

LE SCÉNARIO

QU'EST-CE QUE LA FICTION?

La fiction cinématographique est une histoire, un récit filmique dont la forme est généralement narrative.

Peter Gabriel: l'art des clips musicaux non narratifs

Nous ne traiterons pas ici des formes non narratives de fiction : surréalisme comme «Un chien andalou» de Luis Bunuel, clips musicaux, vidéo-art.

C'est un genre difficile, car il n'y a dans l'oeuvre de fiction que ce qu'on y a mis.

Si on va filmer au marché on aura des images et des sons et cela aura toujours l'air d'un marché; en fiction il faut tout reconstituer, et inventer une histoire qui ait un semblant de sens, la réalité n'est pas là avec sa force pour donner du sens à la fiction comme elle l'est avec le reportage.

L'idée est soit originale, germée dans l'esprit d'un créateur (réalisateur, scénariste), soit empruntée à la littérature, c'est l'adaptation. Les clips vidéo, les courts métrages, les premiers

films de long métrage, les films hollywoodiens à grand spectacle (Indiana Jones, StarWars), les téléfilms (uniques, de mini-série, de série comme "Desperate housewives") sont généralement inventés de toutes

pièces. Les longs métrages sont souvent issus d'adaptations d'oeuvres plus ou moins connues.

Le talent consiste principalement à savoir raconter une histoire par le moyen audiovisuel (cinéma ou télévision), c'est-à-dire à communiquer au spectateur, par le moyen du non-dit, émotion, rire, angoisse, violence, douceur. L'oeuvre ne retiendra le spectateur face à l'écran que si elle fait naître en lui un intérêt, un désir d'en voir davantage- que ce soit à la télévision, ou au cinéma, puisqu'aujourd'hui tout film passera un jour à la télévision, et est donc soumis aux mêmes règles.



Le temps des gitans - Emir Kusturica Un film de fiction

Le film de fiction comporte trois volets distincts dans sa fabrication:

-la création du sujet (que nous appellerons scénario au sens large),

-la narration par le moyen cinématographique (c'est la réalisation - qui comprend la mise en images, la mise en scène et le montage),

-l'interprétation (c'est la mise en scène et la direction d'acteur, et l'application qui est faite : le jeu).

Une telle division est très formelle car ces étapes ne sont pas nécessairement accomplies de manière séparée.

Selon les films on aura une seule personne accomplissant tout (c'est le cas des auteurs comme Godard, Resnais, Bresson, Kurosawa, dans certains de leurs films) ou, au contraire, chacune de ces étapes est faite par des spécialistes différents (scénariste et dialoguiste, réalisateur -le «director» américain - directeur artistique ou metteur en scène, monteur).

QU'EST-CE QU'UN SCÉNARIO ?

Le scénario est le film écrit.

C'est donc un genre littéraire, mais un genre bâtard, car cette oeuvre est destinée à être lue par un très petit nombre de lecteurs (producteur, techniciens, acteurs soit au mieux une petite centaine de personnes) et surtout à ne pas rester dans cet état.

C'est en effet **un film en attente**, et après le montage peu d'exemplaires seront conservés, et probablement aucun ne sera jamais lu.

Il faut raconter une histoire, suffisamment bonne pour que le spectateur s'en souvienne facilement; si le spectateur n'est pas capable de se raconter à lui-même l'histoire, on dérape. (Orson Welles disait que pour un bon film il faut 3 éléments: a good story, a good story and a good story).

Il est l'écriture de l'histoire; il englobe idée, synopsis, traitement (ou continuité; c'est l'action) et continuité dialoguée.

Les étapes du travail

Les directions ci-dessous permettent un travail construit et rapide. Tous les scénaristes ne travaillent pas ainsi, certains partent d'improvisations autour de personnages établis dans des situations données, d'autres construisent le récit au fil des pages.

une idée : *c'est la première étape est d'avoir*

une histoire : *l'idée doit ensuite être développée et enrichie, qui devient ensuite un récit complet qu'on peut qualifier d' **évènementier**, dont on cerne la thématique.*

la structure de scénario ou séquencier : *le récit est ensuite mis dans un ordre de narration, qui ne sera pas nécessairement l'ordre chronologique, il est divisé en scènes*

*Puis on rédige le **scénario** proprement dit avec ses dialogues, on enrichit les personnages, on approfondit l'histoire.*

*Ce n'est qu'ensuite que l'on procède à l'écriture de ce concentré alléchant qu'est le **synopsis**.*

Il est fondamental de comprendre qu'un scénario doit donner à voir. Le film est un média visuel, **on ne raconte pas une histoire** (au sens premier du terme) **au spectateur, on lui montre une histoire.**

SCÉNARISER : QUELQUES RÈGLES ESSENTIELLES

Le scénario se distingue de la littérature par cette transformation future en film. La différence d'écriture apparaît dans la scénarisation du récit.

Scénariser consiste de manière simplifiée à

-traduire tout en termes concrets: personnages, actions,

-diviser en scènes formant des unités élémentaires de récit en un lieu (décor) et qui remplissent une fonction

Le non-dit

Comme dans toute réalisation, audiovisuelle notamment, le non-dit est le plus opérant des moyens de communiquer avec spectateur. Il doit ressentir les choses, s'imprégner des atmosphères, se positionner par rapport aux personnages, se prendre au jeu des situations. On obtient une telle implication par le non-dit.

Comme dans la vie, ce sont souvent les actes qui comptent plus que les mots. On se sent plus aimé par des marques d'affections que par l'énonciation de la phrase «je t'aime». Au cinéma on est convaincu de la haine par la vision de comportements hostiles bien plus que parce qu'un personnage explique dans un dialogue qu'il déteste l'autre. Au niveau de la scène comme celui du film, on comprend d'ailleurs aisément que le film est un récit et non un discours, On peut certes se faire raconter le film par quelqu'un, mais cela ne peut remplacer le fait de l'avoir vu, donc d'avoir éprouvé, face au film des impressions et émotions. Lorsque l'on écrit un scénario, il ne faut pas perdre de vue cette nécessité impérative de communiquer par le non-dit.

Un exemple simple d'utilisation du non-dit:

Dans un décor de chambre à coucher, un homme et une femme tiennent un dialogue dans lequel ils déclarent nécessaire de ne plus se voir pendant quelques temps («le dit»).

1- La chambre est rangée, ils sont tous deux habillés, la femme est assise sur une chaise, l'homme regarde à la fenêtre, va et vient: ils attendent quelque chose (non-dit) et devront se séparer en raison d'un risque potentiel .

2- Le lit est défait, l'homme est allongé, la femme se recoiffe: ils ont une relation et devront la cacher (le non-dit) voire, la manière de la raconter importe. De cette conception on peut déduire que le recours à la narration off est à bannir, en ce sens que la voix off substitue le dit au non-dit qui est l'essence de la fiction.

Le décalage de l'information

On va donc créer une histoire, mais c'est une deuxième étape du scénario qui consiste à la raconter. Il existe en effet pour une histoire trois niveaux différents de connaissances:

-la connaissance de l'auteur: l'auteur connaît la totalité de l'histoire, du début à la fin, avec tous les éléments qui s'y rattachent

-la connaissance du spectateur: elle est ce que l'auteur décide qu'il saura; l'art consiste donc à informer le spectateur selon la réaction que l'on escompte. Le spectateur découvre au fur et à mesure, dans un ordre qui n'est pas nécessairement celui de la chronologie absolue (c'est le cas lorsque l'auteur utilise le système du flash-back qui permet au spectateur d'avoir la connaissance d'événements antérieurs). Dans «Le dernier empereur», on découvre l'Empereur à la moitié de sa vie, quand il arrive en camps, puis par flash back on le voit tout petit; le spectateur a donc connaissance de deux temps de la vie du personnage, mais ne sait rien de ce qui s'est passé entre ces deux époques; l'auteur lui sait tout, de même que l'Empereur. Mais l'auteur sait aussi ce qui va se passer après cette

gare où arrivent ces déportés dont l'Empereur, mais ni le spectateur ni l'Empereur ne le savent.

- la connaissance des personnages: c'est là aussi l'auteur qui la détermine. Si les personnages connaissent généralement leur propre passé, ils ne connaissent pas leur avenir, ils ne connaissent pas non plus les faits expérimentés par les autres. Par contre le spectateur pourra avoir une connaissance relevant de l'ubiquité (il voit le héros agir dans un lieu, et son ennemi arriver derrière la porte); la connaissance décalée des personnages et du spectateur est la base des mécanismes de suspens, attente ou détournement d'attention du spectateur. C'est donc là que se trouve un des ressorts de la dramaturgie. Ainsi il n'existe pas une histoire, mais des histoires. Le travail de scénarisation consiste donc à établir la connaissance de l'auteur, puis de l'organiser pour déterminer la connaissance du spectateur, c'est à dire la manière dont le spectateur va acquérir la connaissance de la globalité de l'histoire.

Tout inventer

Une difficulté majeure du film de fiction est que l'image et les sons ne seront que ce que le réalisateur aura décidé, ici pas de réel vécu comme soutient, comme c'est le cas en reportage. Les rapports psychologiques et humains sont à recréer; les personnages doivent être crédibles, et donc les situations doivent être crédibles.

Par ailleurs l'écriture du scénario ne doit pas ignorer le côté spectacle du cinéma de fiction, et l'important est de le conserver, donc de travailler l'histoire dans cette perspective. N'oublions pas que tout autant que l'histoire, la manière de la raconter importe. De cette conception on peut déduire que le recours à la narration off est à bannir, en ce sens que la voix off substitue le dit au non-dit qui est l'essence de la fiction.

Ordre chronologique et ordre narratif

L'ordre chronologique c'est l'ordre des événements : au cinéma ce mode d'organisation pose deux problèmes: des événements peuvent se produire simultanément et il est difficile de reproduire cela d'une part, d'autre part la succession dans le temps n'est pas toujours satisfaisante pour maintenir l'intérêt dramatique.

L'ordre narratif est celui du film.

L'ordre narratif est choisi pour créer le récit. On est donc fréquemment conduit à bouleverser la chronologie par le recours au flash back ou au flash forward.

Le flashback est apparu clairement dans le cinéma à l'initiative de DW Griffith dans Intolérance (1916). Plusieurs films utilisent ensuite le flashback selon plusieurs formules : évocation du passé permettant d'informer le spectateur (Reservoir dogs) ou de le perdre dans les imbrications de l'intrigue (Pulp Fiction de Quentin Tarantino aussi) - on a alors une déconstruction du récit -, image résurgente et récurrente du passé (rosebud dans Citizen Kane d'Orson Welles, pendaison dans Il était une fois dans l'ouest de Sergio Leone)



*Rashomon d'A Kurosawa : 4 personnages racontent le même récit
Il était une fois dans l'ouest : le souvenir récurrent du héros*



ECRIRE UN SCÉNARIO : L'ACTION ET LES PERSONNAGES

L'écriture du scénario peut se résumer à deux composantes :

la dramatisation de l'action

la caractérisation des personnages

Pour cette partie : cf: «Techniques du scénario» Pierre Jenn (coll FEMIS)

1 L'action

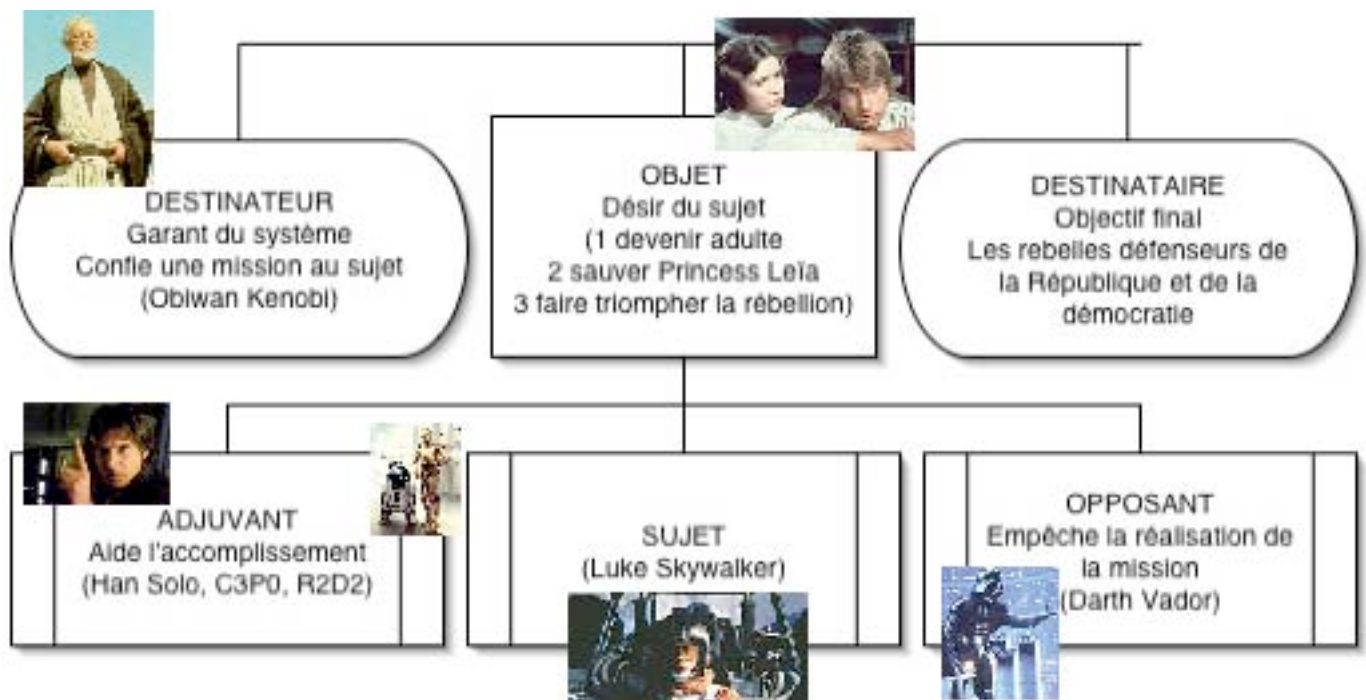
Le scénario est l'élément de base de la communication par le film. C'est le résultat d'une volonté de raconter une histoire à un public dans un but qui dépasse largement le simple «faire connaître une histoire qui s'est produite» (exemple Le dernier empereur de Bernardo Bertolucci raconte la vie du dernier empereur de Chine, mais montre aussi comment un homme puissant peut être la fois victime du destin et de lui-même).

Il convient donc pour tout scénario de trouver un propos. On ne réalise pas un film pour faire uniquement se mouvoir des personnages. Ce but existe pour tout film, indépendamment, mais simultanément à l'histoire, qu'il recherche le comique ou l'émotion.

Il existe donc dans le scénario une double composante:

- celle relative à l'histoire: c'est l'élément dramatique ou **proposition dramatique**
- celle relative au propos ou au message à transmettre: c'est la **proposition thématique**

L'intrigue n'est pas nécessairement unique, peuvent co-exister une intrigue principale et des intrigues secondaires.



Les composantes traditionnelles de la dramaturgie théâtrale se retrouvent: lieu, temps et action, mais la règle d'unité doit être entendue au sens large: l'unité d'action par exemple ne signifie pas une action unique: il peut exister une succession d'actions concourant au même but et se suivant; il en va de même pour le temps. On peut plutôt parler d'homogénéité d'action, de lieu de temps Il ne faut pas perdre de vue que le spectateur s'identifie à l'action plus qu'à tel ou tel personnage. (cf le schéma greimassien, ci-dessous appliqué à Starwars Episode IV)

Le mouvement dramatique, c'est-à-dire le sentiment que le spectateur a que l'histoire avance ou stagne est contrôlé par l'auteur. «le même événement n'a pas le même impact affectif selon sa place dans le

temps: l'anticipation d'une chose horrible soulève en nous la crainte, la voir se dérouler nous emplit de terreur; et, quand elle est devenue passé, notre seule émotion est la tristesse. Pareillement, une chose bonne que nous anticipons nous remplit d'espoir; au moment où elle se produit elle nous donne de la joie, et, a posteriori de la satisfaction. Ainsi l'événement seul ne crée pas l'émotion. C'est sa place dans le temps qui la produit.»

(Pierre Jenn p.29/30 citant Eugène Vale)



Pulp fiction, Quentin Tarantino

2 Les personnages

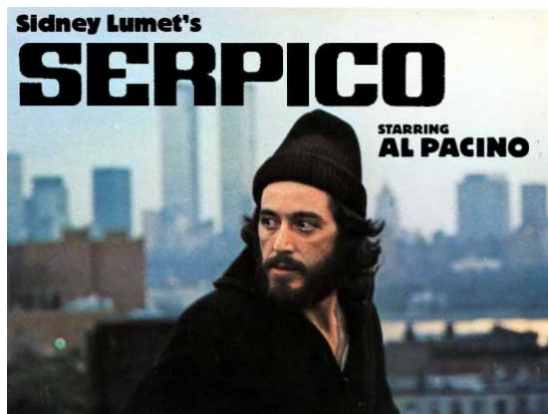
Les personnages sont l'un des éléments fondamentaux du récit. Dès l'origine de la dramaturgie, dans le théâtre grec, on raconte des histoires que les personnages véhiculent; dans le même temps ils font progresser l'histoire.

Le personnage est construit, sa caractérisation apparaît à travers son action et son propos.

2-1 La construction des personnages: la tri-dimensionnalité du personnage

Le personnage au cinéma recouvre trois dimensions:

-dimension physionomique : c'est l'apparence du personnage. Jeune ou vieux, laid ou beau, blanc ou asiatique, femme ou homme, ces données véhiculent chez le spectateur une information immédiate qu'il lit avec ses codes culturels. On voit cheminer un homme de la quarantaine plutôt élégant: il tient le bras d'une jeune femme de son âge: c'est sa femme, voire sa maîtresse; il tient le bras d'une femme bien plus âgée c'est sa mère.



Deux policiers, deux physionomies : l'inspecteur Serpico et l'inspecteur Harry.

- dimension sociologique : c'est essentiellement l'attitude, le vêtement.

Dans une grande salle un Conseil d'Administration: entre un homme en costume: c'est un retardataire, entre le même homme en jean et polo: il vient provoquer une rupture avec l'assemblée, entre le même homme en bleu de travail: il vient réparer une installation et s'est trompé de pièce.

-dimension psychologique : c'est la complexité du personnage, ses émotions, ses sentiments, traduits par le dit, les mots, et le non dit, ses gestes, son comportement. Cette dimension s'élabore progressivement au cours du scénario. Il n'y a jamais d'a priori psychologique, à la différence des dimensions sociologiques et physiologiques qui reposent sur des codes culturels lus immédiatement -parfois avec des erreurs délibérément recherchées par le scénariste. Seuls le dialogue et l'action pourront véhiculer ces informations.. C'est alors qu'il convient de rechercher des moyens de projeter en dehors ce qui se trouve dans le personnage, sa psychologie. Ainsi la jalousie d'une femme de la quarantaine sera matérialisée si elle aperçoit sur le trottoir d'en face son mari au bras de la jeune femme dont je parlais plus haut. Le spectateur assistant à la scène va vivre et partager le sentiment de cette femme et percevoir son désespoir et sa jalousie.



Deux couples et deux univers sociologiques différents :
Le jardin des Finzi-contini, réal V. de Sica
A bout de souffle, réal JL Godard



On peut vouloir filmer ce qui se passe à l'intérieur des gens et le cadre le permet; mais quelquefois le réalisateur (ou le spectateur) peut avoir envie de se sentir distancié (ou d'être toujours distancié). Si les personnages ont une forte intériorité, on doit se trouver dans leur peau pour bien sentir leurs réactions.

Chaque personnage a une fonction déterminée, parfois à la limite du stéréotype. On voit d'ailleurs que des personnages ne naissent que pour une fonction précise; la maîtresse ici ne peut exister que pour matérialiser la jalousie et ne plus apparaître ensuite.

La crédibilité du film ne tient que si les personnages sont bien campés, et par extension si le choix du comédien et son interprétation sont cohérents avec ce qu'est le protagoniste.

2-2 La construction des personnages: jusqu'à quel point définir les personnages ?

L'élaboration du personnage, sa "profondeur" dépendent de la durée du film. En court métrage, les personnages sont assez monolithiques, d'autant plus s'il s'agit d'un film à chute, dont la fin impose les caractéristiques du protagoniste.

Le personnage principal doit également se révéler au fur et à mesure du récit ; il se développe dans le passage des obstacles.

Enfin le personnage a une mission à remplir, un objectif à atteindre, c'est ce qui tend le récit depuis l'élément modificateur jusqu'à la fin.

2-3 La construction des personnages: la place des personnages secondaires

Les personnages secondaires sont des nécessités narratives, Ils permettent de révéler l'une des dimensions du personnage principal. Les personnages secondaires sont aussi plus élaborés et moins stéréotypés si le film est plus long..

Le recours aux personnages secondaire est l'une des clefs du non-dit.

Un personnage arrive dans un immeuble et en croise un autre qui lui dit "Bonjour, Docteur" : on apprend que l'homme est un médecin et qu'il est connu de l'endroit.

3 Les personnages et l'action

«C'est au travers de leurs actions que se dessinent leurs caractères... Sans action, il ne saurait y avoir de tragédie, tandis qu'il pourrait y en avoir sans caractère... Ainsi le principe et si l'on peut dire, l'âme de la tragédie c'est l'histoire, les caractères viennent en second» Aristote



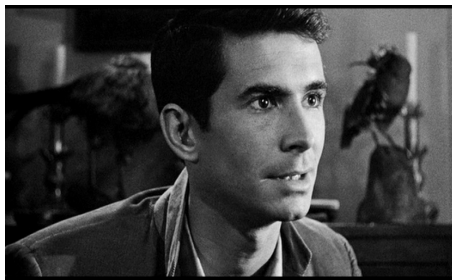
Il était une fois dans l'ouest, réal. Sergio Leone

Le principal moteur dramatique du récit est le couple sujet/opposant

Le sujet principal:

-est perturbé par l'intervention de l'opposant (ex: le bon et le méchant)

-perturbe l'ordre établi (ex Macbeth, Phèdre, Dom Juan). Les personnages sont alors mus par une force qu'ils ne peuvent contrôler Il peut y avoir une dilution de la fonction de sujet, assurée par une série ou une succession



Psychose, A Hitchcock



Casanova de Federico Fellini

de personnages (comme dans Psychose).

Il existe trois types de relations sujet/opposant:

- convergence d'intention vers un but commun: ils convoitent le même objet
- impossibilité d'un compromis: ils sont ennemis et l'un veut nuire à l'autre
- existence d'un lien entre les deux: le père et le fils par exemple.

Le personnage a un objectif qu'il cherche à atteindre, il va rencontrer des obstacles pour l'atteindre, qui seront générateurs de conflits et vont donc le conduire à l'action.

En court métrage, l'objectif doit être assez clair et permet d'installer la situation dramatique. Le personnage est centré sur cet objectif et le film en apporte la résolution.

Le personnage est donc ancré dans une situation dramatique; on peut recenser 36 situations dramatiques de base :

Sauver
Robin des bois



Implorer
(Jeanne d'Arc / Le Choix de Sophie)



Venger un crime

(La Tempête / Le Comte de Monte-Cristo /
Scream 2)

Venger un proche

(Hamlet / La mariée était en noir)

Etre traqué

(La mort aux trousses / Le Fugitif)



Détruire

(Les Diaboliques / Le Pont de la rivière Kwai /
La Cérémonie)

Posséder
(Les Convives / Faust / Nosferatu)
Se révolter
(Jeanne d'Arc / Brubaker)
Être audacieux
(La vie est belle)



Ravir ou kidnapper
(Europe / M le maudit)
Résoudre une énigme
(Maigret / Miss Marple)
Obtenir ou conquérir
(Les Liaisons dangereuses / Frankenstein /
La Vie rêvée des anges)
Haïr
(Violette Nozière)

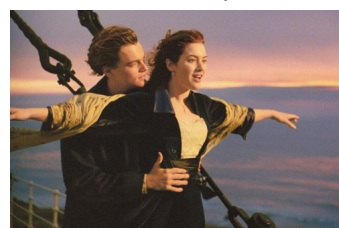


Rivaliser
(Ben Hur / Duellistes)



L'adultère meurtrier
(Clitemnestre / Hamlet / Thérèse Raquin / Le facteur
sonne toujours deux fois)
La folie
(Jack l'éventreur / Family Life / Une femme sous
influence)
L'imprudence fatale
(Orphée / Hercule Poirot / Columbo)
L'inceste
(Les Revenants / Le Souffle au coeur)
Tuer un des siens inconnu
(OEdipe / Black Out)
Se sacrifier à l'idéal
(Iphigénie / L'OEuvre / Louise Michel)
Tout sacrifier à la passion
(Phèdre / Jocelyn / La Faute de l'abbé Mouret / Liai-

son fatale / Titanic)
Se sacrifier aux proches
(Eugénie Grandet / Les Grandes Espérances /
Les Soeurs Brontë)
Devoir sacrifier les siens
(Les Danaïdes / Torquemada / Le Choix de
Sophie)
Rivaliser à armes inégales
(Gladiator / Trop belle pour toi)
Tromper ou adultère
(Mme Bovary / Mélo)
Crimes d'amour
(Elvira Madigan / L'Empire des sens)
Apprendre le déshonneur d'un être aimé
(Les affaires sont les affaires / Music Box)
Les amours empêchées
(Roméo et Juliette / Titanic)



Aimer l'ennemi
(Penthésilée / Le Coup de grâce)
L'ambition
(Jules César / Macbeth / Les Illusions perdues /
Bel ami / Harcèlement)
Lutter contre Dieu
(Aguirre ou la colère de Dieu / Mission / Sous
le soleil de Satan)



La jalousie erronée
(Othello / Beaucoup de bruit pour rien /
L'Enfer)
L'erreur judiciaire
(Les Palamèdes / Je veux vivre / Le Pull-Over
rouge)
Les remords
(Thérèse Raquin / Crime et Châtiment / Sur les
quais / La Dernière Marche)
Les retrouvailles
(OEdipe / Les Enfants du capitaine Grant / Le
Masque de fer)
L'épreuve du deuil
(Les Troyennes / Andromaque / L'Invité de
l'hiver).

ÉCRIRE UN SCÉNARIO: «LE SYSTÈME DES FAITS»

(expression d'Aristote)

Le récit cinématographique s'articule selon une forme ternaire:

- 1 - début ou exposition (qualifiée parfois de situation initiale)
une charnière dramatique (ou élément modificateur)
- 2 - un milieu où l'histoire se développe avec ses péripéties
une charnière dramatique
- 3 - une fin ou dénouement (ou résolution).



2.1 L'exposition:

C'est le premier temps du récit; on communique au spectateur le minimum d'information pour mettre en route le récit. Il ne faut pas oublier que la fonction d'exposition est continue, c'est-à-dire que durant tout le film de nouvelles données sont divulguées. Les informations sont données dans l'action. Il ne faut pas confondre cette exposition avec le résumé historique écrit qui débute certains films, et qui ne joue pas le même rôle.

L'exposition pour Corneille contient les semences de ce qui doit arriver, des faits, des événements.

L'exposition commence par le point d'attaque, moment précis par lequel on commence le récit.

L'exposition est dynamique lorsque le film débute alors que l'action est déjà commencée.

Lorsque les conditions de démarrage du récit sont réunies on peut faire survenir le premier noeud dramatique. L'exposition permet aussi de donner les éléments qui justifieront les comportements futurs des protagonistes : par exemple l'exposition installe un univers serein pour montrer ensuite en quoi telle nouvel intrus est un élément perturbateur.

Comment faire passer les informations ?

Il faut éviter le plus possible le recours au "confident", tierce personne à qui le personnage expose le problème.

Trouver une situation qui engage le personnage dans son statut : scène dramatique, scène du quotidien, scène humoristique; il faut "camper" le ou les personnages principaux pour leur donner existence.

2.2 Les charnières dramatiques

Ce sont les **incidents déclencheurs**, qui motivent les charnières dramatiques. L'incident, comme son nom l'indique rompt la situation dans laquelle on vient d'installer le spectateur.

C'est l'incident déclencheur qui est l'acte générateur de l'action cinématographique car il emporte le spectateur vers une situation inattendue. C'est souvent l'irruption d'un personnage, d'une action, d'une situation ou d'un comportement qui ne se produiraient pas dans la vie quotidienne ordinaire.

La première charnière permet à l'intrigue de prendre une direction.

La seconde charnière dramatique emporte le récit vers une nouvelle direction. Un événement inéluctable précipite l'issue du récit vers le dénouement. Cette phase paroxysmale de la tension dramatique est appelée **climax**.

Le climax est placé à la fin du film alors que l'émotion du spectateur atteint un point culminant, c'est un moment fort qui va plonger les protagonistes dans le bonheur ou le malheur.

2.3 Le dénouement

Alors que la situation fixe une fois pour toutes l'état des personnages, que le problème posé au héros semble impossible résoudre, le dénouement peut commencer, aboutissement logique (mais pas forcément attendu ou coup de théâtre).

Le dénouement est nécessaire et complet:

-nécessaire: il découle logiquement de ce qui précède et non pas artificiellement projeté. On évitera ainsi soigneusement les dénouements qui sont des échappatoires scénaristiques dont les deux plus importantes sont la mort et le rêve. On ne construit pas toute une histoire pour ne rien résoudre en déclarant «tout cela n'était qu'un rêve» ou bien en faisant mourir le héros, ce qui inévitablement débarrasse des problèmes.

-complet: il arrive naturellement porté par la dynamique de l'action. Il va l'essentiel, permettant au spectateur des déductions évidentes. Toutefois il faudra donner suffisamment de précisions pour être clair.

Cela ne signifie pas pour autant que la fin du film doit tout résoudre ; elle doit seulement ne rien passer sous silence. Il ne faut pas oublier que, si des éléments ont été essayés dans le récit, c'est pour leur fonction, et non gratuitement. Le dénouement est l'un des générateurs de ces fonctions.

Dans un court métrage le dénouement peut prendre deux formes :

- **soit résolution de la situation perturbée** par l'incident déclencheur (et éventuellement ouverture sur une évolution future)
- **soit chute**

2.4 Le noeud de l'intrigue

C'est le cœur de l'histoire, son développement., il s'agit donc de la partie la plus longue du film. Toutefois, il y a une distinction essentielle ici entre le court et le long métrage. En long métrage, l'histoire se développe s'enrichit, en court métrage, l'histoire se concentre sur l'intrigue principale.

Deux ressorts principaux sont utilisés (et plus ou moins développés selon la durée du film) : **les obstacles et les péripéties.**

Les obstacles sont une barrière entre le héros et la réalisation de son but.

Les obstacles extérieurs lorsqu'il y a conflit avec quelqu'un ou quelque chose.

Les obstacles intérieurs si le malheur vient des passions propres au héros.

Les péripéties sont des événements imprévus qui empêchent de surmonter les obstacles. On range dans cette catégorie des mutations en profondeur de la situation du héros que sont les renversements de situation et les coups de théâtre.

Dans La mort aux trousses, Ernest Lehman veut, au travers d'une intrigue policière, montrer comment un homme ordinaire peut devenir un héros par amour. Il y a donc deux éléments à réunir pour que notre homme décide de sauver la femme qu'il aime ; il doit d'abord tomber amoureux, puis celle qu'il aime doit être mise en danger. La façon dont il décidera de voler à son secours constituera l'articulation de non retour du récit.

ECRIRE UN SCÉNARIO: L'ART DE L'INFORMATION,

3.1 La fonction et la motivation

La fiction a une logique qui oblige à définir tout élément du récit par son caractère fonctionnel, c'est-à-dire sa corrélation avec une autre unité.

Chaque scène est un maillon du récit qui remplit une fonction.

Le spectateur perçoit des explications logiques et psychologiques, c'est--dire une motivation, là où il existe

la fonction d'une unité dramatique.

La motivation dissimule la fonction. L'auteur seul connaît ce qui se trouve en aval du récit et décide donc d'affecter des fonctions à des scènes, fonctions qui seront perçues par le spectateur comme des motivations des personnages.

3.2 Informer et persuader:

L'information a deux fonctions:

-informer : faire connaître au spectateur de nouveaux éléments du récit

-persuader : faire agir la motivation

Toute progression du récit est une forme d'information, toutefois informer est aussi apporter de nouveaux éléments, donner des indices. Les actions qui suivront paraîtront dès lors découler logiquement du récit

3.3 Vraisemblable et nécessaire

Le spectateur a un désir affectif et non rationnel d'être persuadé. Il veut du vraisemblable, convaincu que l'action ne peut se dérouler autrement, et est donc nécessaire.

Le vraisemblable s'établit en posant l'effet que l'on désire obtenir, ensuite on recherche les causes qui pourraient le produire. Le vraisemblable tient au fait qu'une action est cohérente avec le récit, ce qui est vraisemblable dans un genre peut être complètement incongru dans un autre. Batman peut sauter dans le vide du haut d'un building, (c'est non seulement vraisemblable, mais attendu du film) dans un film d'action sans superhéros, le personnage sur le toit d'un building doit s'échapper autrement.

A l'opposé il faut banir l'intervention "magique" ou "divine" destinée à tout solutionner, et qui est anti-scénaristique. Pas de *deus ex machina*. ("l'évènement inattendu et improbable qui vient régler les problèmes du protagoniste à la dernière minute." Yves Lavandier, La dramaturgie)

3.4 Identification et attente

Les gens heureux n'ont pas d'histoire. Le malheur et la difficulté génèrent la frayeur et la pitié chez le spectateur et donc son identification.

L'identification fonctionne par rapport à l'ensemble de la structure du récit secondairement par rapport aux personnages

L'identification s'opère selon deux mécanismes simultanés et permanents :

-**projection**: identification du récit au processus mental du spectateur

-**introjection**: identification du spectateur au mécanisme mental de l'histoire.

Le spectateur est dans un processus de comparaison permanente entre lui-même, le fonctionnement du récit et les personnages. Il est donc dans l'attente de ce qui va arriver. Il faut parvenir à susciter cette attente; c'est que des mécanismes jouent un rôle déterminant: tensions dramatiques, effets de surprise, suspense.

Bien que le temps du scénario soit le présent, le futur est donc le temps le plus important au cinéma. Dès lors il faut gérer l'anticipation chez le spectateur, donner au spectateur une certitude avance sur les personnages le conduit à un cheminement personnel dans le récit, c'est le principe qui préside au suspense (voir plus loin). Le court métrage "à chute" n'a pas le temps d'utiliser ce phénomène d'anticipation.

ECRIRE UN SCÉNARIO: LA COMPOSITION DRAMATIQUE

Composer consiste à ordonner les éléments du récit en fonction des exigences du mode de narration.

4.1 Montrer et exprimer

Extrait de Pierre Jenn p. 113/114

LA LOI FONDAMENTALE,

Tous les créateurs savent bien qu'il existe une loi de base dont tous se servent et qui fut formulée dans l'Antiquité par Platon

Unité et variété

Se promenant mi jour avec ses élèves, le philosophe, à qui l'on demandait quel était le fondement de l'art de la composition artistique, répondit que cela consistait à trouver puis à représenter la variété dans l'unité.

Cependant, comme une trop grande variété déconcerte et disperse l'attention, il fut convenu de l'organiser et de l'ordonner selon un principe directeur : celui de l'unité de l'ensemble. Ainsi naquit le corollaire du premier énoncé : la variété dans l'unité. Une pratique séculaire a confirmé qu'il n'existait pas d'autre loi : la variété dans l'unité, l'unité dans la variété. De là découlent tous les principes de la composition.

L'oeuvre dramatique repose sur le noyau de base (unité) constitué par les deux propositions, dramatique et thématique (variété dans l'unité), en symbiose. Mais le récit (unité) se développe immuablement selon un ordre ternaire : exposition, noeud, dénouement (variété dans l'unité). Chacune de ces parties (unité) est constituée de scènes (variété dans l'unité), elles mêmes (unité) composées à leur tour d'unités élémentaires (variété dans l'unité). Mais aussi bien les premières que les secondes (variété), loin de proliférer anarchiquement, sont soumises à la double obéissance au nécessaire et au vraisemblable qui les rattache à la fin (unité dans la variété). L'oeuvre est donc régie selon un ordre bien précis qui n'est pas monotone car interviennent aussi bien entre les grandes «parties» du récit qu'entre les scènes elles-mêmes des différences de contraste et de rythme (variété dans l'unité). Ici encore, on déboucherait sur la confusion et le chaos si l'un et l'autre n'étaient régis par l'harmonie de l'ensemble (unité dans la variété).

4.2 Distribuer l'information

Seul l'auteur possède toute l'information

Il doit la distribuer: la limiter l'essentiel et sélectionner celle qui est importante

La focalisation

3 niveaux sont souvent utilisés conjointement, mais peuvent aussi être travaillés séparément.

- **focalisation zéro** « regard de Dieu », observateur omniscient et ubiquote
- **focalisation externe**: regard de personne, événements connus de l'extérieur seulement
- **focalisation interne**: regard singulier, observation depuis l'intérieur d'une conscience

4.3 Les ellipses

Ce sont des omissions intentionnelles d'un fragment de l'histoire. Les ellipses sont souvent utilisées pour alléger le récit (sans affecter la compréhension), éviter la répétition d'un élément connu déjà par le spectateur, cacher une information au spectateur pour l'amener à une méprise et ne la révéler qu'au moment propice souhaité.

Les ellipses temporelles sont en outre un figure fréquemment utilisée au montage.

L'ellipse est indispensable au récit cinématographique. De nombreuses faiblesses de scénario trouvent leur origine dans l'absence d'ellipses pour des situations ou des dialogues sans intérêt dramatique.

Une forme particulière d'ellipse temporelle est la continuité de dialogue sur une actions discontinu : par exemple un couple quitte une soirée en dialoguant, le dialogue est continu alors qu'on voit le couple en voiture, puis dans l'ascenseur, puis dans la chambre, tout cela en moins d'une minute.

4.4 Les implants

C'est l'introduction à un moment donné, d'une information qui n'a pas de signification particulière mais sera, plus tard utile. Le but est de préparer le spectateur tout en ménageant un équilibre entre le prévisible et la surprise. Il ne faut pas oublier qu'un événement soudain dont on ne comprend pas l'origine ébranle la crédibilité de l'histoire.

4.5 Le climat avant-coureur (foreshadowing)

Proche des implants, le climat avant-coureur est constitué par des indices secondaires, essaimés dans le film, qui préparent de manière souterraine un événement ultérieur. Perçu par le subconscient du spectateur, il crée une tension dramatique. L'implant est par différence plutôt un indice d'une action ou d'une situation, ou d'un personnage.

4.6 La tension dramatique

Elle existe dès que l'auteur place des obstacles. Elle recouvre deux aspects: la progression dramatique continue tout au long du récit d'une part et la gradation dramatique (avec des alternances réfléchies d'intensité dramatique). Un procédé assez classique de tension est le retournement de situation,

4.7 Le rythme et ses contrastes

Ils participent également de la tension dramatique.

Il existe d'une part un rythme d'ensemble, mais en général on a plutôt un rythme de séquence avec des successions de séquences au rythme complémentaire ou contrasté; si le spectateur est soumis au même rythme il sera anesthésié au moment du climax (point culminant du récit à la fin, à très fort impact émotionnel). Il faut donc ménager des respirations, des ruptures de rythme.

Au rythme peut être associée une couleur dramatique:

- rythme lent: atmosphère heureuse et paisible, atmosphère lugubre
- rythme rapide: comédie débridée, drame haletant.

4.8 Le suspense et la surprise

Le suspense est le contraire de la surprise, c'est un procédé de tension dramatique qui recouvre deux techniques différentes appelées *Bear on the beach* et *Timelock*. Dans le suspense, le spectateur est informé de l'issue probable, mais il peut douter de l'issue des intentions connues. Il attend, espère une issue à l'action. Bien mené, il est un très bon auxiliaire du climax.

Dans le **"Bear on the beach"**, littéralement "ours sur la plage" le spectateur sait que le personnage est menacé par l'arrivée de son opposant, mais le personnage ne connaît pas cette imminence (ex le spectateur voit le meurtrier monter avec son arme, et voit aussi la victime vaquer tranquillement à ses occupations).

Le **timelock (urgence)** est un procédé fréquemment utilisé, dans lequel on fixe une échéance au personnage principal, Cette échéance opère non seulement sur le spectateur (suspense) mais aussi sur le personnage ; l'obstacle se trouve alors gonflé. Ex. une bombe est là et le personnage doit en réchapper avant qu'elle n'explose, dans X minutes...

Dans la surprise, le spectateur n'est informé de rien, il n'attend rien et s'étonne avec les protagonistes. (le meurtrier se jette sur la victime alors qu'on ne s'y attendait pas)

4.9 La chute

La chute est l'une des possibilités d'aboutissement d'une scène (parfois) ou d'un court métrage (souvent). La scène (ou le film) à chute est entièrement orientée vers cette surprise finale. Il existe cependant aussi des films dont la chute n'est qu'un des éléments du dénouement.

ÉCRIRE UN SCÉNARIO : LE DIALOGUE

Il ne s'agit pas seulement des paroles, mais aussi de tout un registre d'expressions: silence, regard, geste, attitude.

Le dialogue permet :

la caractérisation des personnages et l'information du spectateur.

Les bases:

Le dialogue est placé dans un contexte cinématographique dont les deux principaux éléments sont :

- **soubassement dramatique porteur** : lorsque les personnages sont dans une situation dramatique forte, le moindre mot revêt une résonance considérable

- **texte et sous-texte**: le texte est le dialogue littéral; le sous-texte est un deuxième registre du dialogue, ce qui n'est pas dit, mais transparait, comme si les personnages le pensaient tout fort. Bien utilisé, il se ramène une réduction du langage son minimum. Il ne faut pas oublier que le silence est aussi une forme de dialogue : silence émerveillé, admiratif, complice, d'étonnement, etc...

Les types de dialogues

Le rôle du dialogue et de manière générale des voix ne peut-être d'expliquer ce qu'il se passe; les images avec les actions des protagonistes sont là pour le faire, le montage est là pour le faire comprendre. Il est donc aisé de comprendre que le dialogue ne peut suppléer l'action. Le dialogue naît de l'action. De plus le dialogue s'accompagne d'une action ou a minima d'une gestuelle de celui qui l'énonce.

Il existe plusieurs sortes de dialogues:

- **le dialogue d'exposition** sert à présenter des données indispensables au spectateur pour connaître la situation ou pour mesurer les enjeux. Ce dialogue doit faire l'objet d'un soin particulier afin de ne pas le développer trop et donc de ne pas se trouver dans la position où l'on raconte ce qu'il s'est passé ou va se passer au spectateur.

- **le dialogue psychologique** : le personnage se révèle dans ses intentions; là encore il faut se méfier, car le spectateur s'imprénera bien mieux d'une action que d'un discours à propos de l'action. Le pire exemple de l'échec d'un dialogue psychologique est l'utilisation de la voix off intérieure du personnage déclamant ses pensées

- **le dialogue de situation**, plutôt ordinaire; il exerce une double fonction: établir une relation avec le spectateur par l'identification à la situation et permettre une connaissance intuitive des mécanismes psychologiques du personnage

- **le dialogue d'action** qui permet de créer chez le spectateurs les deux effets du suspense (on sait ce que va faire celui qui parle mais on ne sait pas quand) et de la surprise. Ce dialogue crée l'atmosphère de la scène.

Les écueils du dialogue

Le dialogue doit éviter

- **les tunnels** : longs monologues ou dialogues à plusieurs qui transforment le film en un texte à suivre. Le dialogue évite les longueurs,

- **les redondances**, répétitions par le dialogue de l'action, et généralement liées à une erreur de scénario (qui prévoit la scène qui n'a pas lieu d'être) ou à un manque de confiance dans le non-dit. Le dialogue ne peut donc être supplétif du non-dit. Il ne faut jamais oublier que le spectateur est efficacement imprégné par le non-dit, et le dialogue ne peut remplir les lacunes du scénario quant à la distribution de l'information. Il faudra donc éviter les dialogues destinés à informer le spectateur

de faits non énoncés à travers l'action ou le dialogue indirect.

- **les échanges de banalités** quotidiennes (fonction phatique du langage) ou le verbiage. Le débutant doit prendre garde à éviter de partir dans une écriture au fil de la pensée d'un dialogue qui vire aux banalités sans intérêt pour la connaissance des personnages, de l'action ou des faits.

- **les monologues** sont à banir aussi. Lorsque la nécessité du monologue s'impose, c'est le plus souvent qu'il aurait fallu créer un autre personnage pour catalyser une situation trop complexe.

L'écriture

Il convient de bannir le superflu. Comme l'action, le dialogue sert le propos. Cela ne signifie pas qu'il soit redondant de l'action. Bien au contraire il est d'autant plus efficace qu'il entre en dialectique avec l'image.

Le dialogue sera dit, ce qui signifie que **son énonciation est possible à jouer**

Le dialogue est destiné au spectateur, **il doit être intelligible** et le spectateur en retirera quelque-chose.

Le dialogue n'emporte pas le spectateur vers des considérations sans intérêt premier pour l'action ou le récit ; on évitera ainsi de longs discours scientifiques.

Le dialogue est **crédible** dans la bouche du personnage : il n'est pas littéraire, ni empoulé, ni scientifique.

Le dialogue **ne doit pas être obscur**.

Bien entendu, comme l'interview, le dialogue peut être soumis à un ordre de questions/réponses ou d'échange informel en apparence, le texte de l'un amenant la réplique de l'autre.. Dans tous les cas le dialogue doit s'assurer que le spectateur s'empare bien de l'information qui doit être véhiculée et les répliques peuvent éventuellement amener des répétitions d'idées.

Ce que le dialogue doit être :

- **concentré**, le propos est ramassé amené à l'essentiel
- **typé** : il confirme la tri-dimensionnalité des personnages

Ce que le dialogue peut être

- teinté d'**humour** pour interpeler le spectateur
- parsemé de **mots d'auteur** (dont Michel Audiard était spécialiste, il fait dire à Gabin : *"les cons ça ose tout, c'est même à ça qu'on les reconnaît."*)
- à **plusieurs degrés** pour donner plusieurs sens aux propos.
- avec, en long métrage, un mot ou une expression destinés à **"faire le buzz"** ("Cassé!" Brice de Nice, "c'est dingue !" Les visiteurs, "Live long and prosper !" Startrek)

ÉCRIRE UN SCÉNARIO: LA PHASE DE CONCEPTION ET L'ÉCRITURE

6.1 L'idée et la gestation

L'étape initiale est l'idée.

Les sources d'idées sont nombreuses et diversifiées : inspiration par un lieu, par un fait divers, par une scène observée dans son environnement quotidien, par une scène imaginée, etc... En tous cas il faut éviter de partir d'un concept la sagesse, le mensonge, etc... car un film ce sont des scènes avec des actions et dialogues de personnages dans des lieux. Le concept amène à chercher une illustration qui souvent devient une sorte d'exemple sans modalité dramatique.

L'idée est simple, le spectateur va débarquer dans le film; surtout si c'est un court métrage, il doit immédiatement percevoir le récit sans avoir besoin d'explications, il devra entrer instantanément dans l'histoire.

L'idée d'un film, un court métrage notamment, ne peut être bonne que si elle peut s'énoncer simplement. Si pour faire comprendre le propos du film il est nécessaire de recourir à de multiples considérations sur les passés des personnages, leur psychologie etc ..., ce n'est pas une bonne idée de film.

Que faire si l'idée n'est pas si bonne qu'il y paraît ? Il faut soit simplifier pour aller à la quintessence du propos, soit changer d'idée. Lorsqu'un scénariste propose une oeuvre à " l'avance sur recettes" du CNC, il reçoit très souvent une aide à la ré-écriture ; réussir un scénario, c'est accepter de remettre en question son travail.

L'étape préalable au scénario est la gestation du projet.

Il est bien rare que l'idée soit spontanée ; habituellement la phase de réflexion est longue avec des errements et une organisation désordonnée où se mêlent personnages, histoires, bribes d'actions, décors, idées de séquences.

Le moment où le scénariste arrive à formuler sa fin avec exactitude marque la fin de la gestation et le début de la construction du scénario. Il faut donc travailler cette fin puis remonter petit à petit au début.

Le choix de la fin peut éclairer tout le ton et le sens de l'histoire. Dans les nouvelles il faut trouver une chute forte pour que l'histoire se visse.

Il faut toujours commencer par la fin, même l'échelle de la scène, car on écrit en fonction du résultat auquel on veut aboutir, on cherche le moyen narratif d'y parvenir.

On doit aussi **tirer tout le parti possible de l'histoire**, en extraire le maximum (aux USA on dit "Milk the story", c'est-à-dire traire l'histoire). On retrouve ici des éléments énoncés plus haut :

- **quel est le propos ? Qu'est-ce que je veux raconter ?** (proposition thématique)
- **cette fin est-elle celle de l'histoire ou le récit en mériterait-il une autre ?**
- **est-ce que la chute est bonne ?** est-elle claire et bien amenée ?

6.2 Quelques propositions générales

(selon Patricia Bardon, auteur, réalisateur)

Partir d'un caractère: ex: indécis: bonne idée (déclenche des situations), menteur: mauvaise idée (comment l'illustrer?)

Partir d'une forme: ex: des actions en parallèle, un objet qui circule

Partir d'un concept : ex: concept de point de vue (un personnage vu par plusieurs témoins), concept d'écriture (le plan séquence)

Partir d'un décor : ex: le train

Développer la tension entre des personnages : ex: une fille et son père, quel est l'élément du conflit?

Nourrir les relations entre les personnages : ex: relation de couple, la jeune femme ne croit pas au talent de son mari

Rester fidèle au point de vue de départ : ex: hésitation: point de vue dominant, le reste passe au second plan

Garder la ligne stylistique choisie au départ : ex: la plan séquence, le montage parallèle

6.3 La rédaction

Avant de se lancer dans la rédaction d'un scénario, et a fortiori d'un scénario dialogué, il faut être certain du fonctionnement du récit et il faut donc construire un plan : c'est la structure de scénario.

La structure de scénario ou séquencier est l'organisation du film en scènes pour lesquelles on se contente d'un fort résumé de leur contenu. Chaque scène a un lieu, un effet, et on résume les actions et/ou les dialogues des personnages.. On obtient ainsi un document simple que l'on peut faire lire à des proches ou à des collaborateurs. Cette structure rend assez évidente l'utilité ou non de certaines scènes, la nécessité de faire émerger ou de retirer des personnages, de reprendre ou non les alternances de scènes (jour/nuit, action/dialogue, ordre chronologique ou flash-back) de renforcer ou réduire certains personnages.

Les règles à respecter :

Rêver les scènes :

Un bon moyen de parvenir à une scène qui fonctionne est de fermer les yeux et de l'imaginer. Si cela semble aller, il y a de fortes chances que vous puissiez écrire quelque chose de cohérent.

Ne pas chercher à exposer des situations trop complexes qui ne trouveront pas ensuite de résolution cinématographique simple.

Préserver une logique rigoureuse

Dans le cinéma fantastique, plus on bascule dans des situations extraordinaires, plus la logique est implacable, sinon on bascule dans le «tout possible», le «n'importe quoi», et le récit se décrédibilise.

Pour que le surnaturel existe, il faut que le réel existe. Il faut donc une cohérence générale qui soit délibérément cassée.

Déconstruire et brouiller les pistes : la technique du roman policier consiste à écrire d'abord l'histoire avec tous les moindres détails, puis à cacher des éléments pour construire l'intrigue.

Se méfier des clichés (ex: dégradation d'un couple au fil des repas)

Une fois la structure bien établie, il reste à **rédigier le scénario avec ses dialogues** :

La littérature est l'ennemi numéro 1 :

Tout effet littéraire gêne le metteur en scène et est preuve de la faiblesse du scénariste qui n'est pas parvenu à résoudre la difficulté. Il faut toujours se dire comment ce que j'écris va-t-il être montré?

Par exemple on ne peut écrire: «Il l'aime d'un amour passionné», ni «Depuis toujours il allait acheter son pain chez Mme X sans oser lui parler». Ces situations, si elles sont importantes pour le film doivent être transformées en des actions et dialogues permettant au spectateur de les intégrer.

Le scénario est une histoire au présent.

Le temps dans la rédaction du scénario est le temps présent et tout problème de narration qui se raconterait ailleurs à un autre temps doit trouver une expression présente dans le scénario.

En effet, tout ce qui se passe au cinéma est présent: lorsque l'on voit des chevaliers du Moyen Age ils marchent à cheval et se battent. Lorsqu'un personnage féminin repense à son passé, on voit une petite fille qui joue par exemple; c'est le spectateur qui déduit que c'est elle autrefois.

6.4 La présentation

Le scénario comprend:

Page 1

Titre

Nom de l'auteur

Pages suivantes : les scènes ou séquences se succèdent ainsi

(numéro de scène), lieu, effet

exemple : Scène 4 - FETE FORAINE, EXTÉRIEUR NUIT

Puis la description de l'action entrecoupée par les dialogues ; le nom des personnages qui parlent est centré et en capitales, le ton est entre parenthèses.

Une page dactylographiée correspond à environ une minute de film.

Le travail est dactylographié en A4 simple recto, papier vertical.

Il existe des logiciels facilitant la présentation, dont le plus connu est Final Draft.

Les essais :

Avant de diffuser le scénario, il convient de le

lire à des proches. S'ils paraissent convaincus,

vous avez déjà un public, sinon, il faut modifier.

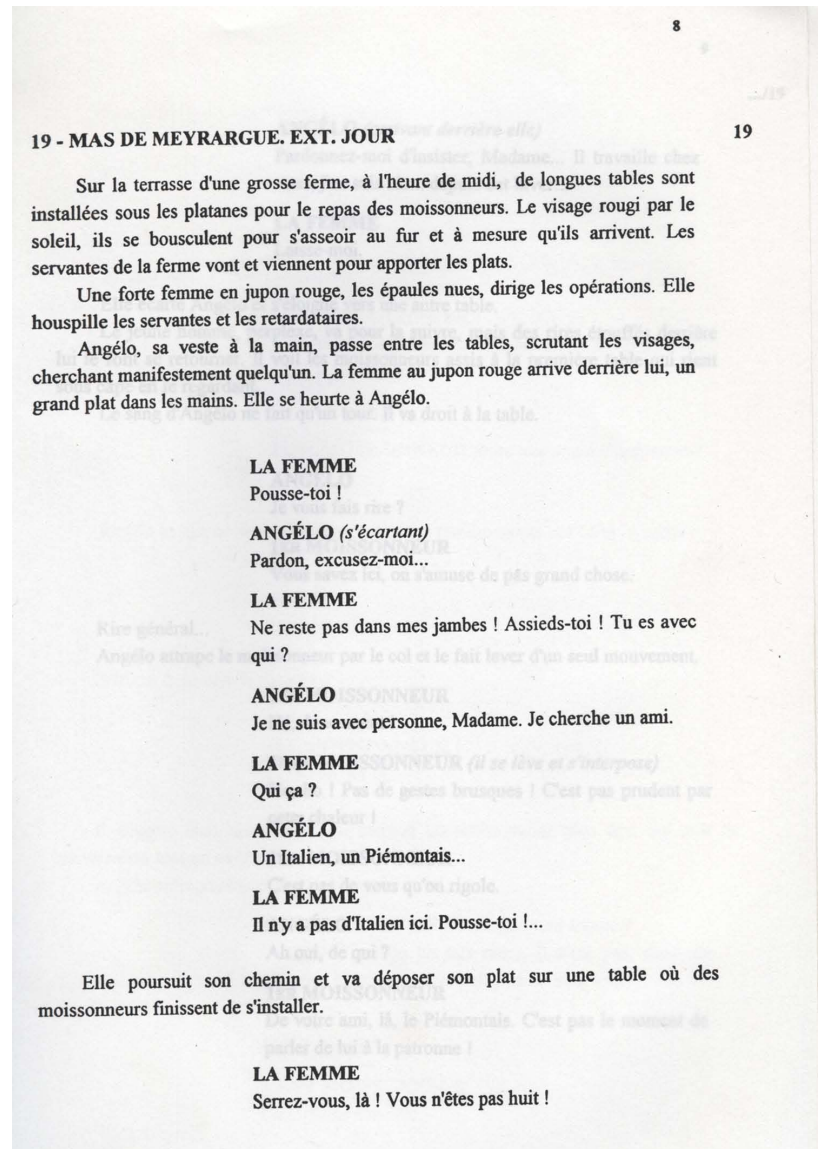
L'erreur serait de croire qu'une fois filmé, le scénario deviendrait magiquement meilleur. Aucun

scénario n'est bon au premier jet, et les films de

longs métrages ont souvent été réécrits plus de 5 à

10 fois, voire davantage. Il faut donc s'armer de

patience et d'humilité.



Page du scénario "Le hussard sur le toit" J-P Rappeneau, Nina Companeez et J-C Carrière; adaptation de l'oeuvre de J. Giono

ECRIRE UN SCÉNARIO : LE TITRE

Le titre est impératif car il donne une ligne directrice, il faut donc le donner le plus tôt possible (même s'il est provisoire)

Il doit être choc, pas trop long, explicite et éviter les titres «déjà vus» (Regrets, Métamorphose)

Le choix du titre symbolise bien le film, il est important de l'avoir en tête Il n'est pas nécessairement formulé dès le début de l'écriture, au contraire il apparaît au terme d'un processus de synthèse, dont il est lui-même une simplification. Le titre doit rassembler des éléments et projeter en avant ; on entrevoit sans comprendre, mais en ayant envie de comprendre. Il ne doit rien dévoiler. Parfois on peut se payer le luxe de jouer avec les mots.

Par ailleurs, même avec un synopsis, l'idéal est de pouvoir résumer le film en une phrase qui sera le fil conducteur de la narration.

ECRIRE UN SCÉNARIO : LE SYNOPSIS

Il a comme fonction essentielle de convaincre un producteur. On peut le considérer comme racoleur.

Opérationnellement c'est une histoire claire, ramassée (moins d'une page), factuelle. Les formules de type littéraire en sont exclues.

Pour l'auteur, l'histoire, porteuse de sentiments et d'idées est ramassée en termes concrets. Cependant, à la fin de sa lecture, le synopsis doit laisser un sentiment comparable à celui que l'on aura en voyant le film. Le synopsis déclenche l'impression. La mise en images s'élabore dans la tête du lecteur.

Il est souvent assorti d'une déclaration d'intention plus littéraire et plus abstraite. Celle-ci peut préciser par exemple le ton ; de toutes manières il faut définir le ton du film et celui de chaque séquence, car le ton entraîne la logique dramatique.

On procède ensuite par développements successifs : scénario, continuité dialoguée, découpage. Cela permet de bien maîtriser le processus de narration et d'éviter de se perdre dans des détails dont on ne parvient plus à se détacher.

QUELQUES REMARQUES POUR LE SYNOPSIS

- présenter en A4

et essayer de se limiter à un recto ou même une demie page.

- Expression française à soigner; faire un effort de clarté du propos.

Eviter le «je» intempestif (je pense, je ferai) ainsi que les formules «pour conclure», «en conclusion»...

-être vendeur:

clarté, concision, bonne présentation, argumentation solide, vante les mérites du sujet, suggère et donne envie

-ne pas oublier que le lecteur doit trouver là une invitation à lire le scénario.

Il faut donc éviter de chercher l'originalité dans l'énigme absolue: ne pas dresser une série de questions, ni laisser planer un doute général sur toute issue du film -ne pas décrire le thème (ex. le travail d'un charpentier), mais décrire le propos que l'on va tenir.

-ne pas vouloir être exhaustif sur le sujet, mais plutôt sérier un problème (bien dire une seule chose, au lieu d'en dire mal plusieurs)

-avoir une problématique,

un axe, une idée directrice, et de nombreux éléments «secondaires» d'intérêt.

On trouve sur Internet de nombreux synopsis. Ils peuvent sans doute inspirer, mais il ne faut pas oublier que leur publication ne prouve en rien qu'ils soient parvenus à susciter un intérêt quelconque d'un producteur.