

Procédés narratifs et structurels

Procédé	Définition	Exemples de films
Intrigue / Plot	L'ensemble des événements et actions qui constituent l'histoire.	Inception : L'intrigue tourne autour de la mission de pénétrer les rêves pour implanter une idée.
Arc narratif / Story arc	L'évolution psychologique ou physique d'un personnage tout au long de l'histoire.	Star Wars : L'arc de Luke Skywalker, qui passe d'un simple fermier à un chevalier Jedi.
Conflit	L'opposition entre deux forces. C'est le moteur de l'histoire.	Mad Max: Fury Road : Le conflit entre Furiosa et Immortan Joe pour la liberté des femmes.
Protagoniste	Le personnage principal, autour duquel l'intrigue est centrée.	Harry Potter : Harry Potter.
Antagoniste	Le personnage ou la force qui s'oppose au protagoniste.	Le Seigneur des Anneaux : Sauron.
Dialogue	Les conversations entre les personnages.	Pulp Fiction : Un film connu pour ses dialogues mémorables et stylisés.
Exposition	L'introduction des informations de base (contexte, personnages, lieu).	Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau : La séquence d'ouverture expliquant l'histoire de l'Anneau.
Point culminant / Climax	Le moment de tension maximale et le tournant décisif de l'histoire.	Avengers: Endgame : La confrontation finale entre les Avengers et Thanos.

Procédés temporels et d'exposition

Flashback	Un retour en arrière pour montrer un événement passé.	Titanic : L'intégralité du film est racontée sous la forme d'un long flashback.
Flashforward	Un saut en avant pour montrer un événement futur.	Lost : La série a utilisé des flashforwards pour révéler le destin des personnages.
Ellipse	L'omission d'une période de temps pour accélérer le récit.	2001: L'Odyssée de l'espace : Le célèbre saut de la séquence de l'os projeté en l'air à un vaisseau spatial futuriste.
In medias res	Commencer l'histoire au milieu de l'action, sans exposition préalable.	Inglourious Basterds : Le film démarre directement avec une scène de tension et de dialogue entre le colonel Landa et le fermier.

Rebondissements et techniques de résolution

Rebondissement / Plot twist	Un tournant inattendu qui change la direction de l'histoire.	Sixième Sens : Le twist final révélant la véritable nature du personnage de Bruce Willis.
MacGuffin	Un objet ou un but qui sert de prétexte à l'intrigue sans être important en soi.	Pulp Fiction : Le contenu de la mallette est un MacGuffin, jamais révélé et sans importance pour l'histoire.
Le pistolet de Tchekhov	Un élément introduit dans l'histoire qui doit être utilisé plus tard.	Shaun of the Dead : Le fusil de chasse sur le mur est mentionné au début et utilisé plus tard pour affronter les zombies.
Deus ex machina	Une résolution de l'intrigue par une intervention soudaine et inattendue.	Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi : L'arrivée des aigles pour sauver Frodon et Sam.
Red herring	Une fausse piste pour distraire le public de la vérité.	Usual Suspects : Le personnage de Roger "Verbal" Kint est un exemple de fausse piste, se faisant passer pour un simple témoin.

L'INTRIGUE : De l'idée au thème

L'intrigue est la série d'événements qui animent votre récit. Pour un court-métrage, elle doit être simple et directe.

- **Le sujet et le thème** : Un simple sujet peut cacher un thème profond.
 - **Film : *Première nuit (1958)* de Georges Franju.**
 - **Sujet** : Un jeune garçon obsédé par une fille prend le métro pour la retrouver.
 - **Thème** : Le film va au-delà du simple sujet pour explorer la poésie et le mystère de l'enfance, le rêve et l'émerveillement. La "première nuit" du titre symbolise le passage vers un autre état, un monde onirique. Le court-métrage est ainsi une réflexion sur l'obsession et le désir.

LE PERSONNAGE :

Le personnage est votre lien avec le spectateur. Dans un court-métrage, il doit être défini rapidement, non par une longue exposition, mais par ses actions.

- **Révéler un personnage** :
 - **Par l'action** : Dans ***Doodlebug (1997)* de Christopher Nolan**, le personnage principal se révèle par une action étrange et obsessionnelle : il traque et écrase inlassablement une petite créature sur le sol de son appartement. Cette action, plus que tout dialogue, nous renseigne sur sa paranoïa et son trouble.
 - **Par l'environnement** : L'appartement minuscule, sordide et désordonné de ***Doodlebug*** est le reflet direct de l'état psychologique de son occupant.
- **L'évolution du personnage** : Tandis que la structure classique exige une évolution (un **arc narratif**), certains cinéastes, comme **Quentin Dupieux**, subvertissent cette règle.
 - **Film : Les films de Quentin Dupieux (ex: *Wrong Cops, Réalité*).**
 - Le personnage de Dupieux est souvent un archétype, un concept. Il n'évolue pas, car l'intérêt du film réside dans l'absurdité de la situation elle-même. Dans ce modèle, l'intrigue est une série d'événements bizarres, et le personnage sert à incarner le thème de l'absurdité ou de l'illogisme.

LE CONFLIT :

Le conflit est le carburant de votre récit. C'est l'opposition entre la volonté du personnage et les forces qui s'y opposent.

- **Film : *Next Floor (2008)* de Denis Villeneuve.**
- **Conflit** : Les convives d'un festin somptueux, rongés par une faim insatiable, sont pris dans un effondrement sans fin. Le conflit est ici double : une lutte interne contre leur propre avidité, et une lutte externe contre la force de la gravité qui les emporte inexorablement.
- **Résolution** : La **résolution** de *Next Floor* est tragique. Le conflit n'est pas résolu, mais arrive à son terme logique et fatal. Le film se termine sur un silence assourdissant, laissant le spectateur avec l'horreur de la situation.

LA STRUCTURE :

La structure est l'architecture de votre film. Si la **structure en 3 actes** (début, milieu, fin) reste la plus sûre pour un court-métrage de 10 minutes, d'autres modèles peuvent être utilisés pour un effet stylistique précis.

- **Le modèle classique : 3 Actes**
 - **Objectif** : Raconter une histoire claire avec une progression et un changement.
 - **Exemple** : La plupart des courts-métrages de festivals.
 - **Caractérisation** : Centrée sur l'objectif du personnage.
- **La structure circulaire**
 - **Objectif** : Créer un sentiment d'inéluctabilité, d'obsession ou de paradoxe. L'histoire se termine là où elle a commencé.
 - **Exemple** : *Doodlebug* de Nolan. Le film est une boucle. Le personnage que l'on traque et celui qui traque sont la même personne, à l'infini. Le film explore un thème sans fin.
 - **Caractérisation** : Axée sur un concept philosophique ou un sentiment d'emprisonnement.
- **La structure en série d'actions (ou vignettes)**
 - **Objectif** : Construire l'histoire par une accumulation d'événements qui créent une atmosphère ou un effet.
 - **Exemple** : *Next Floor*. Le film ne suit pas un arc narratif traditionnel, mais une descente progressive, de plus en plus absurde et violente, à travers différents étages. La structure est une suite d'escalade.
 - **Caractérisation** : Axée sur l'escalade, le mouvement, et la création d'un sentiment spécifique (l'horreur, l'absurdité).
- **La structure non-linéaire ou éclatée**
 - **Objectif** : Casser la chronologie pour créer un puzzle mental ou une narration déconstruite.
 - **Exemple** : Les films de Quentin Dupieux comme *Réalité*. Les scènes sont une suite de vignettes qui s'emboîtent ou se dédoublent, et le sens émerge du chaos.
 - **Caractérisation** : Très expérimentale, elle privilégie la mise en scène, le concept et la subversion des attentes.

L'approche du scénario

1. Le point de départ : le sujet et l'idée

- Le **sujet** = ce dont on veut parler (amour, solitude, injustice, quête...).
- L'**idée** = la manière singulière dont on va l'incarner (situation concrète, image initiale, personnage particulier).

2. Le personnage au centre du récit

- Le scénario peut s'organiser autour d'un **personnage principal**. C'est l'opposition entre **désir** et **obstacles** qui génère la narration.
- Ce personnage est défini par :
 - **Un désir** (objectif à atteindre).
 - **Des obstacles** (internes = ses failles ; externes = les autres, le monde).
 - **Un parcours** (il évolue ou non → arc dramatique).

3. Le conflit comme moteur dramatique

- Sans conflit, pas d'histoire : un personnage qui veut quelque chose doit rencontrer une résistance.
- Le conflit peut être :
 - **Externe** (contre un autre personnage, la société, la nature).
 - **Interne** (ses doutes, peurs, contradictions).

4. La structure dramatique

- **Structure classique en 3 actes :**
 - **Exposition** (20-25%) : Présenter perso + contexte + situation initiale
 - **Développement** (60%) : Obstacles, complications, tension qui monte, dilemme.
 - **Résolution** (15-20%) : issue (positive ou négative), transformation ou échec. Climax (moment fort) + chute
- Chaque acte est relié par un **nœud dramatique** (moment où tout bascule).

5. Étapes de l'écriture

Une progression par étapes :

1. **Sujet / Thème** → ce que je veux explorer.
2. **Personnage** → qui va porter ce thème.
3. **Conflit central** → moteur narratif.
4. **Synopsis** → résumé en quelques lignes au présent, sans dialogues.
5. **Traitement** → développement séquence par séquence (lieu + temps).
6. **Scénario dialogué** → écriture complète avec dialogues.
7. **Note d'intention** → pourquoi ce sujet ? quelle émotion transmettre ?

6. Une écriture ouverte

- Importance de la **cohérence interne** du récit plus que le respect mécanique de recettes.
- Le scénario doit garder une **part de liberté créative** :
 - Pas seulement une mécanique, mais aussi un geste d'auteur.
 - Importance de la **note d'intention** (pourquoi ce film ? quel regard ?).

7. Ce qu'il faut retenir

- **Un scénario = un personnage + un désir + des obstacles.**
- Le conflit est le **moteur** de l'histoire.
- La structure en 3 actes reste un repère simple et efficace.
- L'écriture se fait par étapes, du plus simple (idée) au plus précis (scénario dialogué).
- Garder toujours une **cohérence** et une **intention artistique personnelle**.

8. Conseils pratiques

- 1 page de scénario ≈ 1 min de film.
- **Privilégier l'image et le son aux dialogues explicatifs.**
- Penser à la chute finale : surprendre, émouvoir ou faire réfléchir.P
- **Penser production dès l'écriture** : Privilégiez les univers accessibles : un seul lieu, peu de personnages, gestes simples.
- **Structure condensée et accroche immédiate**
- Écrire chaque scène sur des petites feuilles pour rendre la structure visible et pouvoir l'organiser.
- **Narration concise et riche en sous-entendus** (iceberg).

Fiche projet – Court-métrage

Titre provisoire	
Nom du groupe Noms élèves	
Sujet (thème abordé)	
Idée de départ (situation, image, émotion)	
Inspirations (films, oeuvre d'art, livre, visuel)	
Pitch (2-3 lignes max)	
Synopsis (5-10 lignes, au présent, sans dialogues)	
Intentions initiales	

Personnage(s)	
Désir / objectif	
Obstacles	
Arc narratif (évolution / changement)	
Moteur narratif (conflit, tension dramatique)	

Lieux et décors prévus	
Accessoires clés	
Technique choisie	<input type="checkbox"/> Prise de vues réelles <input type="checkbox"/> Stop motion <input type="checkbox"/> Pixillation <input type="checkbox"/> Animation 3D <input type="checkbox"/> Autre :

Croquis	
----------------	--

