

DIRECTOR'S CUT



*Un jeu
réalisé
par
Altay*

Par Altay, sur une idée de Rappart développée par Kergan pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.



DIRECTOR'S CUT

Ah, le cinéma. Les strass, les paillettes, les projecteurs, les caméras ! Et les départs à 6h du mat, les tournages dans la boue, les thermos de café froid, les gueulantes de la prod' au téléphone. Ça te fait rêver, coco ? Ben t'es en veine ! Ce moment, c'est ton moment. Après des années de galère à construire ta carrière, une bonne étoile te sourit. L'intelligentsia de la péloche est convaincue de ton potentiel.

Ouaip, pour la première fois de ta vie, on va te confier les rênes d'un film. Un vrai, un long-métrage, qui sera diffusé sur le grand écran, pas pour la petite lucarne ! Toi et tes potes, vous vous occuperez de tout, du scénario à la réalisation en passant par la musique, le casting, les décors et les effets spéciaux. L'occasion de faire un truc neuf. Un truc grand, un truc beau et, par pitié, un truc **intéressant**.

Enfin, ça, c'est sur le papier. Entre les studios qui viennent fourrer leur nez partout, les budgets ric-rac qu'on va te confier, tu vas vite réaliser : tourner un film, ça se passe jamais comme prévu. Alors oublie ton texte, coco, le meilleur plan, c'est celui qu'on a improvisé !

L'équipe de tournage.....	4
Pré-production.....	6
Production.....	8
Post-production.....	12
La critique.....	13
Cinéma de genre.....	14
Les tables de complications.....	15

Director's Cut est un jeu de rôles sans meneuse pour 2 à 6 joueuses. Vous aurez besoin des aides de jeu disponibles en fin de document, d'un crayon et de quelques jetons pour tenir les scores.

L'ÉQUIPE DE TOURNAGE

OK, coco, on commence simple. Tu commences par me remplir ton badge et tu m'écris :

- I Ton **identité** (nom, prénom, genre, pour que les autres savent à qui iels s'adressent). Tu définis ça en toute liberté, j'suis pas flic.
- I Ton **message**, qui représente ce en quoi tu crois (le Socialisme, le Féminisme, le Nihilisme, le Traditionalisme, l'Écologisme ou tout autre -isme de ton choix).

C'est bon ? OK, ensuite dis moi de quel département tu as la responsabilité :

- I Réalisation (réalisateur · ice)
- I Acteur · ices (assistant · e)
- I Scénario (scripte)
- I Photographie & Effets spéciaux (directeur · ice photo)
- I Son & musique (chef · fe op)
- I Décors et costumes (chef · fe de plateau)

Maintenant qu'on sait ce que tu fais, répartis comme tu veux 5 points parmi les trois caractéristiques suivantes :

- I **Compromis** : c'est ta capacité à trouver des terrains d'entente avec les autres départements et faire des concessions pour que le tournage aboutisse.
- I **Énergie** : c'est ta capacité à donner de toi-même pour surmonter les contretemps et les imprévus, à ne jamais rien lâcher et à imposer ta vision sur le plateau.
- I **Débrouillardise** : c'est ta capacité à machiner, combiner, arranger les choses, avec un savant mélange d'imagination et de bagout.

Pour terminer, t'as forcément un petit truc qui te te sépare des autres. Choisis un avantage dans la liste :

- I **Je craque mon PEL** : Tu peux dépenser un point de **Compromis** pour obtenir un avantage financier une seule fois pendant le tournage.
- I **Quand? Hein? Du pieu?** : Tu peux dépenser un point de **Débrouillardise** pour emprunter un · e comédien · ne, un décor ou un accessoire depuis le tournage du film de vampire *Le terrible compte des Carpates* sur lequel tu travailles en parallèle.
- I **Lilo multitâche** : Tu peux dépenser un point d'**Énergie** pour remplacer une personne absente pendant une scène entière, en gardant à l'esprit que tu ne feras pas un travail incroyable en dehors de ton domaine d'expertise habituel.
- I **Pote à Pathé** : Au début d'un acte, tu peux dépenser un point de **Compromis** pour jeter deux fois le dé sur la table des Consignes et choisir le résultat que tu préfères.
- I **Tu m'le proposerais, j'le refuserais** : Tu peux dépenser un point de **Débrouillardise** pour déplacer à ta guise une complication d'une case au-dessus ou d'une case en-dessous dans le tableau.
- I **Ah, yes, barda** : Tu peux dépenser un point d'**Énergie** pour remplacer une complication la complication d'un autre tableau mais sur la même ligne.
- I **Océan et levain** : Tu peux dépenser un point d'**Énergie** pour permettre à n'importe quelle joueuse de dépenser un point de **Compromis**, d'**Énergie** ou de **Débrouillardise** à la place d'une autre.
- I **Everything Everywhere** : Tu peux dépenser un point de **Débrouillardise** pour permettre à n'importe quelle joueuse de transformer un de ses points de **Compromis**, d'**Énergie** ou de **Débrouillardise** en un point de n'importe quel autre type.

Ça y est, c'est terminé. On peut commencer la pré-production.

PRÉ-PRODUCTION

Cette partie est extrêmement importante : toi et tes camarades allez définir le film que vous souhaitez réaliser, en prenant tout de même en compte quelques considérations budgétaires. Asseyez-vous ensemble autour du storyboard.

Accordez-vous sur les principaux éléments :

- I Le titre du film
- I Son genre
- I Son thème : il peut inclure au maximum deux Messages
- I Ses personnages
- I L'ambiance

Parlons pognon. Lancez un ldlO sur la table du budget pour déterminer combien de personnages principaux et de décors (en studio ou à l'extérieur) la production vous autorise.

Budget	Montant	Personnages principaux	Décors
1	50 000-e*	1	0†
2	100 000-e	1	1
3	500 000-e	2	1
4	1 M-e	2	2
5	3 M-e	3	2
6	6 M-e‡	3	3
7	10 M-e	4	3
8	30 M-e	4	4
9	50 M-e§	5	4
10	100 M-e	5	5

* Approximativement le budget de *Le Projet Blair Witch* (1999).

† Vous n'avez aucune autorisation préfectorale pour tourner en extérieur, ni de décor studio.

‡ Approximativement le budget de *L'Anatomie d'une Chute* (2023).

§ Approximativement le budget de *Les Visiteurs en Amérique* (2001).

Impec'. Maintenant, vous allez pouvoir planifier votre storyboard. Un scénario se divise en trois actes.

Acte I : mise en place

La mise en place est l'occasion de définir la normalité des personnages, décrire leur univers et introduire un événement déclencheur. Planifiez entre 1 et 3 scènes pour cet acte.

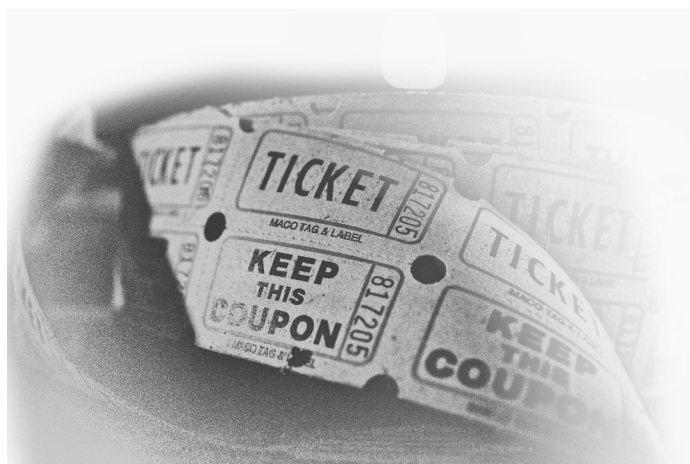
Acte II : péripéties

Les péripéties sont les hauts et les bas de l'histoire des personnages. Planifiez entre 3 et 5 scènes pour cet acte.

Acte III : résolution

La résolution amène la conclusion de l'histoire, la solution aux problèmes et le retour à la normalité. Planifiez entre 1 et 3 scènes pour cet acte.

Il est recommandé de viser un nombre de scènes égal au double du nombre de joueuses autour de la table. Plus vous réussirez à tourner de scènes, plus votre score pourra grimper. Mais attention, une scène qui ne pourrait pas être tournée imposera une lourde pénalité.



PRODUCTION

Ah, les joies du tournage. C'est le cœur du jeu : il est temps de confronter vos idées, super sur le papier, à la dure réalité du cinéma. Pour ce faire, vous allez réaliser une par une les scènes de votre storyboard.

Au début de chaque acte (Mise en place/Péripéties/Résolution), jetez 1d10 pour savoir ce qui va vous tomber sur la figure.

- Si ce dé est supérieur ou égal à votre Budget, alors tirez 1d10 sur la table des Tuiles.

C'est une galère qui arrive à l'équipe au moment du tournage. Désolé, il va falloir composer avec.

- Si ce dé est inférieur à votre Budget, alors tirez 1d10 sur la table des Consignes de la prod'.

Hé ouais, ça vient directement des studios, il va falloir se plier aux exigences des rigolos qui tiennent les cordons de la bourse.

Cette contrainte s'applique à **tous les départements** jusqu'à ce que vous passiez à l'acte suivant.

*Exemple : Anne, Gaëlle et Marc tournent Le Retour de la Mamie, un film sur une octogénaire tueuse en série. Le budget est 5. Après avoir défini le storyboard, elles démarrent le tournage du premier acte. Les joueuses lancent 1d10 et obtiennent 4, qui est plus petit que 5 : le studio leur transmet une **Consigne**. Elles lancent 1d10 et obtiennent 4 : la consigne impose durant tout l'acte I la présence d'Émilie, une flic conductrice de taxi d'une célèbre saga cinématographique.*



Pour chaque scène, désignez une joueuse, par exemple en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le département géré par cette joueuse est en **première ligne** pour le tournage de cette scène. Ça veut dire que c'est pour sa pomme. La joueuse lance ld4. Le résultat indique combien de complications auront lieu durant cette scène en particulier. Elle lance ensuite ld10 sur la table de son département pour obtenir la première complication.

Mettez-vous d'accord sur ce que vous allez filmer et les éventuels les changements à apporter au storyboard compte-tenu de ces nouvelles contraintes. Heureusement, vous allez pouvoir utiliser vos **Avantages** et vos points de caractéristique :

- Dépenser un point de **Compromis** pour négocier avec les studios et remplacer une complication par un jet sur la table des Consignes de la production, qui s'appliquera pour cette scène seulement.
- Dépenser un point d'**Énergie** pour relancer un jet de complication sur la même table.
- Dépenser un point de **Débrouillardise** pour ignorer la Consigne de la production ou la Tuile sur l'équipe le temps d'une scène.



La joueuse en première ligne commence à décrire sa gestion du tournage. Les autres interviennent à leur guise et introduisent autant de complications que nécessaire en tirant à leur tour sur leur table. Décidez ensemble des effets des solutions que vous mettez en place, en notant si les complications sont totalement résolues, partiellement ou pas du tout.

Pour chaque complication totalement résolue qui concerne ton département, ajoutes +1 à ton score. C'est du beau boulot !

Lorsque le tournage d'une scène s'achève sans qu'une complication introduite par ton département soit résolue, retires -1 à ton score. Pas d'bol.

Une complication partiellement résolue n'affecte pas le score. Sévère mais juste.

*Exemple : Marc (Sons & Musique) est en première ligne pour la scène n°, durant laquelle la Mamie commet son premier meurtre de manière particulièrement sanglante. La table lance Id4 et obtient \triangle : il y aura deux complications. Marc lance Id10 et obtient la complication « scène tournée façon comédie musicale ». Après un long débat sur le plateau, Marc utilise sa **Débrouillardise** pour ignorer la consigne du studio et s'épargner la présence de la flic en taxi pendant cette scène très sombre, d'autant que l'actrice ne parle pas allemand. À la place, il s'inspire de la musique du film Flic ou taxi pour composer la chanson. Il ajoute +1 à son score. Anne (Cheffe op) se porte volontaire pour la deuxième complication. Elle tire Id10 et obtient « un seul effet spécial pour cette scène ». L'équipe abandonne l'idée du meurtre super gore et se contente d'un simple jet de sang basique tandis que Mamie poignarde en chanson le facteur qui n'arrête pas d'abîmer ses colis. Cette complication est partiellement résolue, donc Anne ne gagne pas de point. La scène est tournée, ouf !*

Continuez comme ça de scène en scène, jusqu'à avoir tourné l'ensemble des trois actes. Si vous êtes à court de ressources, vous pouvez décider d'abandonner complètement une scène. Cette décision doit être prise à l'unanimité. Dans tous les cas, vous allez devoir modifier votre storyboard pour vous adapter aux tuiles qui vous tombent sur le coin de la figure. Chacune de ces altérations est aussi l'opportunité de repenser l'histoire, la mise en scène et peut être source de nouvelles idées. Un conseil : ne combattez pas le chaos, acceptez-le !

Attention : prenez soigneusement des notes concernant les scènes que vous filmez, y compris les comédiens, les décors et les changements apportés au storyboard. Ces infos seront précieuses pour évaluer votre film dans la phase finale du jeu.



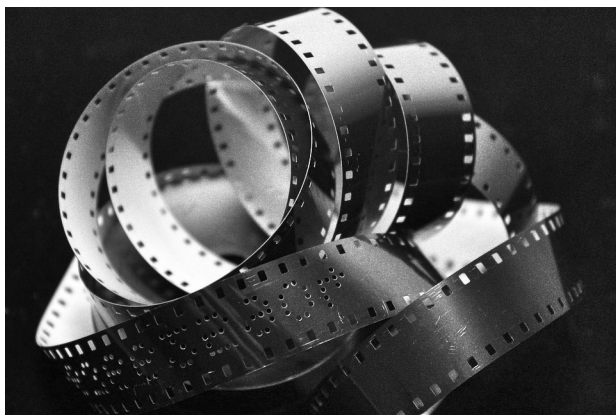
POST-PRODUCTION

S'il vous reste des points de caractéristique une fois la dernière scène tournée, c'est l'heure des **re-shoots**. Vous pouvez rectifier certains détails du film pour rattraper les erreurs qui seraient passées entre les mailles du filet. Ça peut être modifier une scène déjà tournée, ajouter une scène avec les moyens restants, peaufiner le montage, retoucher les effets spéciaux voire carrément redoubler des répliques.

Chaque re-shoot coûte un point de caractéristique (indifféremment **Compromis**, **Énergie** ou **Débrouillardise**). Une joueuse ne peut payer que pour un seul re-shoot. Autrement dit, pour effectuer trois rectifications, il faut que trois joueuses différentes dépensent chacune un point.

Pour chaque re-shoot, jetez 2d10 : il s'agit de complications additionnelles, l'une tirée sur la table **Consignes**, l'autre sur la table **Tuiles**.

Vous pouvez insérer ces rectifications n'importe où dans le film et même vous en servir pour remplacer entièrement des scènes déjà filmées.



LA CRITIQUE

Ça y est, le film est tourné, monté et diffusé dans les cinémas de France et de Navarre. Qu'en a pensé la critique ? Le public est-il content ? Les contraintes vous ont-elles permis de sortir de vos idées préconçues ou bien ont-elles transformées votre magnifique scénario en pelote de spaghettis (sans western) ? Le meilleur moyen de le savoir est de relire ensemble le storyboard original et de le comparer aux séquences que vous avez finalement produites.

Si vous aimez bien calculer des scores, la réception du film peut se quantifier à l'aide de la formule suivante :

- I On additionne les scores de chaque département ;
- I On ajoute +1 point pour chaque scène annoncée dans le storyboard original qui a été tournée ;
- I On retire -2 points pour chaque scène annoncée dans le storyboard original qui n'a pas été tournée ;
- I On n'ajoute pas de point pour une scène tournée qui n'était pas dans le storyboard original, c'est dur mais c'est comme ça ;
- I On ajoute +1 point bonus pour chaque scène tournée dont *toutes les complications* ont été résolues ;
- I On retire autant de points que l'écart entre le département qui a le meilleur score et le département qui a le pire score.

La table des scores de la page suivante donne une indication de la réussite critique et commerciale du film.

Score	Résultat
≤ 0	Le film est nommé aux Gérards du cinéma (ou aux Razzie Awards) pour ses qualités nanardesques.
0-9	Le film est diffusé dans quelques salles de cinéma. La critique le qualifie de « passable » et pas grand monde n'ira le voir. Il finit dans les bacs à DVD à 9,99€.
10-19	Le film est dans la moyenne. Il reçoit un petit succès d'estime et est projeté dans quelques festivals.
20-25	Pas mal ! Le film est nommé pour des prix spécialisés ou régionaux (Avoriaz, Gérardmer, Sundance, Un certain regard) et pourrait même en remporter un.
26-30	Un vrai bon film. Nommé dans plusieurs catégories à des prix nationaux (BAFTA, Césars), voire internationaux (Ours d'or, Palme d'or). Le succès commercial est là.
31-35	Waouh ! Non seulement le film gagne des prix mais en plus il est nommé dans des sélections prestigieuses (Oscars, Cannes). La critique adore et le public est au rendez-vous. Quel succès !
≥ 40	Un chef d'œuvre du 7 ^e art. Le film est sacré à l'international (Cannes, Césars, Oscars) et rafle de nombreux prix. On en parlera dans les écoles de cinéma.

Ce tableau se décline également pour chaque département :

Score	Résultat
≤ 0	Le principal c'est de participer. Oh, t'inquiète pas, on a laissé ton nom au générique. C'est peut-être pour ça que ton téléphone n'a pas sonné en six mois d'ailleurs.
0-2	Hé, t'étais là, c'est déjà pas mal. T'as pas saboté le film, un job moyen et c'est ce qu'on attendait. Tiens, ça te dit de bosser sur Super-Volcano IV : Retour à Magmaland ?
3-5	Pas mal du tout. Le studio te garde sous le coude et tu vas certainement retrouver du boulot. Tu pourrais même envisager une carrière internationale.
≥ 6	Bravo, t'as assuré sur ce coup ! Le studio te propose un nouveau job sur un gros film. Tu pourrais même recevoir un prix dans ta spécialité, pour peu que le film soit nommé quelque part.

CINÉMA DE GENRE

Pour poursuivre l'expérience *Director's Cut*, voici deux règles optionnelles susceptibles de pimenter le jeu.

Dépasser ses limites

Attention, cette règle peut rendre la partie plus difficile émotionnellement.

La passion artistique est souvent un prétexte pour l'exploitation capitaliste. Dans *Director's Cut*, les limites physiques et mentales des personnages se traduisent par les points de caractéristiques. Mais que se passe-t-il lorsque celles-ci arrivent à zéro ? Le **Burn Out** guette. Si ton personnage arrive à court de points de caractéristiques, appliquez l'aspect suivant :

- I Si tu tombes en rade de **Compromis**, tu en as ras-le-bol de compromettre ta vision pour le « bien » du film. Tu renâcles à accepter le moindre changement et tu dois dépenser un point d'**Énergie** lorsque tu dois faire une concession.
- I Si tu es à court d'**Énergie**, tu es au bout du rouleau. Tout demande plus d'effort à réaliser et tu chaque utilisation d'une caractéristique coûte désormais deux points au lieu d'un seul.
- I Si tu arrives à zéro en **Débrouillardise**, tu as le cerveau en compote. Tu peines à réfléchir et trouver des solutions à tes problèmes est presque impossible. Tes idées deviennent loufoques et proposer des idées applicables demande de ta part une dépense d'un point de **Compromis**.

Sans surprise, dépasser ses limites revient à dépenser encore plus de ressources, provoquant des pénuries à la chaîne. Un personnage à 0 dans toutes les caractéristiques abandonne le tournage et doit prendre du temps pour se ressourcer.

Free form

Les tables de complications n'existent dans *Director's Cut* seulement pour garantir qu'il se passera toujours quelque chose lors des scènes. Si les joueuses autour de la table sont suffisamment à l'aide pour improviser des tuiles et des problèmes, vous pouvez ignorer les jets de dé et simplement choisir, voire inventer, les complications qui arrivent lors du tournage.



LES TABLES DE COMPLICATIONS

Les complications liées à un département durent pendant une seule scène.

Dé Photographie & Effets spéciaux

1

La licence After Effects a expiré, la version d'essai n'autorise qu'un seul effet spécial

2

Quelqu'un a paumé les objectifs, on peut tourner seulement en gros plan

3

Il faut trop froid/chaud, les batteries ne tiennent que 5 minutes à la fois

4

L'équipe caméra est crevée, on fait un seul plan fixe sans rien déplacer

5

Il pleut des cordes, le matos est trempé et les caméras sont toutes floues

6

La prod' a loué un hélicoptère, c'est l'heure de faire des plans larges !

7

Maintenance des serveurs, impossible d'utiliser des effets par ordinateur

8

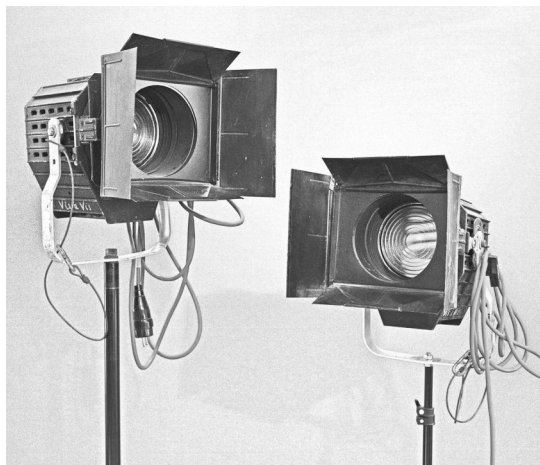
Les caméras sont en rade, il nous reste plus qu'un smartphone pour filmer

9

Les stabilisateurs sont cassés, l'image tremblote façon *shaky cam*

10

Les cartes SD sont remplies à craquer mais on peut toujours filmer sur de la vieille pellicule... en noir et blanc



Dé Réalisation

1

Le studio a annulé la production de *Sharkwoman vs. Crocoguy*, on doit reprendre et adapter une de leur scènes pour pas gâcher ce qui a été tourné

2

Ne coupez pas ! Cette scène sera un seul plan séquence, c'est trop stylé !

3

Il y a un·e figurant·e en fond qui a l'air décidé à obtenir un Oscar. Super énergie mais un peu envahissante

4

Cette scène sera dans la bande-annonce alors il faut que ça pète

5

L'équipe B n'a pas eu l'autorisation de la préfecture pour tourner, va falloir se contenter de stock shots

6

Tiens, il y a des touristes qui viennent visiter le plateau de tournage

7

Pause ! L'équipe a dépassé le quota d'heures légal. Embauchez du personnel, sinon le tournage ne reprendra pas avant lundi

8

L'équipe cascade s'ennuie à mourir, il faut leur donner du taf !

9

Le van a une panne moteur, on ne peut plus tourner à l'extérieur, seulement en studio

10

Euh, qui c'est qui avait la valise avec les rushes ? On l'a oubliée à la gare ? Ah, la brigade canine l'a faite sauter. Ok, ok...



Dé Scénario

1

Les comédien·nes se font la gueule, on va tourner les dialogues séparément et faire comme si c'était une discussion au téléphone

2

Les dialoguistes ont écrit une nouvelle version de la scène avec ChatGPT. On dirait des robots

3

Le scénario est incompréhensible, il faut retirer un personnage

4

Cette scène est bourrée de jargons imbitable et de mots impossibles à prononcer. Mais c'est indispensable, c'est ça qui fait *vrai*

5

Finalement, cette scène était beaucoup mieux dans le livre non ?

6

Allez, c'est le moment d'ajouter du suspense en terminant cette scène avec un énorme cliffhanger

7

Les dialogues sont plats, il faudrait que ça s'engueule un peu avec plein d'insultes

8

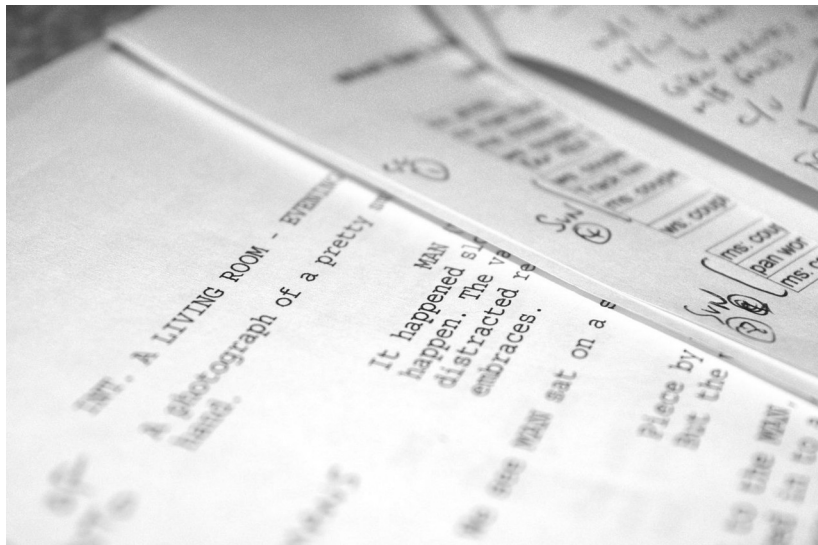
C'est l'heure pour un personnage de révéler son plus sombre secret !

9

Les accessoires n'arrêtent pas d'être déplacés pendant le tournage, les faux raccords vont être odieux au montage

10

On s'ennuie, allez hop, un des personnages devient méchant sans aucune raison ! Trahison !



Dé Acteur·ices

1

Ce second rôle est sympa mais iel n'arrête pas de confondre son texte avec le script de la série *Plus Vieille l'Amie* dans laquelle iel joue aussi

2

Les comédien·nes n'apprennent pas leur répliques

3

Les seconds rôles n'arrêtent pas d'appeler la star par son vrai nom... jamais par celui de son personnage

4

La star est « vraiment crevé·e » et refuse de jouer autrement qu'assise ou allongée

5

Ça se bécote en coulisses et deux comédien·nes veulent absolument que leurs personnages soient en couple

6

Un·e comédien·ne principal·e improvise complètement, « pour plus de naturel »

7

L'agent d'un·e comédien·ne absent·e de la scène débarque en plateau : il faut réécrire la scène pour en faire le personnage principal ! C'est dans son contrat !

8

La star est enfermée dans sa loge tant qu'on ne lui amène pas « un café colombien torréfié au rhum et le dernier numéro de Super Picsou Mag' »

9

La star a décidé de faire ses cascades sans doublure, les assurances sont en panique

10

Les figurant·es font grève pour obtenir plus de temps à l'image



Dé Décors & costumes

1

La peinture est fraîche, il faut RIEN toucher au risque de l'abîmer... et les costumes aussi

2

Oups, le costume de la star est beaucoup trop petit et on n'a plus assez de tissu pour le refaire

3

Les accessoiristes ont fait les fonds de tiroir dans une brocante, le décor est complètement anachronique

4

La star a décidé de se couper les cheveux, ça ne colle plus du tout à son personnage !

5

La star a fait une réaction allergique au makeup, son visage est tout gonflé

6

Aïe, les décor ne sont pas aux normes de sécurité, on doit tout refaire parce que les assurances nous interdisent de tourner dans ces conditions

7

On s'est fait voler la valise de costumes, la prod' nous a prêté des costumes d'Halloween

8

Y a plus d'électricité dans le décor !

9

La star a passé un accord de pub avec une célèbre marque de baskets, elle ne peut plus porter que ça

10

La prod' a remplacé le décor par une maquette parce que ça coûte moins cher



Dé Son & Musique

1

Il y a eu un micmac sur la musique, le studio a acheté les droits pour Greene Daeye, le groupe de musique écossaise

2

Les micros sont à la rue, toutes les prises crachotent à donf

3

Cette scène doit contenir un numéro musical chanté, c'est pour le public allemand

4

La banque d'effets sonores est limitée à deux catégories : « animaux de la ferme » et « compilation des meilleurs bruitages de Star Trek (1966) »

5

Le nouveau couloir aérien passe juste au-dessus du plateau, il y a trois avions qui passent par minute

6

La bruiteuse a décidé de faire tous les effets sonores à la bouche

7

Les panneaux d'isolation phoniques achetés sur Wish fonctionnent pas bien, il y a un écho de dingue sur le plateau

8

Super drôle, qui a remplacé tous les effets sonores par le cri de Wilhelm ?

9

Oups, le son était pas branché, toute la scène est complètement muette

10

Suite aux plaintes du voisinage, une alarme se déclenche dès que le volume sonore du tournage dépasse 70dB (à peine une conversation normale)



Dé Tuiles de l'équipe

On a un problème de personnel, pendant cet acte on va devoir...

1

Tourner sans la star, qui a chopé un sale virus

2

Ne pas tourner de nuit, l'éclairagiste a posé sa démission et a mis les voiles en emportant une bonne partie du matos

3

Remplacer toutes les comédiennes, qui ont quitté le film pour aller tourner dans le prochain Rapide & Furieux

4

Trouver qui a fait fuiter le scénario sur le net, et ajouter des twists pour renouveler l'histoire

5

Aider l'acteur principal, qui n'arrive absolument pas à mémoriser ses répliques

6

Intégrer le neveu de la prod' dans un rôle alors qu'il est vraiment nul à ièch

7

Se débrouiller sans l'équipe maquillage et effets spéciaux, qui vient se faire sabrer pour économies de budget

8

Se calmer un peu, le café était beaucoup trop fort et tout le monde est sur les nerfs

9

Filmer dans un seul décor, tous les autres ont été abîmés à cause d'une inondation provoquée par le tournage de Titanic 2 dans le studio voisin

10

S'occuper de la cantine, la bouffe est dégueulasse, l'équipe technique a le moral dans les chaussettes et les stars menacent de se barrer

Dé Consignes du studio

Les studios sont formels, pendant cet acte, il faut...

- 1 Intégrer à tout prix la valeur « Famille »
- 2 Caser les pizzas de marque « Tonino's » dans chaque scène
- 3 Plus d'humour d'jeuns, le public test de 13 à 18 ans n'a pas été très réceptif
- 4 Ajouter une chanson du célèbre rappeur Jull, il demande aucune royalties
- 5 Que le film soit tout public (pas de sexualité, pas de violence)
- 6 Faire apparaître un personnage d'une autre série du studio en perte de vitesse
- 7 Que les scènes comportent des enjeux sombres et réalistes pour faire plus adulte
- 8 Tout filmer sur fond vert, c'est une super astuce pour économiser sur les décors
- 9 Vivre avec les hordes de fans qui tentent d'apercevoir la star du film, qui vient de percer sur les réseaux sociaux
- 10 Que le thème central des scènes soit « Dieu bénisse l'Amérique »

REMERCIEMENTS

Polices de caractères

[Special Elite](#) par Astigmatic

[Voltaire](#) par Sorkin Type Co

[DayPosterBlack](#) et [Seaside Resort](#) par Nick's Fonts

[dPoly](#) par Neale Davidson

Images

[Pellicule](#) (anonyme), [tournage](#) (GreenCardShow), [tickets](#) (Igor Ovsyannykov), [négatif](#) (MIH83), [tournage](#) (nucleoset), [spots](#) (Klaus Hausmann), [casque](#) (Oslo MetX), [scène](#) (anonyme), [tournage](#) (tvpcO), [montages](#) de [quatrième](#) (geralt), [script](#) (Oli Lynch), [couture](#) (pasjal000), [cinéma](#) (Onkel Glocke) sous licence Pixabay

Affiches des films *Teenagers from outer space* (1959) et *The Most Dangerous Game* (1932) dans le domaine public



NOM:

DÉPARTEMENT:

COMPROMIS

DÉBROUILLARDISE

ÉNERGIE

Message:

Avantage:



C R E W

	STORYBOARD	STUDIO:
Réalisateur · ice: Assistant · e: Scripte: Directeur · ice photo: Chef · fe op son: Chef · fe de plateau:	TITRE DU FILM:	DÉBUT: FIN: GENRE: THÈME: AMBIANCE: BUDGET:

#	DISTRIBUTION	RÔLE	NOTES
1			
2			
3			
4			
5			

#	DÉCOR	INT./EXT.	NOTES
1			
2			
3			
4			
5			

ACTE 1: MISE EN PLACE

CONSIGNE DU STUDIO :

COMPLICATION LIÉE AU PERSONNEL :

SCENE	DESCRIPTION	PERSONNAGES	DÉCOR
1			
COMPLICATIONS			
ALTÉRATIONS			
2			
COMPLICATIONS			
ALTÉRATIONS			
3			
COMPLICATIONS			
ALTÉRATIONS			

ACTE 2: PÉRIPÉTIES

CONSIGNE DU STUDIO:

COMPLICATION LIÉE AU PERSONNEL:

SCENE	DESCRIPTION	PERSONNAGES	DÉCOR
1			
COMPLICATIONS			
ALTÉRATIONS			
2			
COMPLICATIONS			
ALTÉRATIONS			
3			
COMPLICATIONS			
ALTÉRATIONS			
4			
COMPLICATIONS			
ALTÉRATIONS			
5			
COMPLICATIONS			
ALTÉRATIONS			

ACTE 3: RÉOLUTION

CONSIGNE DU STUDIO:

COMPLICATION LIÉE AU PERSONNEL:

SCENE	DESCRIPTION	PERSONNAGES	DÉCOR
1			
COMPLICATIONS			
ALTÉRATIONS			
2			
COMPLICATIONS			
ALTÉRATIONS			
3			
COMPLICATIONS			
ALTÉRATIONS			

RE-SHOOTS

SCENE	CORRECTIONS APPORTÉES

CRITIQUE

DÉPARTEMENT	SCORE
RÉALISATION	
ACTEUR · ICES	
SCÉNARIO	
PHOTO & EFFETS SPÉCIAUX	
SON & MUSIQUE	
DÉCORS & COSTUMES	
TOTAL DÉPARTEMENTS	

BONUS	SCORE
1 × NOMBRE DE SCÈNES PRÉVUES ET TOURNÉES	+
1 × NOMBRE DE SCÈNES DONT TOUTES LES COMPLICATIONS ONT ÉTÉ RÉSOLUES	+
2 × NOMBRE DE SCÈNES PRÉVUES MAIS PAS TOURNÉES	-
ÉCART ENTRE LE MEILLEUR DÉPARTEMENT ET LE MOINS BON DÉPARTEMENT	-
TOTAL BONUS	

SCORE FINAL =	DÉPARTEMENTS + BONUS



Director's Cut est un jeu de rôles sans meneuse, dans lequel vous incarnez l'équipe de tournage d'un long-métrage de cinéma ! Vous ferez face aux aléas de la production, qui vous conduiront à improviser, rectifier, couper, doubler, et altérer votre œuvre... au point de la rendre méconnaissable ? À vous de faire opérer la magie pour livrer une pellicule mémorable. C'est un jeu de contraintes, de remise en question, de compromis. Éprouvez la joie, et la frustration, de construire votre vision... ensemble.

Un jeu de Altay, sur une idée de Rappart développée par Kergan, pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

