

Introduction

! "# \$

Tous les titres de chapitres dans la table des matières gauches qui sont suivis de « [NT] » renvoient à des chapitres « Non Traités ». En l'occurrence, on ne peut pas les atteindre.

%&

Les termes entourés d'une étoile (p.e. (protagonistes*)) sont des termes dont la définition se trouve dans le) * du site (que vous pouvez [ouvrir dans une autre fenêtre](#)).

%&

Découvrez, en un clin d'oeil, [comment exploiter toutes les ressources pédagogiques du site](#).

Avertissement

Sans l'avènement de la vidéo, sans la démocratisation du montage virtuel, ce cours n'existerait pas. Pourquoi ? Tout simplement parce que je pense que sans cette formidable accessibilité à la réalisation de films, ouverte à toutes et à tous, sans cette magnifique « possibilité vidéo », les cours de scénario, les ouvrages pédagogiques, les stages d'écriture et toute cette débauche d'enseignement n'est qu'un immense attrape-nigaud, un immense leurre, un piège à cons entretenant l'*illusion que faire du cinéma est possible*, que tout le monde peut le faire et vivre la *vie d'artiste*, entretient l'illusion qu'on va vous apprendre à réussir, en deux temps trois mouvements de caméra, qu'on va vous faire sortir d'une école, diplôme en poche, avec une place toute chaude qui vous attend.

La réalité est bien différente de cette gigantesque illusion. Et certains y perdent beaucoup, jetant leur rêve avec l'eau des illusions. La réalité, sachez-le, c'est que seulement quelques uns d'entre vous auront la chance, peut-être, de vivre de leur plume et de leurs formidables histoires. Vous pensez que vous en faites partie ?... Je vous le souhaite, sincèrement.

Voilà pourquoi sans cette « possibilité vidéo », ces cours n'existeraient pas. Ma conscience se sentirait trop mal d'entretenir la confusion. Si vous êtes là parce que vous rêvez d'être adulé(e) par le public et par vos pairs, si vous rêvez de vivre du cinéma (si vous vous dites que « ce sera ça ou rien »), ne comptez pas sur moi pour vous aider. Entre nous, je préférerais sincèrement que vous laissiez ces ambitions factices, illusoire, fantasmagiques, sur le seuil de ces cours de dramaturgie. Car, disons-le tout net, si nous parlons vraiment de « réussite », *aucune méthode, aucune recette, ne vous rendra meilleur que ce que vous valez*. Seule votre patience, vos efforts, votre travail, votre constance à la tâche, votre intelligence peuvent le faire.

Si la réalité est exigeante, cela doit-il nous empêcher de réaliser nos rêves ? Certainement pas ! C'est ma conviction et même ma « philosophie de vie », et c'est la raison d'être de ce cours, gratuit, ouvert, qui pense tout bas que la vie est courte, et qu'elle est faite justement pour réaliser ces rêves. Le film en est un. Le scénario en est un. Comme je l'ai dit plus haut, la vidéo numérique fait de l'utopie d'hier une possibilité d'aujourd'hui.

Ce cours est donc là pour que vous puissiez mener à bien votre projet de film. Et seulement cela (mais n'est-ce pas déjà énorme !). Pour vous donner, je l'espère, les bases, les connaissances, le goût et la patience d'y arriver, de le faire. De le faire bien ou le mieux possible.

Ceux, simples spectateurs ou lecteurs, qui ne seraient qu'intéressés par la dramaturgie, trouveront je l'espère une connaissance qui les aidera à enrichir leur vision et leur amour des films.

Quelle que soit la piste que vous choisissiez, quels que soient les renoncements que la vie vous oblige à accepter, quelles que soient vos réussites, je voudrais seulement que ce cours vous fasse garder votre rêve d'écrire un film, avec la plume ou la caméra. Et seulement cela. Que ce ne soit pas « le cinéma ou rien » comme je l'entends dire trop souvent. Que vous puissiez faire ce film dont vous rêvez, même si la vie vous conduit (ou vous a conduit) professionnellement sur d'autres traverses que celles du septième art.

Aussi, exit la gloire (si une méthode pour l'atteindre à coup sûr existait, depuis le temps que tout le monde la cherche, on l'aurait trouvée), exit la reconnaissance (vous verrez bien), exit l'adulation et les Césars (il sera toujours temps d'acheter un smoking), seulement *le plaisir de faire, de le faire*.

N'est-ce pas pour cette raison que vous êtes ici ?

Note

La vidéo n'est pas un investissement énorme (prévoyez surtout la régie) et soyez sûr que vous trouverez toujours des comédiens prêts à s'investir, et cela quelle que soit la qualité de votre histoire !

Et si vous n'avez pas de velléités de réalisation, cherchez un aspirant-réalisateur, qui aura les mêmes ambitions que vous. Il doit bien s'en trouver un quelque part et je suis certain qu'en cherchant bien, il n'est peut-être pas très loin de chez vous. Pourquoi ne pas mettre [une petite annonce](#) ? ici ou ailleurs ?...

Le processus d'écriture

Vous venez d'avoir une idée, vous venez d'avoir le "flash" d'une image, vous pensez à une histoire drôle qui vous est arrivée, vous voulez parler d'un amour de jeunesse pour vous débarrasser de ce souvenir traumatisant, vous voulez défendre la cause des homosexuels...

En bref : + , - * * - .

Plutôt que de vous lancer "à l'aveuglette" dans l'écriture de ce film -- ce que fait naturellement l'auteur solitaire et inexpérimenté --, il est bon de savoir avant toute chose que l'écriture est un processus de fabrication qui en bien des points peut s'apparenter aux processus de fabrication qu'on rencontre dans nombre d'autres domaines même éloignés, que ce soit l'architecture, l'automobile, ou encore la science informatique que vous

utilisez pour lire ce texte.

Ces processus de fabrication, au-delà du temps précieux qu'ils font gagner, visent à parvenir sans insatisfaction à bout et au bout de l'objet rêvé. Et ce n'est pas rien lorsque l'on sait et connaît les efforts et le courage qu'il faut déployer pour venir à bout d'un film ou, dans un premier temps, d'un scénario. Ça n'est pas rien lorsque l'on sait combien

|

|

de l'action que l'on a découverte) et réécrire le plan en ne gardant que ce dont on a besoin.

On peut faire entrer dans une scène deux personnages que l'on ne connaît pas.

... et, en laissant le soin à notre machine à inspiration de les mouvoir, de les faire réagir et parler, *découvrir qui ils sont et pourquoi ils sont là*. Il convient alors, encore et toujours, d'apprendre à ne garder que l'essentiel, de l'approfondir, le réfléchir et le sentir, le développer, et de réécrire la scène et peut-être même l'histoire.

On peut réfléchir à un détail vestimentaire d'un personnage sans le connaître.

... et, comme ci-dessus, faire la découverte du personnage par cette méthode instinctive, déductive.

En travaillant ainsi (« du particulier au général »), vous *libérez* votre intuition, votre instinct et votre imagination de façon positive. Vous donnerez à votre machine à inspiration l'occasion de s'épanouir en toute liberté (contrairement à notre conscience, cet organe-là ne possède jamais trop de liberté). Cette démarche est utile et profitable puisqu'elle laisse émerger *librement, sans contraintes*, les idées jusqu'à votre conscience. C'est une excellente façon de stimuler et d'entraîner son imagination.

Cependant, je le répète, ce processus n'est véritablement profitable que s'il est suivi d'un travail d'introspection. Se poser des questions telles que : « Pourquoi cette idée m'a-t-elle traversé l'esprit ? » « Quel rapport entretient-elle avec le film que je suis en train d'écrire ? », « Que contient cette idée qui me semble tellement séduisante ? », « Pourquoi me séduit-elle personnellement ? », « Qu'est-ce qui me touche personnellement dans cette idée ? », « Pourquoi l'ai-je eu ? », « Quelle rapport a-t-elle avec ce que je suis ou ce que je pense ? », etc.

En d'autres termes, dans ce processus « du particulier au général », il convient de faire *le parcours inverse de votre idée*, depuis votre conscience jusqu'à votre inconscient, d'entretenir la route qui relie votre machine à inspiration à votre conscience.

Vous découvrirez alors que cette introspection vous révèle beaucoup sur votre projet, sur le lien que vous entretenez avec lui, mais aussi vous révélera à vous-même, et de nombreuses idées nouvelles jailliront, de plus en plus, de cette recherche. *Votre imagination s'épanouira*.

Contraindre son imagination

Pour ce qui est de l'« imagination forcée », je voudrais simplement dire qu'il ne faut pas perdre de vue que l'artiste, ou plus modestement l'auteur de scénario, est sans cesse amené à forcer son imagination, à la « contraindre ».

C'est ce que l'auteur fait lorsqu'il se dit :

Ici, il est impératif qu'il se passe tel événement, il faut donc que je l'invente en sachant que je sais que mon personnage est comme ça, qu'il est telle heure, qu'il pleut et que etc.

C'est ce que l'auteur fait lorsqu'il se dit :

Je veux que mon film soit ainsi, qu'il ait tel style, qu'il ait telle dynamique, qu'il ne ressemble pas à telle histoire, qu'on en ressente plutôt comme impression générale telle chose, etc.

C'est ce qu'il fait finalement lorsqu'il est confronté à un problème particulier, ou à une idée abstraite, à une sensation, et qu'il doit nécessairement faire appel à son imagination pour lui donner des solutions, des idées correspondant à son médium de création.

Et justement, cette contrainte ne s'exerce que lorsque l'on travaille du général au particulier : « Je veux que mon personnage soit comme ça (général). Quel geste, quelle action (particulier) dois-je lui faire exécuter pour que le spectateur comprenne qu'il est ainsi ? »

Au vu de cet exemple, on pourra se faire la réflexion qu'un tronçon reliant l'imagination à la mémoire (elle contient peut-être ce geste, volé dans une gare, le dernier mariage auquel vous étiez invité...) serait une très bonne chose. C'est vrai et c'est ce que nous ferons lorsque nous affinerons les techniques de documentation.

Conclusion

Vous ne parviendrez à vos fins, à dire ce que vous voulez dire, à aboutir le film rêvé que lorsque votre imagination sera suffisamment « domptée » (« Du général au particulier » -> « Inspiration forcée »).

Mais vous ne parviendrez à « dompter » cette imagination *sans la complexer, sans la rendre stérile et impuissante* qu'en sachant, dans un premier temps, lui offrir la latitude dont elle a besoin pour se libérer et s'épanouir, et dans un deuxième temps, en lui insufflant cette confiance dont elle a besoin, par la découverte — dans la mesure du possible — des origines ou des raisons des idées qu'elle vous inspire (« Inspiration naturelle » -> « du particulier au général »).

Quoi qu'il en soit, n'oubliez jamais que : + , 0 ..) ,

Approfondir	dans les cours avancés : Le processus général de fabrication d'une histoire
À garder en tête	1. Ne pas commencer l'écriture d'un film par le scénario. 2. Trouver, par le travail, sa propre méthode. 3. Le talent ne se développe qu'en travaillant. 4. Libérer son imagination en lui « donnant du champ ». 5. Contraindre son imagination en apprenant la rigueur et l'introspection.

Acte, séquence et scène

Devant l'ambiguïté de certains termes, il est nécessaire de proposer quelques précisions sémantiques importantes, applicables à ce cours.

- D'abord, il y a l' (ou récit). C'est votre film ou votre scénario.
- Une **histoire** * **-actes**.
L'acte est la plus grande subdivision de l'histoire. En général, on en trouve 3 ou 5 dans un film.
- Un **acte** * **macro-séquences**
En général : la macro-séquence peut se définir par une unité de moyen.
- Une **macro-séquence** * **séquences**.

En général : la séquence peut se définir par une unité d'objectif local (c'est à dire un objectif ponctuel, qui ne couvre pas toute l'histoire mais seulement une petite partie) ou de sous-objectif (c'est à dire un objectif local qui permet de résoudre directement l'objectif principal du personnage).

- Une **séquence** * **scènes**.
- Une **scène** * **-actions/ descriptions/ dialogues plans**.

La scène est donc une « séquence de plans », ce qui explique la confusion qui est faite dans l'usage de ces deux termes. Un scénariste, plus préoccupé d'histoire va parler de scène quand le réalisateur parlera de séquence.

Pour qu'il n'y ait aucune ambiguïté sur « scène » et « séquence » dans ces cours, commençons par une petite définition sous forme d'exemple :

Prenons un personnage, Phil, dont la voiture vient d'être enlevée par la fourrière (Dieu merci, ça n'est qu'un exemple :-)).

Nous appellerons « séquence » l'ensemble des scènes depuis la découverte de l'enlèvement de la voiture jusqu'à la récupération de cette voiture.

Cette séquence s'appellera par exemple « Séquence fourrière » :

)*' 2)*' . \$ 3

Scène 1 Phil découvre que sa voiture vient d'être enlevée.

Scène 2 Phil va se renseigner au commissariat. On lui indique qu'elle est à la fourrière.

Scène 3 Phil passe une dizaine de coups de téléphone pour obtenir qu'un ami l'emmène en voiture à la fourrière.

Scène 4 Phil part avec son ami.

Scène 5 Phil arrive à la fourrière et récupère sa voiture.

On peut noter deux choses principales dans cet exemple :

- *' peut être définie par une * - 0 . (ou unité d'action), en considérant un objectif assez général (récupérer la voiture)
- \$ peut être définie par une * (et très souvent * et).

La 4 *' , quant à elle, est un ensemble de séquences successives qui constitue une unité plus grande (inférieur à l'acte et supérieur à la séquence). Dans notre exemple on pourrait imaginer que Phil doive se rendre à l'hôpital pour assister à l'accouchement de sa femme (dans ce cas, la macro-séquence est définie par un unique objectif : se rendre à l'hôpital).

5 4 *') - 1 - .

Séquence 1 Phil apprend que sa femme est à l'hôpital. Note : cette séquence pourrait être composée d'une seule scène, cela arrive, mais aussi de plusieurs. Imaginons par exemple qu'un des collègues annonce au personnage que quelqu'un l'a appelé, que c'était urgent. Phil, en panne de batterie, cherche une cabine téléphonique. Il finit par entrer dans un magasin (tous les bars sont fermés ce jour-là) pour pouvoir téléphoner et apprendre l'heureuse nouvelle.

Séquence 2 Phil doit récupérer sa voiture à la fourrière (c'est notre séquence précédente).

Séquence 3 Phil doit traverser la ville encombrée pour se rendre à l'hôpital (une scène dans chaque rue, avec un incident différent à chaque fois).

Séquence 4 Phil doit déjouer un attentat pour rejoindre la chambre de sa femme qui a déjà accouché, sans lui (pauvre Phil...).

Illustration Acte, Séquences, Scènes

Pour illustrer les notions d'actes, de macro-séquences, de séquences et de scènes, je vais m'appuyer sur le film **A.I. Artificial Intelligence** (vous pouvez cliquer sur le titre du film pour en voir l'analyse.)

Une première grande partie commence au début du film et s'achève lorsque David est abandonné dans la forêt par sa mère Monica. Il semble que ce soit la plus grande découpe qu'on puisse faire. (50 minutes de film). Une deuxième commence là et s'étire jusqu'à la « mort » de David (un peu plus de 50 minutes). Enfin la troisième partie commence 2000 ans plus tard et s'achève à la fin (20 minutes environ)

PARTIE 1	PARTIE 2	PARTIE 3
Vie familiale	Vie sociale	Mort / rêve
fini à 50 mn	fini à 1h 51	fini à 2 h 13
50 mn	1 heure	25 mn

Comme c'est souvent le cas, une histoire peut s'aborder selon diverses découpes. Ici, on pourrait voir un film en cinq actes :

ACTE 1	ACTE 2	ACTE 3	ACTE 4	ACTE 5
Naissance	Expulsion de la famille	Le monde extérieur / La vie	Désillusion	Mort

fini à 30 mn	fini à 56'	fini à 1 h 30	fini à 1h50	fini à 2 h 13
30 mn	26 mn	34 mn	20 mn	23 mn

D'où 5 parties (égales) d'environ 26 minutes, que nous pouvons aussi considérer comme des actes. Prenons l'acte 2, remarquablement limpide. Remarquez qu'une séquence peut être constituée d'une seule scène.

	Macros séquences	Séquences	Scènes
A C T E 2	Confrontation au regard de l'autre, crise d'identité	Retour de Martin, le fils de Monica	Scène 1 : On appelle Monica pour lui annoncer la guérison de Martin
			Scène 2 : Martin rentre à la maison sur un fauteuil roulant.
		David prend conscience de ses différences (de ses anormalités)	Scène 3 : David et Martin jouent dans la chambre. Plusieurs temps : - Concurrence affective (Teddy) - David superjouet - David n'a pas d'anniversaire
	Pinocchio, la solution de David	Préparation médicaments	Scène 4 : David et Monica préparent les médicament de Martin. Annonce de l'histoire de Pinocchio
		Monica raconte l'histoire de Pinocchio	Scène 5 : Monica commence la lecture de Pinocchio dans une barque.
			Scène 6 : Le soir, Monica termine l'histoire. David est subjugué.
	David fait tout pour devenir un vrai petit garçon	Les épinards	Scène 7 : David avale des épinards pour faire comme Martin
			Scène 8 : Réparation de David. Jalousie de Martin.
		La mèche de cheveux	Scène 9 : Martin essaie de convaincre David d'aller couper une mèche de cheveux de Monica
			Scène 10 : Martin va couper la mèche de cheveux de Monica
			Scène 11 : Monica et Henry se disputent sur l'interprétation du geste de David
			Scène 12 : Les enfants « étudient » David. David entraîne Martin dans la piscine.
	Se débarrasser de David	La Noyade	Scène 13 : David reste seul sous l'eau
		Annonce de la « balade »	Scène 14 : Monica vient annoncer la « balade » à David.
		Voyage	Scène 15 : Monica ramène David à l'usine.
		Abandon de David	Scène 16 : Monica s'arrête avant l'usine
			Scène 17 : David installe la couverture pour le pique-nique. Monica lui dit la vérité : elle doit l'abandonner
			Scène 18 : Monica s'en va, en laissant David.

Les 5 Fondamentales de l'histoire

En considérant maintes histoires, maints films, il est extrêmement difficile de déterminer avec exactitude ce qu'ils sont structurellement et le parcours exact qu'ils décrivent. Il en existe de trop multiples formes.

La seule similarité que je parviens à leur trouver, c'est que chacun d'entre eux répond, de façon suffisamment précise pour être notée, à 5 questions fondamentales. Ces cinq questions, je les appelle les *Cinq Fondamentales de l'histoire*. « Fondamentales » parce qu'elles vont permettre de *poser et penser les fondations (les fondements) de l'histoire*, c'est sur elles que l'histoire s'appuyera et se construira peu à peu, c'est sur ces fondamentales qu'enfin elle reposera lorsqu'elle sera lue ou vue.

Voici ces cinq Questions Fondamentales :

6 - **7**
(Personnage Fondamental — PF)
C'est le personnage principal, ou le protagoniste, en d'autres termes : l'individu dont on va suivre les péripéties pendant 1 h 30, 2 heures ou 2 h 30 en moyenne.

8 6 , * * . **7**
(Question Dramatique Fondamentale — QDF)
Quelle est la problématique soulevée au début du film, qui va permettre au spectateur / lecteur de s'intéresser rapidement à l'histoire, et d'avoir envie d'aller jusqu'au bout ?
Très souvent, elle s'incarne dans l'*objectif principal* confié au protagoniste, mais il n'y a pas nécessairement d'objectif précis et immuable.

9 6 - 4 ' - ' **7**
(Opposition Fondamentale — OF)
Quelle est la force — ou le personnage (nous l'appellerons plus tard : l'antagoniste) — qui va rendre incertaine la question dramatique posée ci-dessus ?

: **6** ; * < ' * . **7**
(Réponse Dramatique Fondamentale — RDF)
À la fin du film, la réponse doit être donnée, souvent après une période de grande tension, de grande incertitude appelée « climax ».

= **6** **7**
Qu'est-ce qui va faire que cette histoire, plus qu'une autre, a une chance d'exister ? Qu'est-ce qui en fait l'originalité, la singularité ? En d'autres termes, qu'est-ce qui fait qu'on s'intéressera à cette histoire plutôt qu'à une autre ?
Il est à noter que plus vos prétentions cinématographiques sont grandes, et plus ce concept doit être fort, c'est à dire original (jamais traité comme vous comptez le traiter) et pertinent (il doit nous parler de nous, en tant qu'humain d'aujourd'hui). Si votre ambition est de réaliser votre film, dans les conditions dont je parlais au début de ce cours, alors l'originalité n'a pas à être très forte.

Bien sûr, dans un premier temps, il est inutile de vouloir répondre de force à ces cinq questions. > - /

Cependant, il faut, dès à présent, avoir ces questions fondamentales en tête et en point de mire. Ce sont elles qui vont permettre à l'histoire de se dessiner, ce sont elles qui peuvent guider son élaboration, comme des phares dans la brume marine.

Il nous faut dès à présent nous efforcer d'y répondre, ou nous interroger sur les moyens d'y répondre. Tenter d'y répondre le plus tôt possible — et bien évidemment *le plus justement possible* doit rester notre priorité pour le moment. On saura que l'histoire se dessine de façon nette lorsque seront nettes les réponses à ces questions.

Grâce à elles, nous pourrons dessiner le trait général de l'histoire, ce trait grossier qui nous permettra d'aboutir à un premier résumé.

Exemples de fondamentales

A. I. Artificial Intelligence (Steven Spielberg)

Personnage fondamental : David. Robot enfant, il va chercher à se faire aimer de sa mère d'adoption.
Question dramatique fondamentale : David va-t-il parvenir à se faire aimer de Monica, sa mère adoptive ?
Réponse dramatique fondamentale : Négative et positive. Il y parviendra, mais seulement « en rêve », grâce aux prodiges des robots du futur.
Opposition fondamentale : Comme on peut le voir dans l'analyse du film, l'opposition fondamentale de David tient en sa propre nature de robot.
Concept et originalité : Un des concepts du film se trouve dans la transposition du conte Pinocchio. Un autre concept fort du film, original (première cinématographique ?), est de traiter de l'enfant-robot.
Un autre concept est encore, comme nous le verrons plus bas, dans les commentaires, de mêler fiction et réalité de façon tout à fait troublante. Ici comme ailleurs, l'influence de Kubrick se fait sentir au détour de chaque scène.

Une des originalités du film (car il en comporte beaucoup), au niveau du scénario, est de présenter une "transposition déguisée". Ou plus exactement, ce qui est original, c'est que l'histoire génère elle-même la transposition dont elle va être l'oeuvre : c'est lorsque David entend le conte de Pinocchio qu'il va vouloir reproduire la même aventure.
Pinocchio va être présent dans le parcours de David, donc, mais également dans la construction de l'histoire elle-même (comme en témoigne notamment le cirque de Pinocchio qui devient la Foire à la chairet l'île aux plaisirs qui devient Rouge City).

Dancer In The Dark (Lars Von Trier)

Personnage fondamental : Selma.
Question dramatique fondamentale : Selma va-t-elle réussir à payer l'opération des yeux à son fils Gene
Réponse dramatique fondamentale : Oui, au sacrifice de sa vie
Opposition fondamentale : L'opposition fondamentale du personnage a deux sources : sa cécité, qui s'aggrave de jour en jour, mettant gravement en péril la réussite de son objectif, et Bill, qui compromet brutalement ses projets en lui dérochant ses économies.
Concept et originalité : — Le concept idéal du film tourne autour de l'idée de sacrifice. Jusqu'où une femme est-elle prête à se sacrifier pour sauver ceux qu'elle aime.
— Le concept structurel du film est de mêler réalité et comédie musicale.
— L'originalité tient au "jusqu'au boutisme" du propos. Selma va jusqu'au sacrifice de sa vie.
— L'originalité, par rapport à la comédie musicale, est de l'intégrer de façon « réel » dans le film, sans effet « artificiel » comme dans la comédie musicale traditionnelle.

Sliver (Phillip Noyce)

Personnage fondamental : Carla Noris. Jeune éditrice dans une grande maison d'édition, Carla Noris est à un tournant de sa vie où elle s'interroge sur le fait de trouver l'âme sœur.
Question dramatique fondamentale : Qui a tué Naomie Singer ? Le meurtrier va-t-il s'attaquer à Carla Noris ?
Réponse dramatique fondamentale : Le meurtrier est Jack. Il ne pourra s'attaquer à Carla Noris qui le tuera.
Opposition fondamentale : L'opposition fondamentale, comme dans beaucoup de films de ce type, tient dans la possibilité que chacun peut être coupable et qu'il est impossible de déterminer qui l'est réellement.
Chaque personnage, tour à tour, est présenté comme un suspect possible, et la protagoniste doit se méfier de tout le monde, ne peut avoir confiance en personne.
Les soupçons finiront par se focaliser sur Jack et sur Zeke. Incapable de décider lequel des deux est coupable, Carla Noris vivra dans l'angoisse de mourir sous les coups de l'un ou de l'autre.
Concept et originalité : Le concept du film repose sur une variation autour du thème du voyeurisme. Cette variation s'incarne dans le personnage de Zeke, propriétaire d'un immeuble immense dans lequel il a fait installer un système de vidéo surveillance général, dans chaque appartement et chaque pièce de chaque appartement, pour espionner ses locataires.
L'originalité du concept tient dans le personnage de Zeke, et son « invention ».

La Cérémonie (Claude Chabrol)

Personnage fondamental : Sophie. « Bonne » de profession, Sophie est analphabète. C'est une jeune femme dont le caractère réservé, renfermé, étrange, s'est créé autour de son handicap.
Question dramatique fondamentale : Que va-t-il se passer si les Lelièvres découvrent l'illettrisme de Sophie ?
Réponse dramatique fondamentale : Ils le paieront de leur vie
Opposition fondamentale : — Opposition principale : l'illettrisme de Sophie. Elle la met dans des situations inextricable, il est fondateur de tout son caractère.
— L'incompréhension des membres de la famille Lelièvre, même les mieux intentionnés
Concept et originalité : La confrontation de deux milieux, deux classes sociales : bourgeoisie « intelligente » et misère, par le biais d'une famille (les Lelièvre) et d'une bonne analphabète (Sophie)
L'originalité du concept tient à la situation créée : une femme analphabète (Sophie) qui va devoir parvenir à cacher son illettrisme au sein de la famille dans laquelle elle a été engagée.

Structure générale d'une histoire

Plus vous analyserez de films (et d'histoires en général) et plus vous découvrirez que : " * / / . *

Dans un film, le schéma de base de la structure peut se résumer à :

Un personnage qui, (? (

suite à un incident dans sa vie, (* (

se doit d'atteindre un certain but, (0 .(

le confrontant à de nombreuses difficultés ((/ (. (

jusqu'à ce qu'il atteigne ou ne puisse plus atteindre son but (; * ' (

pour que tout se démêle enfin, pour le pire et souvent le meilleur. (< * (

On retrouve ces éléments dans la découpe la plus large qu'on peut faire d'une histoire, (les 3 actes dont il était question plus haut) :

L'Exposition — Le Développement — Le Dénouement

L'Exposition

L'exposition, d'une durée approximative de 15 minutes pour un film d'1 heure 30, permet en général de :

- Situer l'arène, c'est à dire le lieu du film (lieu géographique, social, temporel, etc.),
- Présenter les principaux personnages (et en particulier le *protagoniste* et l'*antagoniste*),
- Présenter la *question dramatique fondamentale* ainsi que l'*opposition fondamentale*,
- Donner les *enjeux* qui seront développés dans le film,
- Donner le *style* ou le *genre* du film.

Très schématiquement, l'exposition se déroule ainsi :

Dans un certain lieu et à une certaine époque, on découvre un (?) (?) personnage.

Suite à un incident remettant en cause son existence, (?) * (?)

le personnage doit se définir un but à atteindre. (@ 0) . (?)

Va-t-il y parvenir ? (6) ' (?)

Une notion importante est introduite à la fin de l'exposition : la (6) ' (?) ((qu'on appelle souvent simplement « Question dramatique »)). Cette question se formule par : « Le personnage va-t-il atteindre son objectif ? ». C'est, très souvent (même plus souvent que ça :-), la question qui fera que le spectateur reste sur son siège d'un bout à l'autre du film.

Dans cette exposition, il est important de donner les *informations* * (?) .. au lancement de l'histoire. Il convient de n'en mettre pas trop, mais d'en mettre suffisamment pour que le spectateur puisse suivre le récit et s'y intéresser. Nous y reviendrons.

La fin de l'exposition peut être établie quand le protagoniste, ayant déclaré son objectif, met en oeuvre les moyens pour l'atteindre.

Le Développement

Dans cette partie, temporellement la plus importante du film, nous découvrons les moyens que le protagoniste met en oeuvre pour tenter d'atteindre son objectif.

Schématiquement, le développement se déroule ainsi :

Le protagoniste met en oeuvre des *moyens* pour atteindre son (A) (I (4 0) . (objectif

Il se heurte à des difficultés émanant de sa personnalité, (?) . (-)

ou émanant du contexte (?) . (-) & (?)

ou d'un rival en particulier (?) . ((?) (?)

le confrontant à des *choix* jamais faciles à prendre. (?) . (?)

Parfois, au milieu du film, un événement se produit, qui remet en (*) B (?) cause son objectif, ou le redéfinit, aiguillant sa route vers une autre piste.

De nouveaux moyens sont mis en oeuvre, confrontant à nouveau le C (?) / * personnage à des choix *le faisant évoluer*

Les obstacles grandissants, on semble déboucher sur *une impasse*, (?) (?) un moment de doute extrême, remettant en cause la réussite

Un événement se produit alors, (?) * ' (?)

qui permet au personnage de reprendre sa route vers le dénouement

Notez dès à présent que le développement est fréquemment (presque systématiquement) le lieu d'une * (?) * (très souvent amoureuse), permettant au spectateur de « souffler » ou, plus judicieusement, permettant à l'auteur d'éclairer d'une autre lumière ses thèmes, de développer un personnage, de faire un contre-point stylistique à son film, bref, d'élargir et d'approfondir son propos ou, simplement, d'offrir au spectateur une contre-histoire sur un des thèmes les plus chers à l'humanité (l'Amour).

Le Dénouement

C'est dans cette partie que tout va se jouer et se clore.

C'est le moment où le *protagoniste* est confronté à son rival (ou à (?) & (?) l'obstacle le plus haut, ou l'antagonisme),

réussissant ou non à le vaincre, (; *) < ' D (?)

pour reprendre sa vie et régler les derniers petits détails de son histoire. (* (

C

Contrairement à *La Dramaturgie* (et d'autres ouvrages) qui place le 3ème acte après la réponse dramatique, mon dénouement s'ouvre avec le climax.

En effet, réduire le 3ème acte d'un film à l'après-climax (partie que j'appelle ici *désinence*) peut paraître, eu égard à sa brièveté, son absence même parfois, tout à fait illégitime. Alors qu'il n'a pour fonction que de clore l'histoire, comme on referme la quatrième de couverture d'un livre, faudrait-il lui accorder les qualités d'Acte ? Je n'en suis vraiment pas convaincu.

Au contraire, dans la découpe ci-dessus, chaque acte de l'histoire a sa fonction * et :

La fonction de l'exposition est de présenter l'histoire, les personnages principaux, de préparer l'objectif (de poser la Question dramatique fondamentale) et de lancer l'intrigue.

La fonction du développement est de conduire, crescendo, par développement, jusqu'au moment où la confrontation ultime ne pourra être évitée.

La fonction du dénouement est de montrer cette confrontation, et son résultat, et de résoudre enfin le film en dénouant toutes les intrigues.

Le dénouement voit donc donnée la *Réponse dramatique du film*, que j'appelle *Question Dramatique Fondamentale* : Oui, le personnage a atteint son objectif ou non, il ne l'a pas atteint (avec souvent un « mais... »)

La *désinence* est un moment assez bref dans le film, de quelques minutes tout au plus, voire parfois d'un simple plan. La *Réponse dramatique* a été donnée, il reste à en montrer *', à * E les *intrigues secondaires* et * & ' pour lesquelles le spectateur attend impatiemment une réponse claire et précise.

Approfondir

dans les Cours Avancés :
[Choix de l'histoire](#) — [Approfondissement de la structure](#) — [Affinement de la structure](#)

À garder en tête

1. Toute histoire bien menée est composée d'une triade de parties : L'exposition, le développement et le dénouement.

2. Les termes de ce chapitre à retenir :
Protagoniste
Antagoniste
Objectif
Obstacles
Conflit
Question et réponse dramatique

3. L'**exposition** présente l'histoire, prépare l'objectif et lance l'intrigue principale.

Le **développement** conduit, crescendo, par développement, jusqu'au moment où la confrontation ultime ne pourra être évitée.

Le **dénouement** montre cette confrontation et résout le film, met un point final.

Dynamique thématique

Thème abstrait et Thème concret

Tout film traite d'un thème principal et de thèmes corrolaires. **Il était une fois dans l'Ouest** traite du thème de la vengeance et du thème des chemins de fer aux États-Unis, **Les Temps Modernes** traite de l'industrialisation, de l'amour et de la pauvreté, **Marius** traite de l'amour, de la passion et du voyage.

On peut distinguer dans cette brève énumération deux sortes de thèmes distincts :

- Le Thème concret
- Le Thème abstrait

L'amour, la vengeance, la passion sont autant de thèmes abstraits. Ils ne concernent pas une époque ou un lieu spécifique, mais touchent tous les hommes où qu'ils soient et quels qu'ils soient., sont universels, abstraits

L'industrialisation, un contexte spécifique de pauvreté, le chemin de fer, le clonage industriel, la culture du chou ou la philathélie sont au contraire des thèmes concrets, parlant d'une chose concrète, propres à une situation, une époque ou un lieu spécifique.

< . / 0 * *
F F \$ \$

Question d'un visiteur perplexe

À voir

Illustrations de **thèmes abstraits et concrets** dans « [Atelier Ville à sang](#) »

Note

Il est possible de nommer « Thèmes » les thèmes abstraits et « Sujets » les thèmes concrets. Je préfère une dénomination de même origine pour correspondre à la forte relation qui existe, dans un récit, entre ces deux notions, comme nous allons le voir.

Opposition thématique

Il ne suffit pas de choisir des thèmes au hasard pour espérer faire un bon film. En vérité, ces thèmes s'imposent à l'auteur lorsqu'il a véritablement quelque chose à dire.

D'autre part, et c'est ce qui va créer une réelle dynamique dramatique, ces thèmes ont une relation entre eux, souvent conflictuelle, qui va définir réellement une **prémisse** (note : cette opposition est une étape pouvant amener à définir la dynamique thématique qui donnera la **prémisse** du film, notion que nous aborderons plus tard).

Reprenons les exemples précédents. Nous pouvons dire que :

Il était une fois dans l'Ouest traite de « la vengeance contre la cruauté ».

Les Temps modernes traite de l'« industrialisation au détriment de l'humanité ».

Marius traite de l'« amour s'opposant à la passion ».

Même si cette opposition thématique n'apparaît pas toujours avec une évidence foudroyante lorsque l'on sort d'une salle de cinéma (cela demande même parfois de s'interroger longtemps), il est important de comprendre que celle-ci est aussi importante *pour l'auteur* que tout autre élément narratif. Et que le fait qu'elle ne s'impose pas à l'esprit du spectateur ne signifie pas qu'elle est inconnue à l'auteur, bien au contraire.

Cette opposition dynamique va insuffler une force au film et pourra alimenter chaque scène, chaque réplique, chaque personnage, chaque situation. Elle guidera l'auteur sur la longue route de son écriture et pourra stimuler son imaginaire.

Je mettrai l'accent sur les « contre », « au détriment de », « s'opposant à » que l'on trouve dans la formulation des oppositions thématiques citées plus haut. C'est cette formulation en opposition qui crée **A** - **B**. C'est par cette opposition que le film va prendre une réelle dimension, et c'est elle qui soutiendra l'auteur dans son travail.

Grâce à cette opposition apparaît donc :

	0	&
Un premier thème (abstrait ou concret)	Thème principal	Le voyage (abstrait et concret)
entrant en conflit avec	Opposition thématique	Marius ne peut faire son choix entre le voyage et Fanny
un second thème (abstrait ou concret)	Thème antagoniste	L'amour (abstrait)

Concevoir votre film à l'aide d'une **prémisse** de ce type vous évitera l'inefficacité, la mollesse et le manque de dynamique patente à laquelle on se confronte quand on pense son film à l'aide d'un *\$* : « Mon film traite de l'industrialisation », qui, même s'il circonscrit quelque peu votre sujet, n'en reste pas moins absent de tout élan, de tout dynamisme.

En formulant votre film à l'aide d'un thème unique, ce n'est pas un film que vous vous apprêtez à écrire mais un exposé.

La formulation en **prémisse**, au contraire, est remarquablement précise, en dépit de sa petite taille. Et l'on peut déjà voir se dessiner les deux personnages centraux du film, l'un incarnant la vengeance (ce sera le **protagoniste**) et l'autre incarnant la cruauté (ce sera l'**antagoniste**). Dans le film, bien évidemment, ces deux personnages s'affronteront tout comme les deux thèmes s'opposent.

Approfondir

dans les cours de base : [Le Thème — Évolution du propos](#)

Dynamique thématique

[Ce chapitre sera traité ultérieurement]

À garder en tête

1. Développer (au moins) 1 thème concret et 1 thème abstrait.
2. Trouver l'opposition thématique caractérisant son film.

Les Personnages

Un ingrédient primordial

Le personnage est un des ingrédients primordiaux de la réussite d'une bonne histoire. La Dramaturgie, imitation et représentation d'une action humaine d'après Aristote, ne peut se passer, de par sa définition même, de celui qu'elle doit représenter ou imiter : l'être humain.

Nous pouvons faire une réserve quant à « humaine », puisqu'il arrive que le héros d'une histoire ne soit pas humain (il peut être animal comme dans **Microcosmos**, ou extra-terrestre comme dans **E.T. l'extraterrestre**). Mais dans ce cas, on notera que l'être non humain est affublé de toutes les caractéristiques de l'être humain. Son enveloppe n'est pas humaine, mais ses actions, ses émotions et ses divers comportements le sont en tout point.

Il est bon de se souvenir, lorsque l'on pense à une histoire (et surtout un film) que :

> 0 2 - ' ' - 3

Il existe bien sûr des exceptions. Les deux principales sont :

1. Un « quelqu'un » incarné dans le film par deux (ou plus) personnages.
2. Les histoires pluri-protagonistes (Les films de Robert Altman en étant l'exemple le plus parlant).

Nous aborderons ces exceptions plus tard. Mais je recommande ici à tout jeune auteur de ne pas aborder dans un premier temps ce type de configuration qui nécessite un talent et une expérience toute particulière.

Fonction et personnalité

Les deux principales composantes dramaturgiques du personnage sont :

1. Sa fonction
2. Sa personnalité

Ces deux composantes sont extrêmement inter-dépendantes l'une de l'autre, la définition de l'une influant toujours sur la définition de l'autre, du moins dans un récit bien écrit.

La **fonction** est le rôle que le personnage en question va jouer dans le film. Est-il le héros dont on va suivre les aventures ? Est-il le méchant qui va tout faire pour détruire le monde ou s'opposer au dessein du protagoniste ? Est-il le conseiller qui va aider le héros ?

Il est indispensable, quand vous créez un personnage, que ce soit par nécessité dramaturgique ou que vous lui trouviez une réelle fonction dans l'histoire, dans l'intrigue. Si vous ne pouvez pas répondre aux deux questions suivantes, il y a de fortes chances que vous puissiez vous passer avec profit d'un personnage encombrant.

— À quoi sert le personnage dans mon histoire ?

— L'histoire pourrait-elle fonctionner (au niveau de la narration) sans ce personnage ?

S'exercer

Prenez votre film favori, dressez la liste des personnages. Pour chacun d'eux, déterminez le rôle précis qu'il joue dans le film. L'histoire serait-elle possible sans lui ?

La **personnalité** permet de ne pas animer devant les yeux du spectateur de simples marionnettes sans véritable existence, sans véritable caractère.

Il est indispensable, quand vous inventez un personnage parce que vous en avez besoin dans l'intrigue, que vous lui trouviez une personnalité réelle. Nous aborderons plus tard le développement narratif d'une personnalité riche.

Dans un premier temps, notez seulement que, dans un bon film — un de ceux que vous affectionnez par exemple —, non seulement *chaque personnage a une personnalité clairement définie*, mais encore que *cette personnalité est unique* dans le cadre du film. Il n'y a qu'un et un seul avaré dans l'Avare de Molière. Il n'y a qu'un et un seul homme borné et transposant les conflits avec son fils dans son jugement dans **Douze hommes en colère** de Sydney Lumet. Il n'y a qu'une femme schizophrène et rêvant d'être actrice dans **Mulholland Drive** de David Lynch, etc.

Note

Je ne considère pas ici, bien sûr, les différentes personnes d'un ensemble (comme une foule par exemple), qu'on considère plus comme une entité unique (qui doit elle aussi avoir sa propre personnalité) que comme un ensemble disparate de personnalités.

Bien souvent, cette personnalité repose sur une ou deux qualités (ou défauts) principales qu'il est bon que l'auteur définisse avec rigueur dans un premier temps pour dessiner la ligne générale de son personnage.

S'exercer

Prenez un de vos films favoris, faites la liste des personnages et essayez de déterminer **leurs deux qualités (positives ou négatives) principales**. Retrouve-t-on ces qualités, avec la même importance, chez les autres personnages ?

Approfondir

dans les cours de base :
[Personnage contre récit — Pluri-protagonistes](#)
 dans les cours avancés :
[Le choix des personnages](#)

À garder en tête

1. Une histoire est presque toujours « L'histoire de quelqu'un ».
2. Chaque personnage doit avoir :
 — Sa fonction dans le récit
 — Sa personnalité, claire et unique.

Personnage versus Récit

Deux approches opposées

Revoir

dans les cours de base :
[Les Personnages \(fonction et personnalité\)](#)

On rencontre deux approches d'écriture qui s'opposent très souvent mais peuvent dans le meilleur des cas se complémentariser profitablement.

La première, que j'appellerai **l'approche situationnelle**, fait passer l'action, le récit avant le personnage.

L'auteur définit une situation qui l'intéresse et y plonge ses personnages qui, en quelque sorte, « devront faire avec », « s'adapter », être définis pour répondre convenablement à la situation voulue. Dans cette approche — plutôt anglosaxonne — :

— L'auteur définit et modifie ses personnages *en fonction* des situations qui l'intéressent ou qu'il a envie de dépeindre.

La seconde approche, que j'appellerai **4** ***** (à répéter trois fois sans fourcher), fait au contraire du personnage l'élément central, primordial et moteur de l'histoire, les situations n'étant là, en quelques sortes, que pour nous le révéler. Les situations sont provoquées par le caractère du personnage, conditionnée par lui. Dans cette approche — plutôt française ou européenne — :

— L'auteur définit et modifie les situations *en fonction* du personnage qu'il veut nous faire connaître.

Avantages et écueils de chaque approche

Bien que ces deux approches ne soient pas incompatibles — peu s'en faut ! —, il est bon que l'auteur ait conscience de sa tendance naturelle, son penchant naturel, afin de savoir éviter les écueils propres à chacune de ces approches :

L' ***** peut conduire à une intrigue intéressante, « parfaitement ficellée », sans temps morts, mais où les personnages peuvent manquer de consistance, de chair et d'originalité, être proches du stéréotype.

L' **4** ***** amène souvent à des personnages forts, intéressants, riches et originaux, mais l'intrigue peut devenir fragile, molle, sans but bien définie.

De la même manière qu'il y a des auteurs pour chaque approche, vous rencontrerez des spectateurs qui porteront leur préférence sur l'un ou l'autre des deux aspects. L'un aimera un film « allant à cent à l'heure », même si les personnages, bien que caractérisés, ne soient pas d'une grande pertinence, l'autre appréciera un film avec des personnages fort et attachant, même si l'intrigue, parfois l'a laissé un peu indifférent.

On peut toutefois décider de recueillir l'adhésion de ces deux types de spectateur, et garder à l'esprit que :

> **&** **.** **/** **'** **-** **-** **2** **.4** **-** **3/** ***** **\$** **-** **&**
***** *****

Note

Ces deux approches nous permettent de définir deux aspects de l'écriture dramaturgique que tout auteur digne de ce nom doit développer, qui semblent être les deux versants principaux, les deux ingrédients indispensables à toute histoire digne de ce nom :

1. Les personnages,
2. La narration (comportant le déroulement des intrigues, la structure, etc.)

Malgré l'interaction forte qu'on doit faire exister entre ces deux aspects, il peut être bon que l'auteur s'y entraîne et s'y attaque de façons distinctes, au moins dans un premier temps. Qu'il développe solidement son intrigue d'un côté et que de l'autre, il parvienne à développer des personnages intéressants.

Approfondir

dans les cours avancés
[Le choix des personnages](#) — [Consistance des personnages](#) — [Approfondissement des personnages](#)

Recherche des thèmes

Ne pas confondre « thème » et « récit »

Revoir

dans les cours de base : [L'Opposition Thématique](#)

Il faut prendre garde, lorsque l'on cherche les thèmes ou la **<A** **'** ***** **'** de son film, que la réponse ne soit l'histoire elle-même — au sens de récit.

Pour prendre en exemple l'histoire développée dans la rubrique [Votre Histoire](#), le thème ne peut se formuler de cette façon :

« *C'est une jeune femme qui part à la recherche de son frère.* »

Ceci est tout au plus un résumé de l'histoire, un **pitch**.

Le thème — ou l'opposition thématique —, lui, pourrait et devrait se formuler de cette façon :

« *L'homme contre la nature* »

en en disant que :

« l'homme ne peut pas se battre contre la nature, il doit s'accorder à elle ».

Comment apparaissent les thèmes ?

Comme je le préciserai dans la partie « Cours avancé », peu importe la méthode adoptée par l'auteur pour définir et faire apparaître ses thèmes et sa dynamique thématique :

- Il arrive qu'une idée d'histoire vous vienne, et que le thème ou les thèmes s'opposant n'apparaissent que beaucoup plus tard, qu'ils ne se dégagent qu'après de longues heures d'instrospection, de recherche et de réflexion sur son embryon de récit.
- Il arrive également que le thème soit la première chose qui vous vienne à l'esprit (p.e. : « Je veux parler de l'aberration de l'administration »). Il convient alors de trouver l'histoire et les personnages (ou les personnages et l'histoire) qui pourront au mieux servir, incarner et mettre en valeur vos thèmes ou votre dynamique thématique.

Quoi qu'il en soit, l'important, dans un premier temps, est de garder en tête que :

? **\$** **&** **/** **&** **/** **'**
? **,** **,** **-** **,** **A** ***** **.** **G** **.**

Approfondir

dans les cours avancés :
[Le Thème — Évolution du propos](#)

Fonction du récit [NT]

De la difficulté de faire du cinéma (1)

Un visiteur m'écrit : « *Je rencontre le problème d'être assailli par des idées précises de scènes visuelles, d'images, de cadrage, etc. et je reste incapable d'en trouver le contenu et le lien narratif pour en tirer un film* »...

Assailli par des idées de plans...

Cela est-il grave docteur ?... Évidemment non, c'est une maladie qui se soigne. Il convient en tout premier lieu de rassurer le malade en lui faisant comprendre que ce virus n'a rien d'extraordinaire et qu'il est même, je dirais, tout à fait sain...

Pour y répondre, il convient de distinguer les deux aspects du diagnostic : d'abord, il y a *le problème de voir des images*, d'imaginer des plans, des angles de vue, des mises en scène (plus superbes les unes que les autres), et puis le problème de savoir *en tirer le contenu ou le lien narratif* comme l'exprime très bien ce visiteur.

En vérité, comment vient-on au cinéma ?... Par le cinéma bien sûr. Donc des films, des images, des cadrages, des acteurs jouant des personnages, par des effets visuels, des mises en scène, des ambiances. Et c'est cela qui, en premier lieu, nous inspire, nous ravit, nous emporte et nous enflamme. Personnellement, je n'ai rencontré aucun réalisateur, aucun auteur, ayant été touché par la grâce du cinéma après avoir lu ce volet de feuilles qu'on appelle vulgairement un « scénario ».

Et comment en serait-il autrement ? C'est le propre du cinéma que de *nous montrer comment la caméra peut raconter une histoire*. Et c'est cela qui séduit, stimule l'imaginaire, et pousse à vouloir embrasser la carrière de réalisateur ou de scénariste.

Naturellement, comme la musique stimule des notes de musique à l'aspirant compositeur, comme la danse stimule des chorégraphies à l'aspirant chorégraphe, les images stimulent des images aux aspirants « auteurs cinématographiques ». Et pour peu que des images vous viennent à l'esprit, vous vous dites « voilà, je suis réalisateur, je veux être réalisateur ! ».

Malheureusement, après avoir pris la plume, sans guide, sans lumière, vous pouvez rapidement vous trouver face à des problèmes insolubles. Votre imagination vous semble alors capricieuse, riche mais débridée, prolixe mais indomptable. Et c'est alors que vous réalisez non pas un film mais qu'il ne suffit pas d'avoir des images en tête pour posséder un film. Pourquoi ?... Parce que la création est comme un iceberg.

La création est un iceberg

Oui, la création est comme un iceberg, 10% émergé et 90% immergé. Dans toute création, seuls 10% de ce qu'elle représente est visible « à l'oeil nu », et c'est ce dixième qui provoque votre intérêt ou votre passion (abstraction faite, bien sûr, du mythe entourant ce « merveilleux métier » comme on a coutume d'appeler le cinéma...).

Au cinéma, ces 10% sont constitués par *les images et les sons*, par des décors, des acteurs et de la musique.

Vous avez vu ces 10% poindre hors de l'eau sur un écran de cinéma ou un petit écran, vous en avez été touchés, et vous vous apprêtez à apporter votre contribution à l'océan des chefs-d'oeuvre. Votre imaginaire vous a stimulé quelques images et vous vous risquez à faire votre propre glaçon.

Vous assemblez les images que vous voulez montrer et peut-être en arrivez-vous à la conclusion que ce glaçon est parfait : il a la forme requise, il a la taille requise, il a l'apparence requise et il vous touche autant que vous ont touché les films que vous avez pu admirer sur le grand écran.

Mais lorsque vous le posez à la surface de l'eau, à votre grande stupéfaction, il coule, et bientôt, il ne reste plus de votre oeuvre qu'une petite pointe ridicule et froide. Sa masse est si faible qu'il finit même par s'évaporer tout à fait, en même temps que votre bel espoir de devenir réalisateur ou scénariste.

Vous avez simplement ignoré que la création est, comme l'iceberg, régie par *le principe d'Archimède* qui veut que « tout corps plongé dans un liquide reçoit une poussée contraire proportionnelle à sa masse ». En clair, *c'est tout le travail de création sous-jacent à l'oeuvre qui va lui permettre de surnager*, d'être visible, d'être perçue et ressentie dans toute sa dimension comme une oeuvre.

HI J * * * - ' & I J * -E G /

Sans ces 90% invisibles, *qui ne sont ni images ni sons*, votre oeuvre sera oubliée avant même d'avoir eu une chance de glisser sur l'eau (chaque point que je développe, dans les « Notions et techniques dramaturgiques » ou dans le « Travail du scénariste » ne parlent presque exclusivement que de ces 90% là).

La spécificité cinématographique

Je ne veux pas me lancer ici sur ce qui fait la spécificité artistique du cinéma. D'autres le feront et l'ont fait mieux que moi, qui ne suis attaché qu'à savoir comment on peut réussir un film, *réussir à faire un film*.

Mais, si tous les arts sont régis par cette loi d'Archimède, j'ai le sentiment que le cinéma plus que tout autre nécessite de prendre pleinement conscience de la « masse » que doit avoir l'oeuvre pour être visible. Le cinéma est soumis à de tels impératifs, techniques, narratifs, documentaires, financiers, conjoncturels, il fait appel à des qualités si diverses qu'il est impensable de ne pas distinguer autant que faire se peut les différentes étapes de son processus.

Quand une toile ne demande au peintre, outre la réflexion sur le sens, que d'exécuter quelques croquis, que d'essayer quelques couleurs et se choisir un modèle (je caricature bien sûr), le film, lui, nécessite :

- D'avoir un résumé ou un concept suffisamment fort pour sensibiliser un producteur qui va permettre un premier travail d'écriture,
- D'avoir des personnages réalistes,
- D'être en accord, en résonance avec son époque,
- D'avoir un point de vue suffisamment fort pour justifier de faire ce film et pas un autre,
- D'être réalisable sans plonger plusieurs corps de métier dans la faillite,
- Donc de parvenir à un schéma d'histoire suffisamment intéressante pour le plus grand nombre pour qu'elle puisse au moins rapporter ce qu'elle a coûté, condition sine qua non pour qu'un producteur s'y intéresse,
- D'aboutir à un synopsis conceptuel suffisamment alléchant pour qu'un producteur continue de financer le travail d'écriture,
- D'être suffisamment distrayant sans être grotesque, intelligent sans être ennuyeux, pédagogique sans être moraliste, documenté sans être trop documentaire pour être vu, compris, ressenti et apprécié par le plus grand nombre,
- De connaître suffisamment bien au moins la vie, le théâtre et le cinéma pour écrire des dialogues dignes de ce nom,
- De connaître suffisamment bien au moins la vie, le théâtre et le cinéma pour créer des contenus de scènes intéressants,
- De parvenir à un scénario susceptible d'intéresser des acteurs, des co-producteurs, un musicien et un chef-opérateur,
- D'établir un découpage technique,
- D'établir un storyboard,
- De mettre en place les journées de travail grâce à un plan de travail,
- De retravailler le scénario en fonction des financements, des desiderata divers et variés pouvant émaner des producteurs, du réalisateur, des acteurs,
- De louer du matériel et d'embaucher tous les gens devant l'utiliser,

- De discuter avec le réalisateur (s'il n'est pas l'auteur) de points divers sur le scénario,
- De promouvoir la sortie du film, en se basant sur quelques idées fortes susceptibles de sensibiliser le public,
- De faire des essayages costumes,
- De construire un décor et d'obtenir les autorisations de tournage dans les différents lieux réels,
- De répéter les scènes et faire des essais,
- Peut-être d'ajuster le scénario aux acteurs choisis ou ayant accepté de faire le film,
- De déplacer machinerie et personnel sur les lieux du tournage,
- De gérer la régie,
- De tourner les scènes,
- De les faire développer,
- De les visionner et décider de re-tournages éventuels,
- D'assembler les scènes au cours d'un montage,
- De faire l'habillage sonore, musique et bruitages, et peut-être le doublage des voix,
- De tirer des copies,
- De faire des projections de presse,
- Et de sortir enfin le film en salle, pour le plus grand plaisir du grand public...

Même au vu de cette liste non exhaustive, je crois qu'aucun autre art ne peut se prévaloir d'une telle dépense d'énergie et de talents, d'une telle succession d'étapes infiniment variées et complexes et ne peut prétendre mettre en jeu de telles sommes d'argent.

L'auteur, quand il travaille à l'écriture d'un film, ne doit pas perdre de vue tous ces aspects intervenant dans la réalisation concrète de son oeuvre.

L'auteur est souvent seul face à sa feuille ou son écran d'ordinateur, mais à l'instar d'un papillon qui, d'un simple coup d'aile, provoque un ouragan à des milliers de kilomètres, l'auteur ne doit pas perdre de vue que *le moindre coup de crayon, le moindre mot mettra en branle cette débauche de moyens*.

Pour une séparation Écriture / Réalisation

Si vous avez été touché par le cinéma, par ses images et ses sons, il n'en reste pas moins qu'il vous faut avant tout parvenir à écrire un scénario. Oublions donc un moment les 10% visibles de l'iceberg et penchons-nous sur la complexité de la fabrication d'un film. Cette complexité spécifique au cinéma m'amène à avoir la certitude qu'il est indispensable de séparer les deux grands aspects de sa fabrication : La préparation (écriture narrative) et la réalisation (écriture visuelle).

Note La *préparation* consiste en tout ce qui précède le scénario (concept, synopsis, séquencier et traitement), jusqu'à la rédaction du scénario proprement dit. La *réalisation* prend le relais, à partir du scénario.

Avant d'aller plus avant, je tiens à préciser que cette séparation ne doit pas être aveugle ou se faire dans l'ignorance de l'un ou l'autre de ces deux temps. Il est évident qu'un auteur-cinématographique écrit une histoire pour la caméra, et qu'il doit donc tenir compte de tous les aspects, et pas seulement techniques mais aussi financiers ou intrinsèques, qui président à la fabrication du film.

.../...

De la difficulté de faire du cinéma (2)

Un film est avant tout une histoire

Aussi, avant même de penser « image », il est indispensable de penser « histoire ». Avant même de penser « mise en scène », il est indispensable de penser « personnages » ou « situations ». Avant même de penser « lumière », il est indispensable de penser « sens ».

Note J'emploie volontairement ici le terme « histoire », terme vague que je veux seulement opposer à « film », et sur lequel chaque visiteur pourra appliquer sa propre définition. Même si, dans ces cours, je me montre partisan d'une définition de l'histoire comme « histoire d'un personnage cherchant à atteindre quelque chose », il n'en reste pas moins que j'apprécie des films comme ceux de Robert Altman ou Wim Wenders qui s'écartent quelque peu de cette définition.

On peut donc dire que *l'on tient un film uniquement à partir du moment où l'on tient une histoire*. Sans histoire, les images, aussi belles soient-elles, ne forment qu'une succession incohérente et devenant vite ennuyeuse de photos animées.

En conclusion, si vous voulez utiliser ces belles images qui vous viennent à l'esprit, le mieux est de commencer par réfléchir à *l'histoire qui permettrait de les utiliser*. Et si dans le travail d'écriture vous continuez à voir des images, efforcez-vous d'en trouver le sens, par leur contenu même, et de les introduire dans cette histoire.

Cependant, le plus simple, en la manière, est encore de ne pas voir d'images, qui peuvent venir polluer l'imaginaire, pour se consacrer pleinement au travail des thèmes (du sens que l'auteur a envie de donner à son film), des personnages et de la narration qui n'ont, soyez-en assuré, aucunement besoin d'images pour être développés.

Ne pas « voir des images », mais « concevoir en images »

Si les images, telles qu'en parlait ce visiteur, peuvent être néfastes et préjudiciables à l'élaboration d'un film, il n'en reste pas moins que *tout scénariste conçoit ou devrait concevoir en images*. Il n'est pas une scène écrite par le scénariste qu'il ne visualise précisément. Il n'y a pas un plan décrit dans le script que le scénariste ne voie clairement dans son esprit. Et cela est évident quand on considère les déceptions et les frustrations que les scénaristes ressentent fréquemment en voyant leur travail réalisé.

S'il faut se prémunir contre les images intempestives, amenant à croire que l'on tient un film parce que l'on tient quelques bribes d'images « magnifiques ou pleines de poésie », il faut évidemment considérer que *le scénario est et doit être écrit pour être interprété et filmé*.

Et enfin, comme je l'explique dans une des premières leçons, il est tout à fait possible de partir d'une image pour faire un film. Cela arrive très souvent. Mais il convient toujours de *savoir revenir au contenu sémantique, sémiologique, iconique, de cette image*. Et cela ne peut se faire qu'en cherchant à avoir une connaissance précise de ses moyens, de ses goûts, et de ce que l'on est. Une image, une scène a toujours un sens, d'autant plus grand quand elle vient de notre propre imaginaire, de notre inconscient. Il convient alors d'être suffisamment contemplatif, sensible et en analytique, et de retrouver ce sens caché, pour se lancer dans l'élaboration d'une histoire mettant en jeu et en valeur ce sens.

1. 90% du travail sur l'histoire vise à soutenir les 10% que représente le scénario (et le film).
2. Ne jamais oublier que le film devra être tourné.
3. Séparer, dans son esprit, le travail sur l'histoire et le travail sur la réalisation (images).
4. Ne pas « voir des images », mais « concevoir en images ».

De la notion de règles (1)

Si vous êtes acquis à l'idée que des règles peuvent régir l'écriture d'un film comme la création de toute oeuvre, si vous êtes acquis à l'idée que ces règles sont *des aides plus que des entraves*, alors vous pouvez sauter cette partie et passer directement au document suivant.

Si en revanche vous vous refusez à l'idée que l'art puisse être régi par des règles, l'apparentant plus aux mathématiques qu'à l'inspiration divine, si l'existence des règles vous pose quelques problèmes d'ordre déontologique, alors la lecture de la suite pourra peut-être vous donner quelques pistes de méditation qui ne peuvent que vous être profitables.

Existe-t-il des règles ?

Contrairement à de nombreux ouvrages qui répondent du bout des lèvres à cette question épineuse, faisant la démonstration dans une introduction que la règle n'existe pas pour en faire ensuite l'apologie, comme s'il était honteux que l'art, à l'instar de la nature, soit régi par certaines règles immuables (l'homme serait-il plus instruit sur la création que Dieu ou la Nature?), je répondrai sans détour et sans honte : « *Oui ! Il existe des règles !* ».

Le tout est de *distinguer le bon grain de l'ivraie*.

Dans un premier temps, il convient de tenter de savoir où commencent les règles, et où elles finissent. Bien qu'aucune frontière précise ne puisse jamais nous affranchir de toute réflexion, nous pouvons essayer de trouver des extrêmes qui mettront en valeur la riche palette de règles pouvant régir le cinéma et plus généralement la narration. Voyons donc quelques règles :

1. Un projet de film — tel qu'on peut le concevoir aujourd'hui — doit pouvoir *être filmable*, c'est à dire pensé pour un support non calorifique, non magnétique, non olfactif et non tactile.
2. Les dialogues d'un film, s'ils ont à être compris précisément, doivent être dans la langue naturelle du spectateur, ou sous-titrés dans cette langue naturelle.
3. Un film ne doit pas provoquer l'ennui, en faisant appel à l'émotivité, à l'intelligence, à la distraction, au rire, à la sensibilité, etc. du spectateur.
4. Un personnage principal, au cours d'un film, doit évoluer.
5. Tout, dans un film, doit être compris par le spectateur.
6. Un incident déclencheur, dans un film d'une heure trente, doit se trouver à exactement 8 minutes 30 secondes après le générique.

Voilà six règles — et c'en sont bien ! — qui selon moi rendent vaine toute dissertation, dans les nimbes de l'absolu, sur l'existence ou non de règles, sur leur pertinence ou non. Qui oserait prétendre que la première règle n'est pas incontournable ? Que quiconque voudrait la détourner se heurterait à des problèmes techniques lui faisant créer une oeuvre certainement originale, mais certainement pas du cinéma ! Cette règle de base fait partie du bon grain et elle est appliquée — souvent sans réfléchir — par chaque auteur. Plus qu'une règle, c'est presque une loi.

La deuxième (dialogues compréhensibles) est elle aussi quasiment absolue. En l'outrepassant, l'auteur se risque à perdre totalement le contrôle de ce qu'il voulait créer.

La troisième (l'ennui), si elle peut être contournée en restant dans l'art cinématographique, fait plus appel au respect que l'auteur entretient pour son spectateur, et lui permettra peut-être de vivre son art comme métier. C'est pourtant une règle qui, dérogée, peut faire acte de provocation et par là-même, générer de l'art.

Avec la quatrième (évolution du protagoniste), nous entrons dans une zone plus floue. Cette règle est préconisée dans de nombreux cas, et elle doit être appliquée, mais elle trouve nombre d'exceptions. Les films policiers, notamment, où l'on voit un inspecteur poursuivre son enquête sans évoluer, en sont l'illustration (il convient toutefois de noter que dans la plupart de ces films, le personnage évolue dans le sens où « sa connaissance - de l'affaire - » évolue). À noter également que de plus en plus, sous l'impulsion et l'influence de certains pédagogues tels que Linda Seger, l'évolution du personnage d'une série est de plus en plus considéré comme une nécessité pour tenir dans la durée.

La cinquième règle (tout doit être compris) s'enfonce un peu plus dans notre zone d'indécision. Même si cela peut être une démarche personnelle de l'auteur, cette règle met trop en jeu le talent du spectateur, sa culture, son âge, son état d'esprit pour prétendre qu'elle puisse s'appliquer. Dans ce cas, plutôt que de « règle », je préfère parler de « recherche utopique mais non vaine » d'un auteur. À noter que c'est souvent la quête de l'artiste que de ne pas être incompris... En d'autres termes, l'artiste cherche la plus grande clarté, pour être compris du plus grand nombre.

La sixième règle (place de l'incident déclencheur), règle extrémiste, illustre parfaitement l'ivraie qu'il convient de mettre de côté, ou tout au moins d'aborder avec discernement. L'ivraie, graminacée dont le grain toxique provoque l'ivresse, est une image juste. L'auteur inexpérimenté s'enivre trop vite de règles tout juste acquises et qui donne l'impression de détenir les lois d'une quelconque alchimie dramatique.

Cependant, même si ce type de règles peut provoquer l'euphorie de l'auteur en lui donnant le sentiment qu'il est sur une voie juste et fertile, il n'en reste pas moins que son extrême rigueur n'engendre qu'une illusion éthylique empêchant l'oeuvre d'atteindre son unicité et son caractère propre. De « règle », nous passons alors à « recette ». Existe-t-il des recettes et sont-elles bonnes ? J'y reviendrai.

Voilà pourquoi selon moi se poser la question de l'existence ou de l'application des règles, dans l'absolu, est vain. Les règles existent, du fait même que l'homme peut les formuler, aussi artificielles soient-elles.

Une question plus juste serait : « Quelles sont les bonnes règles, les règles naturelles, sortes de lois naturelles dramatiques et quelles sont les règles artificielles ? »

Se rompre à la règle

En faisant cette distinction entre règles naturelles et règles artificielles, on pourrait penser qu'il faut jeter l'ivraie et garder le bon grain. N'en faites rien !... Le seul fait que le créateur s'impose parfois des règles personnelles tout à fait artificielles pour atteindre une oeuvre suffit à ne pas céder à cette tentation (**Duel** de Steven Spielberg par exemple où le parti-pris se confond avec la règle).

Mais plus encore, je pense que *toute règle peut être profitable à l'expérience du jeune auteur* pour atteindre une maîtrise, une compétence et un talent dans son métier. Car certaines règles artificielles, dans leur rigueur, dans les difficultés qu'elles imposent, permettent au jeune auteur de contraindre son imagination visent à lui donner souplesse d'esprit, technique, et même et surtout à développer son imagination et le rapport qu'il entretient avec cette imagination.

Les compositeurs de musique possèdent un exercice de ce type, poussant leur pratique à l'extrême rigueur. Cet exercice s'appelle le « contrepoint rigoureux » (tout un programme !). Il consiste à réussir à juxtaposer plusieurs mélodies simultanées en respectant des lois d'enchaînement et de superposition d'une complexité mathématique. Et le résultat de cet exercice, bien sûr, doit rester mélodieux, musical, beau (à noter que de grandes oeuvres — de Jean-Sébastien Bach notamment — sont issues directement de l'application de ces règles — qu'il ne connaissait peut-être d'ailleurs pas ! —). Cet exercice est un casse-tête pouvant vous rendre fou, vous contraignant à passer parfois plusieurs heures pour trouver... une simple note !

Mais quelle aisance, ensuite, dans la création ! Oubliées ces règles ! Elles sont en vous, vous en avez

Vous pouvez, si le cœur vous en dit, commencer à l'appliquer en transformant cette règle en question :-)

De la notion de règles (2)

Existe-t-il des recettes ?

Oui, au moins autant que de chefs-d'oeuvre... Prenez votre chef-d'oeuvre favori, copiez-en tous les ingrédients, tout comme pour une recette de cuisine, et reproduisez-le. Au mieux, si vous parvenez à trouver des sosies exacts des comédiens, si vous possédez tous les talents du réalisateur, vous parviendrez à... une copie exacte du film.

La véritable question, encore une fois, consiste plus à se demander s'il existe des « *modèles d'histoires* » (modèle correspondant ici à l'objet que cherche à produire la modélisation). La question est alors « Oui ». Si vous n'en êtes pas convaincu, je vous invite à lire l'introduction de [La Dramaturgie](#) de Yves Lavandier, ou encore [Psychanalyse des contes de fées](#) de Bruno Bettelheim pour vous en convaincre.

Cependant, il n'existe pas de *modèle absolu*, et les producteurs ou les scénaristes friands de ce type d'objets pouvant leur assurer succès et réussite, se cassent régulièrement les dents sur les lois impalpables et changeantes de la (dure) réalité...

Aussi bien, les modèles que je tente de dégager dans ces cours n'ont rien d'absolument rigoureux et il convient toujours, en dernier lieu, d'en saisir l'essence, la fonction, l'origine et le sens plutôt que d'en appliquer scrupuleusement - et donc bêtement - les incarnations.

Nomenclature

En conclusion de cette partie, vous pouvez aller jeter un oeil sur une nomenclature où vous trouverez la définition des termes apparentés à « règle » dans l'acception qui est utilisée dans ces cours.

Nomenclature

À garder en tête	1. Les règles doivent être des aides, des tremplins, pas des entraves.
	2. Prendre l'habitude de toujours transformer une règle en question. S'interroger sur la règle.
	3. Rechercher l'essence de la règle, plutôt que de l'appliquer scrupuleusement sans la comprendre.

L'apprenti auteur au pied de la lettre

Après avoir abordé ces notions très générales concernant la dramaturgie et le travail de l'auteur, et avant d'aller plus loin, je voudrais faire une courte apparition sur l'approche qu'il faudrait avoir de ces cours et des ouvrages pédagogiques en général.

L'apprenti-auteur doit toujours garder à l'esprit qu'il existe *une contradiction patente entre l'organisation d'un cours ou d'un cursus pédagogique et l'incroyable fouilli, la discontinuité effervescente du travail de création*.

Un cours, un manuel, est posé, divisé en chapitres, bien organisé, planifié, s'intéressant titre après titre à un point particulier de dramaturgie. Il procède quasi systématiquement du général pour en arriver au particulier. *Il n'hésite que rarement, affirme souvent, sait toujours ce qui en est, où il va et comment y aller*.

La création, au contraire, n'est régie par aucune organisation conduisant à coup sûr au succès, elle est sujette à l'inspiration du moment, aux difficultés, au moral du créateur, à sa disponibilité intellectuelle, au temps qu'il peut consacrer à son oeuvre, à son expérience, à sa méthode, aux impératifs extérieurs, à la difficulté ou l'originalité du sujet, etc., etc. Le travail de création n'est pas un formulaire à remplir tranquillement en partant d'un début et arrivant à une fin. Le seul début, c'est la mise en route d'un nouveau projet. La seule fin, c'est l'aboutissement de ce projet sous la forme d'un film pour ce qui nous concerne. Entre ces deux points, qui peuvent être séparés de plusieurs années, l'inconnu, les découvertes, les hésitations, les doutes, les errements, les décisions, les retours en arrière, les certitudes passagères vite remises en cause, les renoncements, les illuminations sont le pain quotidien du créateur. *Avec le travail de création, on est bien loin d'un cours où tout semble tellement facile*.

Il est vraiment important de garder cela en tête et surtout ne jamais se remettre en cause, se mettre en doute soi ou son projet parce que son travail de création ne présente pas la limpidité et la facilité d'un cursus pédagogique.

Concrètement, comme j'aurais souvent à le répéter, *les allers-retours sont fréquents et nécessaires* d'une étape de travail à une autre, d'un point de l'histoire à un autre, d'un thème à un personnage et inversement, du traitement à la prémisse et inversement, du scénario à une fiche-personnage et inversement, etc.

Dans cette grande marmite où on fait bouillir le plat, seules comptent deux priorités auxquelles il faut toujours s'accrocher et revenir sans cesse : le goût et le sens.

— *Le goût*, c'est garder à l'esprit que cette popotte, quelle qu'en soit la préparation, devra rester consommable et digeste. *C'est une histoire que vous cherchez à écrire*, c'est du cinéma, c'est une oeuvre destinée à un public assis devant sa télé ou un écran de cinéma. Ce n'est pas autre chose. Les anglo-saxons appellent ça l'« Entertainment ». Donc garder en tête que l'on veut écrire une histoire est primordial et cette mise en garde n'est pas gratuite. On oublie parfois cette nécessité première lorsque trop d'éléments sont à gérer.

— *Le sens*, c'est ce qui doit être toujours invoqué lorsque des choix, des hésitations se présentent. Le sens, ça commence bien entendu par le sens général de l'histoire, ce qu'elle signifie, ce que l'on a envie qu'elle dise et qui guidera toujours l'auteur dans la sélection et la recherche des idées, dans la construction de ses personnages, dans l'enchaînement et la fonction de ses scènes, dans l'établissement de la fin, etc. Ne pas chercher à connaître le sens de son histoire, c'est écrire n'importe quoi, c'est partir à l'aveuglette. Aucune histoire racontant n'importe quoi — ou pire : ne racontant rien — ne peut être digeste.

Pour le reste, à vous de trouver la démarche, en sachant que votre parcours ne ressemblera jamais à une ligne droite, ni à aucun parcours connu. Ce sera le vôtre.

Principe d'unité et de diversité

Abordons à présent deux principes généraux concernant non seulement l'écriture scénaristique, mais aussi la création en général. Ces deux principes sont *les principes d'unité et de diversité*.

Le Principe d'unité

C'est un principe unificateur et homogénéisant qui va pouvoir donner à votre œuvre une unité, une intégrité, c'est à dire un caractère non dissoluble, unique et unitaire, une force de concentration qui appellera celle du spectateur.

Ce principe d'unité peut affecter tous les éléments dramaturgiques, du plus général au plus particulier, et nous pouvons notamment le retrouver sous diverses formes au cours de l'histoire de l'art, dans le théâtre par exemple, concernant les unités de lieu, de temps et d'action.

L'unité de lieu, dont le cinéma et le théâtre moderne se sont affranchis, correspond à l'utilisation d'un lieu unique pour le déroulement de l'action.

L'unité de temps, ayant subi le même affranchissement, correspond à la réduction d'une action à un temps précis, le plus court possible : une journée particulière, une semaine particulière, 48 heures particulières.

L'unité d'action, peut-être la plus préservée de ces trois unités, correspond à un objectif unique.

Mais si ces trois unités générales sont une illustration du principe d'unité utilisé en art (et l'art dramatique particulièrement), il n'en reste pas moins qu'elles ne sont qu'un des aspects de l'utilisation du principe d'unité. En réalité, il affecte de nombreux autres aspects et peut devenir, pour l'auteur, une source d'inspiration autant qu'un moyen de donner intensité, homogénéité et densité à son histoire.

Dans un idéal absolu, tout, dans l'œuvre, dialogues, thèmes, traitement, idées visuelles, mécanique, style, devrait ramener à un point unique, à une force unique, à une approche unique, une idée unique et originale. Mais je le répète, c'est un idéal absolu, une sorte de mire vers laquelle l'auteur doit tendre, mais qu'il ne parvient jamais, dans la réalité de la création, à toucher. Les plus grandes productions humaines s'en approchent (on peut s'intéresser au travail de Jean-Sébastien Bach pour s'en convaincre), mais ne font que s'en approcher, jamais elles n'atteignent ce but.

Il se retrouve, dans un film, au niveau de la scène où il est généralement admis qu'elle est définie par une unité de lieu et d'action : Une scène se déroule dans un lieu unique. Une scène met en jeu une action unique, un objectif local unique, tel que nous l'avons défini plus haut (attention, ce principe connaît des exceptions et il arrive qu'une scène, par exemple, montre plusieurs lieux. C'est le cas notamment quand un insert est utilisé)

Ceux qui connaissent la Théorie des fractales de Mandelbrot peuvent s'en inspirer. Pour faire simple, on peut dire qu'elle exprime que chaque élément du tout est constitué comme le tout, que chaque infime partie est à l'image de l'ensemble.

On peut atteindre cette unicité en faisant appel aux **forces centripètes** dont je parlerai plus loin. D'ores et déjà, rappelons-nous simplement que *lorsque nous cherchons une idée, il vaut mieux la puiser à l'intérieur-même de ce que l'on connaît déjà de l'histoire, que la ramener de l'extérieur, de façon artificielle.*

Une illustration toute simple : Si mon personnage de meurtrier est cuisinier, quand je m'interroge sur l'arme qu'il va utiliser pour commettre son crime, je réfléchis à mon personnage. J'en viens naturellement à opter pour le couteau à viande plutôt que pour le fusil mitrailleur. Chaque idée devrait jaillir de la même évidence.

Le Principe de diversité

< * *

L'artiste est un magicien. À partir d'un élément unique (principe d'unité), il va être capable de générer de la diversité. La nature a accompli ce prodige bien avant l'artiste, dont il émane. Un de ses moyens géniaux de créer de la diversité à partir de l'unité a été l'apprentissage : qu'on imagine par exemple — pensée horrible et qui j'espère restera toujours théorique — de cloner des fœtus humains, le fait que ces fœtus, devenus enfant, auront à apprendre créera *naturellement* la diversité si chère à la nature, à la vie. Tel enfant dans tel environnement apprendra telle chose et engendra par là même un être adulte unique, quand bien même ses « données de base » (pour ce que l'on connaît : ses gènes) seraient identiques, à la naissance, à un autre enfant.

De la même manière, la même histoire plongée dans un environnement différent donnera naissance à une narration différente, à un film différent pour peu que l'auteur fasse son travail. C'est ainsi que l'on peut prétendre que c'est toujours la même histoire qui se raconte depuis que l'homme sait articuler un récit.

Aussi bien, il est toujours nécessaire à l'auteur de définir le plus précisément possible :

- Ce en quoi son histoire est universelle (ce qui la rapproche d'une histoire écrite depuis toujours)
- Ce en quoi son histoire est originale, crée de la diversité par rapport à ce qui s'est fait.

< * -

La diversité consiste à utiliser le même motif (principe d'unicité) du plus grand nombre de manières possibles, de le décliner dans tous les tons, sous toutes ses formes, pour en tirer le plus de jus.

Il faut que le spectateur sente, surtout lorsqu'il s'agit d'une idée forte, que l'auteur *a fait le tour du problème*. Il faut que l'œuvre donne une impression de complétude, même lorsque ça ne demeure, dans les faits, qu'une impression.

Pour reprendre l'idée du cuisinier-meurtrier précédant, et pour tenter d'illustrer de manière simple ce grand principe, je dirais que l'auteur pourrait avoir l'idée de faire commettre le meurtre sur le lieu de travail du cuisinier. Ainsi, l'idée d'exploiter un outil du personnage pourrait être décliner : on le verrait utiliser tout ce qu'il connaît, tout ce qui est à sa portée pour accomplir son crime : couteaux, fourchettes, casseroles, planches à découper...

Plus le sujet est fort, plus la diversité s'impose à l'auteur. Quelquefois à son détriment : un exemple est proposé par le film **Un jour sans fin**. Un jour qui se répète infiniment. La proposition (le concept, l'idée) de départ est tellement forte que les auteurs se sont un peu laissés piéger par la diversité de développements qu'elle proposait. Mais ils nous laissent aussi de belles démonstrations de la richesse du principe de diversité, en nous offrant des moments d'une intensité bouleversante (notamment quand le héros tente d'améliorer, chaque jour qui se reproduit, sa technique de séduction de la femme qu'il aime).

Conclusion

L'idéal, s'il existe, se trouve donc entre ces deux principes, pas à mi-chemin, mais entre les deux forces qui les gouvernent. Cet idéal pourrait se formuler simplement par : *Une idée unique développée de mille façons*. Dans la réalité, nous devrions arriver à trois idées originales, développées de 10 manières différentes (qui peuvent, justement, les rendre originales), et dix autres plus banales développées de 3 façons. Ça n'est déjà pas si mal.

L'Analyse de film (1)

Avertissement

Ce document contient de nombreux termes techniques que nous n'avons pas encore abordés. Le plus simple si vous êtes un auteur débutant est d'utiliser le [Scénodico](#) ou utiliser la boîte de définition se trouvant dans la marge de gauche.

Vous pourrez alors trouver la définition de ces termes techniques (ils sont entourés par deux étoiles dans le texte. p.e. **protagoniste**).

Pourquoi analyser un film ?

>

D'abord, l'analyse de film est et devrait rester un grand plaisir. Comme le mécanicien passionné désossant le moteur d'une Ferrari, le scénariste peut prendre grand plaisir à démonter les rouages d'un film pour mieux en comprendre le génie ou l'art, pour mieux en saisir la complexité et l'intelligence derrière la simplicité apparente.

L'analyse de film est aussi importante à l'auteur que le développement de son propre processus créatif, que le développement de son imagination et de son inspiration. Je dirais même qu'ils sont implicitement liés et qu'il est difficile pour l'auteur voulant connaître son métier d'y échapper sans risque.

Et, bien entendu, quel enrichissement cela peut-il être, pour le présent et le futur, pour les films déjà vus et ceux à voir !

\$

D'abord, l'analyse permet de comprendre, très souvent, ce que les pédagogues et leurs ouvrages ne peuvent que verbaliser de façon rationnelle.

Il faut du **conflit** pour faire un film ! vous dit Untel. Vous n'êtes pas d'accord ? L'analyse de tous les films que vous pourrez trouver chez votre loueur pourra vous convaincre que cela est vrai.

Une **ironie dramatique** est souvent plus riche qu'une **surprise** ! vous dit un autre. Vous n'êtes pas d'accord et êtes convaincu (comme beaucoup de décideurs télé...) du contraire ? L'analyse de ce que vous ressentez devant vos films préférés vous convaincra de ce théorème souvent juste.

Un **protagoniste** doit évoluer ! vous affirme encore un autre. Et vous, votre personnage reste égal à lui-même et vous l'aimez ainsi. L'analyse vous montrera que le protagoniste évolue souvent, très souvent, très très souvent, et que c'est même souvent ce moment que vous-même préférez dans le film.

En d'autres termes, l'analyse peut vous convaincre, mieux que les mots, mieux que les démonstrations, de la véracité et de l'efficacité de certains processus dramaturgiques qui peuvent vous sembler douteux ou discutables. Ces règles naissent des films, c'est dans les films qu'ils convient de les retrouver.

" . \$

L'analyse, ensuite, permet de comprendre comment un auteur se sert des règles ou des processus, de façon consciente ou inconsciente, pour établir son histoire. Cette analyse vous permet de saisir la diversité de l'utilisation d'un même procédé — le **conflit** ou l'**ironie dramatique** par exemple —, et, quelque part, de le faire vôtre.

Elle permet également de tailler ses propres flèches. Lorsque vous aurez vu, dans x films, x fois le même procédé utilisé d'une unique manière, vous vous direz peut-être qu'il serait intéressant de le développer autrement, de le faire vôtre. Vous serez alors en bonne voie pour apporter votre pierre à l'édifice des ressources narratives !

L'entraînement à l'analyse développe également une faculté toute spéciale : celle de pouvoir appréhender le film dans son entier, d'en garder en tête chaque élément, chaque scène, pendant un temps plus ou moins long. Plus vous analysez, et plus vous êtes capable de voir l'histoire comme une toile, comme un tableau de peinture, d'un seul coup d'oeil. Vous avez tant et tant sollicité votre attention, au cours des nombreuses analyses auxquelles vous vous serez prêté que votre « récepteur intérieur » vous épatera par sa prodigieuse mémoire vive. Avec l'habitude, sans vous être crispé pendant la projection, vous serez surpris de pouvoir parler de la toute première scène que le spectateur lambda aura oubliée.

Vous atteindrez alors une perception proche de l'auteur qui, quand il travaille sur son oeuvre, en a une parfaite vision d'ensemble. Vous serez alors capable de mettre des éléments en relation, en vibration, en résonance, de comprendre les grandes implications de l'histoire, de mieux sentir le rythme, les rythmes, les juxtapositions ou les contrastes. Et cela autant à un niveau conceptuel ou intellectuel qu'émotionnel. En bref, votre appréhension sera plus riche, plus dense, plus en accord avec ce que l'auteur a voulu faire passer ou provoquer.

! . ' *0 * * .

L'analyse permet également de ne pas refaire ce qui a été déjà fait. Mieux encore, elle permet de relever, parfois, une idée avortée ou mal traitée selon vous, qui vous pousse ou vous donne l'envie de la traiter à votre manière, d'en tirer tout le sel et tout l'intérêt. Dans ce cas, l'analyse permet de relever cette idée avortée, d'en comprendre les écueils et d'y remédier.

)

Et bien sûr, l'analyse de film vous permettra de mieux analyser le vôtre.

Comment analyser un film ?

Se pose ensuite la question de savoir comment analyser un film, comment s'extraire de la subjectivité qui souvent rend stérile l'analyse au point de la faire paraître effrayante et réductrice. Je vous propose une méthode que, j'espère, vous enrichirez de votre propre approche, de votre propre pratique.

Note

Pour un travail d'analyse vraiment profitable, il est intéressant de prendre un film que vous ne connaissez pas encore. Le mieux, donc, est de louer deux films ! :-)

8 + .

Installez-vous confortablement et *visionnez-le*. Surtout, munissez-vous plutôt d'un paquet de chips que d'un bloc-notes ! Dans un premier temps, regardez le film, savourez-le, dégustez-le, et *ne réfléchissez surtout pas* ! sauf bien sûr si le réalisateur veut que vous réfléchissiez. Laissez aller vos émotions, vivez le film, sans vous dire que vous vous apprêtez à en faire l'analyse.

9 ; \$

Alors que défile le générique de fin (c'est un **timelock** que vous pouvez vous fixer), tentez de reconstruire la trame de l'histoire. Si votre mémoire est bonne, vous devriez parvenir à *retrouver les *séquences* importantes*. Si votre mémoire est excellente, c'est la *liste des *scènes** que vous devriez être capable de noter.

Revoir

Pour la définition et la différence entre scène et séquence, vous pouvez revoir le paragraphe [Préambule : acte, séquence et scène](#).

Dans tous les cas, rassurez-vous, vous aurez oublié dans cette première tentative bien des scènes ! Ne vous prenez pas trop la tête ! Ne réfléchissez pas trop, n'usez pas trop votre mémoire ! Laissez venir ce qui vous revient, dans la joie et la bonne humeur :-)

Note Pour procéder à cette étape, n'essayez pas de retrouver forcément les scènes dans la continuité chronologique (sauf si bien sûr, elle vous met plus à l'aise). Jetez plutôt au hasard toutes les scènes qui vous reviennent à l'esprit, puis tentez ensuite (ou en même temps) de les classer.

: - \$ ' ,

Le générique de fin est terminé ?... Alors posez votre crayon, levez-vous, et demandez le rembobinage de la cassette. Ceci peut être un nouveau *timelock* : pendant que la cassette rembobine, notez *toutes vos impressions* : ce que vous avez ressenti en voyant ce film (la peur, le bien-être, la douleur, la tristesse, l'espoir, etc.). Si vous vous êtes ennuyé pendant certains passages, notez-le, en décrivant en une phrase ce passage. Si un moment du film vous a complètement captivé, notez-le également, en décrivant de la même manière, par une phrase, ce moment précis. Si vous avez eu peur pour le héros ou l'héroïne, si vous avez été heureux qu'un événement survienne, si une ambiance vous a particulièrement émue, notez-le. Essayez de *retrouver toutes les émotions, tous les sentiments* que vous avez pu éprouver, aussi divers qu'ils soient, qu'ils concernent l'histoire elle-même ou le regard que vous avez pu porter sur le film pendant son visionnement.

Note N'oubliez surtout pas, dans ces notes, d'indiquer *votre impression générale*, le sentiment général qui vous habitait en voyant le film ou en en sortant.

= 5* / 5* / 4 7

Maintenant, si vous n'avez pas choisi l'intégrale des **Dékalog** de Krystof Kieslowsky, votre cassette devrait être rembobinée. Stop, stop, stop ! Rasseyez-vous ! Le moment n'est pas encore venu de relancer la projection, j'en suis désolé, alors veuillez vous asseoir... Merci... Vous allez une nouvelle fois faire appel à votre mémoire. Reprenez votre bloc-notes, votre stylo-plume et concentrez-vous. Vous allez maintenant tenter de *relever les procédés et les éléments dramaturgiques présents dans ce film*, du moins tous ceux que vous pouvez déjà connaître. Si vous n'êtes pas encore familiarisé avec le contenu des nombreux ouvrages sur le scénario, voilà quelques pistes de réflexion (surtout, si vous décidez de vous servir de cette liste, n'oubliez pas de l'agrémenter de touches personnelles, car elle est loin d'être exhaustive). Pour une efficacité plus grande, la première fois, essayez de ne pas lire cette liste avant de visionner le film. Vous risqueriez de trop y penser et de ne pas vivre pleinement votre projection. :-)

Après ce long et périlleux examen de votre mémoire, vous venez, sans vous en rendre compte, de fournir un travail excellent et qui sera payant pour votre avenir ! Vous pouvez aller vous coucher, vous l'avez bien mérité. Le travail d'analyse recommence demain. Si, si, demain.

L % K

Reprenez toutes vos notes et relisez-les consciencieusement (scènes, impressions, questionnaire). Re-glissez avec délectation la cassette dans votre magnétoscope — ce geste doit devenir un geste pavlovien dont vous ne pourrez plus vous passer :-)

M > 0 & \$.

Faux ! Après cette projection, reprenez les étapes 3) à 5), en affinant vos notes. Je suis sûr que vous avez déjà beaucoup plus à dire. Ajoutez les scènes que vous avez mieux mémorisées, noter les nouveaux sentiments et les nouvelles émotions ressenties. Enrichissez les réponses de votre questionnaire, précisez mieux les choses. Corrigez ces éléments si nécessaire (allez, je vous le dis, vous aurez certainement beaucoup de choses à corriger :-)).

Note Note 1 : si vous avez pris un film inconnu de vous, la rubrique « *Préparations* / *Paiements* » du questionnaire devrait s'enrichir considérablement. Cette rubrique n'est pas à négliger : elle apprend souvent au jeune créateur que plus une oeuvre s'élève au rang d'art, et moins il y a en elle de choses innocentes ou gratuites (chaque geste, chaque coup atteint son but).

Note 2 : N'oubliez pas le rituel de rembobinage ! :-))

N *

Faux ! Le travail que vous avez déjà accompli est énorme et fertile. Mais il est vrai qu'il reste maintenant à « vérifier » tout ça. Armez-vous de la télécommande de votre magnétoscope, de votre stylo et de patience. Relancez la projection du film et corrigez vos notes, en arrêtant la projection dès que nécessaire :

- vous devez obtenir une liste complète des scènes,
- vous devez maîtriser parfaitement votre intrigue et principalement :
 - L'intitulé exact, la formulation exacte de l'*objectif principal*. Le nombre d'*obstacles* et leur nature. Les conflits engendrés par ces obstacles.
 - Le développement de la *sous-intrigue*.
 - Les noeuds dramatiques principaux (*incident déclencheur*, *clé de voûte*, etc.)
- vous devez maîtriser parfaitement vos personnages et principalement :
 - Comment ils sont présentés la première fois,
 - Leurs caractérisations (leur caractère),
 - Les relations qu'ils entretiennent les uns avec les autres,
 - Les petits détails qui les rendent vivants, uniques et universels, sympathiques ou antipathiques.
- vous devez maîtriser parfaitement le maniement de votre télécommande, mais avouez que cela reste très subsidiaire.

En reprenant la liste de *toutes les scènes*, tentez de bien mettre en exergue *leur *fonction** : telle scène permet de présenter tel personnage, une autre permet au *protagoniste* d'avancer dans son enquête car..., une autre présente un plan d'ensemble du lieu où se déroulera la scène suivante, etc.

Analyse de films - Questions

Bien entendu, ce questionnaire n'est pas à prendre dans l'ordre. Passez d'une question à l'autre au gré - ou au caprice... :-)) - de votre mémoire.

Retrouvez l'*objectif principal* du protagoniste. Ce qu'il avait à accomplir pendant le film,

Retrouvez les *obstacles* auxquels il s'est confronté, l'empêchant d'atteindre cet objectif,

Décrivez en quelques mots (ou quelques phrases) le *personnage principal*. Tentez de retrouver les éléments filmiques qui vous ont poussé à comprendre le personnage de cette manière. Que dit-il - ou ne dit-il pas - ? que fait-il - ou ne fait-il pas - ? qui induise son caractère.

Retrouvez les grands moments du films, les *noeuds dramatiques importants* :

- L'*incident déclencheur* (le moment où le film se déclenche, le moment sans lequel l'histoire n'aurait pas existé)
- La *clé de voute*. Cette scène n'existe peut-être pas dans votre film. C'est une scène devant se trouver à peu près au milieu, où un changement radical ou non se produit.
- La *crise*. Cette scène n'existe peut-être pas. C'est une scène, vers la fin du film, où tout semble perdu, où le héros se trouve « en crise », en panne, coincé, découragé, où tout semble remis en cause.
- Le *climax*. La scène où l'on voit le protagoniste atteindre ou non son objectif. Le moment où le protagoniste est en conflit direct avec l'antagoniste s'il existe.
- Le *dénouement*. Que se passe-t-il pendant ce dénouement ?

Retrouvez le plus de *lieux* (décors) possibles et décrivez en quelques mots comment ils apparaissent et les actions s'y déroulant,

Quelles sont les *questions dramatiques* qui se posent au cours du film ? (Le héros va-t-il trouver le plan qu'il cherche ? Charlot va-t-il pouvoir tout avouer à la jeune aveugle ? Henri va-t-il retrouver la mémoire ? Le héros va-t-il voir qu'un tueur le tient en joue ? Le tueur va-t-il l'abattre avant ?)

Retrouver l'*intrigue secondaire* et résumez-la en quelques mots

?

Si le film possède un *antagoniste*, décrivez-le de la même manière. Si le film utilise plutôt un *antagonisme* (l'administration par exemple), décrivez-le également. Retrouvez comment cet antagonisme s'oppose à la volonté du protagoniste.

Retrouvez le maximum de *personnages* possibles. Classez-les par ordre d'importance. Si vous êtes joueur, tentez de les placer par ordre d'apparition,

Essayez de déterminer le *rôle*, la *fonction* de tous ces personnages (allié pour le héros, bras droit du méchant, objet de désir du protagoniste, etc.), même s'ils sont très secondaires,

En quelques mots, tentez de retrouver leur *caractérisation* (Untel était gourmand, Untel était farfelu, etc.)

Retrouvez comment ces personnages apparaissent la *première fois*. En quoi cette première apparition est-elle révélatrice de leur caractère ? De leur rôle dans le film ?

Retrouvez les *rapports existants entre tous les personnages* dont vous vous souvenez (Untel était l'ami de Unetelle, Untel était le patron de Untel, etc.), qu'ils soient sociaux ou sentimentaux.

" \$

Quel est le *thème concret principal* du film ? (L'Amérique des années 20, le socialisme soviétique, etc.) Retrouvez comment ce thème a été exploité, dans les décors, dans les dialogues, dans l'intrigue, etc.)

Quel est le *thème abstrait principal* du film ? (La vengeance, l'amour, le chômage, etc.) Comme pour le thème concret, retrouvez comment il a été exploité dans le film.

Quels sont les *autres thèmes* abordés dans ce film ?

Tentez de comprendre ce que l'auteur a voulu « démontrer » par ce film, la *prémisse* de laquelle il est parti. (p.e. : « la pauvreté est un cercle vicieux » - Rosetta) Attention ! Ne faites pas exploser vos neurones pour répondre à cette question. Très souvent - et surtout dans les films dits d'action -, cette prémisse est difficile à percevoir. Sa découverte nécessite une certaine pratique et une certaine habitude. Car un film, Dieu merci ! n'est pas une démonstration mathématique. :-)

Retrouvez le *premier plan*, la *première scène*. Que vous apprend-elle ? Que vous dit-elle ? En quoi est-elle « symbolique » de tout le film, de l'histoire ?

<

Retrouver le plus de *procédés dramaturgiques* possible (ajoutez à cette liste tous les procédés que vous pourrez rencontrer dans les ouvrages - ou le site :-)) :

- Les ironies dramatiques
- Les urgences (timelock)
- Les révélateurs de changement
- Les scènes spectaculaires
- Les rétentions d'information
- Le milking

Tentez de faire la liste la plus complète des « Préparations / Paiements » que comportent le film. (Vous trouverez des [illustrations de « PP »](#) sur le site dans l'analyse du film **La Firme**)

Tentez de retrouver les éléments (images, dialogues, scènes, personnages, etc.) qui vous ont poussé à ressentir d'une certaine manière l'ambiance générale (suspense, nostalgie, bien-être, etc.)

Réservez bien sûr une place à des *éléments tout à fait particuliers*. Par exemple, l'absence de dialogues dans **Duel** de Steven Spielberg.

L'Analyse de film (2)

H > * '

Vous êtes maintenant arrivé au générique de fin et vous devez commencer à bien connaître ce film. Reprenez votre liste de scènes et tentez d'établir des séquences, de voir comment plusieurs scènes se regroupent dans un même **objectif**, dans un même but. L'**objectif local** de l'histoire est de transformer un clochard en seigneur : regroupez les *scènes successives* qui montrent les moyens utilisés pour atteindre cet objectif local et appelez ce regroupement « Séquence transformation d'un clochard en seigneur ».

I " 0

Poursuivez le travail de l'étape précédente en essayant d'aller plus large encore : tentez, si cela est possible, de regrouper les *séquences successives* afin de créer un nouveau bloc plus large. Si un regroupement est encore possible, accomplissez-le. Dans l'idéal, vous devriez parvenir à 3 blocs : l'**exposition**, le **développement**, le **dénouement** trois blocs qui, regroupés, donneront... le film !

G

Une fois ce travail exécuté, reprenez votre questionnaire, et voyez *comment les procédés narratifs que vous connaissez sont utilisés ou exploités*. Où et comment une **ironie dramatique** est-elle installée ? comment est-elle exploitée ? quel sentiment ou quelle émotion crée-t-elle ? où se résout-elle ? Comment une **Préparation*/*Païement** est-elle présentée ? pourquoi l'auteur en avait-il besoin ? pour la mécanique de l'histoire ? pour l'ambiance ? pour un personnage ? Comment cette préparation est-elle exploitée ? en **ironie dramatique** ? en complicité avec le spectateur ? quelle émotion, quel sentiment cette exploitation engendre-t-elle ? Fait-elle réfléchir ? Où paie-t-elle et comment ? en générant de la comédie ? etc. etc.

Familiarisez-vous avec les concepts théoriques des procédés, par la lecture, puis retrouvez-les précisément dans votre film analysé.

Note

Plus vous analyserez, et plus les questions seront promptes à jaillir. Il se peut qu'à votre première tentative, vous restiez quelque peu démuni et que vous vous limitiez aux questions que je suggère et qui ne sont que des exemples limités. Mais plus vous avancerez et plus vous serez capable de poser de « vraies » questions.

8 -

Reprenez le sentiment général dégagé pour vous par ce film. Retrouvez à présent tous les éléments, précisément, qui ont pu provoquer en vous ce sentiment. Le film vous a mis mal à l'aise ? Relevez concrètement tous les éléments qui ont pu provoquer ce malaise, autant dans la réalisation que l'écriture proprement dite : est-ce par le traitement de l'image ? est-ce par le comportement agressif des personnages ? est-ce par le sujet traité ? est-ce par le dialogue ? est-ce pour toutes ces raisons à la fois ?... Tentez de comprendre comment et pourquoi tous ces éléments fonctionnent. Tentez de les retrouver avec la plus grande précision.

9 ; , *

En reprenant tous les éléments dégagés, tentez de discerner ce qui relève purement de l'écriture (du scénario) et ce qui relève purement de la réalisation (filmage et direction d'acteur). Ce travail n'est pas évident, il est souvent très subjectif, mais il vous permet de mesurer l'importance de l'écriture dans le travail de préparation d'un film.

Pour ce faire, voyez par exemple si le caractère d'un personnage passe plus par *ce qu'il fait* (les actions concrètes écrites dans le script, le contenu des dialogues) que par *comment il le fait* (l'interprétation, les « mimiques », son comportement, son intonation). Voyez si un décor dégage l'ambiance par les éclairages utilisés, par les effets visuels, ou par la pertinence du lieu choisi, son adéquation avec le sentiment voulu, l'histoire, les thèmes, les personnages, etc.

Note

Il est important de comprendre, concernant cette étape, ce que je considère comme étant le travail de l'auteur. Je ne livrerai qu'un exemple : un scénariste qui écrit dans son script « Antoine est un personnage triste » ou « Antoine est triste » ne remplit pas sa fonction d'auteur. Il laisse à l'acteur ou au réalisateur la périlleuse tâche de rendre ce sentiment. Ce sont eux, alors, qui deviennent réellement les auteurs du film. En revanche, si le scénariste, par des gestes et des actions bien choisies nous fait percevoir qu'Antoine est triste, alors il remplit pleinement sa fonction d'auteur et non pas seulement de mécanicien.

: \$

Vous avez déjà bien travaillé et je ne voudrais pas vous en demander plus. Et pourtant, il vous reste une dernière étape pour que cette analyse soit vraiment profitable : Revisionnez une dernière fois le film, en essayant de retrouver « en direct », au fur et à mesure de l'avancée du film, tous les éléments que vous avez mis à jour. Peut-être demain ?

*

Plus vous accomplirez ce travail, et plus votre talent et votre sagacité, votre capacité à comprendre, à créer, à inventer, à vous sortir des pires impasses narratives se développera. Aussi, soyez satisfait de votre première analyse, mais ne vous y arrêtez surtout pas !

Une étape frustrante mais nécessaire

Gare à vous ! Vous allez tomber malade !... Vous aurez été prévenu. Si vous suivez scrupuleusement les conseils donnés ici, vous allez tomber dans un état qui va vous faire perdre pendant quelque temps la faculté de jouir pleinement des films. Dans un premier temps, vous ne pourrez vous empêcher de visionner un film sans rechercher l'incident déclencheur, sans attendre le paiement d'une préparation, sans voir comment une ironie dramatique s'exploite, sans chercher en quoi la caractérisation d'un personnage sert le thème abstrait du film... et vous en serez malade, malade, malade... du moins c'est tout le mal que je vous souhaite.

Mais rassurez-vous, pour deux raisons :

La première, c'est que cette maladie ne touche que ceux qui ont un cœur et des tripes. Cette maladie est symptomatique (sic) du fait que vous serez bientôt guéri (re-sic). Peut-être certains spectateurs-auteurs prendront plaisir à développer leur talent d'analyste, et continueront ainsi sans malaise, oubliant peu à peu qu'une oeuvre n'est pas faite pour être analysée, mais pour être vécue, dans tous les sens du terme et par tous les sens que nous possédons. À ceux-là, qui ne se sentiront pas malade, je dirais de renoncer s'ils ne veulent pas gâter leur plaisir de spectateur (mais si c'est un nouveau jeu qu'ils ont trouvé, pourquoi pas !). Je ne suis pas clair ?... Ben faut relire ce paragraphe.

La deuxième raison de vous rassurer est *le caractère provisoire de ce malaise*. Si vous développez votre sens artistique, si les émotions et les sentiments, le genre humain ou les idées vous passionnent plus que le cambouis, vous guérirez plus ou moins vite et ce long travail que vous effectuerez deviendra simplement une seconde nature. Vous réconcilierez peu à peu vos deux hémisphères cérébraux, en remettant peu à peu le gauche (celui qui réfléchit...) à sa juste place.

Après avoir tellement assimilé toutes ces fonctions qu'elles n'auront plus besoin de faire appel à votre intellect pour être perçues, vous pourrez à nouveau profiter pleinement de la vision d'un film, comme devant votre toute première « toile ». En étant plus exigeant peut-être, plus critique certainement, mais avec le même plaisir et même, en vérité, un plaisir beaucoup plus grand. Pour peu, bien entendu, que pendant toutes vos analyses, vous ayez toujours laissé une grande place à l'émotion et au sentiment, qui restent les « matières premières » de tout artiste. Pour peu que ce soit toujours ces émotions et ces sentiments que vous ayez sollicités pour comprendre, et non pas un rationalisme dénué de sentiment, qui ne conduit qu'à l'intellectualisme.

Aussi, *donnez-vous un certain temps* pour développer votre talent d'analyste, sans crainte de vous y perdre corps et âme. Ce temps abandonné à la rigueur, il vous sera amplement rendu, dans votre écriture comme dans votre plaisir de spectateur. Un seul conseil donc : laissez tomber la fièvre d'elle-même.

Faut-il ne choisir que des bons films ?

Ah, ah, voilà une bonne question, Ernest. Les bons films sont souvent cités en exemple, c'est vrai, ici comme ailleurs. Faut-il pour autant leur

réserver l'analyse ? Sincèrement, et par expérience, je n'y crois pas du tout.

Même s'il faut réserver aux « chefs-d'oeuvre » le plus d'attention pour un travail d'analyse poussé, il n'en reste pas moins que les « films à problème » ou les films médiocres sont tout aussi intéressants et riches d'enseignements. Ils permettent souvent de voir, concrètement, à quel impasse ou quel tiédeur le refus (ou la non connaissance) d'un principe narratif peut conduire. Ils permettent de voir concrètement comment certaines erreurs peuvent conduire à la mollesse ou à la catastrophe. Ils peuvent convaincre de certaines nécessités, de certaines lois narratives.

Voir un film où les personnages sont mal cernés, mal dessinés ou trop généraux peut vous convaincre de la nécessité de parfaitement connaître, enrichir et caractériser vos personnages. Voir la mollesse d'une intrigue où l'objectif ne rencontre que peu d'obstacles peut vous convaincre que ce sont les obstacles et l'enjeu qui créent l'intrigue, de la même manière qu'un match de championnat sera toujours plus palpitant qu'une simple rencontre amicale. Voir un film qui ne dit rien vous convaincra de la nécessité d'une prémisse, d'un point de vue, d'une thématique précise. Voir l'ennui d'une longue exposition peut vous convaincre de la nécessité d'un incident déclencheur judicieusement placé.

Et puis, parfois, un film mal réalisé cache souvent un très bon scénario. Quelquefois aussi, un film raté cache de très beaux moments de cinéma (qui justifient souvent sa réalisation).

En conclusion, ne limitez pas vos choix ni en quantité, ni en qualité, ni en genre. Analysez autant les « chefs-d'oeuvre » de la cinéphilie internationale que des oeuvres médiocres. Analysez autant ce que vous considérez comme les « vrais bons films », que les films qui entrent moins dans vos goûts ou vos affinités.

Et surtout, surtout, surtout... n'oubliez jamais *le plaisir*, quelle qu'en soit la forme !

Actes : L'exposition [NT]

Actes : Développement, Arc 1 [NT]

Actes : Développement, Arc 2 [NT]

Actes : Dénouement [NT]

Le Point de vue communion

Communion avec le spectateur

Le « point de vue » est peut-être le terme le plus ambigu du dictionnaire du scénariste. Il connaît tellement d'acceptions différentes, dans notre vie de tous les jours comme dans la création, qu'il est souvent difficile de parler de la même chose lorsqu'on l'utilise avec un interlocuteur quelconque (aussi est-il toujours prudent, lorsque vous travaillez avec un coauteur ou que vous rencontrez un lecteur, de vous mettre d'accord sur le sens précis que vous donnez à ce terme, cela pour vous éviter de longues discussions épuisantes et stériles par une simple divergence d'interprétation...)

Pour la matière qui nous concerne, les acceptions qui nous intéressent sont celles-ci :

1. Le point de vue comme « regard de l'auteur sur une histoire ».
2. Le point de vue comme « placement physique et émotionnel par le choix d'un personnage principal ».

Point de vue comme placement physique et émotionnel

Interdépendante de la notion précédente (d'où l'ambiguïté du terme), on trouve la notion de point de vue entendu comme *placement physique et émotionnel du regard porté sur l'histoire*. Plus simplement, cela concerne le fait de choisir un personnage principal, un **protagoniste**, au travers duquel nous allons suivre et surtout vivre l'histoire.

- *

Ce personnage devient le vecteur par lequel nous allons vivre, suivre, l'histoire. C'est l'exact contraire du point du vue de Dieu. Le personnage qu'on utilise comme point de vue sert alors, pour le spectateur, de *vecteur d'émotion*. C'est lui qui vit, de façon émotionnelle (ou conceptuelle) l'histoire et nous la transmet par le fait que nous allons le suivre presque exclusivement.

Ce vecteur permet à l'auteur de provoquer *une communion avec le spectateur* (communion dans le sens de « parfait accord d'idées, de sentiments » - Petit Larousse Illustré, 1999). Le fait de se choisir un personnage principal comme vecteur d'émotion est le seul moyen — semble-t-il, au cinéma et dans bon nombre d'histoires — pour « accorder » le spectateur avec le film et ainsi faire vibrer ses cordes sensibles, l'émouvoir, l'investir émotionnellement dans les sentiments les plus complexes et les plus ambigus. Nous verrons dans le chapitre « Récit pluri-protagonistique » en quoi la non utilisation de ce vecteur unique rend difficile, voire impossible, l'implication émotionnelle du spectateur.

Plus ce point de vue est rigoureux (plus les événements choisis concernent et impliquent directement le protagoniste), et plus l'**identification** du spectateur avec le personnage sera favorisée (en considérant bien, cependant, que c'est loin d'être la seule condition d'identification : choisir comme protagoniste un meurtrier d'enfants, brutal et sans excuse, ne suffira pas à provoquer l'identification du spectateur avec le personnage, quand bien même on ne suivrait que ce personnage).

Enfin, je parlais d'*interdépendance entre les deux acceptions* puisque, comme on l'a vu dans l'exemple précédent pour **La Maison aux esprits**, le fait même de changer de protagoniste permet à lui seul de changer l'histoire, de lui donner un autre sens. En imaginant que les auteurs de **La Maison aux esprits** aient choisi le personnage de Meryl Streep comme protagoniste, en devant nécessairement — pour des questions de durée — se concentrer exclusivement sur ce personnage, ils auraient développé l'idée du « conservatisme qui tue les sentiments », sans excuses ou presque pour ce conservatisme incarné par Jeremy Irons. Le film se serait alors peut-être approché d'**Une Femme sous influence** de John Casavettes mais, ce qui est certain, n'aurait pas tiré la « leçon » qu'il tire ici.

Approfondir

dans les Cours de base :
Le récit pluri-protagonistique

Le Point de vue regard

Regard de l'auteur sur son histoire

Dans cette acception, le point de vue rejoint, quelque part, la notion de **prémisse** que nous aborderons plus tard. C'est la raison pour laquelle je n'entrerai pas ici dans le détail de cette définition.

En résumé, ce point de vue est *le jugement que l'auteur décide de porter sur une histoire*. Cette acception rejoint l'utilisation courante de l'expression : dans la vie de tous les jours, lorsqu'on vous demande votre point de vue sur un problème, une situation, vous donnez votre avis, votre sentiment, vous portez un jugement sur le problème ou la situation en question. Cette notion sera illustrée dans le chapitre suivant.

Appliqué au scénario, on peut dire aussi que le point de vue est ce qui va *transformer l'histoire en récit*.

L'*histoire* étant considérée comme le déroulement objectif des événements, tels qu'ils se présentent « dans la vie ». Ce déroulement est « objectif » dans le sens où l'*histoire* contient *tous* les événements, sans *ellipse*, sans omission, et dans un ordre strictement chronologique. La vie, regardée par Dieu, peut être considérée comme une histoire, puisqu'il est omniprésent.

Le *récit*, au contraire, est une « interprétation » de l'histoire, permet à l'auteur de tirer un sens, une leçon de cette histoire, par les simples choix qu'il effectuera dans ce qu'il décidera de montrer ou de ne pas montrer. En rapprochant des événements, par *flash-back* ou par ellipse, en omettant certains événements — donc en cachant volontairement certaines données —, en ne gardant que l'essentiel qui l'intéresse, en mettant l'accent sur certains incidents précis, l'auteur va dégager un sens de l'histoire, une philosophie, une leçon, donner son point de vue par le biais du récit. Aussi bien :

O P ? Q ; *

Le cas de l'adaptation permet de bien saisir ce processus. Considérez alors le livre comme étant l'*histoire* (même si un livre est lui-même un récit) et le film comme *le récit de cette histoire*. Dans **La Maison aux esprits** par exemple (avec Meryl Streep et Jeremy Irons), les auteurs du récit (du film) se sont volontairement concentrés sur le personnage de Jeremy Irons, ellipsant beaucoup de choses du personnage de Meryl Streep qui, dans le livre, est pourtant la *protagoniste*.

Par là, les auteurs du film tentent de mettre en relief les raisons du comportement très dur du personnage interprété par Jeremy Irons (et plus généralement d'expliquer un certain comportement conservatiste), de lui trouver des excuses et des justifications. C'est le point de vue que les auteurs du film se sont fixé sur une histoire (le livre) qui racontait bien autre chose.

Pour conclure provisoirement ce chapitre, je dirais que cette acception est généralement celle employée par les producteurs lorsqu'ils emploient le terme « point de vue ».

Approfondir

dans les *Cours de base* :
Le Point de vue, angle d'approche de l'histoire

À
garder
en
tête

1. Histoire + Point de vue = Récit.
2. Le point de vue peut être l'histoire vécue par un unique personnage.
3. Le point de vue sert de vecteur d'émotion pour le spectateur.

De la chenille au papillon

Qu'est-ce qu'un pitch ? qu'est-ce qu'un synopsis ? qu'est-ce qu'un séquencier ?... Nous allons aborder ici le problème des terminologies employées couramment dans l'élaboration d'une histoire.

Notons d'abord qu'avant de devenir scénario, l'histoire connaît plusieurs mutations, tout comme la chenille devient un jour papillon. Même si, dans le travail de l'auteur, ces mutations peuvent ne pas être rigoureuses (contrairement à la Nature, l'auteur — ce « petit Dieu » — ignore souvent son but), il est bon de penser le processus de création comme un enchaînement d'étapes conduisant de la simple idée au projet définitif. Mais je ne le dirais jamais assez : le travail de création est un aller-retour permanent entre ces différentes mutations, chacune d'elle présentant un intérêt particulier dans l'élaboration d'un récit bien charpenté.

Les définitions présentées ici correspondent à la façon dont il faut comprendre, par exemple, la demande d'un producteur lorsqu'il exige de vous le fameux « synopsis ». Mais ce synopsis peut n'avoir rien à voir avec votre outil de travail. Il convient donc de bien garder en tête que ces terminologies désignent aussi bien un de vos *outils de travail* qu'un de vos *outils de vente*. C'est la raison pour laquelle vous trouverez, ci-dessous, une distinction nette entre ces deux aspects.

L'idée

@

On peut distinguer deux formes principales, désignées par deux termes anglo-saxons :

Le *One-line pitch* : C'est le résumé de l'histoire en une ligne (comprendre : le plus court possible), dont l'exemple le plus connu est « C'est l'histoire d'un mec qui... ». Exemple : « Un journaliste revit sans cesse le même jour de sa vie. » (**Un jour sans fin**).

Le *Log-line pitch* : il ne donne pas une idée de l'histoire ou des personnages, c'est une sorte de slogan publicitaire. Exemple : « Perdu dans l'immensité de l'espace, personne ne peut entendre vos cris » (**Alien**)

Bien entendu, afin d'être efficace, de séduire, de donner envie d'en savoir plus, cette présentation laconique doit rendre immédiatement compte de l'intérêt de votre histoire. Nous reviendrons plus tard sur les dangers de cette présentation.

@

En tant qu'outil de travail, l'idée peut revêtir tellement de formes et d'aspects qu'il serait vain de vouloir en faire l'énumération. L'idée peut être une simple image, une conviction personnelle, un « coup de gueule », un ensemble d'objets disparate, un personnage, une situation, etc.

Le tout est d'essayer de toujours trouver, comme nous l'avons déjà vu, le « sens caché » de l'idée, afin de pouvoir établir l'histoire la plus apte à l'exploiter.

Le synopsis

Synonyme possible : Résumé

@

Le synopsis est un résumé de l'histoire, romancé et stylisé, pouvant ne donner qu'une idée vague de la mécanique de l'histoire. Il parle des personnages et des enjeux principaux.

Il peut être *tronqué* (ne présenter que l'exposition, puis donner, en une ligne, l'idée du développement, et enfin laisser la conclusion — la chute — en suspend), ou *intégral* (donner une idée de l'histoire telle qu'elle sera traitée, mais sans entrer dans le détail des scènes — utilisation télévisuelle)

Il peut ne faire qu'une *dizaine de lignes* ou *plusieurs pages* (pour les téléfilms, les producteurs demandent en général aux scénaristes un synopsis de 3 à 5 pages, mais c'est très variable).

@

En tant qu'outil de travail, le synopsis peut revêtir l'aspect que l'auteur désire, suivant ses aspirations et l'usage qu'il en fait. Il permet de faire des « points » réguliers au cours de l'élaboration de l'histoire, en revenant régulièrement à la version synthétique de l'intrigue. Le synopsis devient, en conséquence, un « évaluateur de récit ». Plus l'histoire est facile à « synopsiser », et plus elle est pertinente, maîtrisée par l'auteur. L'auteur devrait se dire que plus il a de facilité à rédiger son synopsis de travail, et plus l'histoire sera compréhensible par le lecteur / spectateur.

L'événemencier

@

L'événemencier est un document uniquement réservé au travail de l'histoire. En aucun cas il ne doit être utilisé dans un autre but.

@

Il consiste en un listing des événements du film, important ou moins important, qui ne tiendront compte ni des scènes, ni des lieux ou des effets.

Cet instrument de travail, comme le séquencier, met en exergue le *squelette de l'histoire*, permet de vérifier le fonctionnement mécanique de l'histoire et sa cohérence. C'est lui qui permet le plus facilement d'intervenir des événements et de gérer les informations qui sont transmises aux lecteurs / spectateurs.

Approfondir | dans les *Cours avancés* : [Événemencier et Séquencier](#)

Le synopsis détaillé

Synonyme possible : [Traitement](#)

@

Le synopsis détaillé, de par sa longueur (d'une dizaine à une vingtaine de pages pour un long-métrage) est plus un outil de travail qu'un outil de vente. Il répond aux mêmes critères que le synopsis ci-dessus mais en plus... détaillé. Il peut s'attarder sur une scène particulière, la détaillant, et entrer plus au cœur de la mécanique de l'histoire. Plus encore que le simple synopsis, il peut mentionner des bribes de dialogue.

Il peut rendre compte assez précisément des *séquences* du film (note : « séquence » telle que je l'ai défini précédemment, c'est à dire s'opposant à « scène »).

Revoir | [Acte, séquence et scène](#)

@

C'est une version romancée de l'histoire, approche qui peut séduire les auteurs sensibles à la littérature. Cette présentation de l'histoire peut se comparer à une nouvelle ou un court roman. Il convient cependant, puisque c'est de cinéma dont il est question, de penser toujours au visuel et au sonore, même si certains aspects psychologiques peuvent y être disséqués.

Le séquencier

Synonymes possibles : Scène à scène - Squelette

Terme le moins adapté à ce qu'il désigne en réalité (une séquence n'étant pas une scène), on devrait dire « scénier ». Mais les usages étant ce qu'ils sont, je garderai ici la terminologie usuelle.

@

De par sa nature particulièrement indigeste et rustre, le séquencier est réservé exclusivement à la phase d'élaboration de l'histoire et ne doit en aucun cas servir d'outil de vente.

Quand il se distingue de l'outil de travail (cf. ci-dessous), le séquencier peut présenter une suite chronologique des scènes résumées chacune en un paragraphe de quelques lignes.

@

Le séquencier présente, de façon rigoureuse, la *chronologie exacte de TOUTES les scènes*, chaque scène se réduisant à l'essentiel (un résumé d'une ligne).

Cet instrument de travail, mettant en exergue le *squelette de l'histoire*, permet de vérifier son bon fonctionnement mécanique, l'alternance des ambiances, des effets, etc. C'est lui qui permet le plus facilement d'intervenir des scènes, de répartir les informations, ou de gérer les crescendos d'obstacles par exemple.

On peut indiquer, outre le résumé de chaque scène en une ligne, précédé de son numéro, les indications d'effet (JOUR ou NUIT) et de lieux (EXT : ROUTE). Exemple :

- 1. Jour / Un bar. Le héros fait la connaissance du Docteur X.
- 2. Nuit / Ruelle. Le Docteur X. se fait abattre

Approfondir | dans les *Cours avancés* : [Événemencier et Séquencier](#)

À voir | Quelques exemples de séquenceurs dans « Mon atelier / Ville à sang »
[Étape 18.1](#) — [Étape 25.1](#) — [Étape 38.2](#) — [Étape 41.1](#)

Le Traitement

Synonyme possible : [Synopsis détaillé](#)

@

Le traitement, quand il n'est pas employé au sens de « synopsis détaillé » est avant tout un outil de travail pour l'auteur — et le réalisateur s'il est co-auteur —, ainsi que le producteur s'il entretient des rapports créatifs tenus avec l'auteur. Il ne sert pas d'outil de vente.

@

Le traitement, dans un sens distinct de « synopsis détaillé », est un document qui contient, sur chaque scène, toutes, absolument toutes les informations que l'auteur voudra conserver ou indiquer : décor, dialogues, jeu d'acteur, enjeux de la scène, objectifs, remarques, notes, lumières, idées de réalisation, plan précis des lieux, costumes, états des personnages, relation avec les autres scènes, etc.

La forme choisie sera celle la plus adaptée au travail de chacun. Elle peut être télégraphique, sous forme de tableau ou romancée.

À voir

Exemples de travail sur le traitement dans « Mon atelier / Ville à sang »
Étape 17.1 — Étape 18.1 — Étape 28.1

La continuité dialoguée

Synonyme : Scénario - Script

C'est le stade ultime de l'élaboration de l'histoire par l'auteur-scénariste.

@

Le scénario est l'outil de vente par excellence, l'ouvrage qui décidera de la mise en production du film (remarquez que c'est loin d'être le seul et que la présence d'un acteur vedette, le désir d'un producteur, l'opportunité peuvent être autant d'arguments qui vont décider de la mise au monde d'un scénario inexistant ou non abouti...).

Il présente *l'intégralité de ce qui sera joué, vu et entendu à l'écran* (effets, lieux, dialogues, description des actions, etc.), présenté de façon la plus ergonomique, la plus compréhensible et la plus suggestive possible pour tous les intervenants futurs, qu'ils soient assistants-réalisateurs, acteurs, chefs-opérateurs, costumiers, etc.

Nous reviendrons bien sûr de façon plus approfondie sur les détails de ce document déterminant.

@

Souvent, les premières versions du scénario ne sont que des ébauches réservées au travail de l'auteur. Il arrive fréquemment que, après qu'une première version a été rédigée, l'auteur revienne sur son séquençier, sur son synopsis, sa prémisse ou son traitement pour régler certains problèmes (qui ne manquent pas de se poser) ou renforcer tous les aspects de l'histoire.

L'après scénario

Si l'auteur a (presque) achevé son travail lorsque la version finale du scénario est rédigée, le film continue pourtant son parcours. Les étapes suivantes peuvent être :

— Le *découpage technique*, qui traduira le scénario en un ouvrage concret de réalisation, présentant la façon de filmer chaque scène et chaque plan (angle de caméra, focale utilisée, grosplan de plan, effets, etc.)

— le *story-board* : Bande dessinée plus ou moins soignée du film, permettant d'avoir une idée très précise de ce que va devenir, visuellement, le film.

Le tournage peut alors commencer, la pellicule montée et enfin... le film créé !

Nota bene finale

Il convient de noter que l'ordre présenté ci-dessus n'a rien de rigoureux, *ne correspond pas nécessairement, comme le titre peut le laisser entendre, aux différentes étapes du processus d'écriture*, même si certains auteurs peuvent y avoir recours.

Aussi, l'apprenti-auteur ferait une grossière erreur en voulant le suivre scrupuleusement. Car, si mère Nature connaît parfaitement son but, si elle sait, en mettant au jour une larve (l'idée) qu'elle deviendra un jour papillon (le film ou, pour ce qui nous concerne : le scénario), il en va tout autrement de l'auteur se lançant dans l'élaboration de son histoire, quelle que soit son expérience et son talent (je dirais même : surtout lorsqu'il est expérimenté et talentueux !). Son idée sera-t-elle cheval, crapaud ou papillon ?... Il n'en a souvent qu'une vague idée. Et le long parcours jusqu'au scénario lui réservera bien des surprises, bien des renoncements, bien des hésitations.

De même, il convient de noter qu'un « bon » synopsis destiné à être présenté à une production, une chaîne de télévision, etc. ne peut vraiment être établi que lorsqu'un séquençier solide ou un traitement fourni a été élaboré par l'auteur. Certains vont même jusqu'à admettre que le synopsis ne peut être rédigé qu'après la rédaction du scénario. Je pense, personnellement, que le synopsis peut être un outil de travail précieux précédant l'établissement du séquençier ou la continuité dialoguée.

Je pense également qu'un va-et-vient constant entre ces différents outils de travail peut être la démarche s'approchant le plus d'une réalité d'auteur : lorsque, par exemple, vous venez d'achever la troisième version de votre scénario, il peut être bon de revenir au séquençier pour trouver la solution à certains problèmes qui vous semblent insolubles à la seule lecture du scénario.

Je préconise fortement, par exemple, *d'écrire régulièrement, au cours de son travail, un résumé d'une vingtaine de lignes de son histoire*.

Mais répétons-le encore une fois : c'est à chacun, à force de travail et de bonnes habitudes, de trouver la méthode qui lui sera la plus naturelle et féconde.

la Technique des Fiches [NT]

Le Traitement [NT]

Récit pluri-protagonistique [NT]

Déstructuration et Flash-back [NT]

La Panne d'inspiration

Afin d'éviter ce que l'on appelle communément la « Panne d'inspiration », problème redouté par le créateur et qui recouvre beaucoup de situations et de cas différents, voilà quelques bons trucs qui vous permettront, je l'espère, de vous prémunir définitivement de cette maladie bénigne.

Généralités sur la panne

Pour commencer, disons-le tout de go : la panne d'inspiration ne devrait jamais arriver. Pourquoi ?... Parce que d'une part on peut la prévenir assez simplement et que d'autre part, lorsqu'elle survient, il existe tellement de recours pour l'éluder qu'il n'y a vraiment pas de quoi s'alarmer.

?

Avant d'entrer dans le vif du sujet, un petit examen du sujet. On peut distinguer, de façon très générale deux sortes de panne bien distinctes. Je les appellerai :

1. *La panne sèche, ou « panne d'idées »*. Vous trouvez que votre situation est plate, sans relief, sans idée intéressante. Vous séchez devant un dialogue à écrire. Vous ne parvenez pas à offrir à votre personnage une action intéressante à jouer.
2. *Le moteur noyé, ou « panne de contrainte »*. Vous en arrivez à cette fameuse scène où il faut que H rencontre F, mais il faut que ce soit après avoir quitté A, sans que I le sache, que tout ça se passe dans un lieu L, à un temps T qui doit être défini par rapport à l'intelligence de H, par rapport à votre thème concret et votre thème abstrait et bien sûr l'âge du capitaine. Vous ne voyez plus comment vous y prendre et vous vous sclérosez...

Un peu de prévention

Si le scénario est une autoroute, longue et plein d'embûches et de virages, la première chose à faire pour vous prémunir de ces pannes est de *ne pas vous lancer sur la voie rapide à bord d'un véhicule défectueux*. Dans le cas contraire, au bout de quelques dizaines de kilomètres, il y a fort à penser que vous devrez vous garer sur le bande d'arrêt d'urgence et faire appel à la dépanneuse.

Comment prévenir la panne avant qu'elle ne survienne ? Voilà quelques pistes utiles :

- Préparez-vous convenablement à ce travail de création : l'imagination, comme nous l'avons déjà vu, est un muscle qui s'entretient. Comment ? Simplement par *un travail régulier*, quotidien ou tout au moins le plus fréquent possible, avec votre imagination. Bien entretenu, souvent sollicité mais aussi enrichi, alimenté, ce muscle fantastique vous permettra d'éviter la crampe sur la pédale d'accélération ou le frein.

Revoir dans les Cours de base : [L'imagination](#)

- Vérifiez soigneusement la mécanique de votre véhicule : chaque pièce est-elle en place (tous les éléments de l'histoire sont-ils bien définis) ? Connaissiez-vous suffisamment bien chaque élément (personnage, situation, lieu, etc.), individuellement, pour être capable de l'assembler avec un autre, deux autres ?
- Assurez-vous de ne pas passer au rouge : ne grillez pas les étapes, n'affrontez une difficulté que lorsque vous êtes sûr d'en connaître les tenants et aboutissants. N'écrivez pas le scénario si vous n'êtes pas parfaitement sûr de l'enchaînement de vos scènes. Ne cherchez pas à rédiger la version finale des dialogues d'un personnage si vous ignorez tout de lui. Ne bâchez pas sur le séquencier si vous ne savez pas ce que doit être et dire votre film.
- Familiarisez-vous le plus possible, par des exercices par exemple, ou des histoires courtes, avec les techniques présentées ici et celles que vous pourrez mettre au point pour votre usage personnel.

Diverses techniques pour éviter la panne

Voyons à présent différentes techniques qui peuvent vous secourir. Note : n'attendez pas d'avoir des problèmes pour mettre ces techniques en application dans votre travail !

R

Le brainstorming sera abordé dans les cours avancés. Si vous ne voulez pas approfondir cette technique immédiatement, sachez seulement qu'elle consiste à écrire tout ce qui vous passe par la tête, et ce sans jamais le moindre jugement de valeur, sans jamais la moindre estimation qualitative. Vous prenez votre problème (p.e. l'action, le geste à donner à votre personnage dans telle situation), et vous vous lâchez, vous écrivez tout ce qui pourrait être ou se produire (p.e. toutes les actions que le personnage serait en mesure d'accomplir à l'instant où vous le prenez, et même plus).

Quand vous pensez être parvenu à une matière convenable, vous la reprenez et vous vous en inspirez pour poursuivre et trouver une solution convenable et adaptée à votre problème ou votre situation.

Approfondir dans les cours avancés : [Le Brainstorming](#)

<

Comme le brainstorming, cette technique sera approfondie plus tard. Dans un premier temps, sachez simplement que plus vous vous documenterez sur les éléments de votre histoire (vos thèmes abstraits et concrets, le métier de vos personnages, le contexte historique ou local dans lequel se déroule l'action, etc.) et plus vous soulèverez d'éléments qui solliciteront votre imagination et votre envie, vous apportant même des réponses à des questions que vous ne vous posiez pas !

Approfondir dans les Cours Avancés : [La documentation](#)

" ' 2 % 3

Bien connue des comédiens, cette technique sollicite de façon efficace votre imaginaire. Elle est proche du brainstorming, mais guide votre imagination, peut l'orienter sur des pistes inconnues. Cette technique consiste à *poser des hypothèses* et voir *comment votre imaginaire y répond*. Quand l'hypothèse ne provoque aucune réaction, on en propose une autre.

Par exemple, votre personnage doit prendre la route pour se rendre d'un point A à un point B. Cette scène est impérative, mécaniquement, mais vous n'avez aucune idée pour la rendre intéressante.

Poser des hypothèses (en imaginant chaque fois ce qu'elle provoque en vous) : Et si... il faisait nuit au lieu de jour ? Et si... mon personnage n'était pas seul ? Et si... il y avait un cadavre dans son coffre et qu'il ne le sache pas ? ou une bombe ? Et si... il se faisait arrêter ? Et si... il prenait un auto-stoppeur ? Et si... cet auto-stoppeur était un joueur d'échecs ? Et si... cet auto-stoppeur était une femme ? Et si... elle était énorme ? Et si... au lieu d'être en voiture, il faisait le parcours en vélo ? Et si... il prenait quand même l'auto-stoppeuse, sur son vélo, et qu'elle soit aussi énorme ? Et si... il pleuvait à torrent ? Et si... il avait un accident ? Etc. etc.

En poursuivant cette introspection dans les « champs du possible », il y a fort à penser que vous tomberez enfin sur la solution ou l'idée que vous cherchez. Autre avantage de cette technique : c'est un exercice de musculation très profitable pour votre imagination. :-)

Par simple manque d'entraînement à la fiction, le jeune auteur travaille souvent en restant assez extérieur à ses situations, à ses personnages, à ses idées. Il a tendance, dès qu'il s'agit de « travail », à ne plus aborder les choses qu'intellectuellement. Il doit pourtant, le plus tôt possible, apprendre à « ressentir ce qu'il écrit » et même mieux : « vivre ce qu'il écrit ». C'est ce que j'appelle *l'immersion*. Cette immersion consiste à se mettre au diapason de son histoire, à vibrer avec elle et tous ses éléments, idées, personnages, situations, etc.

Pour s'y entraîner, le plus simple est d'essayer d'abord de se glisser dans la peau d'un de ses personnages (l'exercice ultime étant d'être capable de se glisser dans tout élément de l'histoire, même une tasse à thé, même la lampe de poche que tient votre personnage :-)). Prenez une situation dans laquelle votre personnage se retrouve, quittez votre ordinateur ou votre feuille de papier, et jouez-la exactement comme le ferait un acteur. Jouez-la vraiment, en essayant de devenir votre personnage, en vous investissant totalement. Encore une fois, essayez de vous lâcher, ne vous jugez pas, laissez venir les choses.

Une deuxième approche possible de cette technique d'immersion, applicable à une scène cette fois, consiste simplement à fermer les yeux (tentez, dans ce cas, de ne pas vous endormir :-)). Mettez-vous dans un bon fauteuil, avec tous les éléments que vous possédez sur une scène que vous travaillez. Fermez les yeux, et imaginez la situation. Forcez-vous à la voir avec la plus grande acuité possible, la plus grande précision, à mettre de la couleur, un visage, un son, une odeur sur tout ce que vous imaginez.

Ayez souvent recours à cette technique, jusqu'à ce qu'elle devienne une seconde nature.

-%&

Melting-pot du brainstorming et de l'immersion, la technique de l'exploitation consiste à solliciter son imaginaire à l'aide des éléments déjà présents dans votre histoire, mais présents peut-être seulement de façon implicite ou suggérée.

Un exemple simple (la réalité pose souvent des problèmes plus complexe, mais l'exemple doit rester court) : votre scène est celle d'une mère de famille attendant sa fille qui vient de découcher. Vous voulez que la mère devienne menaçante, mais vous ne tenez pas, eu égard à la personnalité du personnage ou les enjeux, à ce que la menace soit explicite, ou exprimée, dans ses dialogues. Comment trouver l'idée qui fera passer vos intentions ?

Vous savez que la scène se déroule dans la cuisine, puisque vous avez au préalable décidé que la mère doit y prendre son petit déjeuner au moment où la fille rentre. Je vais faire vite, mais gardez à l'esprit que la solution ne s'impose presque jamais aussi vite à l'esprit : dans une cuisine, on trouve des couteaux assez effrayants, qui vont pouvoir servir votre dessein (c'est là que se situe l'exploitation : Cuisine => haches, couteaux).

Je vais donc mettre un de ses couteaux, ou une hache, ou les deux, entre les mains de la mère lorsqu'elle sera en train de s'adresser à sa fille. La mère ne sera donc plus en train de déjeuner, mais déjà en train de préparer le repas. Une dinde par exemple. Une grosse dinde. On la verra donc, sans jamais devenir agressive ou explicite dans ses dialogues, donner de gros coups de haches rageurs sur la pauvre bête ou pointer — sans avoir besoin d'être explicitement menaçante — son grand couteau pointu régulièrement vers sa fille.

Voilà comment on peut trouver l'idée, simplement en exploitant ce qui se trouve déjà dans l'histoire. L'exploitation peut se faire au niveau des accessoires bien sûr, mais au niveau de tout autre élément de l'histoire. Un bon réflexe par exemple : lorsque vous devez créer un personnage (il faut que H ait un père et qu'on le rencontre) demandez-vous, avant de le créer de but en blanc, si un des personnages déjà présent dans votre histoire ne pourrait pas remplir cette fonction à merveille.

Revoir | dans les Cours de base : [L'analyse de films](#)

L'analyse de films peut elle aussi apporter des solutions et palier certains blocages. Voir quelles techniques, quelles astuces, des auteurs plus expérimentés ont mis en oeuvre pour se tirer d'un mauvais pas ou éviter un écueil peut être salvateur et instructif. Voir comment d'autres ont déjà traité un certain sujet peut donner des idées. Il n'est pas question ici de plagier ou de reprendre mot à mot la solution d'un problème, mais de s'en inspirer, en tirant l'essence, pour régler le sien.

Enfin, je me dois de mentionner le pétard (chit, herbe...), l'alcool et autres champignons qui , pour certains, représenteraient une source d'inspiration sûre. Si elles peuvent être envisagées en de très rares circonstances, quand tous les autres remèdes sont restés inefficaces, elles ne doivent absolument pas devenir une habitude. Il y a plus à y perdre qu'à y gagner.

En d'autres termes, tout usage d'expédients hallucinogènes à des fins thérapeuto-inspiratrices doit rester d'un usage tout à fait exceptionnel, et en dehors du temps du travail d'écriture. :-)

À chaque panne son remède

Voyons à présent où et comment utiliser ces diverses techniques, et que leur apporter de plus, suivant le diagnostic de la panne et l'état de votre véhicule. Commençons par les deux pannes mentionnées plus haut, la « panne sèche » et le « moteur noyé ».

? **\$**

On peut s'en sortir relativement facilement en utilisant :

- La Documentation
- La technique du « Et si... »
- La technique de l'Immersion
- Le Brainstorming

?

Vous essayez de faire démarrer l'histoire, vous sollicitez et sollicitez encore le démarreur, mais vous avez tellement de choses en tête, tellement d'idées, tellement de thèmes à traiter, tellement de points de dramaturgie à ne pas perdre de vue, tellement de personnages et tellement le souci

de bien faire que vous finissez tout bonnement par noyer votre moteur à inspiration.

Comment éviter que cela ne se produise ?

- D'abord, *en ne voulant pas trop en dire*. En essayant de circonscrire votre histoire au sujet principal que vous avez décidé d'aborder, sans vous perdre dans des sous-sujets et des sous-sous-thèmes qui vous paraissent vitaux mais qui risquent de noyer votre histoire, pour vous comme pour le spectateur. Et ce qui est vrai pour un thème l'est aussi pour un personnage, un décor, une situation, une scène, etc. *Ne jamais vouloir trop en mettre ou trop en faire, mais le faire bien*.
- Ensuite, *en divisant le travail*. Vous connaissez l'adage « Diviser pour mieux régner » ? Si vous voulez rester maître de votre histoire, y régner en créateur tout puissant (mais pas trop :-), vous gagnerez à diviser le travail, à le fragmenter. Plutôt que de travailler exclusivement sur la *continuité dialoguée*, segmentez votre travail en étapes : pitch, résumé, synopsis, séquençier, traitement. Établissez des fiches, plus ou moins fournies, sur vos personnages. Définissez bien les fonctions de chaque scène et leurs caractéristiques respectives (fonction du décor, informations qui doivent passer, ambiance générale, etc.). Attelez-vous chaque jour à un problème particulier et un seul quand cela est nécessaire. Ces cours pourront vous aider à utiliser ces documents.
- Divisez le travail, c'est aussi *séparer les éléments*. Prenons l'exemple d'une situation où vous devez mettre en scène dix personnages. Vous vous cassez la tête (et les doigts) à manipuler ces marionnettes en vain. La situation ne décolle pas, rien ne s'y passe, elle n'a pas de corps. Pour vous en sortir, après avoir vérifié que la fonction de votre scène était bien définie et que tous vos personnages étaient utiles, mettez-vous dans la peau de chacun d'entre eux, l'un après l'autre, et vivez intérieurement la scène conformément à la technique de l'immersion. Vivez donc dix fois la scène (au minimum), chaque fois du point de vue d'un de ses protagonistes. Gardez ensuite ce qui vous semble essentiel, et modifiez si nécessaire les éléments à modifier.

Abordons maintenant les lieux où peuvent se produire les pannes, et les remèdes spécifiques possibles.

? - * * * -

Ayez recours à :

- La Documentation
- Le Brainstorming
- La Technique du « Et si... »

? - * * *

- Ne pas forcément s'arrêter sur un noeud dramatique encore flou ou qui pose problème. Noter simplement la fonction de la scène (p.e. « Les deux personnages doivent se retrouver sur une plage, pendant la nuit »). Laissez le travail inconscient se faire, revenez sur le noeud plus tard et appliquez les différentes techniques.
- Vérifiez que vous savez où vous allez. Sans but précis (sans *climax* défini), il est impossible d'établir un séquençier efficace.
- Revenez fréquemment à l'étape précédente (par exemple aux séquences que vous avez définies — NB : Un séquençier, malgré son nom, est un enchaînement de scènes, l'étape précédant le séquençier peut être donc le travail sur l'enchaînement des grandes séquences du film)

?

Ayez recours à :

- La Documentation. Rencontrer une personne proche du personnage, exerçant par exemple le même métier, ou vivant la même situation peut débloquent beaucoup de choses et faire naître beaucoup d'idées.
- La recherche dans son propre vécu : s'inspirer d'une personne proche de soi, un membre de sa famille, un ami, une relation passée peut être très profitable.
- Technique de l'immersion appliquée à soi-même : exploitez un trait de votre propre caractère.

? - * *

- Un double conseil : Ne pas s'arrêter. Ne jamais s'arrêter. Ne coupez pas votre influx, votre allant lorsque vous en êtes à l'écriture du scénario. Passez l'élément qui vous pose problème et revenez-y tranquillement plus tard. Un des exemples caractéristiques est celui du dialogue. Dans un premier temps, en cas de manque d'inspiration, les dialogues peuvent être écrits sans le moindre mot de... dialogue. Indiquez seulement, entre crochets par exemple, ce qu'il doit contenir, l'information qu'il doit véhiculer. Revenez ensuite tranquillement à ce dialogue, en vous plongeant dans votre personnage, et essayez alors de le formuler.
- Toutes les autres techniques (exception faites des techniques suicides...) peuvent être mises à profit au cours de l'écriture du scénario.

Un remède efficace : l'écriture à deux

Par Robin Barataud

Il me semble que dans les méthodes de lutte contre la panne d'inspiration, Phil ne cite pas celle qui à mes yeux est la plus efficace : le travail à deux.

D'abord, parce que deux cerveaux, c'est mieux qu'un seul. Ensuite, le travail à deux s'apparente à une forme de brainstorming : le premier avance un début d'idée puis sèche. Le second rebondit sur l'idée et en propose une deuxième. Aussitôt, le premier auteur enchaîne et ainsi de suite. A l'arrivée, en général, vous avez la bonne idée que vous cherchiez avec cette particularité que je trouve passionnante : il est impossible de dire de qui est cette idée puisqu'elle est le résultat de l'ensemble de celles soumises par les deux scénaristes.

Evidemment, se pose le problème crucial de trouver *son alter ego*, le partenaire d'écriture idéal. Malheureusement, il ne s'agit pas de dire « on va écrire à deux » pour que ça fonctionne.

Je suis bien conscient que c'est bien beau de dire qu'écrire à deux, c'est le pied. Mais si vous êtes planté, seul, devant votre scénario, cela ne vous est pas d'une grande utilité.

Alors, évidemment, l'application concrète de l'écriture à deux pour un scénariste solitaire, c'est de... *faire appel ponctuellement à quelqu'un* !

Ainsi, si vous êtes bloqué sur une scène, choisissez une personne dans votre entourage (pas forcément un scénariste : tout le monde est au moins spectateur et a une *science infuse* de la fiction) et exposez lui votre problème. N'oubliez aucun élément important (où on en est de l'histoire à ce moment précis, où vous voulez aller, ce qui est possible ou non dans cette scène, etc.). Ensuite, vous ferez ce travail de brainstorming à deux.

Robin Barataud

Fantaisie contre ciseaux [NT]

Fin des Cours de base

Vous êtes parvenus à la fin des chapitres des cours de base. J'espère que ces premières notions vous permettront d'aborder plus facilement votre travail d'écriture.

Vous êtes en mesure maintenant d'aborder les [Cours Avancés](#).