

COMMENT UN COURT MÉTRAGE SE CONSTRUIT-IL ?

Observer plusieurs films avant de dégager les principes d'écriture.

DÉFINITION Un court métrage est une œuvre de moins de 60 minutes. Sa brièveté ne signifie pas « raconter plus vite » : elle conduit à concentrer une intrigue, une relation, une expérience ou un dispositif.

1. CORPUS PRINCIPAL — TROIS FILMS À ANALYSER EN DÉTAIL

LA PREMIÈRE NUIT

Georges Franju · 1958 · env. 19 min

SITUATION — Un garçon suit une camarade dans le métro parisien et passe la nuit sous terre.

À CHERCHER — Quelle intrigue peut-on raconter ? Qu'est-ce qui fait réellement progresser l'expérience ?



TWO CARS, ONE NIGHT

Taika Waititi · 2004 · env. 11 min

SITUATION — Des enfants attendent leurs parents dans deux voitures garées devant un pub.

À CHERCHER — Quels moments font évoluer la relation ? Comment le film rend-il ce changement visible ?



THE BLACK HOLE

Philip Sansom & Olly Williams · 2008 · env. 3 min

SITUATION — Un employé découvre qu'une feuille imprimée permet de traverser la matière.

À CHERCHER — Comment chaque action produit-elle la suivante ? À quel moment la situation bascule-t-elle ?



2. CORPUS COMPLÉMENTAIRE : SIX AUTRES FILMS POUR COMPARER

DOODLEBUG

Christopher Nolan · 1997 · env. 3 min

Quelle intrigue ? Quelle règle semble relier les actions ? Que reconfigure la fin ?

BROTHERS

Robert Eggers · 2014 · env. 11 min

Comment la situation progresse-t-elle par conflit et aggravation ?

TEN METER TOWER

Danielson & Van Aertryck · 2016 · env. 16-17 min

Peut-on parler d'intrigue ? Si elle est minimale, qu'est-ce qui structure le film ?

HOTEL CHEVALIER

Wes Anderson · 2007 · 13 min

Comment une scène au présent fait-elle exister une histoire antérieure absente ?

WHIPLASH — court

Damien Chazelle · 2013 · 18 min

Comment une seule situation peut-elle concentrer objectif, conflit, pouvoir et bascule ?

DAMMEN

Grégoire Graesslin · 2025 · 15 min

L'évolution vient-elle surtout des actions ou de l'information donnée au spectateur ?

3. RAPPEL VOCABULAIRE — DU COURS SUR LE SCÉNARIO

PITCH

Formulation très brève : personnage + situation / événement + enjeu.

PRÉMISSÉ

Situation ou proposition de départ qui met le récit en germe.

INTRIGUE

Ce qui arrive concrètement : actions, événements, relations.

IDÉE DIRECTRICE

Ce que le film raconte vraiment derrière les événements.

STRUCTURE

La manière dont les moments et transformations sont organisés.

ANTAGONISME / OBSTACLE

Ce qui résiste au désir ou à la progression ; pas forcément un personnage.

4. ACTIVITÉ — FORMULER UNE HYPOTHÈSE POUR CHAQUE FILM

→ INTRIGUE	Que se passe-t-il concrètement ? Peut-on résumer une chaîne d'actions ou d'événements ?
→ IDÉE DIRECTRICE	Au-delà de ce qui arrive, que raconte vraiment le film ?
→ STRUCTURE	Repérez 5 à 8 moments où quelque chose change.
→ LOGIQUE DE PROGRESSION	Qu'est-ce qui organise et fait avancer le film : objectif, relation, conflit, répétition, espace, attente, perception, règle... ?
→ OBSTACLE / ANTAGONISME	Qu'est-ce qui résiste ? Est-ce nécessairement un personnage ?
→ FORME + FIN	Quels choix d'image et de son portent cette progression ? Pourquoi le film s'arrête-t-il là ?

2 APRÈS VISIONNAGE COMPARER TROIS FAÇONS DE CONSTRUIRE UN COURT

Corriger les hypothèses avant d'introduire le vocabulaire théorique.

MÉTHODE On part des événements observables. On distingue ensuite : ce qui arrive, ce que le film raconte vraiment, la manière dont il progresse et les choix formels qui portent cette progression.

LA PREMIÈRE NUIT

LA PREMIÈRE NUIT

INTRIGUE — Un garçon suit une camarade dans le métro, se retrouve seul après la fermeture, tente de la rejoindre dans un espace de plus en plus irréel, puis retrouve la surface au matin.

IDÉE DIRECTRICE — Une première expérience du désir : vouloir rejoindre l'autre, découvrir la solitude et éprouver la séparation.

STRUCTURE — École / fillette → fuite dans le métro → isolement → bascule onirique → apparitions répétées → trains parallèles / climax affectif → retour au matin.

LOGIQUE DE PROGRESSION — L'espace, le son, le rythme et la répétition transforment progressivement la perception.

FIN — Le retour au matin ferme l'expérience sans résoudre le désir.

TWO CARS, ONE NIGHT

TWO CARS, ONE NIGHT

INTRIGUE — Pendant l'attente de leurs parents, Romeo provoque Polly, se rapproche d'elle, reçoit sa bague, puis la voit repartir.

IDÉE DIRECTRICE — La méfiance et la provocation peuvent se transformer en attirance et en souvenir.

STRUCTURE — Attente → arrivée de Polly → provocations / regards → Romeo franchit la distance → même habitacle → don de la bague → départ.

LOGIQUE DE PROGRESSION — Chaque échange modifie la distance physique et affective entre les enfants.

FIN — La séparation et la bague laissent une trace : le film n'a pas besoin de raconter la suite.

THE BLACK HOLE

THE BLACK HOLE

INTRIGUE — Un employé découvre le pouvoir d'une feuille, le teste, l'utilise pour voler, augmente les risques et finit enfermé dans le coffre.

IDÉE DIRECTRICE — Une possibilité miraculeuse révèle et amplifie l'avidité jusqu'à ce que le désir piège celui qui l'exerce.

STRUCTURE — Routine → objet impossible → test → possibilités accrues → escalade de l'avidité → transgression maximale → piège.

LOGIQUE DE PROGRESSION — Chaque réussite autorise un test plus risqué ; la causalité est très forte.

FIN — La chute découle de la règle et du désir installés : elle n'est pas plaquée.

4. CE QUE LES SIX FILMS COMPLÉMENTAIRES AJOUTENT

Doodlebug	Boucle / règle	Une idée formelle peut organiser toute l'intrigue et reconfigurer le début par la fin.
Brothers	Escalade du conflit	Chaque provocation augmente le risque : la progression vient de l'irréversibilité.
Ten Meter Tower	Dispositif répété	Une structure forte peut exister sans intrigue classique ni protagoniste unique.
Hotel Chevalier	Passé hors champ	Une scène au présent peut condenser des années d'histoire par objets, silences et indices.
Whiplash — court	Situation concentrée	Une seule répétition peut contenir objectif, obstacle, pouvoir, conflit et transformation.
Dammen	Suspense perceptif	Le récit peut avancer par information incomplète et changement du regard sur un même lieu.

BILAN Une intrigue peut être forte, minimale ou secondaire. Ce qui fait avancer un court peut être une causalité, une relation, un conflit, un dispositif, une répétition, une attente ou une transformation perceptive.

DE L'OBSERVATION AUX OUTILS D'ÉCRITURE

Nommer maintenant les outils découverts à partir des films.

1. QUATRE NOTIONS FONDAMENTALES À DISTINGUER

INTRIGUECe qui arrive concrètement : actions, événements, relations.
*Que se passe-t-il ?***IDÉE DIRECTRICE**Ce que le film raconte vraiment derrière les événements.
*Quelle transformation, relation ou question ?***STRUCTURE**La manière dont les moments, ellipses, répétitions et bascules sont organisés.
*Comment le film progresse-t-il ?***PRINCIPE DIRECTEUR**La logique narrative et formelle qui sélectionne les événements et oriente la mise en scène.
Par quelle logique développer l'idée ?

EXEMPLE — TWO CARS, ONE NIGHT Intrigue : Romeo et Polly se rencontrent puis se séparent. · Idée directrice : naissance d'un lien. · Structure : attente → provocations → rapprochement → bague → départ. · Principe directeur : faire diminuer la distance spatiale pour rendre visible le rapprochement affectif.

2. POUR ALLER PLUS LOIN : LE MOTEUR NARRATIF

DÉFINITION**Moteur narratif** — ce qui produit concrètement la scène ou le moment suivant.
Question — qu'est-ce qui relance ici ?**EXEMPLES****Two Cars** — Romeo cherche le contact ; chaque échange modifie la relation.
Ten Meter Tower — chaque participant doit décider : sauter ou renoncer.
Brothers — chaque provocation appelle une réponse plus risquée.

3. DES FONCTIONS NARRATIVES : PAS DES CASES OBLIGATOIRES

EXPOSITION	DÉCLENCHEUR	VARIATIONS / PIVOT	CLIMAX	TRACE / RÉSOLUTION
Personnage, situation, règle, attente.	Événement qui active le mouvement.	Essais, obstacles ou bascule qui change la direction.	Moment où le principe atteint son intensité maximale.	Conséquence ou nouvel état ; souvent bref.

ATTENTION Un court sensoriel, documentaire ou expérimental peut être structuré par un espace, un protocole, une répétition ou une transformation sonore sans reproduire un schéma classique en trois actes.

4. FORMES ET MOTEURS POSSIBLES

MICRO-RÉCIT CAUSAL Objectif → tests → conséquence The Black Hole	SENSORIEL / POÉTIQUE Espace · son · rythme · perception La Première Nuit	DISPOSITIF / DOCUMENTAIRE Même protocole → variations Ten Meter Tower
RENCONTRE / RELATION Distance · confiance · pouvoir Two Cars, One Night	COURT MÉTRAGE UNE FORME DOMINANTE + éventuellement une forme secondaire	CONCEPTUEL / BOUCLE Règle formelle → renversement Doodlebug
ESCALADE / CONFLIT Provocation → risque → irréversible Brothers	PREUVE DE CONCEPT Une situation révèle un potentiel Whiplash — court	FORMES OUVERTES Processus · hors-champ · contemplation peuvent se combiner aux autres

CE QUI DISTINGUE CES FORMES

FORME	CE QUI CHANGE	CE QUI FAIT AVANCER	EXEMPLE
Micro-récit causal	Un objectif / une situation	Causalité, essais, obstacle	The Black Hole
Rencontre / relation	Le rapport entre deux êtres	Rapprochement, distance, choix	Two Cars
Sensoriel / poétique	La perception	Espace, lumière, son, rythme	La Première Nuit
Conceptuel / boucle	La compréhension de la règle	Variation, révélation, retour	Doodlebug
Escalade / conflit	Le niveau de risque	Provocation, réponse, irréversibilité	Brothers
Dispositif / documentaire	La décision ou le comportement	Répétition d'un protocole	Ten Meter Tower
Preuve de concept	Le potentiel d'un conflit / univers	Situation unique très concentrée	Whiplash — court

QUESTION POUR LE BAC Qu'est-ce qui change dans votre film ? Qu'est-ce qui le fait avancer ? Qu'est-ce qui fait cinéma ? Choisissez une forme dominante puis vérifiez que l'image, le son, les ellipses et le montage servent réellement ce principe.

CONCENTRER N'EST PAS RÉSUMER

La durée change l'échelle du développement, pas la nécessité d'une construction.

IDÉE-FORCE Un court n'est pas le résumé accéléré d'un long. Il sélectionne un noyau : une situation, une relation, une décision, un conflit, un processus, un dispositif ou une sensation.

1. WHIPLASH — UN MÊME NOYAU, DEUX ÉCHELLES

POINT DE COMPARAISON	COURT — 2013 · 18 MIN	LONG — 2014 · 1 H 46
NOYAU	Une répétition presque unique concentre Andrew, Fletcher et leur rapport de domination.	Le duel Andrew/Fletcher devient une trajectoire longue d'apprentissage et d'obsession.
DÉVELOPPEMENT	Objectif, pouvoir, humiliation et violence pédagogique apparaissent dans une situation forte.	Ambition, famille, concurrence, accident, rupture et retour peuvent être développés.
PERSONNAGES / RELATIONS	Peu de fonctions secondaires : presque tout ramène au duel central.	Les relations et conséquences secondaires épaississent la transformation.
ESPACE / TEMPS	Un lieu et une durée resserrée : gestes, regards, sons et rythme portent l'essentiel.	Multiplication des lieux, étapes, échecs et reprises dans la durée.
PIVOTS	Peu de bascules ; plusieurs fonctions peuvent être fusionnées dans une même scène.	Plusieurs pivots peuvent modifier la trajectoire avant le dernier acte.
CLIMAX	La situation de répétition atteint son intensité maximale très rapidement.	Le concert final devient l'aboutissement d'une trajectoire beaucoup plus développée.

2. MÊMES FONCTIONS, AUTRE CONCENTRATION

LONG MÉTRAGE

Peut — séparer, reprendre et développer les fonctions ; multiplier obstacles, relations et intrigues secondaires.

Effet — la transformation se construit par accumulation, reprises et conséquences.

COURT MÉTRAGE

Cherche — le minimum de signes et d'événements capable de produire le maximum de transformation.

Effet — une même scène, un objet ou une image peut exposer, faire pivoter et conclure.

À RETENIR Le court ne possède pas « moins de structure » : il condense les fonctions, utilise davantage l'ellipse et le hors-champ, et termine souvent dès que la transformation essentielle est devenue sensible.

QU'EST-CE QUI CHANGE QUAND LE FILM EST COURT ?

Le court n'est pas un long métrage raccourci : il concentre une expérience, une transformation ou un dispositif.

RÉFÉRENCE PRÉCISE : *Two Cars, One Night*, scénario et réalisation : Taika Waititi, Nouvelle-Zélande, 2003, environ 11 min

QUESTIONS D'OBSERVATION — RÉPONDRE AVANT LA SYNTHÈSE 1. À quel moment précis la relation commence-t-elle réellement ? 2. Quelles ellipses nous obligent à imaginer la vie des enfants hors du parking ? 3. Quel objet et quels gestes rendent visible le changement entre Romeo et Polly ? 4. Pourquoi le film s'arrête-t-il avant de raconter la suite ?

SIX PRINCIPES D'EFFICACITÉ

PRINCIPE	CONSÉQUENCE D'ÉCRITURE
Entrer tard	Commencer au plus près de la situation active : exposition directe, in medias res ou détail immédiatement intrigant.
Sortir tôt	Terminer dès que le changement principal est sensible ; ne pas expliquer toutes ses conséquences.
Une dominante	Privilégier une transformation, une relation, un enjeu ou un dispositif principal.
Travailler l'ellipse	Retirer les trajets, répétitions et biographies que le spectateur peut reconstruire à partir d'indices.
Faire parler l'image et le son	Confier l'information aux corps, objets, espaces, bruits, silences, durées et raccords avant d'ajouter une explication.
Écrire la contrainte	Limiter lieux, personnages, accessoires et effets ; transformer les limites de production en choix de mise en scène.

FORMULE DIRECTE Dans un court, chaque explication vole du temps à l'action. Coupez ce que le spectateur peut déduire ; faites porter l'essentiel par l'image, le son, le geste et l'ellipse.

POINT DE VIGILANCE Densité ne signifie pas vitesse permanente. Un silence, une attente ou un plan long peut être dense s'il modifie notre perception, augmente un enjeu ou prépare une bascule.

APPLICATION AU FILM DU BAC Commencez votre synopsis une scène plus tard et terminez-le une scène plus tôt. Quelles informations deviennent plus actives parce que le spectateur doit les déduire ?

COMMENT UN RÉCIT COURT PEUT-IL PORTER UN CLIMAX ?

Le climax n'est pas forcément spectaculaire : c'est le moment où la transformation atteint son intensité maximale.

QUESTION APRÈS VISIONNAGE Dans *Two Cars, One Night*, où situez-vous le climax ? Est-ce le don de la bague, le retour des adultes, le départ de Polly — ou l'ensemble de cette très courte séquence ? Justifiez par ce qui change.

1. TWO CARS, ONE NIGHT — UNE SCÈNE, PLUSIEURS FONCTIONS

AVANT

Relation — les provocations ont laissé place à un rapprochement.

Mise en scène — la distance physique entre les voitures a déjà diminué.

Attente — la rencontre reste fragile et provisoire.

CLIMAX AFFECTIF

Objet — Polly donne sa bague : cadeau, trace, mémoire et signe d'attachement.

Transformation — le lien devient explicite par un geste plutôt que par une longue explication.

Intensité — le principe relationnel du film atteint sa forme la plus forte.

FIN IMMÉDIATE

Contrainte — le retour des adultes impose concrètement la séparation.

Image — Romeo reste avec la bague et regarde la voiture partir.

Ellipse — le film refuse de raconter l'avenir : l'instant suffit.

2. POURQUOI CETTE SCÈNE FONCTIONNE-T-ELLE COMME CLIMAX ?

CONCENTRATION	Un même objet porte plusieurs fonctions : action, émotion, mémoire et trace matérielle.
CONTRAINTES	Le retour des adultes ne crée pas une péripétie secondaire : il transforme immédiatement la relation en séparation.
IMAGE + SON	Le sens est porté par les gestes, les regards, l'espace et le départ de la voiture autant que par le dialogue.
SORTIR TÔT	Une fois la transformation accomplie, le film s'arrête. Prolonger l'histoire affaiblirait la valeur de cet instant.

3. DEUX TYPES DE CLIMAX — DEUX COURTS

THE BLACK HOLE — CLIMAX D'ACTION / RENVERSEMENT

Moment — le personnage engage tout son corps dans le coffre ; la feuille tombe.

Effet — l'action se retourne instantanément contre lui.

Leçon — le climax découle directement de la causalité et du désir.

TWO CARS — CLIMAX RELATIONNEL / AFFECTIF

Moment — don de la bague + séparation imposée.

Effet — le lien atteint sa plus grande intensité au moment même où il devient impossible à prolonger.

Leçon — un climax peut être un geste, un regard ou une décision.

À RETENIR Dans un court, le climax est souvent bref et multifonctionnel : une action ou un geste peut à la fois accomplir la transformation, concentrer le sens et déclencher la fin.

LES FONCTIONS NARRATIVES DISPARAISSENT-ELLES DANS UN COURT ?

Elles peuvent subsister, mais se superposent, se condensent ou restent en partie hors champ.

AVANT LE COURS Avant de lire le tableau, placer pour chaque film sept étiquettes : exposition, incident, complications, pivot, crise, climax, résolution.

RÉFÉRENCE PRÉCISE — Comparaison : *E.T. l'extra-terrestre*, Steven Spielberg, 1982 — récit complet ; *The Black Hole*, Philip Sansom et Olly Williams, 2008 — film entier.

QUESTIONS D'OBSERVATION — RÉPONDRE AVANT LA SYNTHÈSE 1. Combien de scènes séparent l'incident du climax dans chaque film ? 2. Quelles fonctions sont fusionnées dans *The Black Hole* ? 3. Le court possède-t-il moins de structure — ou une structure plus concentrée ?

MÊME VOCABULAIRE, ÉCHELLES DIFFÉRENTES

TEMPS DU RÉCIT	E.T. — LONG MÉTRAGE	THE BLACK HOLE — COURT MÉTRAGE
Exposition	Elliott, sa famille, la banlieue et le sentiment d'isolement sont installés par plusieurs scènes.	Un bureau nocturne et un employé épuisé suffisent en quelques plans.
Incident	La rencontre avec E.T. ouvre une relation et un secret.	La feuille noire devient un passage matériel.
Complications	Cacher, comprendre, appeler, échapper aux adultes ; intrigues et relations secondaires.	Trois essais environ suffisent : tasse, distributeur, coffre.
Pivot	L'objectif du retour devient collectif et urgent.	Le succès au distributeur transforme la curiosité en projet de vol.
Crise	Sauver E.T. implique d'accepter son départ.	L'employé choisit d'engager tout son corps dans le coffre.
Climax	Évasion, poursuite et arrivée au vaisseau accomplissent la quête.	La feuille tombe : l'action se renverse instantanément contre lui.
Résolution	L'adieu et le départ font éprouver le nouvel état d'Elliott.	Le piège est la résolution ironique ; le dernier son prolonge ce que l'image ne montre plus.

LONG MÉTRAGE	COURT MÉTRAGE
Les fonctions peuvent être séparées, reprises et développées ; plusieurs trajectoires et transformations secondaires trouvent leur place.	Une même scène, un même geste ou une même image peut exposer, faire pivoter et résoudre. L'ellipse absorbe les transitions et le hors-champ agrandit le monde.

À RETENIR Le court ne supprime pas la construction : il cherche le minimum de signes et d'événements capables de produire le maximum de transformation.

APPLICATION AU FILM DU BAC Pour chacune de vos scènes, attribuez une fonction dominante. Si deux scènes accomplissent exactement la même chose, fusionnez-les ou supprimez-en une.

SYNTHÈSE : L'ÉCRITURE AVANT LE SCÉNARIO

Formuler, développer, montrer — sans expliquer ce que le cinéma peut faire sentir.

1. LES ÉTAPES DU PROJET AAVANT LE TRAITEMENT ET LE SCÉNARIO

OUTIL	FONCTION	TEST
PITCH	Formulation très brève : personnage + situation / événement + enjeu.	Le mouvement du film est-il immédiatement lisible ?
PRÉMISSE	Situation ou proposition de départ qui met le récit en germe.	Le point de départ est-il concret et filmable ?
INTRIGUE	Ce qui arrive du début à la fin : actions, événements, relations.	Peut-on raconter le film sans parler encore de mise en scène ?
IDÉE DIRECTRICE	Le conflit, l'expérience ou la transformation derrière les événements.	Dépasse-t-elle « mon film parle de... » ?
PRINCIPE DIRECTEUR	La logique narrative et formelle qui organise l'ensemble.	Permet-il de choisir ou supprimer une scène ?
SYNOPSIS	Le film entier, fin comprise, raconté clairement sans découpage plan par plan.	La progression et les bascules sont-elles lisibles ?

2. TROIS RÉFLEXES POUR ÉCRIRE COURT

MONTREZ PLUTÔT QUE RACONTER

Principe — Confier l'information au geste, à l'objet, au cadre, au son ou au jeu avant de l'expliquer.
Ex. — La Première Nuit et The Black Hole racontent beaucoup sans dialogue explicatif.

ELLIPSER

Principe — Montrer l'avant et l'après ; supprimer ce que le spectateur peut reconstruire.
Ex. — Two Cars : les accélérés condensent l'attente sans raconter chaque minute.

COUPER

Principe — Retirer toute scène, transition ou fin qui répète une information déjà sensible.
Ex. — The Black Hole s'arrête dès que la conséquence essentielle est accomplie.

3. HUIT CONSEILS / HUIT ÉCUEILS

LE LONG RÉSUMÉ Trop de personnages, lieux, flash-backs et informations.	L'EXPOSITION « WIKIPÉDIA » Les personnages expliquent ce que l'image pourrait montrer.
LE THÈME SANS PRINCIPE « La peur », « l'amour » : aucun mouvement précis n'organise le film.	LA CHUTE PLAQUÉE Une surprise finale qui ne découle pas de ce qui a été installé.
LE DIALOGUE REDONDANT Il répète l'image au lieu d'agir sur la relation.	LE PERSONNAGE INUTILE Il prend du temps sans modifier récit, relation ou mise en scène.
L'ABSENCE D'ÉVOLUTION Peu d'événements peut être fort ; rien ne change pendant dix minutes ne l'est pas.	LE DÉNOUEMENT TROP LONG Après le climax, le film explique encore ce qui est déjà compris.

4. QUATRE COUPES POSSIBLES

EXPLICATION si image, son ou jeu donnent déjà l'information.	TRAJET si départ et arrivée suffisent à comprendre.	SCÈNE si rien ne change entre son entrée et sa sortie.	APRÈS LE CLIMAX dès que la conséquence essentielle est devenue sensible.
--	---	--	--

POINT DE VIGILANCE Densité ne signifie pas vitesse permanente. Une attente, un silence ou un plan long peut être dense s'il modifie notre perception, augmente un enjeu ou prépare une bascule.

5. LE DIALOGUE : UNE ACTION, PAS UNE EXPLICATION

- Une réplique doit modifier la relation, produire une décision, déplacer l'information ou créer une tension.
- Si elle répète ce que l'image montre déjà, cherchez d'abord un geste, un objet, un silence ou un son.
- Test : relisez seulement les didascalies. La scène reste-t-elle compréhensible ?

ÉCRIRE UN COURT MÉTRAGE · 4

OBJECTIF FINAL Un bon court possède un noyau simple, une progression lisible, une forme cohérente et une fin qui arrive lorsque l'expérience essentielle est accomplie. La brièveté concentre l'énergie ; elle ne doit pas accélérer artificiellement le film.

RADIOGRAPHIER UN COURT MÉTRAGE

Choisir un film, révéler sa construction puis expliquer ce que sa forme nous apprend sur l'écriture courte.

OBJECTIF Ne cherchez pas d'abord à plaquer un modèle. Partez des événements, des changements et des choix de mise en scène, puis nommez la structure qui apparaît.

1. FICHE D'IDENTITÉ DU RÉCIT

PRÉMISSSE Quelle situation génératrice met le récit en germe ?	PITCH Une phrase : personnage + situation + enjeu.	INTRIGUE Que se passe-t-il concrètement du début à la fin ?	IDÉE DIRECTRICE Que raconte vraiment le film derrière les événements ?
PROTAGONISTE(S) Qui traverse la transformation ou porte l'action ?	FORCES ANTAGONISTES Qu'est-ce qui résiste : personne, temps, espace, règle, peur, corps, mémoire... ?	ADJUVANT(S) Qui ou quoi aide ? Il peut n'y en avoir aucun de stable.	PRINCIPE DIRECTEUR Par quelle logique narrative et formelle l'idée est-elle développée ?

ATTENTION : MODÈLE ACTANTIEL « Antagoniste » ne signifie pas forcément méchant et « adjuvant » ne signifie pas forcément personnage. Dans un film sensoriel, documentaire ou expérimental, écrivez « non pertinent » plutôt que d'inventer des rôles qui n'existent pas.

2. SCHÉMA — FAIRE APPARAÎTRE LA STRUCTURE



ADAPTEZ LE VOCABULAIRE : un « rapprochement », une « bascule onirique », une « répétition », une « intrusion » ou une « décision » peut être plus juste qu'un terme dramaturgique classique.

3. CE QUE LE COURT VOUS APPREND — PAS SEULEMENT « CE QU'IL RACONTE »

ÉCONOMIE Qu'est-ce qui est supprimé, fusionné ou laissé hors champ ?	PLANS / POINT DE VUE Quels cadrages ou positions de caméra portent réellement le récit ?	ESPACE / OBJETS / CORPS Comment décor, distances, gestes ou motif deviennent-ils narratifs ?	SON Que font voix, silence, bruit, musique ou hors-champ sonore ?
MONTAGE / RYTHME Ellipses, répétitions, durée, accélération, plans longs : à quoi servent-ils ?	INFORMATION Que sait le spectateur ? Quand ? Que lui refuse-t-on ?	FIN Pourquoi le film s'arrête-t-il là ? Que transforme la dernière image ?	TRANSFERT AU BAC Quelle règle concrète pourriez-vous réinvestir dans votre propre film ?

RENDU ATTENDU 1 page maximum : fiche d'identité + schéma de structure + 5 preuves précises tirées de l'image ou du son + un bilan « ce que je retiens pour écrire un court ».

VISUALISER TROIS STRUCTURES À GRANDE ÉCHELLE

Les mêmes outils servent pour un long et pour un court ; le degré de développement change, pas la logique d'analyse.

TITANIC

James Cameron · 1997

PRÉMISSSE — Une jeune femme enfermée dans les règles de son milieu rencontre un passager libre à bord d'un paquebot promis au naufrage.

PITCH — À bord du Titanic, Rose découvre avec Jack la possibilité de choisir sa propre vie avant que la catastrophe ne transforme l'émancipation intime en lutte pour survivre.

IDÉE DIRECTRICE — La catastrophe met à l'épreuve l'émancipation de Rose : quitter le destin social écrit pour elle devient une décision de vie, puis une identité qu'elle construit après la mort de Jack. La survie est aussi une naissance à soi.

ACTANTS — Rose = protagoniste ; Jack = co-protagoniste et adjuvant de sa transformation ; Cal, normes sociales puis catastrophe = forces antagonistes.

INTRIGUE — Contrainte sociale, rencontre, transgression amoureuse, collision, survie, perte de Jack puis nouvelle vie de Rose.



FORME / À RETENIR — Deux lignes avancent ensemble : l'arc amoureux et la catastrophe. La collision fait converger les deux récits sans annuler l'enjeu intime.

ROCKY

John G. Avildsen · 1976

PRÉMISSSE — Un boxeur sans avenir reçoit une chance improbable d'affronter le champion du monde et décide surtout de prouver qu'il peut tenir jusqu'au bout.

PITCH — Un boxeur ordinaire transforme une opportunité sportive impossible en défi intime : devenir digne à ses propres yeux.

IDÉE DIRECTRICE — Le récit sportif déplace la victoire du résultat vers la dignité : Rocky ne cherche pas d'abord à battre Apollo, mais à prouver qu'il n'est pas « un rien » en restant debout jusqu'au bout. La durée du combat accomplit cette victoire intérieure indépendamment du verdict.

ACTANTS — Rocky = protagoniste ; Apollo = adversaire sportif ; pauvreté, manque de confiance et limites physiques = forces antagonistes ; Adrian et Mickey = adjuvants.

INTRIGUE — Une vie stagnante est bouleversée par une proposition ; entraînement, relation et doute conduisent au combat-climax.



FORME / À RETENIR — Le montage-séquence condense un processus long. Le climax accomplit l'idée directrice même sans victoire littérale.

E.T. L'EXTRA-TERRESTRE

Steven Spielberg · 1982

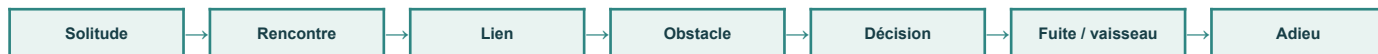
PRÉMISSSE — Un enfant solitaire rencontre un extraterrestre perdu et doit l'aider à rentrer chez lui tout en le cachant aux adultes.

PITCH — Un enfant et un extraterrestre se lient en secret ; sauver E.T. oblige Elliott à accepter la séparation.

IDÉE DIRECTRICE — Le lien avec E.T. transforme le désir enfantin de garder l'autre près de soi en capacité de le laisser partir. L'adieu final ne nie pas l'attachement : il prouve qu'Elliott est devenu capable d'aimer sans posséder.

ACTANTS — Elliott et E.T. = duo protagoniste ; temps, maladie, séparation et poursuite des adultes = forces antagonistes ; frère, sœur et amis = adjuvants.

INTRIGUE — Solitude, secret, lien, complications, nécessité du retour, fuite puis adieu.



FORME / À RETENIR — Le long étale les fonctions sur de nombreuses scènes ; un court de dix minutes fusionnerait souvent exposition, complication et crise.

DU MODÈLE LISIBLE AUX STRUCTURES NON LINÉAIRES

Un schéma n'est pas une recette : il rend visibles les transformations et la logique qui les relie.

STAR WARS — ÉPISODE IV

George Lucas · 1977

PRÉMISSSE — Un jeune fermier reçoit un message qui le fait entrer dans la lutte contre l'Empire et l'oblige à quitter son monde familial.

PITCH — Un jeune homme quitte son foyer détruit, rejoint une rébellion et apprend à faire confiance à une force qu'il ne maîtrise pas encore.

IDÉE DIRECTRICE — Luke devient sujet de son histoire lorsqu'il transforme un héritage reçu - le message, Obi-Wan, la Force - en décision personnelle. Au climax, le fait d'abandonner l'ordinateur de visée matérialise ce passage : il cesse de seulement apprendre et choisit de faire confiance.

ACTANTS — Luke = protagoniste ; Empire / Vador + inexpérience de Luke = forces antagonistes ; Obi-Wan, Leia, Han, Chewbacca et droides = adjuvants successifs.

INTRIGUE — Message, perte du foyer, départ avec le mentor, sauvetage de Leia, perte du mentor puis attaque de l'Étoile noire.



FORME / À RETENIR — Objectif, obstacles, adjuvants et payoff sont lisibles. Un élément préparé tôt - la Force - produit sa pleine valeur au climax.

ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND

Michel Gondry · 2004

PRÉMISSSE — Après avoir appris que Clémentine l'a effacé de sa mémoire, Joel fait de même, puis tente à l'intérieur de ses souvenirs d'empêcher leur disparition.

PITCH — Alors que ses souvenirs d'amour sont effacés à rebours, Joel comprend qu'il veut sauver ce qu'il a choisi de supprimer.

IDÉE DIRECTRICE — L'effacement devient un paradoxe : au moment où Joel perd Clémentine, il redécouvre la valeur de ce qu'il voulait supprimer. La structure à rebours transforme l'oubli en reconquête du désir et conduit à accepter qu'aimer implique aussi la possibilité de souffrir et de recommencer.

ACTANTS — Joel = protagoniste ; Clémentine = partenaire et mémoire désirée ; procédure d'effacement, temps et décision passée de Joel = forces antagonistes.

INTRIGUE — Rupture et effacement ouvrent une remontée à rebours des souvenirs ; le regret transforme la procédure en fuite mentale avant une nouvelle rencontre et un nouveau choix.



FORME / À RETENIR — L'ordre du récit suit l'émotion plutôt que la chronologie. Montage, raccords sonores et transformations du décor matérialisent la mémoire.

L'ODYSSÉE

Christopher Nolan · 2006 · 172 min

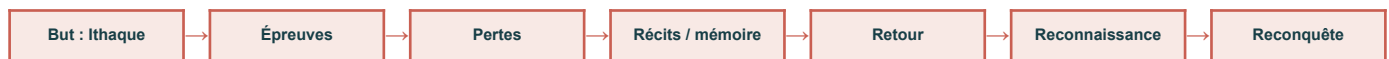
PRÉMISSSE — Après la guerre de Troie, Ulysse tente de regagner Ithaque et sa famille à travers une succession d'épreuves qui retardent son retour.

PITCH — Un objectif très simple - rentrer - unifie une succession de lieux, de pertes, de tentations et d'obstacles.

IDÉE DIRECTRICE — Nolan déplace le « retour » vers une crise de l'identité : après vingt ans de guerre et d'errance, Ulysse revient dans un monde qui le connaît déjà à travers les récits qui ont fait de lui une légende, alors que lui-même a été transformé par la violence. Le nostos devient ainsi la question suivante : peut-on redevenir mari, père et roi après avoir été façonné par la guerre et par son propre mythe ?

ACTANTS — Ulysse = protagoniste ; mer, monstres, tentations, destin et ennemis d'Ithaque = forces antagonistes ; compagnons et alliés = adjuvants variables ; Pénélope et Télémaque donnent un horizon au retour.

INTRIGUE — Départ après la guerre, errance et épisodes, pertes, désir de retour renforcé, arrivée à Ithaque, reconnaissance et reconquête.



FORME / À RETENIR — Chez Nolan, l'épopée spectaculaire reste tendue vers une question intime de retour, de mémoire et de conséquences de la guerre ; l'ampleur des épreuves ne vaut que par ce qu'elles font à l'homme qui revient.

CHOISISSEZ UN COURT À RADIOGRAPHIER

Ne lisez pas le corrigé avant d'avoir formulé votre propre hypothèse de structure.

☐ La Première Nuit <i>Georges Franju · 1958 · 19 min</i>	☐ Two Cars, One Night <i>Taika Waititi · 2004 · 11 min</i>
☐ The Black Hole <i>Philip Sansom & Olly Williams · 2008 · env. 3 min</i>	☐ Doodlebug <i>Christopher Nolan · 1997 · env. 3 min</i>
☐ Brothers <i>Robert Eggers · 2015 · env. 11 min</i>	☐ Ten Meter Tower / Hopptornet <i>Axel Danielson & Maximilien Van Aertryck · 2016 · env. 16-17 min</i>
☐ Dammen <i>Grégoire Graesslin · 2025 · 15 min</i>	☐ Hotel Chevalier <i>Wes Anderson · 2007 · 13 min</i>
☐ Whiplash — court <i>Damien Chazelle · 2013 · 18 min</i>	☐ Next Floor <i>Denis Villeneuve · 2008 · 11 min</i>
☐ House of Existence <i>Joung Yumi · 2022 · 9 min</i>	☐ Junior <i>Julia Ducournau · 2011 · 21 min</i>
☐ Meshes of the Afternoon <i>Maya Deren & Alexander Hammid · 1943 · 14 min</i>	☐ Neighbours / Voisins <i>Norman McLaren · 1952 · env. 8 min</i>
☐ La Peur, petit chasseur <i>Laurent Achard · 2004 · 9 min</i>	☐ La Jetée <i>Chris Marker · 1962 · 28 min</i>
☐ Quand j'ai remplacé Camille <i>Rémy Clarke, Nathan Otaño & Leïla Courtillon · 2017 · 6 min 47</i>	VOTRE CHOIX :

AVANT DE REGARDER LE CORRIGÉ 1) écrivez l'intrigue en 3 à 5 phrases sans vocabulaire théorique ; 2) repérez 5 à 8 changements réels ; 3) identifiez la logique de progression ; 4) terminez par au moins 5 preuves formelles : cadre, espace, son, montage / durée, objet / motif, jeu, lumière.

CRITÈRE DE RÉUSSITE Votre analyse doit faire comprendre pourquoi ce film ne pourrait pas être raconté de la même manière avec une autre forme.

COMPARER VOTRE HYPOTHÈSE AU FILM

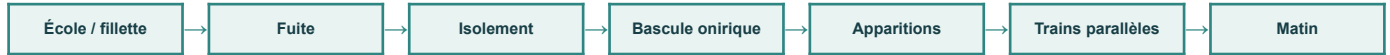
Il n'existe pas une seule segmentation juste : la correction doit rester appuyée sur des changements précis et sur la forme.

LA PREMIÈRE NUIT

Georges Franju · 1958 · env. 19 min

PRÉMISSSE — Un garçon suit une camarade dans le métro et se retrouve seul dans le réseau après la fermeture.
PITCH — Une poursuite enfantine devient une nuit souterraine où le réel glisse vers le rêve et la séparation.
IDÉE DIRECTRICE — Le désir naît sous la forme d'une poursuite impossible : plus le garçon cherche à rejoindre la fillette, plus le métro cesse d'être un lieu réaliste pour devenir la projection mentale de son absence. La séparation devient la condition même de l'imaginaire amoureux.

ACTANTS — Protagoniste : le garçon. Forces antagonistes : distance, fermeture, espace labyrinthique, impossibilité de rejoindre la jeune fille. Adjuvant stable : aucun.
INTRIGUE — Il fuit son chauffeur, descend derrière la jeune fille, la perd, erre, la retrouve par apparitions puis revient à la surface.



FORME / À RETENIR — Un court peut être très structuré sans antagoniste central ni twist. Espace, son, ralentis, fondus, répétitions et durée deviennent narratifs.

TWO CARS, ONE NIGHT

Taika Waititi · 2004 · env. 11 min

PRÉMISSSE — Trois enfants attendent leurs parents dans deux voitures devant un pub ; Romeo tente d'entrer en relation avec Polly.
PITCH — Une rivalité enfantine, enfermée dans un parking, devient en quelques gestes une première rencontre amoureuse.
IDÉE DIRECTRICE — L'hostilité initiale est une manière maladroite de créer du lien ; la réduction progressive de la distance entre les voitures rend visible le passage de la rivalité à l'intimité. La bague transforme ensuite un moment fugitif en trace durable.

ACTANTS — Protagonistes : Romeo et Polly. Forces antagonistes : méfiance, distance physique, temps limité avant le retour des adultes. Adjuvant : la bague comme objet-trace.
INTRIGUE — Provocations, regards et déplacement de Romeo réduisent peu à peu la distance ; Polly lui donne sa bague puis repart.



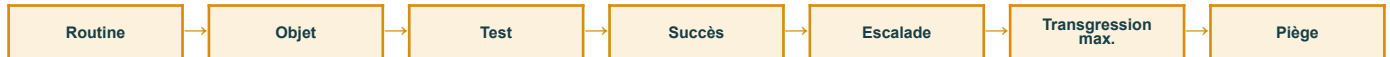
FORME / À RETENIR — Pare-brise, portières, silences, accélérés et un seul objet condensent exposition, transformation et fin.

THE BLACK HOLE

Philip Sansom & Olly Williams · 2008 · env. 3 min

PRÉMISSSE — Un employé découvre qu'un cercle noir imprimé permet de traverser la matière.
PITCH — Un pouvoir minuscule fait grandir l'avidité d'un employé jusqu'à ce que la règle miraculeuse se retourne contre lui.
IDÉE DIRECTRICE — Le film ne punit pas l'avidité de l'extérieur : chaque réussite de l'employé augmente son désir et prépare mécaniquement le piège. La chute est la conséquence logique d'une règle qu'il a lui-même exploitée au-delà de toute limite.

ACTANTS — Protagoniste : l'employé. Forces antagonistes : sa propre avidité + la règle physique de l'objet. Adjuvant : la feuille, qui aide puis devient la condition du piège.
INTRIGUE — Il teste le trou, obtient une friandise, vole de l'argent puis passe son corps dans un coffre ; la feuille tombe.



FORME / À RETENIR — Économie radicale : un lieu, un effet, presque aucun dialogue. La répétition du gag produit la dramaturgie ; la chute vient de la règle.

STRUCTURE PAR BOUCLE, ESCALADE OU PROTOCOLE

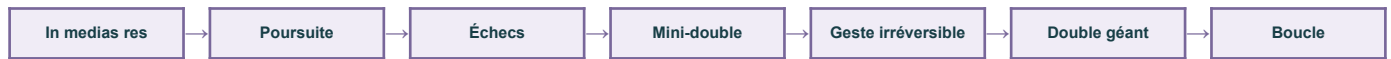
Trois films où la progression ne dépend pas du même type d'intrigue.

DOODLEBUG

Christopher Nolan · 1997 · env. 3 min

PRÉMISSSE — Un homme traque une créature dans un appartement sans comprendre ce qu'il chasse réellement.
PITCH — Un prédateur découvre qu'il est lui-même pris dans une chaîne de prédation qui se répète à plusieurs échelles.
IDÉE DIRECTRICE — La violence dirigée contre un autre se retourne littéralement contre soi : le film construit une chaîne d'échelles où chacun est simultanément prédateur et proie. La boucle finale enferme le personnage dans la répétition de sa propre violence.

ACTANTS — Protagoniste : l'homme. Forces antagonistes : la créature, ses doubles et surtout sa propre violence. Adjuvant : aucun.
INTRIGUE — La chasse échoue puis aboutit ; la proie est un double miniature. Après l'avoir écrasé, l'homme est écrasé par un double géant.



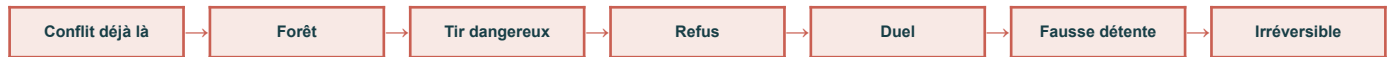
FORME / À RETENIR — Un seul décor, un objectif lisible, montage serré et jeu d'échelle. La fin reconfigure le début tout en respectant la règle installée.

BROTHERS

Robert Eggers · 2015 · env. 11 min

PRÉMISSSE — La rivalité de deux frères, déjà installée, se déplace vers une forêt où des armes rendent chaque provocation plus dangereuse.
PITCH — Le refus de céder transforme un jeu de domination fraternelle en affrontement irréversible.
IDÉE DIRECTRICE — Ce qui détruit les frères n'est pas le conflit initial mais l'impossibilité de céder : chaque geste destiné à conserver l'ascendant rend le retour en arrière plus coûteux jusqu'à l'irréversible. La virilité compétitive devient une mécanique d'autodestruction.

ACTANTS — Protagonistes : les deux frères. Forces antagonistes : orgueil, rivalité, armes et peur de paraître faible ; chacun devient l'obstacle de l'autre. Adjuvant : aucun stable.
INTRIGUE — Le conflit passe des gifles aux tirs, au refus d'obéir puis au duel ; une fausse détente est suivie d'un geste irréparable.



FORME / À RETENIR — Commencer directement dans le conflit évite l'exposition. Espace, distance entre les corps et armes font monter la tension.

TEN METER TOWER / HOPPTORNET

Axel Danielson & Maximilien Van Aertryck · 2016 · env. 16-17 min

PRÉMISSSE — Des personnes ordinaires montent sur un plongeur de dix mètres et doivent décider de sauter ou de redescendre.
PITCH — Un même vide révèle, par répétition, des façons toujours singulières d'avoir peur et de décider.
IDÉE DIRECTRICE — Le film ne raconte pas seulement « qui va sauter » : il observe comment une situation identique fait apparaître la singularité de chacun face à la peur. La répétition déplace l'intérêt du résultat vers le temps de décision, le corps et les stratégies intimes pour agir ou renoncer.

ACTANTS — Protagonistes : participants successifs. Force antagoniste : peur / vertige / indécision. Adjuvants variables : partenaire ou encouragements dans certains cas.
INTRIGUE — Pas d'intrigue globale classique : une série de micro-récits naît de la même décision rejouée.



FORME / À RETENIR — Le dispositif produit la structure. Durée réelle, corps, silence et montage comparatif remplacent biographie et explication psychologique.

FAIRE AVANCER LE FILM PAR LE REGARD, LE HORS-CHAMP OU LE POUVOIR

Trois manières de concentrer le récit sans multiplier les événements.

DAMMEN

Grégoire Graesslin · 2025 · 15 min

PRÉMISSSE — Deux jeunes femmes profitent d'un lac isolé ; le même lieu devient progressivement impossible à lire avec certitude.
PITCH — Une journée idyllique se contamine peu à peu d'un malaise qui transforme le regard du spectateur plus que l'action.
IDÉE DIRECTRICE — Le véritable changement se produit dans le regard du spectateur : le film contamine progressivement un espace d'abord lisible par des indices qui empêchent toute certitude. L'inquiétude naît moins d'une menace prouvée que de l'impossibilité de stabiliser ce que l'on voit.

ACTANTS — Co-protagonistes : les deux jeunes femmes. Forces antagonistes : incertitude, attente, espace devenu ambigu, menace difficile à identifier. Adjuvant stable : aucun.
INTRIGUE — Peu d'événements spectaculaires : l'harmonie initiale se fissure par indices et décalages jusqu'à une bascule inquiétante.



FORME / À RETENIR — Le suspense peut venir du cadre, de la durée et de la rétention d'information. Le film avance par transformation perceptive.

HOTEL CHEVALIER

Wes Anderson · 2007 · 13 min

PRÉMISSSE — Un homme retiré dans une chambre parisienne reçoit la visite d'une ancienne amante avec qui le passé reste douloureux.
PITCH — Une seule rencontre présente fait exister des années de relation absentes du récit.
IDÉE DIRECTRICE — La rencontre ne résout pas la relation : elle révèle que désir et blessure coexistent. Le passé devient présent par les gestes, objets, silences et organisation de la chambre ; l'intimité physique ne suffit donc pas à restaurer la confiance.

ACTANTS — Co-protagonistes : les deux anciens amants. Forces antagonistes : blessures passées, méfiance, difficulté à renouer. Adjuvants : objets, musique et rituel de préparation comme supports de mémoire.
INTRIGUE — Appel, préparation, arrivée, conversation, indices du passé, rapprochement ambigu puis balcon sans résolution nette.



FORME / À RETENIR — Un court peut condenser des années sans flash-back : vêtements, objets, musique, silences, pauses et espace font l'exposition.

WHIPLASH — COURT

Damien Chazelle · 2013 · 18 min

PRÉMISSSE — Un jeune batteur ambitieux entre en répétition sous l'autorité d'un chef de groupe qui transforme l'exigence musicale en violence.
PITCH — Une répétition devient un duel de pouvoir où le désir d'excellence rend le protagoniste vulnérable à l'emprise.
IDÉE DIRECTRICE — Le film montre comment le désir de devenir exceptionnel peut faire accepter l'humiliation comme méthode et convertir l'exigence artistique en emprise. Le duel n'oppose donc pas seulement élève et maître : il révèle la complicité dangereuse entre ambition et violence.

ACTANTS — Protagoniste : Andrew. Antagoniste : Fletcher ; forces secondaires : peur de l'échec et perfectionnisme. Adjuvant ambigu : discipline / maîtrise instrumentale.
INTRIGUE — L'évaluation tourne à l'épreuve : erreurs, corrections, humiliation et répétitions resserrent le conflit entre élève et maître.



FORME / À RETENIR — Preuve de concept : une situation, un lieu et un rapport de pouvoir suffisent. Gros plans, réactions, rythme de montage et son musical deviennent action.

RÉPÉTITION, TEMPS ET ÉTAT INTÉRIEUR

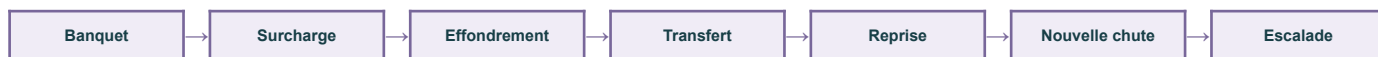
Trois films où la forme fabrique directement l'expérience du récit.

NEXT FLOOR

Denis Villeneuve · 2008 · 11 min

PRÉMISSSE — Onze convives participent à un banquet grotesque dont l'excès finit par faire céder le sol sous leur poids.
PITCH — Une consommation sans limite entraîne littéralement les convives d'étage en étage sans jamais interrompre leur désir de manger.
IDÉE DIRECTRICE — La chute physique du banquet matérialise une logique qui refuse d'apprendre de ses conséquences : l'excès ne s'interrompt pas, il déplace seulement le lieu où il continue. La répétition transforme ainsi la voracité en système condamné à s'enfoncer.

ACTANTS — Sujet collectif : les convives. Forces antagonistes : gravité, effondrement et surtout leur propre voracité. Adjuvants paradoxaux : les serveurs, qui relancent le rituel.
INTRIGUE — Le banquet continue, le plancher cède, les serveurs réinstallent la table plus bas et le cycle recommence.



FORME / À RETENIR — Dispositif, décor, son et répétition suffisent à produire une fable. Le décor matérialise la conséquence de l'action.

LA JETÉE

Chris Marker · 1962 · 28 min

PRÉMISSSE — Après une guerre nucléaire, un prisonnier est choisi pour voyager dans le temps grâce à une image d'enfance d'une intensité exceptionnelle.
PITCH — Un homme tente de retrouver dans le passé une femme liée à son souvenir d'enfance, avant de comprendre que cette image contenait déjà sa propre mort.
IDÉE DIRECTRICE — Le souvenir qui sauve l'homme est aussi celui qui le condamne : en voulant retourner à une image d'enfance, il devient l'événement qu'il contemplait. La boucle fait du temps non un espace de liberté, mais une structure où désir, mémoire et fatalité se confondent.

ACTANTS — Protagoniste : l'homme. Forces antagonistes : expérimentateurs, temps, fatalité et mort. Adjuvants : la femme / mémoire, puis les êtres du futur.
INTRIGUE — Expériences, voyages vers le passé, relation avec la femme, accès au futur, possibilité d'évasion, retour choisi à Orly puis boucle tragique.



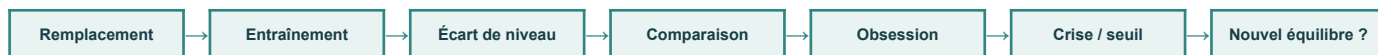
FORME / À RETENIR — Économie formelle radicale : photographies fixes, voix off, musique et montage fabriquent mouvement, durée et émotion. La forme est le sujet du temps.

QUAND J'AI REMPLACÉ CAMILLE

Rémy Clarke, Nathan Otaño & Leïla Courtilon · 2017 · 6 min 47

PRÉMISSSE — Laure remplace dans un relais de natation une nageuse décédée peu avant les qualifications, alors qu'elle n'a pas encore le niveau attendu.
PITCH — Sous la pression sportive et le deuil collectif, une jeune nageuse devient obsédée par celle qu'elle doit remplacer au risque de perdre sa propre identité.
IDÉE DIRECTRICE — Le remplacement sportif devient crise d'identité : plus Laure cherche à occuper la place laissée par Camille, plus l'absente envahit son corps et son imaginaire. Le film distingue ainsi remplacer une fonction et remplacer une personne : le deuil ne peut être résolu par la performance.

ACTANTS — Protagoniste : Laure. Forces antagonistes : niveau à atteindre, deuil, comparaison à Camille, pression du groupe et obsession intérieure. Adjuvants : équipe et entraînement, de manière ambivalente.
INTRIGUE — L'intégration de Laure au relais confronte son insuffisance à l'absence de Camille ; la comparaison devient obsession et crise intérieure.



FORME / À RETENIR — L'animation matérialise un état psychique. Corps, eau, rythme, respiration, silence et motifs visuels condensent un arc intérieur en moins de sept minutes.

UN PROCESSUS PEUT CONSTITUER TOUT L'ARC

Le changement matériel, corporel ou perceptif peut remplacer une intrigue classique.

HOUSE OF EXISTENCE

Joung Yumi · 2022 · 9 min

PRÉMISSSE — Une maison dessinée au crayon commence à se désagréger jusqu'à faire disparaître murs, meubles et objets.

PITCH — Un espace domestique se défait couche après couche, révélant que la disparition elle-même peut constituer tout l'arc d'un court.

IDÉE DIRECTRICE — La disparition progressive de la maison transforme le domestique en expérience de l'existence : ce qui semblait stable n'est qu'un assemblage voué à s'effacer. Le véritable événement devient alors la persistance fragile d'une présence lorsque presque tout a disparu.

ACTANTS — Pas de protagoniste classique : la maison est le sujet central du processus. Force antagoniste : effondrement / temps / entropie. Adjuvant : non pertinent.

INTRIGUE — La façade se fissure, le toit et les murs tombent, l'intérieur se révèle puis meubles et objets disparaissent ; un être reste seul parmi les ruines.



FORME / À RETENIR — Le processus remplace les péripéties. Répétition, dessin, blanc, durée et progression graphique produisent un arc sans psychologie explicative.

JUNIOR

Julia Ducourneau · 2011 · 21 min

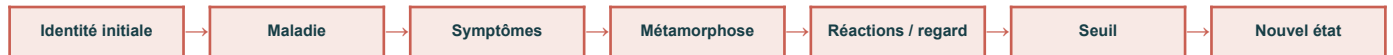
PRÉMISSSE — Junior, adolescent garçon manqué, voit son corps subir une métamorphose étrange après une maladie diagnostiquée comme gastro-entérite.

PITCH — Une adolescente qui rejette les signes attendus de la féminité découvre un corps qui se transforme malgré elle et modifie son rapport à soi et aux autres.

IDÉE DIRECTRICE — La métamorphose met en crise l'identité construite de Junior : son corps produit des signes qu'elle ne maîtrise pas et l'oblige à renégocier son rapport à la féminité et au regard des autres. Le fantastique rend concret le caractère à la fois intime et social de la puberté.

ACTANTS — Protagoniste : Junior. Forces antagonistes : corps en mutation, puberté, regard social et propre rejet de cette transformation. Adjuvant stable : aucun nécessaire.

INTRIGUE — Une identité d'abord stable est perturbée par des symptômes ; la métamorphose s'intensifie et oblige Junior à affronter une nouvelle perception de son corps.



FORME / À RETENIR — Maquillage, matière du corps, réactions et ellipses peuvent constituer l'intrigue. Le processus physique rend visible un conflit intérieur et social.

MESHERS OF THE AFTERNOON

Maya Deren & Alexander Hammid · 1943 · 14 min

PRÉMISSSE — Une femme rentre chez elle, s'endort et entre dans une série de rêves où les mêmes gestes, objets et figures reviennent en se transformant.

PITCH — Une boucle onirique transforme un incident domestique banal en labyrinthe psychique où la protagoniste rencontre plusieurs versions d'elle-même.

IDÉE DIRECTRICE — La répétition ne ramène jamais au même : chaque boucle requalifie gestes et objets jusqu'à faire éclater la frontière entre désir, menace et réel. Le montage devient ainsi la forme d'une subjectivité fragmentée qui se confronte à elle-même.

ACTANTS — Protagoniste : la femme. Forces antagonistes : figure au miroir, doubles, logique du rêve et pulsions intérieures. Adjuvant : non pertinent.

INTRIGUE — Retour à la maison, sommeil, poursuite de la figure, répétitions avec variations, doubles / couteau / miroir puis collision du rêve et du réel.



FORME / À RETENIR — Structure associative plutôt que causale : montage, répétition, ralentis, angles et motifs (clé, fleur, couteau, miroir) fabriquent le sens.

ESCALADE VISIBLE / VIOLENCE INVISIBLE

Deux extrêmes : pousser l'action jusqu'à la destruction ou retenir l'image jusqu'au hors-champ.

NEIGHBOURS / VOISINS

Norman McLaren · 1952 · env. 8 min

PRÉMISSSE — Deux voisins vivent paisiblement jusqu'à ce qu'une fleur pousse exactement entre leurs propriétés.

PITCH — Un objet dérisoire suffit à transformer une coexistence paisible en escalade meurtrière.

IDÉE DIRECTRICE — La fleur n'est qu'un révélateur : ce sont la propriété et le désir de posséder qui transforment l'autre en ennemi. En poussant une revendication minuscule jusqu'au meurtre, le film montre comment une logique territoriale contient déjà la possibilité de la guerre.

ACTANTS — Protagonistes : les deux voisins. Force antagoniste : possessivité / rivalité ; chacun devient l'adversaire de l'autre. Fleur = déclencheur, pas antagoniste. Adjuvant : aucun.

INTRIGUE — Paix, découverte de la fleur, revendication, dispute, escalade physique, violence extrême puis destruction mutuelle.

Équilibre

Fleur

Conflit de propriété

Surenchère

Violence

Mort

Perte totale

FORME / À RETENIR — Parabole extrêmement économique : un objet, deux personnages, un espace. La pixilation transforme les corps en matière de montage et rend l'escalade burlesque et violente.

LA PEUR, PETIT CHASSEUR

Laurent Achard · 2004 · 9 min

PRÉMISSSE — Dans le jardin d'une maison de campagne, un enfant attend et n'ose pas rentrer à l'intérieur.

PITCH — Un enfant immobile révèle par son attente et par les sons hors champ une violence domestique que la caméra refuse de montrer.

IDÉE DIRECTRICE — En refusant de montrer la violence, le film place le spectateur dans la position de l'enfant : voir trop peu, entendre assez, attendre sans pouvoir agir. Le hors-champ ne cache donc pas le drame ; il fait éprouver la peur comme expérience d'impuissance.

ACTANTS — Protagoniste : l'enfant. Forces antagonistes : peur, violence du père hors champ, maison comme espace menaçant. Adjuvant : la mère de façon fragile ; le jardin offre un dehors provisoire.

INTRIGUE — L'action visible est minimale : attente, passages de la mère, sons de la maison et du dehors ; le spectateur reconstruit ce qui se passe hors champ.

Attente

Indices sonores

Inquiétude

Violence hors champ

Attente prolongée

Mère rejoint l'enfant

Trace

FORME / À RETENIR — Leçon radicale : un plan fixe et le son peuvent suffire. Presque pas de montage ; cadre, durée, hors-champ et écoute créent récit et tension.

QUESTION DE SYNTHÈSE

1 Quel court possède l'intrigue la plus forte ? Lequel la plus minimale ?

2 Dans quel film la relation remplace-t-elle presque les péripéties ?

3 Dans quel film le dispositif ou le processus suffit-il à produire la structure ?

4 Quel film dépend le plus du hors-champ ? du montage ? de l'espace ? du son ?

5 Quel film vous semble le plus facilement transposable dans les conditions du bac — et pourquoi ?

10 LEÇONS À TRANSFÉRER À VOTRE PROPRE COURT

Un modèle classique n'est pas obligatoire : ce qui compte est la cohérence entre structure, forme et effet produit.

THE BLACK HOLE — Une règle simple peut générer toutes les actions.

LA PREMIÈRE NUIT — Espace, son et rythme peuvent porter une structure sensorielle.

BROTHERS / NEIGHBOURS — L'escalade doit fermer progressivement les possibilités de retour.

HOTEL CHEVALIER — Le hors-champ du passé peut remplacer le flash-back.

MESHES / DAMMEN — Le regard du spectateur peut se transformer davantage que l'action.

TWO CARS — Une relation et une distance spatiale peuvent suffire.

DOODLEBUG / LA JETÉE — Une boucle est forte quand la fin reconfigure ce qui précédait.

TEN METER TOWER — La répétition devient récit si chaque variation est signifiante.

HOUSE / JUNIOR — Un processus de transformation peut constituer tout l'arc.

LA PEUR / CAMILLE — Son, corps, motif et absence peuvent dire plus qu'une explication.

DERNIER CONTRÔLE AVANT D'ÉCRIRE

NOYAU

Quelle expérience cinématographique restera-t-il si vous retirez le twist, le dialogue explicatif et les lieux secondaires ?

ÉCONOMIE

Quelles fonctions peuvent être fusionnées dans une même scène, un même geste ou un même objet ?

PREUVES

Quels cinq choix d'image / son rendent la progression visible sans explication verbale ?

FIN

La dernière image transforme-t-elle le sens de ce qui précède ou ne fait-elle que fermer l'histoire ?

RÈGLE PRATIQUE POUR LE BAC Si votre structure n'est visible qu'en lisant le scénario mais pas en regardant les plans, les corps, l'espace, le son et le montage, elle reste encore trop abstraite.