

Déclencheurs d'écriture pour un court métrage

Choisir une contrainte forte, écrire un pitch en trois phrases, puis garder ce qui donne au projet sa singularité

1 Espace

L'escalier passage, rencontre ou confrontation.

Le huis clos et l'habitable une proximité imposée dans un espace limité.

Le seuil et la salle d'attente hésiter, patienter ou franchir une limite.

Référence *La Corde*, Alfred Hitchcock, 1948 – un huis clos dans un appartement, construit dans une impression de continuité.

2 Temps

Le compte à rebours une échéance commune organise toute la tension.

La boucle la même situation revient, avec un écart minuscule.

Le temps réel et l'attente la durée s'impose ; une arrivée ou une réponse tarde.

Référence *Cléo de 5 à 7*, Agnès Varda, 1962 – un récit qui suit presque en temps réel l'attente de son personnage.

3 Regard mémoire et point de vue

La scène rejouée et les deux points de vue changer une information ou une perception transforme le sens de l'événement.

Le rêve suivre sa logique propre : associations surprenantes, transformations et images parfois surréalistes, mais cohérentes à l'intérieur du rêve.

La conversation faire se croiser des souvenirs parfois contradictoires.

Référence *Un chien andalou*, Luis Buñuel et Salvador Dalí, 1929 – des associations visuelles qui empruntent à la logique du rêve.

4 Rencontre et écriture collective

La rencontre improbable deux personnages que tout sépare doivent faire équipe.

Le cadavre exquis guidé une personne réalise un plan ou une photographie, puis la transmet à un camarade qui crée l'image suivante pour lui répondre.

Le raccord comme relais chaque image reprend un élément : couleur ou lumière, geste, personnage, objet, direction ou forme. La chaîne construit progressivement le récit collectif.

Référence *Les cadavres exquis surréalistes* – une création collective où chacun prolonge une proposition qu'il ne maîtrise qu'en partie.

5 Hasard et absurde

Le monde arrêté et le réel déréglé une anomalie surgit sans être expliquée.

La poursuite et le protocole absurde un mouvement ou un rituel devient le moteur du film.

L'association et le hasard déclencheur formes, gestes ou accidents créent l'enchaînement.

Référence *Entr'acte*, René Clair, 1924 – poursuite, ralentis, surimpressions et associations libèrent le film de la logique ordinaire.

6 Matériau et dispositif

Le mash-up recomposer des images existantes pour créer un nouveau récit.

Le film hybride mêler tournage, archives, machinima ou captures d'écran.

Le film sur le film faire de la fabrication du film la matière du récit.

Référence *La Jetée*, Chris Marker – un récit de science-fiction et de mémoire construit presque entièrement à partir de photographies fixes.

7 L'objet témoin et mémoire

Un objet passe de main en main ou traverse le temps. Il relie des personnages successifs et devient le témoin, la mémoire ou le révélateur de ceux qui l'utilisent et disparaissent du récit.

Exemples un banc, un escalier, un ballon, un vêtement, une clé, une photographie

Référence *Le Violon rouge*, François Girard, 1998 – un même objet relie plusieurs époques, lieux et propriétaires.

