

Octobre 2019 : Le cours consistera en une analyse en live de la construction scénaristique de l'emblématique Toy Story (pas le droit de me contredire, hein ;) L'analyse se basera sur les notions évoquées dans le mémo qui suit .Donc lisez-le attentivement et préparez vos questions (si vous en avez) pour le samedi 19 octobre. J'y répondrai en début de cours afin qu'on parle tous le même langage durant l'analyse de Toy Story.

Lisez-le d'autant plus attentivement que ce mémo était conçu au départ pour résumer par écrit ce que j'avais dit oralement durant le cours trop théorique que je donnais il y a longtemps au CCOF. Il y a donc sûrement des détails que vous ne comprendrez pas, du fait que la notion avait été plus longuement introduite à l'oral. De plus, ce document au départ ne devait servir qu'à moi. C'est donc écrit comme je parle et bourré de fautes. J'ai toutefois tenté de le rendre plus lisible. J'ai également rajouté des notions absentes du cours oral. Si bien que je passe parfois du coq à l'âne et, souvent, des termes sont utilisés avant d'avoir abordé le concept qui leur est affilié. Donc, d'avance, navré pour la difficulté de lecture.

Le début du cours le 19 octobre pourra servir à éclaircir certains passages de ce mémo. Pour le reste, pas d'inquiétude. Tout ce dont je parle se retrouve à 90% dans diverses manuels d'écriture scénaristique (bons et moins bons). C.f bibliographie à la fin de ce document.

Les 10% restants sont toute de même le fruit de mes propres réflexions, convictions et humbles expériences.

Vous l'aurez compris, ce mémo ne devait servir qu'à moi à la base. Donc ne vous formalisez pas si des phrases ne sont pas très françaises ou s'il y a des répétitions. Excusez également d'avance les références à des œuvres qui datent. La faute à mon grand âge ; et à la première version de ce mémo, qui date également.

Les bases de la dramaturgie et de l'écriture scénaristique

RÉCIT DRAMATURGIQUE

=

PERSONNAGE + OBJECTIF + ENJEU + OBSTACLES

OBJECTIF + OBSTACLES = CONFLIT = DRAMA = ACTION

Dramaturgie du grec « drama » = action : dans le sens agir (et pas pour rien = pour l'obtention d'un objectif).

Un scénario est fractal = la même structure, qu'on regarde son ensemble ou qu'on zoome (cf. le chou romanesco) : début-milieu-fin => chaque scène doit donc aussi avoir un début, un milieu et une fin (je ne parle évidemment pas des scènes/plans de transition) : avec, pour le protagoniste de la scène (donc pas forcément le personnage principal), un ou des obstacles. Donc du CONFLIT ! Ça tombe bien, souvenez-vous, puisque pas de scène sans conflit (sauf scènes/plans de transition, scènes du début de l'exposition ou scènes de l'épilogue).

CONFLIT = LA SUBSTANTIFIQUE MOELLE DE LA DRAMATURGIE. PAS DE RÉCIT, D'HISTOIRE NARRATIVE SANS CONFLIT.

Catharsis : La catharsis est « l'épuration des passions par le moyen de la représentation dramatique ».

Scène dans un scénario = unité de lieu et de temps.

Séquence = unité d'action (une séquence peut n'avoir qu'une seule scène)

[Les gens heureux n'ont pas d'histoire ; et les histoires de trains qui arrivent à l'heure n'intéressent personne.](#)

[Mettre son personnage à terre et, quand il y est, le frapper.](#)

Lors du cours et dans une version précédente de ce document, je disais : « Il faut être sadique avec ses personnages ». Puis, lors d'une master class avec Yves Lavandier, j'ai pris conscience de mon erreur car il a très justement rappelé qu'il faut être **cruel** avec ses personnages et non pas sadique. Et Yves de rajouter : « c'est une des grandes différences entre Shakespeare et Tarantino. » ;)

enjeu + conflit = empathie* => ÉMOTION

empathie ≠ sympathie ≠ antipathie

On peut très bien entrer en empathie avec un personnage « méchant » pour peu que vous lui fassiez vivre du conflit, qu'on puisse s'identifier à l'enjeu de son objectif, et qu'il s'oppose à plus méchant que lui (c.f. les films de tueurs à gages que des plus méchants que lui veulent tuer. Pourtant ce n'est pas super sympa un tueur à gages à priori 😊)

* extrait de l'article wikipedia © : L'**empathie** (du grec ancien *ἐν, dans, à l'intérieur* et *πάθος, souffrance, ce qu'on éprouve*) est une notion complexe désignant le mécanisme par lequel un individu peut comprendre les sentiments et les émotions d'une autre personne voire, dans un sens plus général, ses états mentaux non-émotionnels comme ses croyances (on parle alors plus spécifiquement d'*empathie cognitive*). Dans l'étude des relations interindividuelles, on distingue l'empathie de la sympathie, de la compassion ou de la contagion émotionnelle. (La notion d'empathie n'impliquant pas en elle-même l'idée du partage des mêmes sentiments et

émotions, ni d'une position particulière vis-à-vis de ces derniers)

Le héros (ou protagoniste) doit être le moteur de l'intrigue. Pas un autre personnage. Le héros ne doit pas subir l'histoire, car dans ce cas il est au mieux réactif, au pire passif. Or, un personnage doit être actif du début à la fin. Dans le pire des cas, réactif, mais seulement jusqu'à la moitié.

Donc proscrire les personnages passifs qui subissent l'histoire. Il n'y a rien de plus rébarbatif.>

Le principal problème, à mon sens, des films dans lesquels l'objectif dramatique est trop interne (= les films purement psychologiques), est que, de fait, le personnage est trop souvent passif.

Si votre personnage est interchangeable, il y a un gros problème => votre personnage ne sera, au pire, qu'une enveloppe ; au mieux une fonction narrative. On ne pourra pas entrer en empathie avec lui et donc pas éprouver d'émotion. Il faut que, si le héros était un autre personnage, l'histoire serait très différente. Puisque la façon d'affronter les obstacles serait très différente. => *Principe du paradoxe*.

Ex : de *Hardcore* (1979) de Paul Shrader => un père cherche à retrouver et raisonner sa fille qui a fugué et est tombée dans le milieu du porno hardcore californien. Or, pour quel type de père cette situation serait la pire ? Donc propice au maximum de conflit ; donc au maximum d'émotion (et propice à creuser à fond la thématique et les questions morales qu'un tel sujet aborde) ? Réponse : un pasteur puritain très moraliste et conservateur.

Donc il faut caractériser votre personnage.

La caractérisation du personnage : c'est l'art de typer un personnage = de montrer au spectateur sa façon de fonctionner. Autrement dit les « règles ou principes » de caractère qui régissent son **comportement spécifique et singulier**. Et ce qui le caractérise le mieux, ce sont ses actions (et réactions). Le caractère de vos personnages se révèle à l'épreuve des obstacles. Et l'évolution des personnages se fait au travers des épreuves.

Attention, le personnage principal est celui qui vit le plus de conflit. Or ce devrait être celui porteur de l'objectif. Il faut en réalité que ce soit les deux. Il arrive que la perception du spectateur de « qui est le héros ? » se déplace sur un personnage secondaire parce que celui-ci vit davantage de conflit que le héros (dans le cadre de l'intrigue principale s'entend). Mais comme ce personnage secondaire n'est pas porteur de l'objectif, le film est bancal. Ou pire, l'objectif du personnage secondaire éclipse celui du héros. On a l'impression alors qu'un autre film débute et que le premier n'a pas été conclu => grosse frustration. Pour le spectateur de film, le cinéma c'est comme la prestidigitation = on sait que ce n'est pas vrai, pourtant si c'est mal fait ou qu'on voit les ficelles, il n'y a rien de plus frustrant et d'exaspérant.

Si vous abordez différents points de vue/focalisation : ne perdez pas de vue trop longtemps votre personnage principal.

(ça peut être un groupe ou un duo, mais le plus souvent c'est un seul personnage. C'est d'ailleurs le plus simple à gérer. Donc je vous le conseille au début. Être

constamment du point de vue du héros, c'est très puissant, mais c'est très difficile à faire).

Attention aux personnages unidimensionnels = qui se résument à une seule caractéristique. Ex : Le méchant qui n'est que méchant. « Pourquoi es-tu méchant ? » -> « Je ne sais pas. Parce que je suis le méchant, ne me prend pas la tête. ». Ces personnages unidimensionnels en deviennent totalement creux et artificiels => aucune possibilité d'empathie.

Mais n'essayez pas de faire des personnages trop complexes (comme chacun de nous), ils seront juste flous pour le spectateur. C'est-à-dire difficilement identifiables et difficile à cerner.

Donc pas quinze couches de névroses, de typologies de caractères, etc. Il faut faire clair et simple. Ce qui ne veut absolument pas dire simpliste. Confusion que fait malheureusement une bonne partie du cinéma français qui a peur de faire simpliste en faisant simple. (À l'instar de l'autre tragique confusion populaire/populiste). Et qui du coup fait des personnages compliqués en croyant faire des personnages complexes. Ne vous inquiétez pas, vos personnages gagneront en complexité et subtilité au fil de l'histoire. L'important c'est qu'on les cerne immédiatement = avant la fin de l'exposition.

Car les personnages doivent être des personnages justement, et non des personnes. Ils doivent donc être hauts en couleurs ; et être des archétypes dans un premier temps. Afin qu'on les cerne très vite. (archétype ≠ cliché)

Il y a donc un groupe de deux mots à proscrire absolument devant un adjectif qualifiant votre personnage ; et même dans un scénario tout court (décors, costumes, etc) : c'est « un peu ». (c.f. plus bas)

En fait un perso est composé de trois dimensions fondamentales qui permettent de le caractériser :

- 1) Physique ;
- 2) Sociale : famille, ami, travail. Lieux de vie. Bref, sa place dans la société. Ça en dit long et en même temps ça doit rester crédible. Donc attention aux clichés ;
- 3) Psychologique : une grande caractéristique et ce doit être un défaut.

Car un personnage se crée sur ses défauts. Rien de plus chiant que Tintin ou que le gendre idéal. Clark Kent, par exemple, est bien plus intéressant et attachant que Superman.

Si vous construisez vos personnages sur des qualités, ce doit être des qualités relatives = elles sont tellement poussées que ça en devient des handicaps, voire des défauts.

Pas un peu. Si qualité, c'est trop. Ted Mosby (*How I met your Mother* <3 <3 <3) est trop romantique. Cela en devient un handicap. Un perso trop gentil => on l'écrase. Trop généreux => il se néglige lui-même. Trop courageux => ça en devient de l'inconscience.

Donc pas un peu timide ; pas un peu égoïste ; pas un peu courageux ; pas un peu rancunier ; pas un peu acariâtre ; pas un peu maniaque. Mais très timide ; très égoïste ; trop courageux ; trop rancunier ; etc.

Il vaut mieux partir d'un cliché que d'y arriver. (phrase d'Hitchcock, me semble-t-il)

Ça vaut en premier lieu pour les personnages. Mais ayez en tête plutôt le concept d'archétype que de cliché.

Il faut apporter le même soin de construction des personnages à tous les personnages secondaires (y compris les antagonistes).

Encore plus pour les personnages tertiaires dits « fonctionnels » = qu'on ne voit que quelques secondes (attention : évidemment persos seulement fonctionnels à éviter au maximum). Les personnages « fonctionnels » doivent être typés et identifiables en un plan. Pensez à l'acteur de complément à qui on demande de jouer un infirmier durant deux plans : typez-le afin que le comédien puisse s'appuyer sur quelque chose pour faire vivre ce personnage. Sinon, aussi bon soit le/la comédien.ne, il/elle ne fera que sortir sa réplique et cela sonnera faux.

Revenons aux personnages secondaires : un très bon exemple de soins apportés à la caractérisation de chaque personnage secondaire est le film « *Coup de foudre à Nothing Hill* ». Film qui est à mes yeux un exemple d'écriture scénaristique. Je vous encourage à le (re)voir. (J'hésitais même à le choisir comme film à disséquer durant le cours. C'est toutefois une comédie romantique. Or, les comédies romantiques sont un cas à part. Presque l'exception qui confirme la règle en matière d'enjeu fort. Car l'enjeu est l'amour. Qu'on peut estimer ne pas être vital. En tout cas ne pas nécessiter d'allant au devant de tant d'obstacles et complications. Sauf que l'amour reste, aux yeux de la grande majorité des spectateurs et de l'humanité, un enjeu des plus universels.

Bref, parmi les personnages secondaires à soigner au maximum figure l'antagoniste. Il existe plusieurs types d'antagonistes, les deux plus courants sont :

- 1) L'antagoniste qui s'oppose directement au héros ou à l'héroïne. Ex : je veux le tuer pour me venger ; je veux l'arrêter car c'est une fugitive ; je le déteste parce qu'il a été un mauvais père, etc.
- 2) Le plus souvent, il y a l'antagoniste qui n'a à la base rien contre le héros ou l'héroïne personnellement. Toutefois, l'antagoniste veut la même chose que le héros. Seulement pas pour les mêmes raisons, pas pour les mêmes motivations. Et c'est là que vous pouvez rendre l'antagoniste humain ; et donc d'autant plus intéressant. Car il a ses propres raisons.

Citation dont j'ai oublié l'origine : **Le pire dans la vie, c'est que chacun a ses raisons.** (sous-entendu, des raisons bonnes à ses yeux).

Donc pour créer un bon antagoniste, construisez à part l'histoire de son point de vue, comme si c'était lui le protagoniste.

Pour créer leur histoire, certains scénaristes partent du personnage ; d'autres de l'intrigue. Nous sommes de nombreux scénaristes à penser que cela doit être concomitant. Rien de plus chiant que les films « étude de personnage » aussi incroyables les personnages soient-ils. Cela en devient de la chronique sans début, sans milieu et sans fin. A partir du moment où votre histoire peut s'arrêter à

n'importe quel moment ; ou continuer durant quatre heures de plus, c'est que ce n'est pas une histoire. C'est de la chronique.

Personnellement dans 90% des cas, les films chroniques m'ennuient au bout de 60 minutes. Et le pire c'est qu'ils durent souvent deux heures !

Exemple de 2009, qui bien qu'il soit un film d'action était avant tout un film « chronique » : Démineurs réalisé par Kathryn Bigelow et écrit par Mark Boal. Film qui donne l'impression de voir une suite de courts métrages ayant juste les mêmes protagonistes. Pour sauver le film dans sa longueur (indépendamment de la qualité de chaque segments de ce presque « film à sketches dramatiques », il y a quand même le petit « truc et astuce » du time-lock (c.f. plus bas + *Toy Story*).

Le spectateur a besoin d'un horizon d'attente, de savoir quand il pourra se dire que l'histoire sera terminée = pas en terme de durée, mais en terme de nœud dramatique = ce sera terminée quand j'aurai une réponse à une question : la fameuse **QUESTION DRAMATIQUE** (c.f. plus bas)

C'est semblable à une dissertation : dans l'introduction on pose la **problématique** et quand, à l'aide de son développement, on est parvenu à une réponse => il n'y a plus qu'à conclure.

Time-lock = lorsqu'on assigne un ultimatum à l'enjeu ou à l'objectif. C'est très basique et assez artificiel, mais ça passe toujours « crème » ; et c'est toujours très efficace. Ça peut muscler le ventre mou de la deuxième partie de votre Acte II ; ou même tout votre Acte III en relançant la tension et en donnant un horizon d'attente au spectateur.

L'avancé de l'intrigue et l'implication du héros sont concomitantes. Donc la construction de l'intrigue et la construction des personnages se font de manière simultanée en d'incessants allers-retours. L'intrigue avance et rebondit en fonction des choix du héros, qui lui sont propres (rappel : l'histoire doit être différente si on choisit un héros différent). En même temps, vous savez ce que vous voulez raconter et où vous voulez emmener votre personnage. Donc vous devez parfois tordre sa psychologie pour l'emmener dans la direction que vous souhaitez raconter. Seulement, il faut que cela reste crédible. Or, que l'évolution psychologique de votre personnage soit préparée pour que ses choix ne paraissent pas incohérents le moment venu est une des choses qui demande le plus de travail à l'auteur.trice.

Rien de pire que l'incohérence dans un film et surtout les incohérences psychologiques : le spectateur ne le pardonne pas. Donc il faut gérer très minutieusement l'évolution de ses personnages.

Car rappelez-vous : **le personnage doit évoluer**. C'est toute cette évolution, rendant le personnage à la fin différent de ce qu'il était au début, qui fait qu'en sortant de la salle, nous sommes nous aussi différents de ce que nous étions en y entrant. Un film qui ne fait que divertir n'a pas d'intérêt. Donc laissera le spectateur sur sa faim.

Cela n'empêche pas de faire du gros film d'action ; ou du gros film comique/parodique principalement divertissant. Seulement, avec un message, aussi basique soit-il, le gros film comique ne nous aura pas uniquement fait rire. Il se démarquera ainsi des autres films uniquement comiques.

(Je fais un distinguo entre comédie et film comique. Pour moi *Les Trois frères* est une comédie qui raconte d'abord une histoire. *La Cité de la peur* est un film comique dont le but principal est de nous faire rire par une succession de gags. Bien sûr un fil

rouge narratif comme celui thriller dans *La Cité de la peur* permet qu'on ne se lasse pas au bout d'une heure. Contrairement aux films qui enchaînent simplement des sketches.)

Bref, on a besoin d'avoir un message, une « morale » à l'histoire en sortant de la salle. Et cette morale est portée par l'évolution du personnage et son ultime changement psychologique lorsqu'il a pris conscience de son **objectif thématique** et qu'il l'a atteint (ou non).

Aux USA, les grosses comédies potaches ou parodies sont toujours plus satisfaisantes que la plupart des parodies françaises parce que derrière les gags, il y a une vraie histoire, même basique et légère = « personnage - objectif/enjeu – obstacles » + un personnage qui évolue car porteur d'une problématique, même minime + un « message » aussi basique qu'on puisse le trouver. Ex : *Rien que pour vos cheveux* avec Adam Sandler (2008). Comédie très grasse, mais avec à la fin un vrai message de fraternité (certes naïf, mais qui fait du bien) entre Palestiniens et Israéliens.

Ou encore les films des frères Farrelly. <3

Enjeux + épreuves = évolution.

Il y a deux types d'évolution pour les personnages.

1) Les personnages qui deviennent meilleurs.

2) Les descentes aux enfers.

2 bis) les fins cyniques avec lesquelles le personnage comprend qu'il pourrait être meilleur, mais fait le choix de ne pas changer. Ex : (*spoiler alert*) *Violence des échanges en milieu tempéré*.

L'archétype des évolutions de personnage est celle des héros de conte, qui apprend une sacrée leçon à la fin. Ex : *Pierre et le Loup*.

C'est pour cela que j'emploie le terme de « morale » même s'il n'est pas très plaisant. Il est en tout cas plus clair que si je vous dis : « à la fin du film on doit avoir compris le point de vue de l'auteur. trice sur le sujet de son film ».

En effet, tout auteur apportant un sujet, doit avoir un point de vue dessus, une conviction ; et veut en convaincre chaque spectateur. Donc le problème des fins ouvertes, même si parfois elles sont très belles, vient du fait qu'elle donne l'impression que l'auteur ne prend pas parti. Qu'il ou elle n'ose pas assumer son point de vue et se cache derrière un « je préfère laisser le spectateur se faire sa propre idée ». (Ou pire, l'auteur n'a juste pas su détecter la thématique de son film. Donc ne peut avoir de pointe de vue sur son sujet).

Or, on a soif d'histoires parce qu'on veut apprendre des « leçons de vie ». On veut apprendre des erreurs des autres (les autres étant les personnages) pour nous aider à corriger ou éviter nos propres erreurs lors de situations analogues.

Votre point de vue sur le sujet de votre film est lié à l'évolution de votre personnage et donc à votre fin : changer la fin (la réponse à la question thématique par exemple) et vous changerez le « message » du film.

PROCÉDÉS D'IDENTIFICATION (AU PERSONNAGE)

Ce qui fait qu'on aime les films, c'est l'émotion qu'ils génèrent. Cette émotion est possible parce qu'on entre en empathie avec le personnage, qu'on s'intéresse à son évolution, à sa problématique. C'est ce qu'on appelle le procédé d'identification :

Trois niveaux d'identification au cinéma :

1er niveau d'identification : identification à la caméra. D'où un gros plan en courte focale ne « raconte » pas la même chose que la même valeur de gros plan en longue focale avec la caméra dix fois plus loin. C'est ce qui fait toute la différence d' « oubli de soi-même en tant que spectateur » qu'il y a entre le cinéma et le théâtre. Au théâtre, on n'adopte qu'un seul point de vue optique tout au long de la pièce : le sien. On a donc davantage de mal à s'oublier (non je ne parle pas de pipi)

2^{ème} niveau d'identification : identification à l'action = à l'objectif et surtout à l'enjeu, quel que soit le personnage. D'où la nécessité d'enjeux universels et identifiables (au sens identification) par la majorité des spectateurs.

3^{ème} niveau d'identification : identification au personnage selon plus ou moins trois critères

- correspondance entre ce qu'il vit et ce qu'on a soi-même vécu par le passé.
- ce qu'il vit et qu'on pourrait vivre à notre tour dans le futur.
- ce qu'il est/devient et qu'on aimerait être/devenir.

L'identification permet l'empathie et donc l'émotion. L'empathie ne veut pas forcément dire la sympathie. On n'est pas obligé de trouver le héros sympathique, voire même de l'aimer. On doit toutefois le comprendre pour avoir envie de suivre son histoire. Et notamment comprendre sa problématique. Donc ses actes et ses choix.

Comprendre ne veut pas dire cautionner. On n'est pas forcé de partager les motivations et la problématique d'un protagoniste pour comprendre ses actes, ses décisions et vouloir suivre son évolution. Donc son histoire.

L'évolution psychologique du personnage est donc le plus délicat et le plus important à gérer. Cela doit absolument rester vraisemblable sinon on casse l'empathie. Dans la vie, des personnes font des choix totalement incohérents, pètent un câble pour des raisons qu'on ne parvient pas à identifier à notre propre vécu et qu'on ne parvient donc pas à comprendre.

Toutefois dans une histoire, c'est insupportable pour le spectateur parce que dans ce cas là, tout peut arriver sans aucune logique, sans raison, sans sens. Bref, ce serait chaotique... comme dans la vie.

Les gens ont souvent besoin de croyances mystiques pour, paradoxalement, que le monde leur paraisse plus rationnel. L'Humain a inventé les religions parce que le chaos est angoissant. Au cinéma c'est pareil, on vient chercher de la cohérence et du sens. C'est bien pour cela que les héros sont des personnages et pas des personnes. Ils sont simplifiés et logiques. Leur histoire doit être porteuse de sens = les épreuves peuvent nous rendre meilleurs si on les surpasse.

Personnellement, ce que je viens chercher au cinéma c'est du courage et de l'espoir. L'espoir de pouvoir changer, évoluer en quelqu'un de meilleur ; et le courage de faire ce qu'il faut pour cela. Pas vous ?

OBJECTIF

Question dramatique : la plupart des films chiants sont ceux qui n'ont pas su poser clairement la question dramatique = soit l'enjeu et l'objectif ne sont pas bien identifiés par le spectateur ; soit le plus souvent ils ne le sont même pas de la part de l'auteur.trice.

La question dramatique est simple, c'est : « le héros va-t-il atteindre son objectif ou pas ? » (je parle ici d'objectif dramatique).

Il faut y répondre par oui ou par non. Mais on ne peut pas s'en sortir sans y répondre ; ou en répondant par un « peut-être ». Sinon grosse frustration du spectateur ! Ce qu'on appelle les fins ouvertes sont des fins durant laquelle on répond clairement à la question dramatique, mais c'est à la question thématique qu'on répond par un « peut-être ».

Question thématique = va-t-il atteindre son objectif thématique ? Question le plus souvent diffuse chez le spectateur puisque l'objectif thématique est inconscient pour le personnage. La question thématique n'est donc pas posée clairement comme doit l'être la question dramatique.

Ne vous détournez pas de votre objectif dramatique au risque de perdre l'attention de votre public. Si le perso oublie en cours de route son objectif, l'histoire est terminée. Cela revient à donner à la question dramatique « va-t-il atteindre son objectif ? » une réponse du style « Non, en fait ce n'était pas un objectif important. ». Ce à quoi répond alors le spectateur : « Ah bon ? Alors pourquoi on reste ?! ». Donc dans ce cas, le film doit se terminer. Car de toute façon, le spectateur ne va pas s'intéresser au nouvel objectif qu'on a pu donner au personnage pour tenter de relancer l'histoire. Puisque le spectateur va se dire : cet objectif-là aussi le héros va l'oublier en route ou bien ? Si c'est ça, à quoi bon ? Où va l'histoire ? Que veut-on me raconter ?

Parfois l'objectif n'est pas oublié, mais atteint (ou pas) et on démarre sur un autre objectif pour tenir 90'. Rien de pire que ces films en deux parties distinctes.

Ex : *Australia* de Baz Luhrmann. Puisqu'à la conclusion de la première partie, on ressent que c'est fini. On a donc envie de faire autre chose ou de se mater un tout autre film.

Il y a cependant des films avec changement d'objectif relais lors du point de non retour = le héros et le spectateur découvrent en même temps que le premier objectif n'était qu'une étape d'un nouvel objectif avec un enjeu encore plus fort que le précédent.

Typiquement : les films de « recrutement ». Le perso veut devenir pro dans une équipe de foot de second rang. Une fois fait et titularisé, ce qui n'était pas prévu c'est que l'équipe parvienne en final contre une super équipe trop forte. Le rêve d'une vie est à portée de crampons. Toute l'histoire est relancée. Souvent, à ce moment (c'est ça qu'est beau !), les co-équipiers qui étaient des opposants du héros durant la première partie - parce qu'ils luttait tous pour être titulaires dans l'équipe - deviennent des alliés du héros pour atteindre le nouvel et même objectif : remporter la finale. Avec cette fois les mêmes motivations. Ceci contre des joueurs d'une équipe adverse qui deviennent les nouveaux antagonistes par le simple fait de s'opposer au héros. Puisqu'ils veulent eux aussi la coupe. Or, une seule équipe peut l'avoir. Ils n'ont rien contre le héros à proprement parlé. Ils ne veulent juste pas partager l'objectif commun. C'est à dire la coupe (= 2^{ème} type d'antagoniste. Cf. plus haut). Ex : *L'étoffe des héros* ; *SWAT*.

Objectif dramatique : concret, clair, « externe ». Peut-être trivial = tout dépend de l'enjeu qu'on lui assigne.

Clair = compréhensible et catalyseur pour la majorité de la salle.

Avec des motivations universelles (cf enjeu).

Si énorme objectif, mais enjeu trivial = invraisemblable.

Si petit objectif, mais énorme enjeu et énormes obstacles = ça marche

Ex : le « MacGuffin » du feutre Velleda. Si vous parvenez à rendre crédible que le sort du monde est dans ce Velleda, on comprendra que je me batte pour ce feutre. Si j'en ai besoin seulement pour écrire le cours sur le tableau, ça ne nous intéresse pas une minute, même si je risque ma vie face à des monstres sanguinaires qui s'alimentent exclusivement de Velleda. On se dira en effet : « pourquoi risque-t-il sa vie pour un feutre qui ne fait qu'écrire ?! C'est complètement insensé ! Qu'il le donne aux monstres velledaphages et qu'il s'enfuit ! »

L'objectif dramatique peut donc être très basique. Car c'est un prétexte pour parler de l'humain et de votre point de vue personnel sur le sujet de votre film. Pour être auteur.trice il faut vouloir donner son avis sur des sujets précis et influencer les spectateurs. (oui, une bonne dose d'égoïsme :p)

SVP, pas d'objectif dramatique fumeux psychologique. Ex : avoir plus confiance en lui. D'accord, mais par quel objectif dramatique cela se concrétise-t-il ? Est-ce qu'il doit battre son père champion d'échec, qui l'a toujours rabaissé et lui assure qu'il ne sera jamais assez bon pour le battre ?, etc.

Cet exemple n'est pas très bon car c'est là que beaucoup de scénarios se plantent : le personnage ne veut pas atteindre son objectif : il doit l'atteindre. Parce qu'il n'a pas le choix.

Si c'est seulement un désir, l'enjeu n'est pas suffisamment fort = les désirs ça va, ça vient. Ça peut s'estomper au moindre obstacles, etc.

L'objectif dramatique est là pour concrétiser et symboliser l'atteinte d'un objectif plus psychologique, plus interne appelé l'**objectif thématique** = c'est l'objectif lié à l'évolution du personnage.

Inconscient chez le héros, plus ou moins diffus chez le spectateur, des objectifs tels que « avoir plus confiance en lui », « se pardonner à soi-même », « être capable d'aimer de nouveau », « accepter son handicap », etc, sont des objectifs thématiques.

Souvent les auteurs confondent objectif thématique et objectif dramatique.

Toutes les histoires de parcours initiatique avec une quête d'un objet/but bien concret ; ou une mission claire et précise, sont des prétextes à l'atteinte de l'**objectif thématique** « devenir adulte ».

Répondre à la question dramatique ne veut pas forcément répondre oui + mega happy-end.

Souvent, la réponse à la question dramatique est « non », Le héros n'a pas atteint son objectif dramatique. Mais il comprend qu'il a atteint bien plus important : il est devenu quelqu'un de meilleur ; quelqu'un qu'il voulait être depuis toujours sans y

parvenir ; il a réglé une grosse névrose ; une problématique interne, etc. Il.elle a en fait tout simplement atteint son objectif thématique. Dont il.elle n'avait pas conscience ; ou refusait de voir.

Exemples de réponse négative à la question dramatique :

- Rain man (*spoiler alert*) => Tom Cruise n'a pas l'argent (objectif dramatique), mais il est devenu plus humain en apprenant à aimer son frère autiste. Ce qui finalement lui importe plus que l'argent.
- Mme Doubtfire : il n'a pas plus la garde de ses enfants qu'avant, mais il est devenu un meilleur père.

Mais pas d'objectif qui tiennent sans réel et fort ENJEU.

La plupart des scénarios bancals souffrent d'un faiblesse d'enjeu : pas suffisamment intense pour rendre crédible que le perso aille aux devant de tels conflits ; ou pas suffisamment d'identification à l'enjeu/pas assez universel.

Je le répète, le héros **doit** atteindre son objectif et pas seulement le **vouloir**.

OBSTACLES

2 types d'obstacles :

Obstacles externes. Pas uniquement des « murs », mais le plus souvent d'autres personnages. Certains qui peuvent être par moments des alliés ; par moments des opposants (ex : tous les « compères » dans les buddy movies = des alliés indispensables, mais à la fois de sacrés boulets !).

Obstacles internes = interne au personnage donc des obstacles psychologiques ex : ses peurs, sa culpabilité, sa lâcheté, son trop grand sens de l'honneur, sa trop grande générosité, sa mythomanie compulsive ; sa jalousie, etc.

Il faut un bon mélange de conflits internes et externes.

Uniquement du conflit externe et vous avez un bel exemple de film porté seulement par l'intrigue dans lequel le personnage est interchangeable. Donc pas d'identification et donc pas d'émotion = souvent des films d'action ou d'aventure, ou certaines séries policières dans lesquelles seule l'enquête prime. Les enquêteurs étant purement fonctionnels.

ex : Speed, où heureusement le héros a un minimum de typologie et de psychologie, mais tout de même très peu. Si bien que le film est avant tout de l'action divertissante. On ne sort pas franchement de la salle grandi. Bien qu'en terme d'action c'est un film très bien conçu.

Il faut que l'importance des obstacles aille crescendo et qu'ils soient chaque fois ni trop faibles ni trop forts.

Trop fort, et ce ne sera pas crédible que le héros parvienne à dépasser l'obstacle.

Trop faible, et ce ne sera pas intéressant car « à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ».

Donc il faut doser des obstacles à chaque fois juste un peu plus grand que le héros. Afin qu'il.elle en chie un maximum, tout en rendant crédible qu'il.elle y parvienne.

En crescendo parce que s'il ou elle est parvenu.e à gravir un mur de cinq mètres au milieu du film, qu'il.elle galère ensuite devant un mur de trois mètres est incohérent et ennuyeux.

Les obstacles, et donc le conflit, et donc la tension, doivent aller crescendo jusqu'au climax.

Climax = le point de plus haute tension du film, de plus grand conflit, le plus gros obstacle, le « boss final ».

Aparté concernant le boss final, autrement dit le « méchant » dans les films dans lesquels l'opposant principal est méchant : ne le ridiculisez pas, SVP. Si votre héroïne n'a aucun mal à le battre, elle. il n'en tirera aucun mérite aux yeux du spectateur.

Il faut d'ailleurs apporter le même soin aux « méchants » qu'aux autres personnages. Ex : de Star Wars (épisodes 4,5,6) avec l'Empereur qui est le gros méchant. Mais qui est un parfait exemple de personnage unidimensionnel. Il est méchant juste parce qu'il est méchant, sans raison. De ce fait, on est beaucoup plus captivé par l'affrontement avec Darth Vader qui, lui, est un antagoniste passionnant. Car autant construit qu'un protagoniste principal. Il a « ses propres raisons » ; ses propres

paradoxes et contradictions. Bref, sa propre problématique. A tels points que Lucas a fait trois films sur les raisons/motivations/problématique du futur Darth Vader.

Ridiculiser le méchant c'est ridiculiser le héros.

« Plus le méchant est réussi, meilleur est le film » Hitchcock.

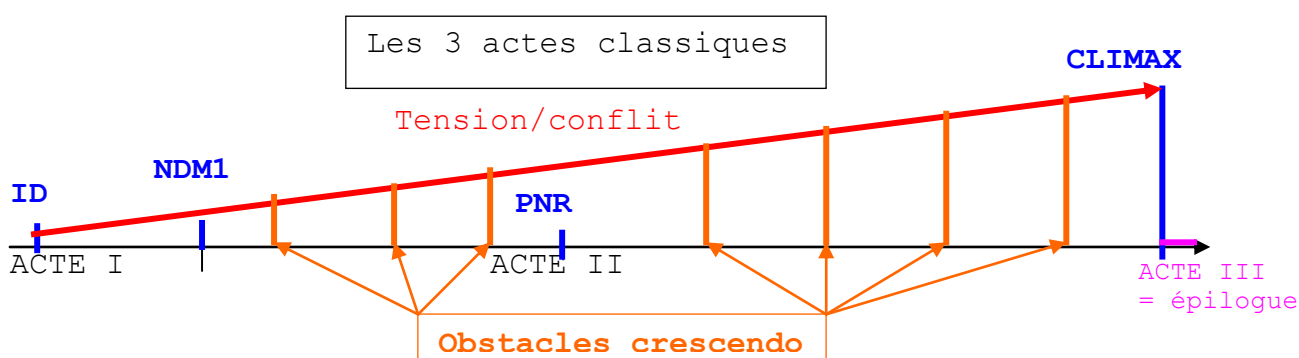
STRUCTURE

Ça va vous paraître une lapalissade, mais toute bonne histoire a un début, un milieu, et une fin.

En scénario on va dire : exposition – nouement (ou développement) - dénouement.

Donc 3 actes.

Dans les 3 actes « classiques », comme les a décelés et formulés Aristote (il y a plus de deux mille ans en analysant les histoires qui plaisaient et celles qui ne plaisaient pas au public de son époque), le 3^{ème} acte est en fait l'épilogue. Juste après le climax et la réponse à la question dramatique qui en découle.



Cette structure, d'une exposition la plus courte possible (1/6 max de la durée du film) suivit d'un long développement et d'un très très court épilogue est celle qu'on retrouve généralement en court métrage.

Les longs métrages, épisodes de séries, etc, cela s'est complexifié au fil du temps. En donnant la structure en 3 actes dite « moderne » :

Acte I est toujours l'exposition.

Acte II toujours le nouement, mais est plus court.

Tandis que l'acte III est un véritable acte et pas seulement un épilogue.

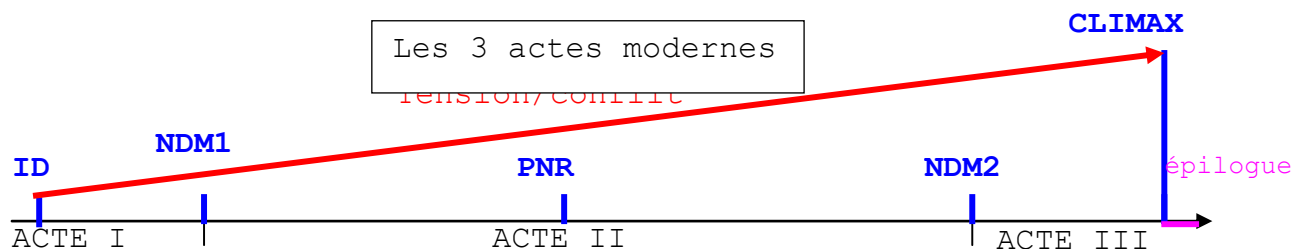
A la fin de l'acte II, on a une FAUSSE FIN où on croit avoir une réponse négative à la question dramatique = le protagoniste a échoué. Il.elle n'a pas atteint son objectif (dramatique).

Toutefois, cette réponse n'est pas définitive. Car le héros trouve une dernière ressource pour qu'un espoir renaisse. Il repart alors de plus belle dans la bataille, qui s'intensifie comme jamais durant un acte durant a peu près aussi longtemps que l'exposition (1/6^{ème} de l'histoire) ; et qui (comme à la fin de l'acte II dans la structure classique d'Aristote) amène au fameux CLIMAX (orgasme en anglais) = le point culminant de tension et de conflit, à l'issue duquel on a cette fois la réponse définitive et irréversible à la question dramatique.

Réponse à la question dramatique à la suite de laquelle il est grand temps de conclure => c'est l'épilogue.

Epilogue à faire le plus court possible parce que pour le spectateur, dès la fin du climax, l'histoire est finie. Il n'a qu'une envie : se faire un autre film !

De la même manière que les mesures d'audimat ont démontré que dans une émission, lorsque le présentateur commence à peine sa phrase de conclusion « C'est la fin de l'émission je vous retrouve la semaine prochaine avec au programme... », la majeure partie des téléspectateurs ont déjà zappé à « fin de l'émiss.... ».



ACTE I : EXPOSITION

Claire et précise. Ne nous donnez que le strict nécessaire pour lancer l'histoire et identifier le caractère des personnages principaux + le genre/ton du film + le sujet et la thématique.

Les postulats de départ :

Il y a des caractéristiques de votre histoire à instaurer dès le début = dans les 5 premières minutes pour un long métrage. A vous de faire le ratio pour votre court métrage. Ces caractéristiques sont : le genre et le ton. Surtout si c'est une comédie ou un film surnaturel ou de la S-F.

Ex : Si dans ces 5 premières minutes vous n'instaurez pas que c'est une comédie, par la suite, les spectateurs risquent de ne pas comprendre qu'ils ont le droit de prendre les choses au 2nd degré et ne riront pas ou moins volontiers.

Si c'est de l'anticipation dans un futur proche qui ressemble très fortement à notre présent mais où on peut tout de même se télé-transporter, par exemple, ne montrez/mentionnez pas pour la première fois une télé-transportation au 2/3 du film => on perdra le fil de l'histoire tellement on sera perturbé. « ah bon on est dans un univers où la télétransportation est possible ?! Ah d'accord, mais ça remet en question tout ce que j'ai vu au début... Faut que je me refasse les 2 premiers tiers du film à l'envers. »

Si c'est un film d'horreur et même si le monstre des abysses n'arrive pas avant le début de l'acte II ou, au plus tard au milieu du film, instaurez une ambiance et des éléments perturbants qui nous fassent comprendre que ça va être un film à monstre.

Instaurez également dès les 5 premières minutes les procédés narratifs atypiques si vous faites le choix d'en user.

Ex : Si vous ferez des flash backs dans votre film, assumez le procédé et mettez-en dès l'exposition. Sinon, par la suite, c'est un procédé qui paraîtra sorti du chapeau parce que l'auteur.trice ne sait pas comment raconter son histoire sans le secours d'un de ces outils narratifs assez artificiels. Idem pour une voix « over » (en France on dit voix Off, mais on a tort. Off veut dire Hors-champ, c'est-à-dire dans l'espace scénique, mais pas à l'image. Over, quant à lui, veut dire en dehors de l'espace scénique, ex : la voix du narrateur dans un documentaire est over).

Je déconseille toutefois l'emploi de ces procédés narratifs si c'est juste stylistique. Et je déconseille fortement la voix over : rien de moins cinématographique qu'une voix over. Car c'est le plus souvent est une facilité de scénariste pour palier à une incapacité à montrer plutôt que dire.

Autre cahier des charges de l'exposition : tous les personnages principaux doivent être présentés et CARACTERISES. Y compris les antagonistes principaux (sauf bien sûr s'il doit y avoir mystère sur l'identité du « méchant »).

On ne sort en effet pas un personnage très important du chapeau à la fin ou au milieu de son histoire. De même, on ne doit pas oublier des personnages principaux en route parce qu'ils ne nous servent plus. S'ils sont très importants, ils doivent être là jusqu'à la fin (et pas pour faire de la déco). Sinon, il faut au moins leur ménager « une belle sortie » avec conclusion de leur « parcours ».

Exemple donc à ne pas suivre : le grand-père dans *Little Miss Sunshine* (oui j'ose critiquer ce film. :p Qui d'ailleurs est un road movie).

ID = Incident déclencheur.

C'est l'incident qui vient chambouler « l'équilibre initial du monde » du héros et qui, par ricochets, apporte son objectif au protagoniste lors d'un rebondissement majeur = **NDM1** (Nœud Dramatique Majeur n°1). La « DÉCLARATION D'OBJECTIF » induit alors la fameuse **question dramatique**.

Exemples d'incidents déclencheurs :

- Toy story : l'arrivée de Buzz qui relègue Woody au rang de 2^{ème} jouet préféré. Par la suite Woody tente de se débarrasser gentiment de Buzz. Il ne s'imaginait toutefois pas que celui-ci serait capturé par le voisin, qui risque à coup sûr de le pulvériser. Pris la main dans le sac par ses congénères, Woody n'a d'autre choix que de sauver Buzz (objectif) avant le déménagement pour ne pas être « lynché » par les autres jouets. Remarquez le time-lock du déménagement qui permet d'avoir la tension sous-jacente de l'urgence durant tout le film ; et de borner le récit dans le temps afin de préciser encore plus l'horizon d'attente donner par l'objectif.

Pour que l'exposition soit la plus efficace et la moins chiant possible, il faut déjà la faire la plus courte possible. Il faut également exposer les éléments via des scènes d'action (= les personnages agissent). Et, si possible, des scènes d'exposition où il y a déjà du conflit. Le spectateur a certes l'habitude de devoir attendre qu'on lui expose des choses. Il peut attendre 1/10^{ème} du film sans conflit. Mais guère plus. (sans conflit ne veut pas dire sans agissement des persos).

S'il y a des choses qui sont de l'ordre de l'exposition et qui peuvent être diluées plus tard dans le 2^{ème} acte : allez-y ; profitez-en ! On n'a pas besoin d'avoir toutes les clés tout de suite. Cela peut même être trop didactique et peut gâcher des doses de curiosités ou de mystère (autres outils pour accrocher le spectateur).

Pareil à l'échelle d'une scène, qui est censée avoir un début, un milieu et une fin, je le rappelle. Vous pouvez en effet parfois vous amuser à escamoter le début de la scène ou la fin de la précédente. A condition qu'au bout de quelques secondes on comprenne les tenants et aboutissants de la scène. Cela permettra de désorienter momentanément le spectateur, qui s'impliquera davantage afin de comprendre ce qu'il se passe. Il faut juste ne pas désorienter le spectateur trop longtemps.

3 avantages si vous faites une scène d'action (= les personnages agissent) dès le début :

1) vous nous embarquez dans l'histoire. En court métrage c'est très important. Car contrairement aux longs métrages dont on connaît déjà la longueur du film, en court métrage on la connaît rarement (car peut varier de 3' à 30' !). C'est un gros handicap. En effet, les spectateurs espèrent toujours que ce sera le plus court possible. Ils s'impatientent donc vite lorsqu'ils ne peuvent circonscrire le film dans une durée de projection. Il faut donc (re)tenir les spectateurs, encore plus de court métrage, avec de l' « action » = du drama.

2) vous véhiculez de l'information de manière digeste.

La meilleure façon de faire passer de l'information, sans que ce soit chiant et lourdingue, est de faire diversion avec de l'action. La meilleure diversion c'est avec du conflit.

Ex : dans une comédie, un scénariste ne parvenait pas faire autrement que d'avoir dans une scène un tunnel de dialogues. En arrière plan, il a placé une scénette qui capte l'attention visuelle du spectateur (une personne de petite taille qui ne parvient pas à attraper un téléphone mural trop haut pour lui. L'exemple vaut ce qu'il vaut...). Ainsi le spectateur ne peut s'empêcher d'être capté par le micro « drame » qui se déroule à l'arrière plan. Pendant ce temps, son cerveau intègre sans s'en rendre compte le flot inintéressant d'informations narratives (car importantes pour la suite) que s'échangent les deux personnages au premier plan, le spectateur. (attention toutefois : une information montrer est mieux assimilée et retenue qu'une information dite)

3) vous caractérisez vos personnages = chacun a une façon différente de réagir à un événement.

Plus il y a besoin de faire comprendre des éléments du passé de votre perso dans l'expo, plus il faut faire diversion avec du conflit.

Pour un court métrage dit « très court » (= 1 min max), l'exposition = 1 plan.

DÉCLARATION D'OBJECTIF ne veut pas forcément dire qu'un des persos l'énonce à voix haute. Tout comme l'incident déclencheur, la déclaration d'objectif est plus artificielle et a moins d'impact si elle est dite plutôt que montrer.

ACTE II : Nouement

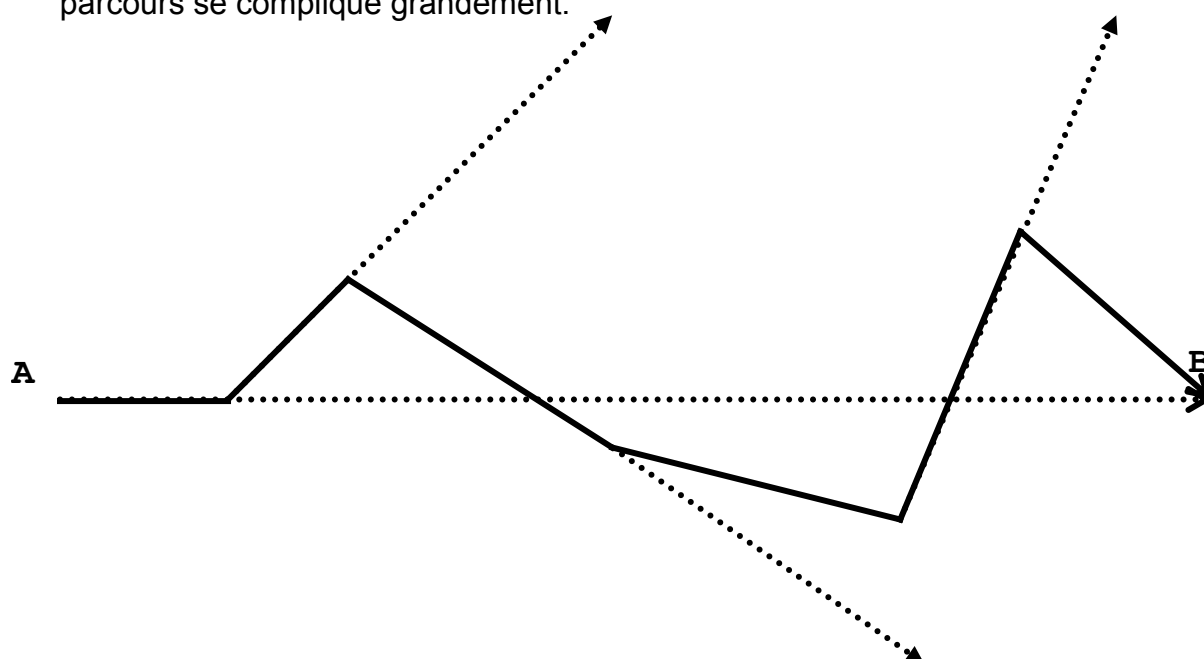
« Nouement » parce que, bien que le nœud se fasse au NDM1 (déclaration d'objectif) et que le personnage principal doit à partir de là le défaire, vous devez, en réalité, faire en sorte qu'il y ait de plus en plus de nœuds. Et que ces nœuds deviennent de plus en plus gros et difficile à dénouer. Autrement dit, en voulant défaire des nœuds, le héros en fait plein d'autres, encore plus gros.

Lancée par le déclenchement de l'objectif du héros, c'est à l'acte II que l'histoire débute réellement. Avant, c'est tout le passage obligé d'installation pour que l'histoire puisse être racontée de manière compréhensible et la plus efficace possible.

Si l'exposition représente la moitié du film et que l'histoire n'a pas encore réellement commencée, on a largement eu le temps de décrocher. Sur un long métrage de 90', le spectateur peut tenir 15' avant le déclenchement de l'acte II. Au-delà, il s'impatiente grandement et peut zapper.

L'Acte II et l'Acte III sont alors pavés de rebondissements qui, comme leur nom l'indique, font rebondir l'histoire dans des directions, inattendues de préférence, et vers lesquelles les situations se compliquent de plus en plus.

Le personnage doit aller de A à B, sauf qu'à cause des rebondissements son parcours se complique grandement.



PNR : POINT DE NON RETOUR

Arrivant idéalement au milieu du nouement et donc du film, le point de non retour est le passage après lequel le personnage ne peut cette fois vraiment plus revenir en arrière. Il est piégé dans sa quête d'objectif. Autant, avant, il avait peut-être encore un reliquat de choix lui permettant de renoncer à son objectif. Autant, à partir du point de non retour, ça doit devenir impossible. La le protagoniste doit être obligé.e d'aller au devant des pires emmerdes.

L'exemple type est le film de chasse à l'homme. => durant toute la première partie de l'acte II, le héros traqué ne fait que fuir et éviter de se faire tuer. (Notez comme il est seulement réactif) A la moitié du film, comprenant qu'il ne peut pas fuir indéfiniment et qu'il n'a aucune chance de s'en sortir en fuyant (par exemple le pont qu'il pensait être sa seule porte de sortie est en fait détruit), il se retourne à 180 degrés pour tenter de tuer les chasseurs un par un. Seule façon désormais pour lui de s'en sortir. Notez comme il devient jubilatoire de le voir passer de 100% réactif à 100% actif. Il reprend son destin en main en allant au devant des pires difficultés. Ce type de film est également un bel exemple de film à objectifs relais : 1) d'abord le pont ; puis 2) buter les chasseurs. **Ces deux objectifs gardant toutefois le même enjeu : sauver sa peau.**

NDM2 = fausse fin.

- Soit on croit que l'objectif est atteint alors qu'en fait non = retournement de situation = c'est tout le contraire qui advient. L'objectif n'a presque jamais été aussi loin et il y a « tout à refaire ».

- Soit on croit que tout est perdu pour le personnage, lui aussi d'ailleurs. Souvent, il est prêt à abandonner. Toutefois, dans un dernier regain d'espoir, ou de courage, ou de prise de conscience qu'il n'a pas le droit de laisser échapper son objectif, il repart de plus belle en quête de son objectif. Le plus souvent, cette fausse fin redistribue les cartes en défaveur du héros (il ne fallait pas baisser les bras à ce moment là !). Dans les deux cas, le héros est contraint de presque repartir de zéro et c'est là que commence l'Acte III. Durant lequel la tension va regimber très vite, du fait qu'il doit faire un « parcours » (en terme de conflit et d'obstacle) équivalent à celui de tout l'Acte II, en trois fois moins de temps !

Dénouement/résolution

Acte III classique = épilogue : 1/10 du film

Acte III moderne = 1/6 du film (épilogue compris)

Climax : Orgasme, paroxysme du conflit, moment de plus grande tension. Bref, je pense que vous avez déjà compris. La fin de la scène de Climax apporte la réponse à la question dramatique. Une fois fait, il est grand temps de conclure.

Epilogue : vous montrez l'état final de l'évolution de votre personnage et le retour à l'équilibre de son monde. Ce doit être le plus court possible.

Dans les courts métrages à chute, le climax et la chute se confondent la plupart du temps.

Autant énormément de courts métrages narratifs sont à chutes et on commence à en avoir marre. Autant il n'y a que dans cette durée qu'on peut le faire. Il n'y aurait rien de plus chiant que de se faire balader 89 minutes jusqu'à la chute à la 90^{ème} minute. Donc attention au long métrage à mystère ou à twist (= coup de théâtre) final. Le mystère peut tenir votre spectateur la première moitié du film et compenser un manque de conflit ou d'objectif. Toutefois, au-delà de 45 minutes, le spectateur se lasse du mystère et a besoin de dramaturgie plus classique (objectif-enjeu-obstacles, vous connaissez désormais bien la chanson) pour être tenu en haleine jusqu'à la fin.

Petite aparté sur les films montés en flash-back = on nous montre la fin et ensuite tout le film est un long flash-back pour nous montrer comment on en est arrivé là. Cette structure n'est jamais anodine. C'est à chaque fois, malheureusement, pour compenser un manque de clarté (ou même une absence) de question dramatique et d'enjeu clairs. On joue alors sur la corde de la curiosité et du mystère pour tenir le spectateur en haleine. Comme je vous l'ai dit, généralement ça fonctionne durant 45 minutes seulement. Après, il faut trouver autre chose pour captiver le spectateur. Sunset Boulevard y arrive assez bien (eh oui j'ose dire que ce film n'est pas parfait !:p). C'est toutefois plutôt rare pour ce genre de film. Sauf si c'est un Biopic (= film retraçant tout ou partie de la vie d'un personnage Historique). Dans un biopic, la dimension « histoire vraie » permet de conserver plus facilement la curiosité et l'intérêt du spectateur pour l'histoire/Histoire de ce personnage. Même sans question dramatique posée clairement au début du film.

L'**Epilogue** va donner votre point de vue sur le sujet. Votre point de vue est ce qui relie votre sujet à votre thème. C.f. fiche plus loin.

Dans la résolution (=Acte III) : bouclez les intrigues. Donc bouclez l'intrigue principale en répondant à la question dramatique.

Si vous avez des intrigues secondaires : bouclez-les avant la principale. Car quand l'intrigue principale (A) est bouclée, pour le spectateur c'est fini. Il veut aller voir un autre film malgré la frustration de la non conclusion de l'intrigue B.

Il arrive parfois pourtant que l'intrigue B se termine après l'intrigue A. Si vous y regardez de plus près, lorsque cela fonctionne, ce qu'on croit être une conclusion à l'intrigue B est en réalité un épilogue. Epilogue qui fait suite à la réelle résolution de cette intrigue B avant la résolution de l'intrigue principale.

Tout ce qui est ouvert doit être fermé : sinon pour le spectateur -> grosse frustration.

Tout ce qui est préparé doit payer : sinon c'est ressenti comme de l'arnaque.
Comme l'a dit Tchekov : « si vous placez narrativement/ostensiblement un fusil dans une scène, il doit servir. » Le spectateur a en effet une culture empirique de la dramaturgie. Si bien qu'il considérera, que vous le vouliez ou non, le fusil comme une préparation (ce qui aura l'avantage de créer une ironie dramatique). Le spectateur ne vous pardonnera pas si vous ne utilisez pas cette préparation parce qu'elle était juste accidentelle.

Techniques

Ce qui est vrai n'est pas forcément vraisemblable. Or, c'est la vraisemblance que le spectateur recherche au cinéma. La vie n'est pas cohérente, le monde n'est pas sensé. Ce que nous venons chercher dans les histoires c'est du sens, de la cohérence. Car cela nous rassure en nous donnant l'espoir que la vie a un sens et qu'on peut agir sur notre destin. C'est pourquoi, personnellement, en tant que spectateur j'ai beaucoup de mal avec les histoires de prophétie. Cela me gonfle prodigieusement. Déjà d'ordinaire, dans le contrat spectateur/film, pour que la magie opère, on accepte de croire que le héros ne s'en sort par forcément bien à la fin. On met volontairement de côté la partie de nous qui sait très bien que dans 9 cas sur 10, on aura droit à un happy end. Alors si en plus on nous raconte déjà la fin en nous disant que c'est une prophétie et que donc, par définition, ça ne peut pas se terminer autrement, il est difficile de rester un petit enfant crédule devant le film. C'est comme si un magicien montrait son truc avant même de réaliser le tour.

Attention, on parle de vraisemblance au sein du genre de votre film et de ses postulats de départ (que vous aurez bien pris soin d'installer dès le début de votre scénario. Cf plus haut). Si on est dans un monde surnaturel où les fantômes existent et que tout le monde le sait, il sera vraisemblable que personne ne prenne pour un fou un personnage qui parle avec les esprits. En revanche, il sera invraisemblable que la société dans laquelle évoluent ces gens soit exactement la-même que la notre actuellement. Si demain on a la preuve que les fantômes existent, cela aura d'importantes répercussions évidentes sur la société toute entière.

La vraisemblance n'a donc rien à faire du réalisme. On parle ici de fiction, pas de documentaire. Les faits divers sont, par définition, réalistes puisqu'ils se sont produits. Mais la plupart des faits divers seraient invraisemblables sur un écran parce que les motivations et les réactions des personnes défient souvent la raison et la logique. C'est pourquoi toutes les histoires vraies ne font pas de bons scénarios. Des personnes ont des vies incroyables, mais pavées d'heureux hasards et autres Deus ex machina ; de changements brusques et incompréhensibles de comportement, etc.

De plus, rappelez-vous que la réalité dépasse **toujours** la fiction. Combien de fois avez-vous été témoin de situations pour lesquelles vous vous êtes dit « si je mets ça dans un film, personne ne va y croire » ? Ou combien de fois êtes-vous tombées sur des personnes encore plus névrotiquement maniaques que Monica dans *Friends* ? Sur le coup vous vous êtes dit « je trouvais que Monica était à la limite de la crédibilité, mais en fait dans la vraie vie, il y a pire !! ».

Le procédé de préparation-paiement :

Afin que rien ne semble incohérent ou parachuté grâce à un merveilleux hasard par le scénariste, il convient de préparer le plus en amont possible tous les éléments qui permettront de rendre crédible une péripétie ou un choix du perso à un moment donné de l'histoire.

Ex : si on montre un fusil à un moment donné, il doit servir !

Le spectateur connaît les ficelles des films donc s'il repère un « implant », il s'attend à ce qu'il serve. Si ce n'est pas le cas, c'est perçu à juste titre comme un manque de talent de la part du scénariste. Voire une manipulation grossière.

Donc faites attention aux implants que vous faites involontairement. Cela arrive.

Ou, cas inverse, aux implants qui disparaissent entre deux versions du texte. A force d'avoir la tête dans le guidon, et comme on connaît son histoire par cœur, on a tendance à ne pas faire gaffe à la disparition d'une information ou implant importantes dans la nouvelle version du script.

Quoi qu'il en soit, essayez que les ficelles se voient le moins possible. Car le spectateur aime être manipulée avec talent ; et jubile de l'ingéniosité de l'auteur. Et lorsqu'un implant qu'il n'avait pas remarqué vient payer bien plus tard.

Surtout, si l'implant est cramé par le spectateur, ce dernier a trop d'avance sur le récit et voit venir les rebondissements à des kilomètres.

Si bien que le spectateur ne supporte pas lorsque le scénariste sort un joker de son chapeau, comme par magie, parce qu'il ignore comment faire autrement pour sortir son héros de la méga mouise (ce qui est bien) dans laquelle il l'a mis. C'est ce qu'on appelle des *Deus ex machina* ou, autrement dit, des heureux hasards.

Deus ex machina = Dieu descendu de la machine. Les mauvais tragédiens de l'époque d'Aristote avaient bien compris que plus ils mettaient le héros au fond du gouffre (plus c'était noué) plus passionnante était l'histoire. Seulement, lorsqu'ils ne ignoraient comment sortir leurs personnages d'une telle mouise, les mauvais tragédiens antiques faisaient intervenir les dieux (ce qui ne posait pas un problème d'in vraisemblance à cette époque de croyance polythéiste). Dieux qui sauvaient in extremis le héros avant qu'il ne meurt, puisqu'il était parvenu à vaincre toutes les épreuves que les dieux lui avaient imposés. Afin qu'il apprenne la « leçon » que les dieux voulaient lui faire tirer de toutes ces épreuves.

« Descendu de la machine » parce que, littéralement, une machinerie de théâtre faisait descendre d'un décor de nuage l'acteur interprétant le dieu en question.

En revanche, pour ce qui est des malheureux hasards qui mettent votre héros encore plus dans le caca, ça vous pouvez y aller, ça passe tout seul auprès du spectateur. Il vous pardonnera tous les hasards qui acculent vos protagonistes.

Parfois, on ne peut pas se passer d'un petit heureux hasard. Dans ce cas, il faut user de petits trucs et astuces pour préparer le plus en amont possible l'élément fortuit qui va aider le protagoniste au moment opportun. Ainsi, la pilule passe un peu mieux. Ça passe encore mieux si l'élément, qui aidera votre perso plus tard, l'a mis dans le pétrin et a créé du conflit au moment où vous l'avez implanté. L'heureux hasard est ainsi assez bien maquillé. Vous comprenez ainsi l'importance et la puissance du procédé qu'on appelle « préparation-paiement » !

Autre procédé très puissant car il fait participer le public, en créant de la jubilation ou de l'angoisse :

L'Ironie dramatique

C'est très simple : c'est quand le spectateur a un temps d'avance sur le personnage. Il sait quelque chose que le personnage ignore encore.

C'est un outil quasiment indispensable de la comédie : il permet de comprendre les quiproquos lorsqu'il y en a ; de jubiler à l'avance du guêpier dans lequel le personnage se met sans se douter, etc.

Lorsqu'on est informé d'un danger vers lequel se dirige allègrement le protagoniste parce qu'il l'ignore, cela crée instantanément du suspense. Le suspense est une des multiples formes d'ironie dramatique.

L'ironie dramatique « diffuse » fait appel au « 6^{ème} sens » du spectateur qui détient alors une information que les personnages ne détiennent pas, mais qui pourtant n'est pas donnée par le film. Simplement parce que cette information est induite par le genre du film. Dans le début d'un film d'horreur, comme vous aurez bien fait en sorte dès les 5 premières minutes de nous informer sur le genre du film, on flippera par avance en voyant un personnage se diriger vers la cave. Tandis que le personnage, et c'est normal puisque lui se croit encore dans sa vie de tous les jours, va le pas léger chercher une bouteille à la cave sans se douter de ce qui l'y attend... peut-être. Autre exemple d'information induite qui crée de l'ironie dramatique diffuse : les films historiques pour lesquels le spectateur connaît plus ou moins l'issue de l'Histoire avec un grand H.

Le cinéma est un art de l'ellipse et du montage. A tel point que pour certains réalisateurs c'en est devenu un carcan et qu'ils aiment faire du plan séquence. On peut les comprendre : ils ont voulu se défaire de ce carcan et aller jusqu'au bout d'une des particularités qui fait la magie du cinéma : l'impression de mouvement et donc de continuité. Le cinéma reste toutefois avant tout un art de l'ellipse.

Donc servez-vous de l'art de l'ellipse pour avoir un récit plus percutant, plus rythmé, plus efficace, plus imagé, plus sonore. Bref, plus cinématographique.

Tout ce qui n'a pas besoin d'être montré peut être coupé. Tout ce qui peut être résumé en une image, un élément, un son, doit être coupé des dialogues, etc.

La première chose à retenir pour y parvenir : **commencez chaque scène le plus tard possible et finissez-la le plus tôt possible.**

LES ÉTAPES

« Scénario » est un terme générique qui englobe toutes les étapes d'écriture. L'étape formelle finale du script, qui sert au tournage notamment, et qu'on appelle communément scénario, est ce qu'on appelle plus précisément la **continuité dialoguée**.

Je vous déconseille, à part pour du scénario de moins de 3 min, de commencer en rédigeant directement la continuité dialoguée. C'est le meilleur moyen de se donner beaucoup plus de mal lors de la réécriture. Car ce n'est plus trois pages qu'il faut modifier, mais trente.

Lorsqu'une idée germe dans votre tête, elle se résume généralement en très peu de phrases pour le moment. On peut donc en rédiger un « **pitch** ».

Si on veut être rigoureux, le pitch est un exercice seulement oral, mais le terme est entré dans le langage courant pour définir un résumé écrit très court de votre histoire (une demie page maximum pour un long métrage). Le but est de mettre l'eau à la bouche sans raconter la fin. Bref, c'est une bande annonce de votre future histoire.

L'exercice du pitch part du principe que « ce que l'on conçoit bien s'énonce clairement ». Si ce n'est pas le cas, c'est que votre histoire n'est pas encore carrée dans ses ingrédients de base. Ingrédients de base que vous devez avoir très vite dans la genèse de votre histoire (personnage – objectif – enjeu – obstacles).

Ensuite vient le **synopsis** qui, comme son nom l'indique, vient de « synoptique » : Un **synoptique** désigne une présentation, en général graphique, qui permet de saisir d'un **seul coup d'œil** un ensemble d'informations liées ou un système complexe. L'adjectif «synoptique» évoque l'idée de «voir en un même ensemble».
= offre une « vue » large et d'ensemble de votre histoire, cette fois du début à la fin.

Le **synopsis**^[1] est un résumé du [scénario](#) qui décrit les grandes lignes de l'histoire et qui permet de se faire une idée globale du thème et de l'évolution des personnages. Il sert à présenter un projet de scénario au producteur, au réalisateur potentiel, aux acteurs pressentis, etc.

Le synopsis d'un film est un court texte d'une demi-page pour un [court métrage](#), à cinq pages pour un [long métrage](#). Ce texte doit se borner à esquisser les principaux personnages et le déroulement dramatique, sans entrer dans les détails et ne doit comporter ni explications, ni dialogues. Il doit être rédigé au [présent](#) de l'[indicatif](#), dans un style simple, souvent indirect.]
(Merci wikipédia ☺)

Pour l'heure, à l'étape du synopsis, tous les éléments narratifs n'ont pas forcément besoin d'être décrits au moment où ils interviendront dans la continuité dialoguée. En effet, par soucis d'efficacité de votre synopsis (qui ne doit pas entrer dans le détail, ça reste une « vue d'ensemble »), vous pouvez très bien apporter une info sur un personnage, au moment où on en a besoin pour la compréhension. Sachant qu'on vous fera confiance par la suite pour implanter en amont cette info de façon digeste. Idem pour la caractérisation : on vous fera confiance pour trouver la scène géniale

qui caractérisera votre personnage, comme vous l'avez simplement énoncée avec les adjectifs qualificatifs adéquats dans le synopsis.

Le synopsis peut donc se permettre d'être un peu littéraire dans son style. Il faut que ce soit agréable à lire. Il faut que dans le style on ait déjà le ton de l'histoire. Si c'est une comédie, rédigez avec un style léger et tentez d'être drôle. Car résumé en trois pages, les comédies sont rarement drôles (Le synopsis du *Dîner de cons* n'était paraît-il pas drôle en soi). Il faut également qu'on puisse déjà identifier la structure de votre récit et la proportion de chaque partie par rapport aux autres. On doit déjà voir les grands nœuds dramatiques de votre histoire (incident déclencheur, déclaration d'objectif, point de non retour, NDM2 et Climax) ; et sentir clairement le début, le milieu et la fin. Pour cela n'hésitez pas à sauter plusieurs lignes entre vos trois actes pour que, sur la page, le passage d'un acte à l'autre se fasse visuellement (mais n'inscrivez surtout pas « Acte I, incident déclencheur, Acte II, etc », ça fait amateur qui veut prouver qu'il a de la technique).

De même, bornez vous à ce que les proportions de chaque acte respectent au synopsis les proportions qu'ils feront dans votre continuité dialoguée. Que l'exposition ne fasse pas 1 page et demi si votre synopsis en fait 3.

Tous les scénaristes (à moins qu'on les leur commande) ne passent pas par les mêmes étapes. Certains préfèrent le **traitement**, qui est un synopsis très développé donc encore un peu littéraire, mais qui respecte toute la chronologie de votre histoire. Y compris pour ce qui est de l'implantation des éléments narratifs. Le traitement ne rentre pas dans le détail de chaque scène, préférant rester dans la « largeur de vue » de la séquence. Le découpage en scène n'est donc pas apparent dans le traitement. Contrairement au « séquençier » qu'on devrait en réalité appeler « scènier », si on était rigoureux. A la place, les scénaristes et producteurs qui ont bien compris la différence entre scène et séquence appellent ça un « **scène à scène** ». D'autres appellent cela encore une « continuité non dialoguée », lorsque la description de chaque scène est très développée. Car dans un séquençier, chaque scène est décrite assez précisément (ça dépend de vous ou de ce qu'on vous demande), avec souvent une ébauche des dialogues au style indirect.

Personnellement je préfère faire un synopsis développé puis passer au scène à scène que remplacer ces deux étapes par le traitement. Car lorsque vous devrez découper vos séquences en scènes, vous allez avoir des surprises en rentrant dans le détail des attaques et conclusion de scènes. Ainsi que dans leurs transitions. Vous serez alors de toute façon obligé de passer par un scène à scène, aussi peu développé soit-il.

Mais avant de passer au scène à scène, je vous conseille de faire ce qu'on appelle un « chemin de fer ». Le terme est emprunté à l'édition de presse où le chemin de fer est le schéma d'organisation, de mise en page et d'enchaînement des articles les uns par rapport aux autres, les pages à la suite des autres.

Donc le chemin de fer est une sorte de sommaire de votre séquençier = toutes les séquences doivent apparaître décrites en une ou deux phrases, résumant l'enjeu de la séquence et l'objectif du personnage dans cette séquence (souvenez-vous, un scénario est fractal, la structure début-milieu-fin et personnage-objectif/enjeu-obstacles doit se retrouver dans chaque séquence). Vous pouvez même vous

essayez à donner un titre à chaque séquence comme si c'était un article ou mini film en soi.

Vous avez déjà compris le scène à scène, mais j'ai oublié de préciser que cela se présente déjà avec les intitulés de scène (c.f. l'extrait de continuité dialoguée de Anthony Zimmer).

Je rappelle que toutes les étapes d'un scénario se rédigent au présent, car le film se déroule au présent devant nos yeux.

L'extrait de continuité dialoguée que j'ai trouvé est bien rédigé si ce n'est la police de caractère qui n'est pas la bonne. Optez pour « courrier » ou « courrier new ». C'est la norme hollywoodienne et elle n'est pas là par lubie. Les normes de présentation d'une continuité dialoguée ont été imposées pour minuter au mieux votre scénario. Avec ces normes, si vous aérez bien votre page et ne faites pas des gros pavés de description ou de dialogues, alors en moyenne une page = 1 minute de film.

Les normes permettent également à tous les intervenants du film de se repérer, de faciliter leur dépouillement et de parler le même langage.

L'intitulé de scène commence par un n° (SVP, pas de « SEQ » avant le numéro) puis l'indication INT (intérieur) ou EXT (extérieur) qui influent beaucoup sur le tournage. Puis vient l'intitulé du décor (si c'est un décor dans un décor plus vaste, allez du contenant au contenu dans l'intitulé) ; et enfin l'ambiance lumière : il n'y en a pas trente-six. Car pour un spectateur impossible de faire la différence entre lumière de 11h et lumière de 14h par exemple : il y a donc « jour », « nuit », « soir », « matin ». Éventuellement, si vous voulez être plus précis que « soir » et « matin » pour le passage charnière jour <=> nuit, vous pouvez inscrire « crépuscule » et « aurore ou aube ». Tout cela en gras et souligné.

1. EXT. PARC DU LUXEMBOURG – JEUX POUR ENFANTS – JOUR

La description de l'action ne se met pas en italique (certains le font parce qu'ils appellent à tort ces paragraphes des didascalies).

La première fois qu'un personnage qui reviendra par la suite apparaît dans le scénario, il faut mettre son nom en **MAJUSCULE ET EN GRAS**. Mais plus besoin de le faire par la suite (cela-dit en majuscule également par la suite se trouve dans beaucoup d'exemples hollywoodiens. Il semble que ce détail n'ait pas encore été normalisé).

Souvenez-vous : à scène rapide description rapide, à scène lente description lente. Et, dans tous les cas, faites des phrases courtes avec des termes bien précis.

Ce qui se rapproche le plus des didascalies du théâtre sont les indications (cf pièces jointes) qui se mettent en dessous du nom du personnage qui dit une réplique. Ces indications se mettent entre parenthèses, mais en théorie pas en italique.

Il faut en mettre le moins possible. Un bon dialogue n'a pas besoin d'indication. C'est surtout quand un geste doit être simultané à la réplique qu'on se sert de ces indications (ex : clin d'oeil) ou que le ton n'est volontairement pas décelable dans la réplique : typiquement l'ironie. Beaucoup de scénaristes mettent plein d'indications

de jeu dans ces « didascalies », sous prétexte que les acteurs et les réalisateurs les jouent mal sinon. Le plus souvent, c'est parce que le dialogue n'est pas bon qu'il faut des indications pour que ce soit interprété comme il convient. De plus, réalisateurs et comédiens détestent, à juste titre, qu'on leur retire une partie de leur travail d'interprétation. Si le dialogue est bien écrit, il n'y aura pas 36 façons de l'interpréter. En tous cas, qu'il.elle ait l'intention narrative escomptée et le.la comédien.ne pourra ainsi y mettre toutes les nuances qu'il.elle veut.

C'est ça un bon dialogue. En plus de ne pas être redondant avec l'image + de ne pas être didactique. Rien de pire qu'un personnage qui dit tout haut ce qu'il pense. Il est triste et dit « je suis triste ». Dites-vous qu'on passe notre temps à ne pas dire clairement ce qu'on pense et ce qu'on ressent. Voire, carrément à mentir la plupart du temps. Le plus important reste **le sous-texte** de votre réplique. Et souvenez-vous qu'**une image ou un silence en disent bien plus qu'un long discours**.

Une information auditive est moins bien perçue et enregistrée qu'une information visuelle. (dans les deux cas, il est nécessaire de rappeler les informations importantes à la compréhension de l'histoire. Ex : dans 9 cas sur 10, le nom de votre héros n'est pas enregistré à sa première énonciation. Il faut donc le répéter subtilement plusieurs fois dans le début de votre film. Si toutefois c'est important qu'on sache son nom pour suivre correctement l'histoire par la suite).

On est au cinéma alors à part dans des scènes bien particulières, s'il vous plaît, pas de longue tirade de plus de cinq lignes. Pas d'envolée lyrique toutes les deux répliques ; pas de mots d'auteur qui d'un coup font qu'on n'entend plus le personnage parler, mais qu'on entend l'auteur faire un bon mot.

Donc des échanges de répliques brefs et dynamiques avec du conflit dans la structure même du dialogue entre les personnages. De plus, on n'est pas dans la réalité. Donc authentique ne veut pas dire conforme à tout prix à la réalité. Dans la réalité on bafouille, on répète les mots, on abreuve nos phrases de mots inutiles en début ou en fin de phrases. Si vous faites cela par idéal naturaliste, le plus souvent on croit que le comédien a fourché et non pas le personnage. Donc on sort temporairement du film.

Attention à ce que chaque personnage ait sa façon reconnaissable de parler. Très souvent dans ses premiers scénarios, tous les personnages s'expriment de la même manière.

Donc personnalisez le vocabulaire employé (et ça doit coller à la caractérisation du perso), l'accent, le débit et la rythmique, les pauses, les répétitions, le ton.

Le dialogue caractérise votre personnage et les caractéristiques de votre personnage influent sur sa manière de s'exprimer (et par s'exprimer je ne parle pas que de la parole, mais j'englobe également le langage corporel). Les bons comédiens travaillent énormément le langage corporel propre de leur personnage. N'hésitez pas à les aider dans ce travail en donnant quelques clés physiques (originales) du personnage).

Pour faire passer les longs échanges de répliques, faites agir vos personnages, ça distrait la dimension visuelle du spectateur. Nora Ephron la scénariste de *Quand Harry rencontre Sally* l'a bien compris. Et les scénaristes de *Plus belle la vie* dans une moindre mesure aussi (regardez combien de fois par épisode les personnages plient leur linge durant des scènes où il n'y a que du dialogue).

Donc imposez-vous cette contrainte : pas plus de 5 répliques de suite sans description d'actions, de gestes, d'émotion sur le visage. Et pensez justement à occuper vos personnages pendant qu'ils parlent pour donner un appui au comédiens. On dit que c'est très difficile pour un comédien de paraître naturel et de jouer juste lorsque son personnage n'a rien à défendre dans la scène (d'où l'importance d'un objectif dans chaque scène) et bien, de la même manière, c'est difficile pour un comédien d'être « naturel » (je n'aime pas bien ce mot, mais bon) lorsque son corps n'a rien à défendre non plus.

Revenons aux descriptions d'action, de regards, d'émotion, etc. Proscrivez toute formule qui n'est pas traductible en image et en son. Donc pas de métaphore, pas de comparaison « comme si », etc. Il faut faire très attention à ça. Puisqu'au départ c'est lu, un mot peut aider le lecteur à interpréter. Seulement, à l'image rien n'indiquera par exemple que le nouveau personnage qui entre dans la pièce est « la sœur » de Bob. Si c'est nécessaire de le comprendre, à vous de le faire comprendre par des images et des sons. Et, je vous en supplie, pas de « salut sœurette ? ». Sérieusement, qui appelle son frère « frerot ou frangin » ?!

On peut parfois se laisser aller à une formule littéraire si ça permet d'être plus léger à lire qu'une longue description et si on voit tout de suite comment ça se traduit sans équivoque sur l'écran.

Ne négligez pas l'image et ne négligez pas le son. Certains réalisateurs et scénaristes pensent très bien « image », mais en oublient complètement le son. Alors que le son permet de suggérer plein de choses et parfois d'aller à l'économie (ex : le crash d'une voiture en off : ça ne coûte pas cher et c'est encore plus saisissant pour le spectateur qui imagine le pire crash possible).

Pour revenir aux dialogues dites-vous qu'au cinéma le dialogue ne doit venir qu'en dernier recours.

Le dialogue doit avant tout servir à faire passer une information (mais sans en avoir l'air bien sûr) et à faire avancer l'intrigue, l'action et le conflit.

Petits conseils en vrac

Pour débiter je vous conseille d'écrire des courts métrages.

Des scénarios à 1 personnage principal.

Un héros qui vous ressemble.

Un sujet proche pour être authentique, mais pas trop afin de ne pas verser dans l'autobiographie qui n'intéressera que vous.

1 seule intrigue.

S'attacher à 1 genre. C'est une bonne béquille pour vous diriger dans l'écriture et être cinématographique. Car ces genres ont des codes narratifs, mais aussi des codes de mises en scène qui vous viendront naturellement à l'écriture. (dans la limite du **découpage invisible** évidemment).

Petite parenthèse sur les tons/traitements et les genres :

La comédie n'est pas un genre, c'est un ton/traitement.

Le fantastique, la SF ne sont pas des genres, mais des traitements.

Le western est un genre. Et il peut y avoir des comédies western. Des westerns fantastiques, etc.

Toutes ces règles vous semblent être des contraintes, des carcans. Souvenez-vous que la contrainte est souvent salvatrice. Quand on est totalement libre, on ne sait pas où aller.

Et rappelez-vous : il faut maîtriser les règles pour pouvoir les contourner en étant sûr de l'effet que cela produira sur le spectateur.

Picasso avant de faire du cubisme maîtrisait bien le figuratif académique.

Vous connaissez votre histoire sur le bout des ongles, mais pas le spectateur. Donc on a vite fait d'oublier un détail entre deux versions. D'où la nécessité de faire lire, ne serait-ce que pour ça, votre scénario à de nouveaux lecteurs à chaque version.

Un adage veut qu'il faille systématiquement rejeter la première idée. Qu'écrire c'est penser contre : penser contre sa première idée.

Ecrire c'est aussi et surtout **ré**écrire. C'est aussi, comme on dit, 10% d'inspiration et 90% de transpiration.

Un scénariste doit être un pervers polymorphe pour en mettre plein la gueule à ses personnages. Un parano aussi, dans le sens où il doit toujours imaginer le pire pour ses personnages ou un personnage pour qui cette histoire est la pire (je vous renvoie à l'exemple du principe de paradoxe cité plus haut)

Pensez au rythme de votre film. Ménagez des temps d'accalmie après une séquence très forte en conflit et en émotion. Afin que le spectateur puisse s'en remettre avant de repartir de plus belle : « après la pluie le beau temps », mais le « calme avant la tempête » !

Commencez par la continuité dialoguée est l'erreur à ne pas commettre.

Le plus souvent l'idée de l'histoire vient de l'incident déclencheur ou du personnage. Mais essayez très vite dans la genèse de votre histoire d'imaginer la fin. Ou en tous

cas une fin. Rien ne vous empêchera d'en changer par la suite. Car la fin va vous aider à trouver le thème de votre histoire.

D'autant plus en court métrage, tâchez de « milker » votre concept. C'est-à-dire de traire jusqu'à la dernière goûte le potentiel de votre idée de départ. Allez au bout de votre sujet.

Soignez les enchaînements de scènes (raccord visuel, raccord sonore, etc) et les procédés pour faire passer l'ellipse.

Tout ce qui peut être ellipsé doit l'être. Lubitch et Wilder étaient des pros pour faire passer les ellipses.

Voici un outil créé par la scénariste et enseignante Isabelle Blanchard.

Au départ, on trouve cette outil horriblement mécanique et artificiel. Mais croyez-moi au début du développement de votre histoire c'est un exercice au combien salvateur. Et vous allez voir, c'est difficile à remplir. Mais tant que vous n'y parvenez pas, c'est que votre genèse d'histoire est encore bancal.

Titre :

Pitch dramatique : en une phrase et une phrase seulement : perso-objectif+enjeu-obstacles (du moins promesses d'obstacles). Ici on parle de l'objectif dramatique. Je vous rassure, résumé en une telle phrase, aucun film ne paraît original.

Sujet : en un mot ou groupe de mots maximum = de quoi traite l'histoire. Ex : la relation père/fils ; la vengeance ; l'amour (tout simplement) ; l'ambition ; etc.

Point de vue : ton point de vue sur le sujet **en une phrase**. Ex : l'amour, on ne peut pas vivre sans et on ne peut pas vivre avec. La vengeance engendre la vengeance. Etc. La question du point de vue est simplement là pour permettre de trouver le lien entre ton sujet et ta thématique.

Thème : en un mot ou groupe de mot max = notion qui découle en directe ligne de la question précédente de ton point de vue sur le sujet. Ex : sujet amour + point de vue précédent => le compromis.

Métaphore visuelle : dans l'histoire, la métaphore visuelle de ton thème. C'est important d'en avoir une consciente. Le compromis en amour peut se traduire visuellement par un 4x4, mais rose. (si c'est un film sexiste...:p)

Accroche : log line = le genre de phrase qu'on met sur les affiches. Ex : « Pour sauver sa peau, il doit mourir ». Ou encore : « IL revient et IL n'est pas content ». « Dans l'espace personne ne vous entend crier », etc.

Maxime : une qui existe ou une que tu inventes pour ton histoire. Ça fait un peu un mix entre ton point de vue et l'accroche. Ex : « tel est pris qui croyait prendre » ; « ne jamais dire jamais », etc.

Pitch thématique : en une phrase : personnage + son état de départ ; son état final ; et comment est-il parvenu de l'un à l'autre.

Ou, dit autrement : personnage, objectif thématique, obstacles et moyens pour parvenir à cet objectif thématique.

Hypothèse dramatique

- situation initiale : Une phrase. La situation du perso avant l'incident déclencheur.
- protagoniste : 1 phrase : nom, caractérisation fondamentale et caractéristiques dramatiques du perso.
- objectif : 1 phrase.

- obstacles : listes des obstacles internes et externes. Chaque obstacle en 1 mot ou 1 groupe de mots. Ne pas entrer dans le détail des péripéties. Ici on parle des Grands obstacles.

- enjeu : 1 phrase.

Squelette à chaque fois une phrase. A chaque fois, ce sont des faits dramatiques et pas les décisions qui en découlent.

- Incident déclencheur :

- NDM1 :

- Point de Non-retour :

- NDM2 :

- Climax :

- Résolution : réponse à la question dramatique et à la question thématique.

On tachera de faire cette fiche sur Toy Story à la fin de la projection si on a le temps (rappelez-le moi si j'oublie). Vous pouvez déjà y réfléchir.

Bibliographie et sites internet

Pour des exemples de continuités dialoguées à peu près dans les normes :

<http://www.script-o-rama.com/table.shtml>

www.imsdb.com

Je vous recommande chaudement : écrire un court métrage de Jean-Marc Rudnicki, éditions DIXIT. Qui introduit très bien les notions de bases communes à tous les scénarios et pas seulement les courts métrages.

Puis pour aller plus loin : Techniques du scénario de Pierre Jenn, éditions de La Fémis. Qui est une bonne synthèse de nombreux manuels américains d'écriture de scénarios (avec tout un dossier sur la genèse laborieuse, mais très instructive de *Star Wars*) et une bonne mise en bouche avant de s'attaquer à la bible des scénaristes français qui est :

La Dramaturgie d'Yves Lavandier, éditions le clown et l'enfant.