent, rigolent, débattent, se charrient, mais surtout jouent à leur jeu favori : "tu préfères", qui consiste à devoir choisir l'une des deux alternatives d'un dilemme déchirant. Sur fond de débats sur des questions essentielles de la vie comme la croyance, l'amitié, l'amour, la sexualité, l'argent, les relations entre ces adolescents - initialement très proches les uns des autres - se précisent et se délitent : Shirel et Fanta n'ont plus les mêmes modes de pensée, voire les mêmes priorités, Zak et Mouctar s'intéressent différemment aux filles... Alors que Zak et Shirel sont sur le point de sortir ensemble, Fanta embrasse Zak pendant une session de "tu préfères". La vraie vie, les vrais choix, font irruption dans leur vies d'adolescents qui ne sont plus tout à fait des enfants. Ce baiser précipite la chute de l'amitié entre Shirel et Fanta. Zak doit affronter les premiers doutes du cœur tandis que Mouctar, esseulé, sera le seul à être exposé à un dilemme qui pourrait impacter le reste de sa vie.



L'intervenant pose quelques questions, les participants répondent oralement :
– est-ce que vous trouvez que les trajectoires des personnages sont présentes ?

– quelle est la situation initiale ?

– qu'est-ce qui vient perturber cette situation initiale ?

– quel est le nœud dramatique de la série ? ou l'enjeu de la série ?

– quelles situations, conflits sont proposés ?

– quel(s) est(sont) le(s) thème(s) de la série ?

Shirel et Fanta ont 15 ans, elles habitent à Paris à Place des fêtes et sont "meilleures amies" depuis l'enfance. {Situation initiale} Cette année pour la première fois elles ne vont plus en cours ensemble, car Fanta est partie en Seconde générale dans un autre quartier. {élément perturbateur, source de conflits possibles} Elles ont souvent l'habitude de retrouver Zak et Mouctar, avec qui elles ont grandi "à Place". Tous les quatre traînent, rigolent, débattent, se charrient, mais surtout jouent à leur jeu favori : "tu préfères", qui consiste à devoir choisir l'une des deux alternatives d'un dilemme déchirant. Sur fond de débats sur des questions essentielles de la vie comme la croyance, l'amitié, l'amour, la sexualité, l'argent, les relations entre ces adolescents - initialement très proches les uns des autres - se précisent et se délitent {développement} : Shirel et Fanta n'ont plus les mêmes modes de pensée, voire les mêmes priorités, Zak et Mouctar s'intéressent différemment aux filles... Alors que Zak et Shirel sont sur le

point de sortir ensemble, Fanta embrasse Zak pendant une session de “tu préfères”. La vraie vie, les vrais choix, font irruption dans leur vie d’adolescents qui ne sont plus tout à fait des enfants. Ce baiser précipite la chute de l’amitié entre Shirel et Fanta {situation finale}. Zak doit affronter les premiers doutes du cœur tandis que Mouctar, esseulé, sera le seul à être exposé à un dilemme qui pourrait impacter le reste de sa vie.

D’un point de vue formel, l’intervenant souligne que l’arche de *Tu préfères* consiste en un court paragraphe composé de phrases simples.

L’intervenant demande aux différents groupes s’ils se verraient rédiger ce type de texte pour présenter l’arche de leur saison. L’intervenant, lui, voit tout à fait chacun des groupes rédiger un tel texte, ils en sont capables !

L’intervenant invite les groupes à écrire l’arche de leur série en partant du modèle de l’arche de *Tu préfères*. Il s’agit donc de développer le texte qu’ils avaient écrit en s’inspirant d’OVNIs, il s’agit de détailler la promesse de leur saison.

Les différentes actions auxquelles ils ont pensé devraient les aider.

Mais attention, toutes les actions de leur post-it ne figureront pas dans l’arche générale ; il s’agit de s’en tenir au mouvement principal.

Il peut être consacré davantage de temps à ce travail en fonction du temps disponible et de l’âge des participants.

[1h30]

2. La bible finale

Les groupes commencent à avoir une bonne idée de ce que sera leur série :

- Ils ont imaginé un concept de série
 - en créant des personnages
 - en définissant une arène
 - en trouvant un conflit, une histoire
 - en choisissant un format et un genre
 - en déterminant le(s) thème(s) qu’ils souhaitent aborder
- Ils ont inventé des éléments d’arches

Les participants vont proposer une mise en forme de tous les éléments qu’ils ont explorés en vue du dossier final qui contiendra leur idée de série.

À la fin de la séance, ils doivent avoir rédigé :

- le concept de leur série (quelques lignes sur 1 page)
- la présentation de leurs personnages (quelques lignes par personnage sur 1 page)
- des éléments d’arches (quelques lignes par personnage sur 1 page)

Pour s’aider, les participants peuvent de nouveau consulter en ligne les bibles mises à disposition sur le site du CNC.

L’intervenant leur en avait déjà montré certaines. Ce dernier leur demande de lui rappeler comment les éléments d’une bible sont présentés.

- Il y a un ordre souvent identique qui revient : d'abord le concept, puis les personnages, ensuite les arches, et les éventuels synopsis.
 - Chaque nouvel élément est présenté sur une nouvelle page
 - La mise en page reflète l'esprit de la série.
- Les participants sont donc libres sur la longueur, la formulation, la présentation, etc.
- Il y a des images qui permettent d'encore mieux rentrer dans l'esprit de la série.

L'intervenant prend l'exemple du dossier artistique d'OVNIs :

https://www.cnc.fr/documents/36995/1401766/Serie_OVNIs_Dossier_artistique.pdf/ebb6f0aa-a6cb-67e1-25f9-885a81fd47e3

De quoi est constitué ce dossier artistique ?

- D'images d'autres films, de séries, d'archives qui permettent de mieux cerner ce que les scénaristes ont dans la tête pour l'univers de leur série, leurs personnages, etc.

L'intervenant invite les participants à intégrer des images, s'ils le souhaitent, pour mieux faire comprendre leur série. Les images ne remplacent pas le texte, elles l'accompagnent.

L'intervenant peut laisser chaque groupe avancer comme il le souhaite et passer dans les groupes pour répondre à leurs questions et observer l'avancée de leur travail. Chaque membre du groupe peut prendre en charge la rédaction d'un des éléments.

Il peut aussi rythmer la séance avec des contraintes de temps et de rendus :

- au bout de 10 minutes : fiche personnages rédigée
- au bout de 10 minutes : éléments d'arches
- au bout de 10 minutes : concept
- au bout de 10 minutes : harmonisation de la mise en page
- (au bout de 10 minutes : illustration par des images)

La durée pour la rédaction de chaque élément peut être étendue en fonction de l'âge des participants dont certains auront besoin de plus de temps.

Lors de cette séance, chaque groupe est amené à proposer la version finale des différents éléments sur lesquels ils ont travaillé depuis le début de l'atelier.

L'intervenant félicite chacun des groupes.

Si certains participants se disent qu'ils pourraient encore travailler sur leur bible, développer tel élément, peaufiner tel autre, cela est normal ! Les scénaristes ne parviennent pas à la version définitive de leur bible en seulement quelques jours.

[2h30]

4. Phase de restitution

Objectifs :

- Évaluer ce qui a été produit en vue de l'améliorer
- S'initier au pitch

Moyens :

- Pitches

Durée :

1 séance de 1 heure

Séance 4 bis

L'intervenant réitère ses félicitations aux jeunes pour leur capacité à inventer, à concevoir des personnages, à imaginer des histoires, etc.

Lors de la dernière demi-heure de l'atelier, chacun va découvrir le travail des autres et porter un regard critique bienveillant sur celui-ci.

Dans un premier temps, chaque groupe va avoir 5 minutes pour préparer la présentation orale de sa série devant les autres.

Chaque groupe vient ensuite présenter sa série devant les autres ; chaque présentation est suivie d'un échange oral avec les autres : chacun dit ce qu'il a aimé, moins aimé, pas compris, etc.

[3h]

5. Annexes

Présentation du jeu *Qui a tué Sheldon Cooper ?* (séance 1)

Ci-dessous présentation de ce jeu de plateau autour du monde des séries par *Passeurs d'images*

<https://www.passeursdimages.fr/fiche-5-qui-tue-sheldon-cooper-un-jeu-de-plateau-autour-du-monde-des-series>

Conceptrice : UFFEJ Bretagne, Laurence Dabosville

Contact : uffejbretagne@gmail.com

Public / niveau : à partir de 13 ans

Nombre de joueurs : 4 à 6 joueurs

Présentation du jeu

Qui a tué Sheldon Cooper ? est un jeu de plateau qui propose de découvrir de manière ludique l'univers des séries. Ce jeu a été pensé pour permettre à toute personne, initiée ou non à l'univers des séries, de jouer. Il s'adresse en priorité à un public adolescent hors temps scolaire. Inspiré du Cluedo, ce jeu met en place au début de la partie un meurtre à résoudre, celui de Sheldon Cooper. Il s'agit pour les joueurs de retrouver le coupable et le mobile. L'évolution du pion sur le plateau de jeu est rythmée par le lancer de dé, des cartes à piocher et des indices donnés par le maître du jeu. Le jeu est par ailleurs une manière conviviale d'échanger avec autrui autour de l'univers des séries, ses pratiques culturelles personnelles, ainsi que d'aborder les notions d'écriture du motif sériel.

Le jeu est disponible pour le moment en version bêta sur demande auprès de l'UFFEJ. La version finale est prévue pour le printemps 2020. Tous les autres jeux conçus par la structure sont disponibles.

Durée : Environ une heure.

Matériel : Plateau de jeu à imprimer, pions, mémo, dés. Nécessite des feuilles de papier et des stylos.

Compétences mises en jeu : Lecture, observation et analyse, esprit d'équipe et de compétition, stratégie et déduction

Compétences développées : Connaissances autour des séries, imagination

Restitution de l'atelier d'expérimentation Le jeu a été testé dans un double atelier autour du monde de séries, avec le jeu quizz « Serious game ».

Participant·es à l'atelier

Les participant·es à l'atelier étaient principalement des personnes relais auprès des publics prioritaires et spécifiques, ou travaillant dans des lieux de diffusion et de médiation en dehors du cadre scolaire : bibliothécaires, médiathécaires, personnes travaillant auprès de publics PJJ, animateurs. Il y avait également deux personnes du milieu scolaire et périscolaire (classe relais, animatrice jeunesse auprès de collégiens) et une personne d'un réseau

de salle (CIP). Il s'agit de structures cherchant à développer de nouveaux outils dans le but d'élargir la palette des publics visés ainsi que d'amener de nouvelles actions pédagogiques auprès des publics avec lesquels elles travaillent déjà (PJJ, classe relais).

Le format sériel s'adapte bien aux pratiques personnelles et intimes des publics jeunes (avec visionnage chez soi) et qu'il est important d'aborder dans le cadre privé, hors temps scolaire et ainsi de pouvoir accompagner leurs usages, les mettre en mot, leur permettre de prendre du recul dessus, etc.

Observation lors de l'atelier

Des cartes mémo sur les séries et les personnages sont distribuées à chaque groupe afin de permettre à tous d'avoir le même niveau de connaissances requis pour jouer.

Le jeu crée des connexions très drôles entre des séries qui initialement n'ont rien à voir l'une avec l'autre : stimule imagination et produit rires et discussions entre les participants qui échangent sur les séries qui se connectent à travers le jeu :

Cela produit une réelle dynamique de groupe, les participants s'amusent au sein de leur équipe mais aussi les équipes entre elles – cohésion d'équipe pour trouver le meurtrier et également un esprit de compétition bienveillant partagé par le groupe.

Ce jeu laisse sa chance à tout le monde et aucune case du plateau n'est vide : à chaque fois qu'on tombe sur une case on peut faire une action, ce qui est bien pour ne pas déstabiliser ou déséquilibrer certains groupes vis-à-vis d'autres. Le lien entre différents personnages de séries qui n'ont rien à voir est très intéressant et ludique : on peut imaginer un atelier d'écriture ou de réalisation sur des personnages de séries qui se croiseraient dans une série fictive.

Quelques limites ont été signalées :

- concernant le public PJJ, le sujet du jeu peut être un frein à sa validation par l'administration.
- certains mobiles sont trop alambiqués ; on peut songer à inventer d'autres mobiles par les joueurs, cela serait créatif.
- la position de maître de jeu est inconfortable car il donne les indices, répond aux questions posées par certaines cartes qu'on pioche en tombant sur certaines cases du plateau, etc. Il faut être concentré et cela peut déconstruire le côté ludique. Peut-être faut-il deux maîtres du jeu.

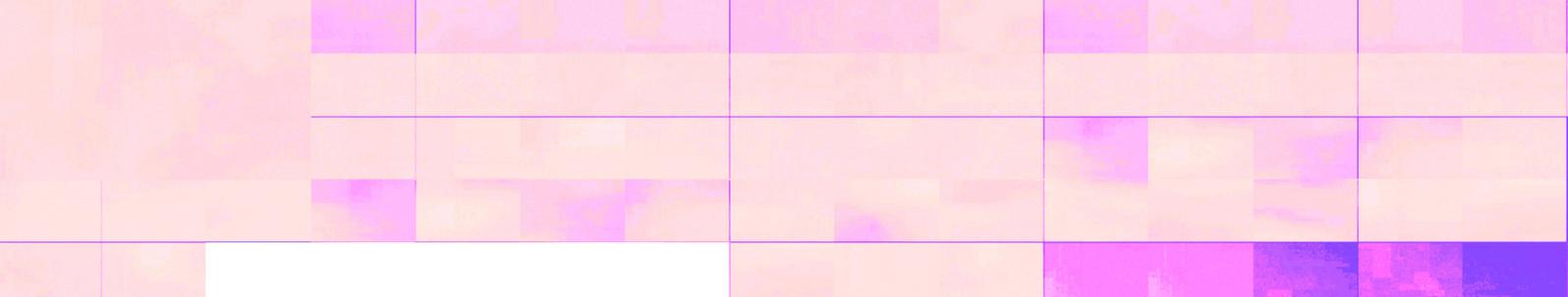
En conclusion

La présence de cartes mémo dans la boîte permet la participation de chacun à ce jeu, initié ou non aux séries. Également, un livret-guide accompagne le jeu de sorte à présenter l'ensemble des séries mentionnées sur le plateau.

Le jeu tolère des modifications : des nouvelles cartes peuvent être ajoutées, de même le nombre de joueurs peut dépasser 6 à condition de former des équipes en binômes.

Le jeu ne s'essouffle pas du tout, au contraire les participants prennent confiance au fur et à mesure, le jeu crée beaucoup de complicité et ne laisse

personne sur le côté. Cela peut être intéressant à utiliser au sein de groupes qui ont besoin de retrouver une dynamique collective et une cohésion, un esprit d'équipe (dans des foyers, etc.). Ce jeu peut être utilisé en introduction d'un atelier d'écriture ou de réalisation sur l'univers sériel.



Contact

**Centre national du cinéma
et de l'image animée**
291 boulevard Raspail
75675 Paris Cedex 14
www.cnc.fr

direction de la communication
tél: 01 44 34 36 52

octobre 2022

