

COURS 1/3 — ÉCRITURE CINÉMATOGRAPHIQUE

ÉCRIRE UN FILM

Du désir de film aux mots qui deviennent images et sons

PROBLÉMATIQUE Comment un scénariste transforme-t-il une idée en un texte destiné à être lu, évalué, produit, joué, mis en scène, enregistré et monté ?

? — COMPRENDRE LE SCÉNARIO	? — PRÉPARER VOTRE COURT MÉTRAGE
1. Pourquoi et pour qui écrit-on ? 2. À qui s'adresse le scénario ? 3. Quelles formes peut-il prendre ? 4. Une histoire a-t-elle toujours trois actes ? 5. Qu'est-ce qu'une courbe dramatique ? 6. Quel rôle jouent antagonisme et vraisemblance ? 7. Une règle doit-elle toujours être respectée ?	1. Quelle est l'idée directrice du film ? 2. Quel document faut-il écrire en premier ? 3. Que peut-on réellement raconter en dix minutes ? 4. Quel est le moteur de chaque scène ? 5. Comment montrer sans tout expliquer ? 6. Quelles contraintes deviennent des choix de cinéma ? 7. À quel moment le scénario est-il assez précis pour préparer le tournage ?

Objectifs

- Lire un scénario comme la promesse concrète d'un film futur.
- Distinguer les documents d'écriture et comprendre leur destinataire.
- Comparer plusieurs modèles dramaturgiques sans les transformer en recettes.
- Transférer chaque notion vers le court métrage du baccalauréat.

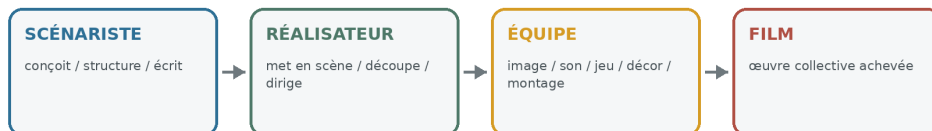
1 — QUI ÉCRIT LE FILM ?

SCÉNARISTE, RÉALISATEUR, AUTEUR : DES FONCTIONS DIFFÉRENTES

Le film résulte d'une chaîne de décisions et d'une création collective.

QUESTIONS 1. Le réalisateur est-il nécessairement l'auteur du scénario ? 2. Un cinéaste peut-il être considéré comme auteur sans avoir écrit les dialogues ? 3. Que devient une intention individuelle lorsqu'elle est prise en charge par une équipe ?

QUI EST « L'AUTEUR » D'UN FILM ?



Un film peut avoir un scénariste distinct du réalisateur, un auteur-réalisateur, ou une écriture à plusieurs. La notion d'« auteur » est historique et critique, pas une simple équation.

Le scénariste : auteur de la première architecture

Le scénariste conçoit un film à venir sous forme de scènes, d'actions, de sons et de paroles. Il organise une matière qui devra ensuite être incarnée par des acteurs, des décors, une lumière, un cadre, une bande-son et un montage. Son travail ne disparaît pas parce qu'il est transformé : il constitue une première écriture du film.

Le réalisateur : auteur de la mise en scène

La « politique des auteurs » défendue par la critique française des années 1950 a fortement associé l'idée d'auteur au réalisateur : un cinéaste peut imposer une vision personnelle par le cadre, le découpage, la direction d'acteurs, le son, le montage et la manière de transformer un scénario. Mais réalisateur ne signifie pas nécessairement scénariste : Hitchcock, Hawks ou Fincher ont réalisé des œuvres très personnelles sans écrire seuls leurs scénarios.

L'auteur-réalisateur et la collaboration

Tarantino, les frères Coen ou Paul Thomas Anderson cumulent souvent écriture et réalisation. À l'inverse, de grands cinéastes travaillent durablement avec des scénaristes : Fellini avec Tonino Guerra, Kieślowski avec Krzysztof Piesiewicz, Ozu avec Kōgo Noda. La création cinématographique ne se résume donc pas à une seule signature.

Configuration	Écriture / réalisation	Ce que cela montre	Exemple de film
Scénaristes distincts	Dan O'Bannon écrit ; Ridley Scott réalise.	Le réalisateur interprète un texte qu'il n'a pas écrit seul.	Alien, 1979 : le scénario organise le huis clos spatial ; Scott en construit la matière visuelle et sonore.
Adaptation et réécritures	Alec Coppel et Samuel A. Taylor adaptent Boileau-Narcejac ; Hitchcock réalise.	Plusieurs écritures précèdent la mise en scène d'un cinéaste reconnu comme auteur.	Sueurs froides, 1958 : Hitchcock transforme l'intrigue en expérience du regard, du vertige et de l'obsession.
Autrice-réalisatrice	Agnès Varda écrit et réalise.	Une même personne porte la structure et la mise en scène, mais dépend toujours d'une équipe.	Cléo de 5 à 7, 1962 : couleurs, noir et blanc, durée et parcours urbain sont pensés dès l'écriture.
Coécriture durable	Yasujiro Ozu et Kōgo Noda écrivent ; Ozu réalise.	Une signature d'auteur peut naître d'un dialogue répété entre deux écrivains de cinéma.	Voyage à Tokyo, 1953 : l'économie du récit et les ellipses donnent sa force au drame familial.
Scénariste / réalisateur	Charlie Kaufman écrit ; Michel Gondry réalise à partir d'une histoire cosignée.	L'imaginaire narratif et l'invention plastique se répondent sans se confondre.	Eternal Sunshine of the Spotless Mind, 2004 : l'effacement de la mémoire devient espace, montage et décor.

À RETENIR Le scénariste est le premier organisateur du film ; le réalisateur choisit comment l'incarner. Aucun des deux ne fabrique seul l'œuvre projetée.

APPLICATION AU FILM DU BAC Inscrivez les responsabilités d'écriture, de réalisation, d'image, de son, de production et de montage. Une intention commune doit pouvoir être reformulée par chaque membre du groupe.

5 — À QUI S'ADRESSE LE SCÉNARIO ?

LE SCÉNARIO A PLUSIEURS LECTEURS

Producteur, réalisateur, équipe, acteur... et un spectateur futur qui ne le lira jamais

PARADOXE DU SCÉNARIO « Les scénarios ne sont pas écrits pour être lus mais bien pour être réalisés. Cependant, pour être réalisés, il faut bien qu'ils soient lus. » - Rosen, cité par Isabelle Raynaud.

Pourquoi écrire INT. SALON - NUIT plutôt que simplement « dans un salon » ? À qui cette information sert-elle : au réalisateur, au chef opérateur, à la régie, au producteur, au spectateur ?

Une forme standardisée pour rendre le film partageable

La mise en page professionnelle n'est pas un décor arbitraire. Elle rend les informations immédiatement repérables et rappelle que le scénario est un outil de fabrication. Le producteur y évalue des besoins, la régie repère les lieux, le casting les personnages, le chef opérateur les situations lumineuses, les acteurs leurs scènes et leurs actions.

Le spectateur est le destinataire final

Le spectateur ne lit jamais le scénario, mais l'écriture doit anticiper ce qu'il verra, entendra, comprendra, ignorera ou déduira. Une information claire pour un lecteur peut disparaître totalement au passage à l'écran si elle n'a aucune forme perceptible.

Qui lit quoi ?

Lecteur / utilisateur	Ce qu'il cherche	Conséquence pour l'écriture	Exemple concret
Commission / producteur	Singularité, cohérence, public, coût et faisabilité.	Le texte doit faire voir le film tout en révélant ses implications de production.	« Le village brûle » n'a pas le même coût qu'un feu suggéré au bord du cadre.
Réalisateur	Situations, espace, point de vue, rythme et possibilités de mise en scène.	Décrire l'action et l'effet recherché sans imposer chaque position de caméra.	Un manège fait apparaître puis disparaître Ettore ; le découpage reste à inventer.
Acteurs	Actions, relations, objectifs, paroles, silences et sous-texte.	Donner des comportements jouables plutôt qu'une psychologie abstraite.	Joel tente de voir un livre : l'attirance devient action.
Image / décor / costume	Lieux, lumière, objets, matières, continuité et contraintes.	Chaque détail significatif devient une décision de fabrication.	Cendres, peau, lumière et couleurs dans Hiroshima mon amour.
Son	Voix, sources, ambiances, événements hors champ, silences.	Écrire le son dès la scène, pas comme un ajout après le dialogue.	Grincement, coups et camion construisent Delicatessen.
Monteur	Ordre, durée, ellipses, répétitions, simultanités et raccords de sens.	Le scénario doit déjà sélectionner et articuler des moments distincts.	Un motif revient avec une valeur nouvelle et prépare un accomplissement.

À RETENIR Le scénario s'adresse à un lecteur-utilisateur et, à travers lui, à un lecteur-spectateur capable d'anticiper ce qu'il verra, entendra, comprendra et ressentira.

2 — UNE ÉCRITURE SPÉCIFIQUE

LE SCÉNARIO N'EST PAS UN ROMAN

Comment écrire un texte destiné à devenir des images, des sons et des actions ?

Le scénario ne décrit pas tout ce que l'auteur sait : il sélectionne ce qui pourra devenir perceptible à l'écran. À la différence du roman, qui peut analyser directement une pensée, commenter le passé ou développer la voix d'un narrateur, le scénario transforme l'histoire en matière audiovisuelle : actions, corps, gestes, espaces, objets, paroles, bruits, silences et durées. Même une pensée intérieure doit trouver une forme perceptible — un regard, un comportement, une voix, un son, une image ou une relation entre plusieurs scènes.

Le scénario est une écriture de la sélection, de l'enchaînement et de l'ellipse. Il ne restitue pas chaque instant de l'histoire : il choisit des moments significatifs, les organise en scènes et construit des relations entre eux. Une coupe, un changement de lieu, un geste ou la succession de deux images peuvent ainsi remplacer une longue explication. Le scénario ne se contente donc pas de nommer une émotion ou d'expliquer une psychologie : il invente les signes qui permettront au spectateur de les comprendre et de les ressentir.

Ce texte est destiné à être lu par celles et ceux qui vont imaginer, évaluer et fabriquer le film : réalisateur, comédiens, producteur, chef opérateur, ingénieur du son, décorateur, costumier ou monteur. Chaque phrase doit donc proposer une matière suffisamment précise pour être utile à l'équipe, mais suffisamment ouverte pour permettre son interprétation et sa mise en scène.

Les didascalies orientent notamment l'attention vers une action, un geste, un objet, un son, un déplacement ou une transformation essentielle. Elles indiquent ce qui doit être vu, entendu ou joué, sans imposer la manière de le filmer. Le scénario propose un film possible ; le réalisateur et son équipe choisissent ensuite les cadres, les axes, la lumière, les mouvements, le jeu, le découpage et le rythme qui lui donneront sa forme définitive.

Écrire un scénario, ce n'est pas expliquer le film : c'est choisir et organiser les signes visuels et sonores qui permettront de le faire exister.

DEUX COUCHES TEXTUELLES COMPLÉMENTAIRES

Couche	Ce qu'elle contient	Ce qu'elle accomplit	Exemple : <i>Eternal Sunshine of the Spotless Mind</i> - Gondry
TEXTE DIDASCALIQUE	En-têtes (INT./EXT., lieu, jour/nuit), personnages présents, actions, gestes, déplacements, objets, décors, effets, ambiances, bruits, silences et propositions musicales.	Il décrit ce qui pourra être vu, joué et entendu. Il oriente la tension et l'attention vers un détail utile sans expliquer abstraitement la psychologie.	10 EXT. MONTAUK TRAIN STATION PLATFORM - LATE AFTERNOON 10 Joel sits on a bench waiting for the train. Clementine enters the platform, sees Joel, the only other person there. She waves, sort of goofily enthusiastic, playing as if they're old friends. He waves back, embarrassed. She takes a seat on a bench far down the platform. Joel stares at his hands, pulls his journal from his briefcase and tries to write in order to conceal his awkwardness. JOEL (V.O.) Why do I fall in love with every woman I see who shows me the least bit of attention?
TEXTE DIALOGIQUE	Répliques et voix. IN : source visible ; OFF / hors champ : source appartenant à la scène mais momentanément invisible ; OVER : commentaire venu d'un autre temps ou niveau narratif.	Il fait agir les personnages par la parole : informer, esquisser, séduire, menacer, mentir. Le rythme, les silences et le sous-texte comptent autant que le sens littéral.	11 INT. TRAIN - LATE AFTERNOON 11 Joel sits at the far end of the empty car and watches the slowly passing desolate terrain. After a moment the door between cars opens and Clementine enters. Joel looks up. Clementine is not looking at him; she busies herself deciding where to sit. She settles on a seat at the opposite end of the car. Joel looks out the window. He feels her watching him. The train is picking up speed. Finally: CLEMENTINE (calling over the rumble) Hi! Joel looks over. JOEL I'm sorry?

REPÈRES D'ÉCRITURE

Principe	Conséquence concrète
Écrire au présent et depuis le perceptible	Le scénario décrit ce qui se déroule sous nos yeux et ce qui se donne à entendre. Les formulations « on voit », « on entend » ou « nous reconnaissons » peuvent orienter ponctuellement l'attention, sans devenir des automatismes.
Matérialiser l'intériorité	Plutôt que de nommer directement une pensée ou une émotion, le scénariste cherche à la rendre perceptible par un geste, un regard, un objet, une parole, un bruit, un silence, un déplacement, une durée ou la relation entre plusieurs scènes.
Écrire pour une équipe de cinéma	Chaque phrase doit fournir une matière concrète et interprétable : une action à jouer, un espace à construire, une lumière ou une ambiance à imaginer, un son à créer, un élément à produire ou une articulation à penser au montage.
Suggérer un découpage implicite	Le scénariste précise ce qu'il est essentiel de voir, d'entendre ou de comprendre. Cette sélection oriente déjà le regard, mais elle n'impose ni le cadre, ni l'axe, ni la focale, ni les mouvements de caméra, ni le nombre de plans : ces choix appartiennent au réalisateur.

Du scénario à la mise en scène : quoi montrer, comment le filmer ?

LE SCÉNARISTE ÉTABLIT	LE RÉALISATEUR DÉCIDE
Ce qui arrive, à qui, où et quand ; l'enjeu de la scène ; les actions, paroles, sons, silences et transformations indispensables ; les informations que le spectateur doit percevoir ; le point de vue à partir duquel l'histoire est racontée.	Avec son équipe, la manière concrète de traduire cette proposition en images et en sons : placement de la caméra et des micros, cadrage, axe, focale, lumière, mouvements, durée des plans, direction des acteurs, découpage, raccords et rythme du montage.

“SHOW, DON'T TELL”

« MONTRER PLUTÔT QUE RACONTER »

Faire comprendre par une situation audiovisuelle avant de recourir à l'explication. **ANALYSE D'EXTRAITS**

EXEMPLE — ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND

INT. DÎNER - JOUR.

Clémentine jette un coup d'œil aux alentours. Ses yeux croisent ceux de Joel avant qu'il ne puisse l'éviter. Elle sourit discrètement. Il semble gêné et baisse son regard vers son journal. Clémentine sort un livre de son sac et commence à le lire. Joel s'étire vers le haut afin de tenter de voir la couverture. C'est bleu. Il ne peut pas lire le titre.

(Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Charlie Kauffman, 2003, p. 8)

Ce qui est écrit	Ce que le film pourra produire	Ce qui reste à décider
Regards croisés puis évités	Attirance, gêne et asymétrie d'information.	Valeur de plan, durée des regards, rythme des coupes.
Livre sorti du sac	Objet-relais qui permet à Joel d'observer Clémentine.	Accessoire, couleur, geste de l'actrice, son du lieu.
Joel tente de lire	Une action minuscule révèle un désir sans commentaire psychologique.	Distance entre les corps, direction de jeu, point d'écoute.

EXEMPLE — AU REVOIR LES ENFANTS : ALLER À L'ESSENTIEL / L'INTÉRIORITÉ DEVIENT IMAGE ET SON

«La vitre du train est givrée. Une fumée noire de charbon dilue l'image par moments. On entend peiner la locomotive. Julien regarde le paysage d'hiver qui défile. Derrière lui, trois garçons de son âge se battent, grimpent sur les sièges, se suspendent aux porte-bagages comme des singes. Julien, dans la vitre, voit la trace de rouge sur sa joue. Il l'efface, machinalement, du revers de la main. Il y a de la douceur maintenant dans son expression. Il pleure. » *Louis Malle, Au revoir les enfants, scénario, 1986, p. 13.*

À RETENIR Le scénario transforme l'intériorité en signes : gestes, regards, objets, paroles, sons, durées et relations entre les scènes.

DÉCOUPAGE IMPLICITE ≠ DÉCOUPAGE TECHNIQUE

Scène 3 : EXTÉRIEUR. JOUR. ESPLANADE À L'ORÉE DU VILLAGE, BARRAQUES FORAINES.

Mamma Roma avance en regardant et arrive devant le manège. La silhouette de son fils lui apparaît comme dans un brusque vertige. Il est assis, tout seul, sur un siège du manège vide. Il apparaît un instant entraîné par la ronde, puis disparaît. Défilent sous les yeux sièges vides, baraques, chevaux de bois, puis il réapparaît, assis, tout seul.

Il passe et repasse ainsi devant Mamma Roma.

Et l'on ne peut jamais bien le voir. On aperçoit tantôt ses yeux, tantôt ses mains appuyées contre sa poitrine, tantôt tout son corps d'adolescent, brun, humble et agile.

Mamma Roma ne le quitte pas du regard, chancelante, à demi-ivre.

Au quatrième ou cinquième tour, Ettore n'est plus sur son siège. Il a disparu, le manège tourbillonne, vide.

Le pauvre visage de Mamma Roma, jusque-là béat, est déformé par une angoisse enfantine : comme si la disparition d'Ettore du manège voulait dire la disparition de sa vie.

Elle tourne autour du manège –

qui continue à tourbillonner –, marche le long de deux ou trois stands de tir dégingués. »

(Mamma Roma, Pier Paolo Pasolini, 1962, p. 30-31)

Les descriptions nous permettent de prévisualiser la scène en opérant un découpage qui est implicite sans que Pasolini n'ait besoin d'écrire « plan large » ou « la caméra suit telle chose » La didascalie sélectionne ce qui doit devenir perceptible et suggère une vision discontinue. Elle n'impose pourtant ni gros plan, ni travelling, ni nombre de plans. Le scénariste décide ce qui arrive, où, quand et ce qui doit être vu ou entendu ; le réalisateur décide comment le cadrer, l'éclairer, le découper et le rythmer.

À RETENIR Le scénario est une proposition de film : le texte didascalique organise la matière visible, audible et jouable ; le texte dialogique organise les paroles et les voix. Ensemble, ils prévisualisent sans remplacer le découpage du réalisateur.

APPLICATION AU FILM DU BAC Dans votre continuité, surlignez en cinq couleurs ce qui concerne action, image, son, jeu et production. Toute phrase non classable doit être interrogée.

EXEMPLE - DELICATESSEN — MONTRER PAR LES OBJETS, LES GESTES ET LE SON**« EXT. PETIT JOUR - HOUY et ESCALIERS**

Un vieil immeuble de quatre étages, perdu au milieu d'un immense terrain vague. À l'horizon, devant un ciel couleur de plomb, la silhouette d'une cité endormie. Au rez-de-chaussée de l'immeuble, une boucherie charcuterie. Le store métallique est baissé. Un vieux panneau "Délicatessen" grince au vent. Dans les étages, une fenêtre est allumée. Des coups résonnent dans la nuit.

INT. NUIT, APPARTEMENT DE MONSIEUR HOUY.

Houy, oreille contre la bouche d'aération, écoute en flippant. Une mouche vient le perturber. Il la chasse nerveusement. Il s'enveloppe une jambe de papier journal, déchire des sacs plastiques, s'enroule la poitrine, s'entortille de ruban adhésif.

Soudain, il entend un bruit. Au loin, arrive un camion à ordures, phares allumés.

Houy enfle une cagoule en sac-poubelle, se dirige vers la porte. Ses pas font un bruit de plastique. Il s'arrête et regarde ses pieds.

Houy : Merde.

La porte s'entrouvre lentement. Un pied apparaît, un oreiller est scotché dessous. Il glisse dans le couloir, façon commando. La mouche continue de tourner autour de lui. Il descend.

Le Boucher aiguisé encore ses couteaux, examine le tranchant.

Le camion à ordures se rapproche.»

Gilles Adrien, Jean-Pierre Jeunet et Marc Caro, scénario, 1989, p. 7-8.

À RETENIR Le scénario est une proposition de film : le texte didascalique organise la matière visible, audible et jouable ; le texte dialogique organise les paroles et les voix. Ensemble, ils prévisualisent sans remplacer le découpage du réalisateur.

Le scénario ne dit pas seulement que Houy a peur ou qu'il est menacé : il transforme sa peur en gestes, en objets, en sons et en durée. Il fait déjà voir et entendre la scène tout en laissant au réalisateur le choix précis des plans. Sa peur immédiatement perceptible à travers des comportements concrets : il écoute à la bouche d'aération, chasse nerveusement une mouche, protège son corps avec du papier journal et des sacs en plastique, puis équipe ses pieds d'oreillers pour étouffer ses pas. Les objets ne sont donc pas de simples accessoires : ils révèlent sa vulnérabilité, son ingéniosité et l'urgence de sa fuite. Leur caractère dérisoire installe également le mélange de menace et d'humour noir propre à *Délicatessen*.

Le son participe pleinement au récit. Le panneau qui grince, les coups entendus dans la nuit, la mouche insistante, le froissement du plastique, l'aiguisage des couteaux et le camion qui se rapproche composent une véritable progression sonore. Ces bruits permettent d'imaginer le danger avant même qu'il soit clairement montré. La seule réplique — « Merde » — ne vient pas expliquer la peur de Houy : elle sanctionne un geste raté, lorsque le bruit de ses pas risque de le trahir.

La scène repose enfin sur un montage parallèle alterné. Le texte alterne entre Houy qui tente de s'échapper, le Boucher qui aiguisé ses couteaux et le camion à ordures qui approche. Ces trois actions semblent devoir converger. Le lecteur en sait ainsi davantage que Houy et peut anticiper la menace : cette avance d'information produit du suspense.

3— QUELLE FORME A UN SCÉNARIO ?

Comment présenter une continuité dialoguée pour qu'elle soit immédiatement lisible et utilisable par une équipe de cinéma ?

La continuité dialoguée : le film écrit scène par scène

La continuité dialoguée est la version complète du scénario. Elle organise le récit en une succession de scènes et précise tout ce qui doit pouvoir être vu, entendu ou joué : lieux, moments, actions, déplacements, sons, silences et paroles. Malgré son nom, elle peut naturellement comporter des scènes entièrement silencieuses.

Une mise en page sobre et normalisée

La mise en page doit faciliter la lecture et permettre de distinguer immédiatement les différents éléments du scénario.

Élément	Présentation conseillée
Format de page	A4. Prévoir environ 3 à 3,5 cm à gauche et 2,5 cm à droite, en haut et en bas.
Police	Courier Prime 12 points ; à défaut, Courier New 12 points . Cette police à chasse fixe permet d'évaluer approximativement la durée du film.
Alignement	Texte aligné à gauche, non justifié. Les didascalies occupent la largeur utile ; les dialogues forment des blocs plus étroits.
Interligne	Interligne simple. Laisser une ligne blanche entre l'en-tête, l'action et le dialogue.
Pagination	Numéro en haut à droite à partir de la deuxième page. La page de titre n'est pas numérotée.
Page de titre	Titre du film, nom des auteurs, version et date. Les coordonnées peuvent être ajoutées si le scénario est envoyé à un lecteur extérieur.

Pourquoi et comment décaler les blocs de texte ?

La mise en page permet d'identifier immédiatement les différentes composantes du scénario. La didascalie occupe un bloc large, tandis que le dialogue forme un bloc plus étroit, décalé vers la droite. Pour une page A4, on peut utiliser les repères suivants :

Bloc	Position sur la page	Réglage indicatif dans Word
En-tête et didascalie	De 3,5 cm à 18,5 cm environ. Bloc large aligné à gauche.	Paragraphe de référence, sans retrait supplémentaire.
Dialogue	De 6,5 cm à 16 cm environ. Le bloc est donc décalé vers la droite et resserré .	Par rapport à la didascalie : retrait gauche de 3 cm et retrait droit de 2,5 cm .
Nom du personnage	Il commence vers 9 cm du bord gauche, au-dessus du dialogue.	Retrait gauche d'environ 5,5 cm . Écriture en capitales.
Indication de jeu	De 7,5 ou 8 cm à 15 cm environ, entre le nom et la réplique.	Bloc plus étroit que le dialogue, placé entre parenthèses.
Numéro de scène	Dans la marge gauche ; il peut aussi être répété à droite.	Surtout utilisé dans les versions préparées pour le tournage.

Position du dialogue : le dialogue n'est pas centré comme un titre. C'est l'ensemble du paragraphe qui est déplacé vers la droite et réduit en largeur. Les différentes lignes restent alignées à gauche à l'intérieur de ce bloc.

REPÈRE Une page ≈ une minute reste un ordre de grandeur utile, pas une loi : le débit des dialogues, les silences, l'action et le montage modifient fortement la durée.

Les éléments d'une scène

Élément	Règle d'écriture	Exemple tiré de l'extrait
Numéro de scène	Facultatif pendant l'écriture, mais utile pour préparer et organiser le tournage.	8.
En-tête	En capitales : intérieur ou extérieur, lieu précis, moment.	INT. DINER – JOUR
Didascalie ou action	Au présent, de façon concise. Décrire ce qui pourra être vu, entendu ou joué.	Joël observe discrètement Clémentine.
Première apparition	Le nom du personnage peut apparaître en capitales lors de sa première entrée afin de le rendre immédiatement identifiable.	CLÉMENTINE entre et retire sa capuche.
Nom du personnage	En capitales, au-dessus du dialogue, dans un bloc décalé vers le centre.	CLÉMENTINE
Dialogue	Paroles prononcées, placées dans un bloc plus étroit que la didascalie.	Salut, c'est encore moi !
Indication de jeu	Entre parenthèses, sous le nom, seulement lorsqu'elle est indispensable.	(riant)
Voix hors champ	OFF : le personnage appartient à la scène, mais reste momentanément invisible.	CLÉMENTINE (OFF)
Voix over	V.O. ou VOIX OVER : la voix appartient à un autre temps ou à un autre niveau du récit.	JOËL (V.O.)
Son important	Inscrit dans la didascalie. Les sons décisifs peuvent être écrits en capitales, avec modération.	La porte CLIQUE derrière elle.
Reprise d'une réplique	(SUITE) ou (CONT'D) peut signaler qu'un personnage reprend la parole après une action ou un saut de page.	CLÉMENTINE (SUITE)

Exemple authentique de présentation

Dans cet extrait, Clémentine entre dans le diner où se trouve déjà Joël. La scène fait alterner actions et paroles tout en révélant immédiatement la différence de comportement entre les deux personnages.

8. INT. DINER – JOUR

Le diner touristique est presque vide. Un vieux couple boit un café au comptoir. Joël mange, seul, dans une banquette. Il essaie timidement d'attirer l'attention de la serveuse.

Clémentine entre et retire sa capuche. Joël remarque ses cheveux bleu vif. Elle s'installe dans une banquette.

CLÉMENTINE
Salut, c'est encore moi !
Ma deuxième maison.

LA SERVEUSE

Un café ?

CLÉMENTINE

Mon Dieu, oui. Vous me sauvez la vie !

La serveuse verse le café.

LA SERVEUSE

Vous savez ce que vous voulez ?

CLÉMENTINE

(riant)

La question du siècle.

La serveuse ne rit pas. Clémentine redevient sérieuse.

Unité	Définition
Scène	Unité d'action située, en principe, dans un même lieu et un même temps. Elle part d'un état, connaît une évolution et conduit à un nouvel état.
Séquence	Ensemble de plusieurs scènes réunies par une même action, un même objectif ou une même unité thématique : la fuite, le voyage ou la préparation d'un spectacle.
Acte	Ensemble de séquences conduisant à un changement majeur, un renversement ou un climax.

De la scène au film

SCÈNES → SÉQUENCES NARRATIVES → ACTES OU MOUVEMENTS → FILM

Une **scène** correspond à une unité d'action située, en principe, dans un même lieu et un même temps. Une **séquence narrative** peut regrouper plusieurs scènes organisées autour d'une même action, d'un même objectif ou d'une même étape du récit. Plusieurs séquences peuvent ensuite former un **acte** ou un **mouvement**. Ces grandes divisions structurent le film, mais elles ne sont pas nécessairement indiquées dans la continuité dialoguée.

Attention au vocabulaire : dans la tradition professionnelle française, le mot « séquence » désigne souvent une unité de temps et de lieu introduite par un en-tête — **INT./EXT. – LIEU – JOUR/NUIT** —, c'est-à-dire ce que nous appelons ici une scène. Un changement de lieu ou de moment entraîne alors une nouvelle séquence. La mention « **SÉQ. 8** » peut donc simplement désigner la huitième unité numérotée du scénario, et non un ensemble de plusieurs scènes.

Scénario ≠ découpage technique

Le scénario établit ce qui doit arriver et devenir perceptible. Le découpage technique détermine ensuite comment le filmer et l'enregistrer : valeurs de plans, axes, focales, mouvements de caméra, placement des micros, raccords et durée prévisible des plans.

« La couverture est bleue et blanche. Il ne parvient pas à lire le titre. »

Cette phrase attire implicitement l'attention sur le livre et sur le regard de Joël. Elle suggère qu'un détail doit devenir perceptible, mais elle n'impose ni « gros plan », ni focale, ni mouvement de caméra.

Le scénario décrit et organise ce qui doit être perçu ; le découpage technique décide comment le faire voir et entendre.

LA FORME DU SCÉNARIO — 7 REPÈRES

Eternal Sunshine of the Spotless Mind — de la pensée au dialogue

10. EXT. QUAI DE LA GARE DE MONTAUK — FIN D'APRÈS-MIDI

ZONE DIDASCALIQUE

Joël attend le train, assis sur un banc. Clémentine arrive sur le quai et l'aperçoit. Elle lui adresse un signe enthousiaste. Gêné, il sort son JOURNAL et essaie d'écrire.

ZONE DIALOGIQUE — VOIX OVER

JOËL (V.O.)

Pourquoi est-ce que je tombe amoureux de chaque femme qui m'accorde un peu d'attention ?

11. INT. TRAIN — FIN D'APRÈS-MIDI

ZONE DIDASCALIQUE

Joël s'assoit à une extrémité du wagon vide. Clémentine s'installe à l'autre extrémité. Le train prend de la vitesse. Le ROULEMENT couvre les voix. Finalement :

ZONE DIALOGIQUE — DIALOGUE

CLÉMENTINE

(criant par-dessus le roulement)

Salut !

Numéro et en-tête de scène

Le numéro facilite le repérage pendant la préparation et le tournage. L'en-tête précise immédiatement : extérieur, lieu et moment.

1. Didascalie

Écrite au présent et alignée à gauche, elle décrit des actions perceptibles. « Essaie d'écrire » rend visible la gêne de Joël.

2. Objets et sons importants

Un objet ou un son décisif peut être écrit en CAPITALES pour attirer l'attention, notamment lors de sa première apparition, avec modération.

3. Voix over

La mention V.O. transforme une pensée intérieure en phénomène sonore. L'intériorité devient accessible au spectateur.

4. Nouvelle scène

Le passage du quai à l'intérieur du train impose un nouvel en-tête : le lieu et la situation spatiale ont changé.

5. Action et son

La didascalie organise l'espace et prépare le dialogue. La vitesse du train justifie le bruit qui influence leur manière de parler.

6. Nom du personnage

Il apparaît en capitales, au-dessus du dialogue, dans un bloc décalé vers le centre.

7. Indication de jeu motivée

La parenthèse relie la parole à une circonstance sonore précise. Elle ne dicte pas une émotion : elle indique une nécessité concrète de la scène.



PREMIERS REPÈRES

RÉCIT, HISTOIRE, NARRATION, INTRIGUE : DE QUOI PARLE-T-ON ?

AVANT LE COURS Visionner le film entier. Écrire d'abord la liste chronologique des faits, puis noter l'ordre et la manière dont le film nous les fait découvrir.

RÉFÉRENCE PRÉCISE — FILM ENTIER — *The Black Hole*, réalisation : Philip Sansom et Olly Williams, Royaume-Uni, 2008, environ 3 min — de la sortie de la feuille marquée d'un cercle noir à sa chute sur la porte du coffre.

QUESTIONS D'OBSERVATION : 1. Quels faits constituent l'histoire, y compris ceux que le film laisse déduire ? 2. Dans quel ordre le récit les présente-t-il ? 3. Par quels moyens de narration — cadre, son, durée, répétition, ellipse — les découvrons-nous ? 4. Quelle chaîne d'actions constitue l'intrigue principale ?

QUATRE NOTIONS À DISTINGUER

NOTION	DÉFINITION OPÉRATOIRE	APPLICATION À THE BLACK HOLE
Histoire	Ensemble des événements de l'univers fictionnel, replacés dans leur ordre chronologique — montrés ou seulement supposés.	Un employé travaille de nuit, découvre un passage impossible, l'expérimente, tente de voler puis reste enfermé.
Récit	Forme concrète prise par l'histoire dans le film : sélection, ordre, durée, ellipses, répétitions et relations entre les moments.	Le film ne conserve que quelques essais de plus en plus risqués ; chaque essai prépare le suivant.
Narration	Acte et moyens de raconter : qui donne accès aux faits, depuis quel point de vue et par quels canaux visuels et sonores.	Aucun narrateur verbal : l'apprentissage du pouvoir passe par les gestes, les objets, le son du photocopieur et le montage.
Intrigue	Chaîne organisée d'actions, d'objectifs, d'obstacles et de conséquences qui produit l'attente principale.	Tester le cercle → l'utiliser pour obtenir une barre → viser l'argent → pénétrer dans le coffre → être piégé.

L'ÉVÉNEMENT — UNITÉ DE CHANGEMENT Une action devient un événement narratif lorsqu'elle modifie de façon significative une possibilité, une information, un rapport, une valeur ou un objectif. Boire un café n'est pas nécessairement un événement ; découvrir au fond de la tasse la clé recherchée en est un.

À RETENIR L'histoire répond à « que s'est-il passé ? » ; le récit à « quels moments ont été retenus et ordonnés ? » ; la narration à « comment et depuis où les apprenons-nous ? » ; l'intrigue à « quelle chaîne d'actions produit l'attente principale ? »

APPLICATION AU FILM DU BAC Rédigez quatre phrases différentes sur votre projet : son histoire chronologique ; l'ordre de son récit ; son dispositif de narration ; son intrigue principale. Si les quatre phrases se répètent, les choix de récit ne sont pas encore assez précis.

LES MOTEURS

QUI — OU QUOI — FAIT AVANCER LE RÉCIT ?

Le moteur peut être un objectif de personnage, une force antagoniste, un enjeu, un dispositif ou une question de spectateur.

AVANT LE COURS Visionner le fragment, puis formuler l'objectif avec un verbe d'action et un résultat vérifiable.

RÉFÉRENCE PRÉCISE — *E.T. l'extra-terrestre*, Steven Spielberg, 1982 — de la construction du dispositif de communication à la formulation du désir de « téléphoner maison ».

QUESTIONS D'OBSERVATION — RÉPONDRE AVANT LA SYNTHÈSE 1. Que veut E.T. concrètement ? 2. Que veut Elliott, et ces deux désirs coïncident-ils complètement ? 3. Quelles forces physiques, sociales et intérieures s'opposent à eux ? 4. Que risque chacun s'il échoue ?

SIX REPÈRES POUR LIRE LE MOTEUR D'UN RÉCIT

REPÈRE	QUESTION	FONCTION
Protagoniste	Qui porte la transformation principale ?	Il n'est pas forcément sympathique, héroïque ou seul.
Objectif	Quel état concret cherche-t-il à obtenir ?	Il donne une direction aux actions et permet de mesurer réussite ou échec.
Besoin	Que doit-il comprendre ou modifier en lui ?	Il peut rester inconscient et ne pas coïncider avec l'objectif.
Enjeu	Qu'a-t-il à gagner, perdre ou préserver ?	Il donne une valeur émotionnelle, morale ou pratique à la situation.
Forces antagonistes	Qu'est-ce qui résiste ?	Personne, groupe, règle, milieu, temps, corps, hasard préparé ou contradiction intérieure.
Adjuvant	Qu'est-ce qui aide ou ouvre une possibilité ?	Un personnage, un objet, une information, un lieu ou une compétence.

TROIS FILMS, TROIS MOTEURS

FILM	OBJECTIF	ANTAGONISME / OBSTACLE	ENJEU
E.T.	Retourner chez lui.	Distance, maladie, secret, intervention des adultes.	Survie d'E.T. et séparation d'Elliott.
Star Wars IV	Quitter Tatooine, puis aider l'Alliance.	Empire, danger, inexpérience, peur de s'engager.	Liberté collective et identité de Luke.
Whiplash	Devenir un batteur exceptionnel.	Fletcher, compétition, corps, obsession d'Andrew lui-même.	Reconnaissance artistique, mais santé et liens sacrifiés.

POINT DE VIGILANCE Antagoniste ne signifie pas nécessairement « méchant ». Les forces antagonistes sont tout ce qui oppose une résistance significative au désir ou au dispositif du film.

APPLICATION AU FILM DU BAC Formulez : « X veut... parce que... ; mais... ; s'il échoue... ». Si vous ne pouvez pas achever la phrase, cherchez quel autre principe — lieu, durée, motif, enquête, répétition — porte votre récit.

CONSTRUIRE

COMMENT STRUCTURER UN FILM ?

Structurer ne consiste pas à remplir des cases : c'est sélectionner et hiérarchiser des changements, puis organiser leurs relations dans le temps.

AVANT LE COURS Reprendre le film et placer sur une ligne uniquement les actions qui modifient la possibilité suivante. Donner un nom provisoire à chaque point.

RÉFÉRENCE PRÉCISE — FILM ENTIER — *The Black Hole*, réalisation : Philip Sansom et Olly Williams, Royaume-Uni, 2008, environ 3 min — du tirage de la feuille noire à l'enfermement dans le coffre.

QUESTIONS D'OBSERVATION — RÉPONDRE AVANT LA SYNTHÈSE 1. Quels moments peut-on supprimer sans rendre la fin incompréhensible ? 2. Quel événement donne au personnage un nouvel objectif ? 3. Quel pivot transforme la curiosité en vol ? 4. Où situer crise, climax et résolution — et certaines fonctions se confondent-elles ?

UNE STRUCTURE EST UN ENSEMBLE DE RELATIONS

Le scénario sélectionne des moments, les ordonne et leur donne une importance différente. Une scène existe en elle-même, mais sa fonction dépend aussi de ce qu'elle prépare, transforme ou accomplit par rapport aux autres scènes. La structure est donc moins un squelette figé qu'un système de causes, d'échos, d'attentes et de renversements.

DU PLUS PETIT AU PLUS GRAND

BATTEMENT	SCÈNE	SÉQUENCE	ACTE	FILM
Micro-variation : geste, réplique, silence, découverte ou réaction.	Unité d'action située, en principe, dans un même lieu et un même temps.	Groupe de scènes lié par une même action, un objectif ou un motif.	Groupe de séquences conduisant à un renversement majeur.	Organisation globale des actes, jusqu'au changement final.

Vocabulaire : certains scénarios français notent « SÉQ. » pour numéroter ce que nous appelons ici une scène. L'important est d'annoncer la terminologie retenue et de l'utiliser avec cohérence.

LES PRINCIPALES PONCTUATIONS DRAMATIQUES

INCIDENT DÉCLENCHEUR	PIVOT	CRISE	CLIMAX	RÉSOLUTION
Déséquilibre la situation et appelle une réponse.	Réoriente l'objectif, l'information ou la trajectoire.	Confronte à la décision ou au dilemme le plus difficile.	Action ou moment culminant qui produit le renversement décisif.	Conséquences : le film rend sensible le nouvel état.

À RETENIR Un modèle structurel est une carte de lecture et de réécriture. Il aide à localiser les changements ; il ne doit jamais provoquer une scène qui n'est pas nécessaire au film.

APPLICATION AU FILM DU BAC Tracez une première ligne de votre film sans écrire « acte I, II, III ». Placez seulement cinq à huit événements. Nommez ensuite leurs fonctions et vérifiez que chaque point modifie réellement le suivant.

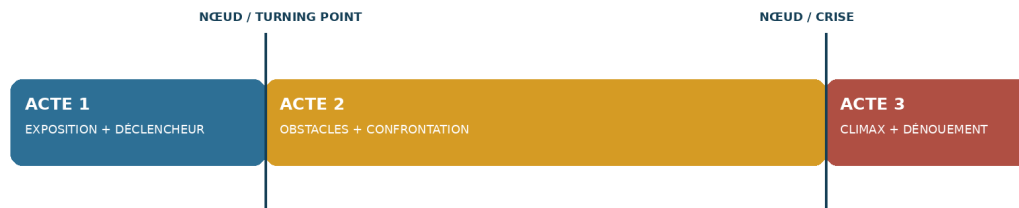
MODÈLE CLASSIQUE

COMMENT FONCTIONNE LE MODÈLE EN TROIS MOUVEMENTS ?

L'état initial, la transformation et le nouvel état peuvent être répartis en trois actes — sans imposer trois blocs égaux ni une recette universelle.

Aristote décrit un tout ayant commencement, milieu et fin. Syd Field a popularisé pour le scénario une lecture en trois actes et en pivots. Ces modèles servent à poser des questions ; ils ne remplacent ni le film ni l'analyse de sa forme.

STRUCTURE : DES REPÈRES, PAS UNE RECETTE



Autre grille en 5 temps : 1. incident déclencheur → 2. complications / obstacles → 3. crise / confrontation → 4. climax → 5. résolution.

Pour un court, ces fonctions peuvent être fusionnées, réduites ou remplacées par une logique de répétition, de sensation, de dispositif ou de boucle.

La structure est une gestion des événements

Structurer, c'est choisir les incidents dramatiques, les ordonner, décider du moment où l'information arrive, du rythme des scènes et de la manière dont elles conduisent vers une transformation, une résolution ou une ouverture.

Le nœud dramatique / turning point

Un nœud dramatique est un événement qui modifie la direction du récit : une décision, une révélation, un échec, une arrivée, une règle nouvelle. « Turning point », « plot point », « rebondissement » ou « temps fort » désignent des fonctions proches, avec des nuances selon les auteurs.

La crise et le climax

La crise est souvent un moment où le personnage doit choisir. Le climax est le point où la tension ou l'enjeu atteint sa forme décisive. Il n'est pas obligatoirement une explosion : il peut être une décision calme mais irréversible.

IMPORTANT Une structure est un outil de construction et d'analyse, pas une garantie de qualité. Une forme originale n'est utile que si elle renforce le sujet, le point de vue et l'expérience proposée.

RÉFÉRENCE PRÉCISE — **EXTRAIT FILMIQUE** — *Star Wars : épisode IV — Un nouvel espoir*, scénario et réalisation : George Lucas, États-Unis, 1977 — de la découverte par Luke de la ferme incendiée à sa décision d'accompagner Obi-Wan vers Alderaan.

QUESTIONS D'OBSERVATION : 1. Quel événement rend le retour impossible ? 2. Que sait et que veut Luke avant puis après le fragment ? 3. Ce moment est-il un incident déclencheur, un pivot d'acte ou les deux ? Justifiez.

LECTURE POSSIBLE DE STAR WARS IV

ACTE I — ENTRER	ACTE II — AFFRONTER	ACTE III — RÉSOUDRE
Monde de Luke, message de Leia, destruction de la ferme : il quitte Tatooine.	Alliance, Étoile de la Mort, perte d'Obi-Wan, sauvetage de Leia : l'engagement s'élargit.	Attaque de l'Étoile de la Mort : Luke choisit la Force, atteint la cible et rejoint symboliquement l'Alliance.

À RETENIR Un acte est un grand mouvement composé de séquences et culminant dans un renversement majeur. Sa frontière se repère par ce qui devient irréversible, non par une page imposée.

APPLICATION AU FILM DU BAC Placez vos scènes sur trois bandes : installer / transformer / faire advenir un nouvel état. Ensuite seulement, demandez-vous si des actes distincts apparaissent réellement.

MODÈLE CLASSIQUE : TROIS ACTES

LES TROIS GRANDES FONCTIONS DU RÉCIT

Exposer - développer/confronter - dénouer

Acte 1 : exposition et mise en mouvement

L'exposition installe ce dont le spectateur a besoin : personnage, contexte, tonalité, lieu, enjeu. Elle comprend souvent l'incident déclencheur et la présentation de l'antagonisme. Dans *Hunger Games*, le tirage de Prim puis la décision de Katniss de se porter volontaire rendent immédiatement visible le conflit et l'enjeu.

Acte 2 : complications, obstacles, confrontation

Le personnage tente d'agir. Les réponses du monde produisent des complications, des échecs, des changements de stratégie et des nœuds dramatiques. Dans *Get Out*, les comportements étranges s'accumulent, les indices se précisent, Chris décide de partir puis découvre que Rose participe au piège.

Acte 3 : climax et dénouement

Le récit conduit à une confrontation ou à une décision finale, puis montre ses conséquences. Le dernier acte est souvent plus court, mais cette proportion n'est qu'un repère.

POINT DE VIGILANCE Les proportions 25 % / 50 % / 25 % constituent un repère hérité de certains manuels, pas une loi esthétique. Elles deviennent particulièrement trompeuses pour un court, un documentaire ou un film de dispositif.

QUE CLARIFIE LE MODÈLE EN CINQ ACTES ?

Il distingue l'incident qui déséquilibre, les complications, la crise, l'action culminante et les conséquences du changement.

AVANT LE COURS Visionner la fin et distinguer trois moments souvent confondus : crise, climax et résolution.

RÉFÉRENCE PRÉCISE — EXTRAIT FILMIQUE — *E.T. l'extra-terrestre*, réalisation : Steven Spielberg, scénario : Melissa Mathison, États-Unis, 1982 — de l'apparente mort d'E.T. dans l'installation médicale à son départ dans le vaisseau.

QUESTIONS D'OBSERVATION — RÉPONDRE AVANT LA SYNTHÈSE 1. À quel moment Elliott et ses amis doivent-ils décider d'agir ? 2. Quelle action atteint la tension maximale et tranche la quête principale ? 3. Que montre la scène d'adieu que le climax ne pouvait pas encore montrer ?

LE MODÈLE EN CINQ FONCTIONS ASSOCIÉ À ROBERT MCKEE

PRÉCISION DE VOCABULAIRE On parle souvent, par commodité, de « modèle en cinq actes ». Il s'agit surtout ici de cinq fonctions dramatiques : selon le film, une fonction peut occuper plusieurs scènes ou actes, et plusieurs fonctions peuvent se concentrer dans une seule scène.

1. INCIDENT	2. COMPLICATIONS	3. CRISE	4. CLIMAX	5. RÉSOLUTION
Un événement déséquilibre la vie et appelle une réponse.	Les tentatives rencontrent des obstacles et augmentent le prix à payer.	Le personnage affronte le choix ou le dilemme le plus difficile.	L'action décisive produit le renversement majeur et irréversible.	Le film fait sentir les conséquences et le nouvel état.

UNE LECTURE POSSIBLE D'E.T.

FONCTION	REPÈRE DANS LE FILM
Incident	Elliott découvre E.T. et choisit de le cacher.
Complications	Communiquer, construire l'appel, dissimuler E.T., affronter sa maladie puis l'intervention des adultes.
Crise	Elliott doit cesser de vouloir garder E.T. et agir pour son retour, malgré la séparation.
Climax	L'évasion et la course vers la clairière rendent le départ possible.
Résolution	L'adieu accomplit l'objectif d'E.T. et transforme Elliott : le lien subsiste sans possession.

POINT DE VIGILANCE Une même scène peut remplir plusieurs fonctions, surtout dans un film court. Le repérage peut être discuté : l'essentiel est de justifier chaque frontière par un changement observable.

ALTERNATIVES

QUELLES PROPOSITIONS ALTERNATIVES OU CONTRE-MODÈLES ?

Un récit peut déplacer la quête active, fragmenter le centre, ouvrir la fin ou privilégier un espace, un protocole et une sensation — sans renoncer à toute structure.

AVANT LE COURS Comparer les deux fragments. Dans le premier, suivre les changements d'objectif ; dans le second, chercher ce qui organise le récit lorsque l'objectif devient faible ou dérisoire.

RÉFÉRENCE PRÉCISE — 1. *Whiplash*, scénario et réalisation : Damien Chazelle, États-Unis, 2014 — du moment où Fletcher révèle à Andrew qu'il connaît sa dénonciation au dernier signe échangé pendant le solo. 2. *Playtime*, scénario et réalisation : Jacques Tati, France, 1967 — de l'entrée de Hulot dans l'accueil moderne à ses tentatives pour suivre Giffard à travers les bureaux vitrés.

QUESTIONS D'OBSERVATION — RÉPONDRE AVANT LA SYNTHÈSE 1. Combien de fois l'objectif et la position d'Andrew changent-ils ? 2. Dans *Playtime*, qui organise le fragment : Hulot, Giffard, le bâtiment ou le regard du spectateur ? 3. Que remplace la progression héroïque : répétition, espace, groupe, son ou motif ? 4. Une fin ouverte ou ambiguë est-elle une absence de résolution ?

UNE AUTRE GRILLE CLASSIQUE : LES SIX MOUVEMENTS DE MARSHALL DOTSON

1	2	3	4	5	6
Désir latent et rôle initial : étudiant qui veut être exceptionnel.	Catalyseur : Fletcher le recrute ; l'objectif devient concret.	Action progressive : Andrew conquiert sa place au prix d'une obsession croissante.	Rupture : accident, performance, agression ; il perd sa place et abandonne.	Nouvelle épreuve : il accepte le concert ; Fletcher le piège publiquement.	Action décisive : Andrew revient, impose le solo et obtient une reconnaissance ambiguë.

Dotson demande, pour chaque mouvement : quel objectif ? quel catalyseur ? quel pivot ? quel nouveau rôle ou nouvel état ? Cette grille convient à *Whiplash* parce que le but et le statut d'Andrew se redéfinissent plusieurs fois.

RÉCIT MINIMALISTE ET AUTRES DÉPLACEMENTS

PROPOSITION	CE QUI CHANGE PAR RAPPORT AU MODÈLE DOMINANT	EXEMPLE
Mini-intrigue / récit minimaliste	Conflit souvent intérieur, protagoniste plus réactif, causalité moins appuyée, fin partiellement ouverte.	Paris, Texas, Wim Wenders, 1984 : la réunion familiale demeure impossible et l'avenir reste ouvert.
Récit choral	Plusieurs trajectoires se répondent ; aucun centre ne conserve seul toute l'information ou l'action.	Babel, Alejandro G. Iñárritu, 2006.
Espace-dispositif	Le lieu distribue regards, obstacles, répétitions et rencontres plus sûrement qu'un objectif héroïque.	Playtime : verre, couloirs, reflets et circulations.
Protocole / variation	La même situation se répète ; les différences entre comportements deviennent les événements.	Ten Meter Tower, Danielson et Van Aertryck, 2016.
Trajet sensoriel	Sons, matières, rythmes et associations d'images dominent une intrigue volontairement ténue.	La Première Nuit, Georges Franju, 1958.
Boucle / anti-intrigue	Temporalité, causalité ou réalité sont volontairement perturbées ; la fin reconfigure le départ.	Doodlebug, Christopher Nolan, 1997.

POINT DE VIGILANCE Une fin ouverte n'est pas une fin interrompue. Le film doit accomplir sa proposition principale, même s'il laisse au spectateur certaines conséquences à imaginer.

À RETENIR Un contre-modèle n'abolit pas la structure : il remplace ou déplace son principe dominant. Si la quête s'efface, l'espace, le point de vue, le protocole, le motif, la durée ou le rythme doivent devenir plus lisibles.

APPLICATION AU FILM DU BAC Complétez : « Notre film est principalement organisé par... ». Si vous choisissez un récit minimaliste, nommez précisément ce qui changera malgré la faiblesse apparente de l'action.

ATELIER DE STRUCTURE

COMMENT REPRÉSENTER LA STRUCTURE NARRATIVE D'UN FILM ?

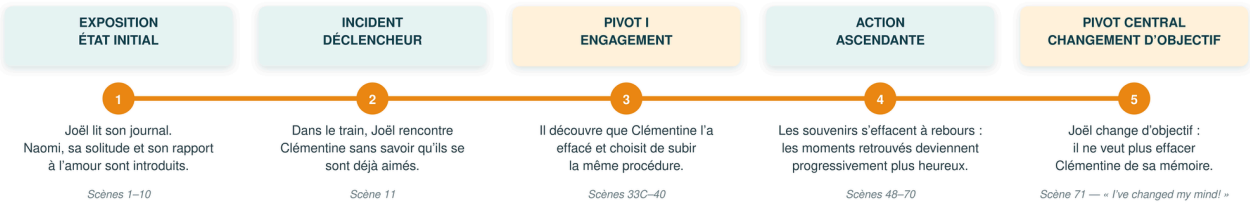
Une frise ne remplace pas le film : elle rend visibles l'ordre du récit, les changements d'objectif et les moments de bascule.

RÉFÉRENCE PRÉCISE — 1. FILM ENTIER — *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, réalisation : Michel Gondry, scénario : Charlie Kaufman, États-Unis, 2004 — du départ impulsif de Joël pour Montauk à la décision finale du couple après l'écoute des cassettes. 2. FILM ENTIER — *La Première Nuit*, réalisation : Georges Franju, scénario : Marianne Oswald et Rémo Forlani, France, 1958, 19 min — de la vision de la fillette depuis la voiture au retour à l'extérieur après la nuit dans le métro.

ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND

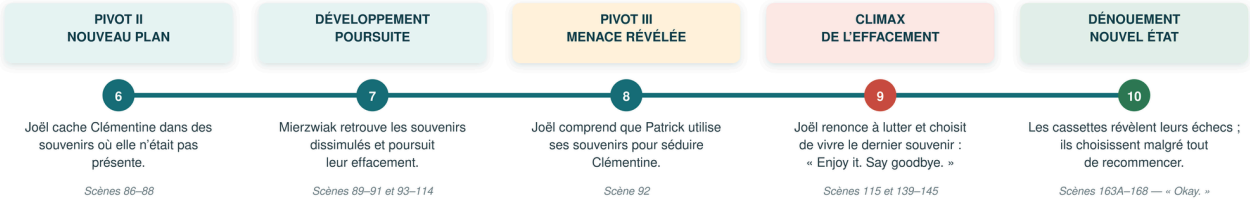
Une structure en deux courbes imbriquées : l'effacement des souvenirs et la possibilité de recommencer

1 — DE LA RENCONTRE À LA DÉCISION D'EFFACEMENT



SUITE DU RÉCIT ↓

2 — DE LA RÉSISTANCE À L'ACCEPTATION DU RISQUE



COURBE INTÉRIEURE — LA PROCÉDURE D'EFFACEMENT

Décision d'oublier → résistance → impossibilité de sauver les souvenirs → acceptation de la perte dans le dernier souvenir.

COURBE-CADRE — LA RELATION APRÈS L'EFFACEMENT

Retrouvailles → révélation des erreurs passées → décision consciente de recommencer, sans garantie de réussite.

Le prologue appartient chronologiquement à l'après-effacement : le récit commence donc près de sa fin, revient en arrière, puis rejoint son point de départ en lui donnant un sens nouveau.

EXERCICE : LA PREMIÈRE NUIT - FRANJU



Cette lecture s'appuie sur le déroulement du film et sur la notice de la Cinémathèque française : l'enfant suit une camarade, découvre le métro, s'endort dans une station et transforme ce monde en rêve.

EXERCICE — À VOUS DE CONSTRUIRE LA FRISE Choisissez un film : *Ten Meter Tower / Hopptornet* (Axel Danielson et Maximilien Van Aertryck, 2016), *The Black Hole* (Sansom et Williams, 2008), *Lick the Star* (Sofia Coppola, 1998), *Whiplash* — court métrage (Damien Chazelle, 2013), *Two Cars, One Night* (Taika Waititi, 2003), *Next Floor* (Denis Villeneuve, 2008) ou *Doodlebug* (Christopher Nolan, 1997). Placez 5 à 8 points. Au-dessus : exposition, incident, pivot, crise, climax, résolution — seulement si ces termes sont pertinents. Au-dessous : une action ou un événement, jamais un thème abstrait. Reliez les points et signalez les ellipses.

LE TEMPS

COMMENT LE SCÉNARIO ORGANISE-T-IL LE TEMPS ?

Le cinéma ne montre jamais tout : il sélectionne, omet, rapproche, répète et modifie la durée ressentie.

AVANT LE COURS Étudier les deux fragments. Dans chacun, dessiner d'abord la chronologie de l'histoire, puis l'ordre choisi par le récit.

RÉFÉRENCE PRÉCISE — 1. *EXTRAIT FILMIQUE* — 2001 : l'Odyssée de l'espace, scénario : Stanley Kubrick et Arthur C. Clarke, réalisation : Stanley Kubrick, 1968 — du lancer de l'os par Moon-Watcher au raccord sur l'engin spatial. 2. *LECTURE DE SCÉNARIO* — Delicatessen, Gilles Adrien, Jean-Pierre Jeunet et Marc Caro, version 1989, p. 7-8 — des préparatifs de Houy à l'approche du camion tandis que le boucher aiguisé ses couteaux ; film réalisé par Jeunet et Caro, 1991.

QUESTIONS D'OBSERVATION — RÉPONDRE AVANT LA SYNTHÈSE 1. Quelle durée immense est supprimée par le raccord de 2001 ? 2. Quelles actions sont rapprochées dans Delicatessen ? 3. S'agit-il d'un montage parallèle ou d'une écriture alternée qui prépare une convergence ? 4. Que gagne le spectateur à ne pas tout voir ?

LES PRINCIPAUX PROCÉDÉS TEMPORELS

PROCÉDÉ	OPÉRATION	EFFET / EXEMPLE
Ellipse	Omettre volontairement une durée ou un fait que le spectateur peut reconstituer.	2001 condense l'évolution technique en un raccord. Couper est déjà écrire.
Dilatation	Accorder plus de temps au récit qu'à l'action ordinaire, ou étirer sa perception.	Ralenti, répétition, attente ou détail peuvent rendre un instant décisif.
Retour en arrière	Insérer un moment antérieur après avoir créé le besoin de le connaître.	Reservoir Dogs révèle progressivement les causes du casse raté.
Anticipation	Montrer ou faire entendre un élément futur.	Elle crée attente, fatalité ou comparaison avec le présent.
Montage alterné	Alterner des actions distinctes que le montage relie, souvent simultanées ou convergentes.	Delicatessen préfigure ce rapprochement entre Houy, le boucher et le camion.
Montage parallèle	Juxtaposer des situations pour produire une comparaison ou une idée ; la simultanéité n'est pas nécessaire.	Le sens naît du rapprochement conceptuel entre les séries d'images.

Les usages des termes « alterné » et « parallèle » varient selon les ouvrages. Ici, on réserve alterné à l'entrecroisement narratif d'actions et parallèle à la comparaison d'idées ou de situations.

À RETENIR L'ellipse ne consiste pas à retirer au hasard : elle demande au spectateur d'établir un lien. Elle accélère le récit tout en faisant travailler l'image, le son et le montage.

APPLICATION AU FILM DU BAC Sur votre séquencier, barrez une scène explicative. Remplacez-la par une ellipse et un indice placé avant ou après : quel lien le spectateur devra-t-il construire ?

L'INFORMATION

QUE FAUT-IL RÉVÉLER — À QUI, QUAND ET COMMENT ?

Écrire le point de vue, c'est organiser qui voit, entend, sait, croit, comprend ou ignore chaque information.

AVANT LE COURS Lire le début et dresser deux colonnes : ce que Jean-Do sait / ce que le personnel sait. Ajouter ce que le lecteur-spectateur entend mais ne voit pas encore.

RÉFÉRENCE PRÉCISE — LECTURE DE SCÉNARIO — *Le Scaphandre et le Papillon*, Ronald Harwood, ouverture, p. 1-4 — du noir et des voix lointaines au moment où Jean-Do comprend que sa voix intérieure n'est pas entendue par les soignants ; film réalisé par Julian Schnabel, France / États-Unis, 2007.

QUESTIONS D'OBSERVATION — RÉPONDRE AVANT LA SYNTHÈSE 1. D'où voyons-nous la chambre ? 2. Pourquoi la voix intérieure ne donne-t-elle pas un avantage au personnage ? 3. Quelles informations sont découvertes en même temps par Jean-Do et le spectateur ? 4. L'exposition est-elle expliquée ou dramatisée par une situation ?

EXPOSER SANS INTERROMPRE LE RÉCIT

FORME	PRINCIPE	EXEMPLE
Exposition directe	Donner immédiatement les quelques règles indispensables par une action, un signe ou une situation.	The Black Hole fait comprendre le pouvoir de la feuille par des essais, sans discours.
In medias res	Entrer dans une action déjà commencée ; le contexte sera reconstitué ensuite.	Get Out s'ouvre sur l'enlèvement d'un homme avant de présenter Chris.
Exposition ponctuelle	Répartir les informations au moment où elles deviennent nécessaires et dramatiques.	Le Scaphandre révèle la paralysie par les réactions et l'échec de la parole.

QUATRE CONFIGURATIONS DE SAVOIR

CONFIGURATION	RÉPARTITION DE L'INFORMATION	EFFET
Surprise	Personnage et spectateur découvrent soudain le fait.	Choc bref ; peu d'anticipation.
Mystère	Le personnage ou le récit détient un fait caché au spectateur.	Question tournée vers ce qui manque ou vers le passé.
Suspense	Personnage et spectateur connaissent le danger, mais pas l'issue.	Attente tendue vers le futur.
Ironie dramatique	Le spectateur sait ce que le personnage ignore.	Chaque geste innocent prend un sens menaçant ou émouvant.

TEST DE LA BOMBE — HITCHCOCK Une explosion inconnue produit une surprise. Si le public a vu la bombe sous la table tandis que les personnages l'ignorent, la conversation ordinaire devient suspense et ironie dramatique. La différence vient de l'information distribuée, non de l'explosion elle-même.

À RETENIR Une exposition efficace accomplit d'abord une action dramatique ; l'information passe en même temps, presque sans se faire remarquer.

APPLICATION AU FILM DU BAC Pour votre première minute, listez cinq informations. Gardez seulement celles qui sont indispensables maintenant ; transformez-en au moins deux en geste, objet, son, espace ou comportement.

CONFLIT

COMMENT CONSTRUIRE UN CONFLIT ?

Deux forces doivent réellement pouvoir se contrarier

Le conflit naît d'une opposition

Un conflit apparaît lorsque des personnages, forces, besoins, motivations ou objectifs incompatibles se rencontrent. L'obstacle est ce qui rend l'objectif difficile ; l'antagonisme est la force organisée qui produit cette résistance. Le conflit peut être physique, social, moral, affectif ou psychologique.

Type	Principe	Exemples
Conflit externe relativement stable	Une force extérieure s'oppose de façon continue au protagoniste.	Speed : le dispositif de la bombe impose une contrainte extérieure constante.
Conflit externe évolutif	L'opposition se transforme, oblige le héros à changer de stratégie et peut faire naître un conflit intérieur.	Whiplash : Fletcher est l'obstacle visible, mais l'obsession d'Andrew devient progressivement son propre adversaire.
Conflit interne	Le personnage est partagé entre deux désirs, valeurs ou décisions incompatibles.	Hamlet : agir pour venger son père / hésiter, douter, penser les conséquences.
Conflit mixte	Le monde extérieur et la contradiction intime se renforcent.	The Revenant : nature et Fitzgerald s'opposent à Glass ; la vengeance devient aussi une question intérieure.

Le conflit doit produire des choix

Une résistance qui ne change jamais peut devenir répétitive. Un conflit devient dramaturgique lorsque le personnage répond, échoue, change de stratégie, paie un prix ou découvre que ce qu'il voulait n'est plus exactement ce qu'il veut.

POUR VOTRE FILM DU BAC Pour chaque grande scène, écrivez : OBJECTIF DU PERSONNAGE / FORCE QUI RÉSISTE / CHOIX EFFECTUÉ / NOUVELLE SITUATION. Si la dernière case reste identique, la scène peut manquer de progression.

CARACTÉRISATION

COMMENT RÉVÉLER UN PERSONNAGE ?

Avant de le faire parler : action, environnement, comportement

À VOUS AVANT LA RÉPONSE Vous devez présenter un personnage anxieux sans dire « il est anxieux ». Donnez trois actions, un détail de décor et un son qui pourraient le faire comprendre.

1. Par l'action

L'action révèle ce qu'un personnage fait lorsque quelque chose lui résiste. Dans Boudou sauvé des eaux, un simple échange d'argent et de gestes suffit à rendre visibles la fierté, la provocation et le rapport de Boudou à l'ordre social. Un détail de comportement peut être plus précis qu'une fiche psychologique.

2. Par l'environnement

La chambre étouffante de Barton Fink, les espaces glacés de The Revenant, la maison ultra-fonctionnelle de Mon oncle ou l'univers professionnel de Zero Dark Thirty caractérisent ceux qui les habitent. Un décor n'est pas seulement un fond : il peut prolonger, contraster ou contraindre le personnage.

3. Par le dialogue

La manière de parler renseigne sur l'éducation, le milieu, la stratégie, l'émotion, le rapport à l'autre. Mais le dialogue arrive après les autres ressources : avant de faire dire « je suis seul », demandez-vous comment la scène peut déjà rendre cette solitude sensible.

POUR VOTRE FILM DU BAC Dans votre scénario, surlignez en trois couleurs : ACTION / ENVIRONNEMENT / DIALOGUE. Si tout ce que nous savons du personnage est dans le dialogue, cherchez ce que l'image et le son peuvent reprendre.

DIALOGUE

À QUOI DOIT SERVIR UN DIALOGUE ?

Parler n'est pas remplir le silence

À VOUS AVANT LA RÉPONSE Prenez une réplique de votre scénario. Si on la supprime, que perd-on : une pensée, une caractérisation, une action dans l'intrigue, le ton du film ? Si la réponse est « rien », pourquoi est-elle là ?

Quatre fonctions majeures

Fonction	Question	Exemple
Exprimer une pensée / une stratégie	Que cherche réellement le personnage en parlant ?	IngLOURIOUS BASTERDS : la politesse de Landa masque et organise l'interrogatoire.
Caractériser	Comment le vocabulaire, le débit ou le sous-texte révèlent-ils le personnage ?	PULP FICTION : les digressions ordinaires individualisent Jules et Vincent.
Faire avancer l'intrigue	La parole modifie-t-elle la situation ?	GET OUT : certaines conversations augmentent progressivement le malaise et les indices.
Installer le ton	Quelle qualité de monde crée la parole ?	THE GRAND BUDAPEST HOTEL : précision, politesse et rythme participent au ton général.

Quelques règles utiles

- Le dialogue ne doit pas être la simple copie de l'image : si nous voyons quelqu'un fermer la porte à clé, il n'a pas besoin de dire « je ferme la porte à clé ».
- Chaque personnage doit avoir une voix liée à son caractère, son milieu, son rapport à la situation ; tout le monde ne parle pas comme l'auteur.
- Une digression peut être excellente si elle agit sur le rapport entre les personnages, le ton ou l'intrigue ; sinon elle est seulement décorative.
- Le spectateur ne peut pas relire une phrase : l'information orale doit rester intelligible, même lorsque le personnage est complexe.

CONTRE-EXEMPLE / PIÈGE Le « dialogue Wikipédia » : deux personnages se racontent des faits qu'ils connaissent déjà uniquement pour informer le public. Cherchez une situation où l'information devient nécessaire, conflictuelle ou incomplète.

LE COURT MÉTRAGE

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 ?

LES FORMES COURTES

QUELLES FORMES PEUT PRENDRE UN COURT MÉTRAGE ?

La brièveté accueille des récits classiques, mais aussi des dispositifs, boucles, expériences sensorielles, rencontres ou protocoles documentaires.

AVANT LE COURS Après le visionnage, classer chaque film sans utiliser encore les catégories ci-dessous. Justifier par son principe d'organisation.

RÉFÉRENCE PRÉCISE — 1. FILM ENTIER — *The Black Hole*, Philip Sansom et Olly Williams, 2008. 2. EXTRAIT — *Ten Meter Tower / Hopptornet*, Axel Danielson et Maximilien Van Aertryck, Suède, 2016 — des trois premières montées sur la plate-forme à la décision de chaque participant. 3. EXTRAIT — *La Première Nuit*, Georges Franju, France, 1958 — de l'entrée du garçon dans le métro à son errance après la fermeture des stations.

QUESTIONS D'OBSERVATION — RÉPONDRE AVANT LA SYNTHÈSE 1. Quel film est organisé par une chaîne causale ? 2. Lequel repose sur la répétition d'un même protocole ? 3. Lequel privilégie un trajet, une atmosphère et des associations

TYPOLOGIE OUVERTE — LES FORMES PEUVENT SE COMBINER

FORME DOMINANTE	MOTEUR	EXEMPLE ET INTÉRÊT
Micro-récit narratif	Objectif, causalité, chute ou nouvel état.	<i>The Black Hole</i> : chaque essai prépare l'enfermement final.
Drame de personnage	Relation, désir, obstacle, choix et transformation.	<i>Whiplash</i> , court de Damien Chazelle, 2013 : la répétition devient affrontement.
Rencontre	Modification brève d'un rapport entre deux êtres.	<i>Two Cars, One Night</i> : l'hostilité devient complicité puis manque.
Concept / dispositif	Une règle simple est poussée jusqu'à ses conséquences.	<i>Next Floor</i> , Denis Villeneuve, 2008 : le banquet recommence malgré l'effondrement.
Observation / protocole	Une même situation révèle des comportements variés.	<i>Ten Meter Tower</i> : monter, hésiter, sauter ou renoncer.
Sensoriel / poétique	Espaces, sons, matières, motifs et associations priment sur l'intrigue.	<i>La Première Nuit</i> : le métro devient territoire mental et onirique.
Boucle / paradoxe	La fin rejoint le début et reconfigure l'action.	<i>Doodlebug</i> , Christopher Nolan, 1997 : la poursuite se referme sur le personnage.

À RETENIR La bonne question n'est pas « à quel genre obligatoire appartient notre film ? », mais « quel principe dominant donnera une forme lisible à sa brièveté ? »

APPLICATION AU FILM DU BAC Choisissez une forme dominante et une seule forme secondaire. Nommez la règle concrète qui les unit ; sinon le projet risque de juxtaposer des effets sans nécessité.

LONG / COURT

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.

CRIRE COURT

COMMENT UNE SCÈNE BRÈVE PEUT-ELLE PORTER LE CLIMAX DU FILM ?

Dans un court métrage, l'action, le dialogue, l'objet et la dernière image doivent souvent accomplir plusieurs fonctions en très peu de temps.

APRÈS VISIONNAGE Pourquoi la bague est-elle plus efficace qu'un long dialogue expliquant les sentiments de Romeo et Polly ? Que comprend-on au moment où la voiture repart ?

Reconstitution pédagogique — Two Cars, One Night

MODÈLE DE CONTINUITÉ DIALOGUÉE — PAS UNE TRANSCRIPTION DU SCÉNARIO ORIGINAL

EXT. PARKING DU TE KAHHA HOTEL - NUIT

Deux voitures sont garées côte à côte. Des adultes sortent du pub.

INT. VOITURE DE POLLY - NUIT

Polly retire sa BAGUE et la tend à Romeo. Il la prend, surpris.

POLLY

Pour que tu te souviennes de moi.

Romeo referme la main. Une voix appelle Polly. Elle rejoint sa place.

EXT. PARKING DU TE KAHHA HOTEL - NUIT

La voiture s'éloigne. Romeo reste debout, la bague dans la paume, et regarde les feux disparaître.

Reconstitution fondée sur le film et son synopsis officiel. La formulation des didascalies et du dialogue est proposée pour l'exercice.

Pourquoi cette scène fonctionne dans un court métrage

UN OBJET CONCENTRE LE SENS — La bague devient à la fois cadeau, trace matérielle, promesse de mémoire et signe du passage de la rivalité à l'attachement.

UNE CONTRAINTE PRODUIT LA FIN — Le retour des adultes interrompt concrètement la rencontre et impose la séparation.

L'IMAGE ET L'ELLIPSE ACHÈVENT LE RÉCIT — Romeo regarde la voiture s'éloigner. Le film n'explique pas l'avenir des enfants : il laisse persister la valeur de cet instant.

TEST DU SCÉNARIO Relisez seulement les didascalies : la scène reste-t-elle compréhensible ? Sinon, cherchez un geste, un objet, un regard ou un son avant d'ajouter une explication.

DÉFINITIONS CLAIRES ET USAGES

Terme	Définition	Fonction	Forme usuelle
Note d'intention	Texte argumentatif qui explicite le désir de film, le point de vue et les choix esthétiques ou formels.	Faire comprendre pourquoi et comment ce projet doit devenir film.	Prose à la 1 ^{re} personne ; références reliées à des choix précis.
Prémisse	Hypothèse génératrice et souvent paradoxale : « Que se passerait-il si... ? »	Tester le potentiel de conflit, de transformation ou de dispositif.	Une phrase contenant situation, force et conséquence possible.
Pitch / logline	Présentation extrêmement condensée du projet. Le pitch est aussi un acte oral ; la logline est sa formulation écrite.	Faire saisir rapidement la promesse et donner envie d'en savoir plus.	1 à 2 phrases : instance + situation + tension + singularité.
Synopsis	Récit en prose, au présent, des lignes principales du début à la fin.	Permettre une évaluation globale de l'histoire et de sa cohérence.	De quelques lignes à 1 ou 2 pages ; fin révélée ; peu ou pas de dialogues.
Séquenceur / scène-à-scène	Liste ordonnée des scènes ou séquences, chacune résumée par lieu, temps, action, information et bascule.	Tester l'architecture, déplacer ou supprimer des scènes à faible coût.	Scènes numérotées ; sans dialogues rédigés.
Traitement	Développement en prose du film et de ses situations, généralement sans dialogues définitifs.	Faire éprouver le déroulement, le ton, les ambiances, les actions et le rythme.	Paragraphes au présent ; longueur variable selon institutions et méthodes.
Continuité dialoguée	Version complète du scénario : scènes dans l'ordre, texte didascalique, sons, dialogues et silences.	Donner à lire le film futur et permettre sa réécriture puis sa préparation.	En-têtes INT./EXT., lieu, jour/nuit ; actions au présent ; noms et paroles.

ORDRE DE REMISE ≠ ORDRE RÉEL D'ÉCRITURE On peut découvrir l'intention en écrivant le traitement, revenir du scénario au séquenceur ou rédiger le synopsis après plusieurs versions. Les documents forment une boucle de réécriture, pas un escalier

Sources de définition : programme CAV du cycle terminal ; CNC, Soutien au scénario ; Upopi/Ciclic, Écriture & développement ; Isabelle Raynauld, Lire et écrire un scénario.

SUGGÉRER SANS IMPOSER

LE DÉCOUPAGE IMPLICITE DE L'IMAGE

Le scénariste choisit ce qui doit apparaître ; le réalisateur décide où placer la caméra et comment construire les plans.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Peut-on déduire des valeurs de plan sans qu'elles soient écrites ? 2. Pourquoi « toute la séquence est sous le signe des mains » oriente-t-il fortement la mise en scène ? 3. Quand une indication technique devient-elle indispensable ? 4. Une même didascalie pourrait-elle produire deux découpages opposés ?
SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Votre scénario suggère-t-il une mise en scène sans verrouiller prématurément le découpage technique ?

EXTRAIT RÉEL — CLÉO DE 5 À 7 « Le générique, pendant lequel on ne voit que les tarots sur le tapis de table damassé, sera tourné en couleurs : c'est la vie illustrée (passé, présent, futur). [...] Les visages, quand ils apparaîtront, ne seront pas en couleurs. [...] Toute la séquence est sous le signe des mains. En vue plongeante, sur le tapis de table, deux mains mélangent des

Agnès Varda, *Cléo de 5 à 7*, 1962, p. 15 — extrait reproduit dans *Lire et écrire un scénario*.

Le scénario fixe	Le scénario suggère	La réalisation décide
Tarots visibles ; passage couleur / noir et blanc ; mains dominantes ; voix d'Irma.	Une logique de détails, un contraste entre imagerie et réalité, une attention au destin de Cléo.	Nombre de plans, durée, optique, distance, mouvement, lumière exacte, rythme des raccords et direction des actrices.

Deux réalisations possibles d'une même phrase

Didascalie	Découpage A	Découpage B
Une voiture fonce vers une jeune fille immobile au milieu du chemin.	Plan large continu : le rapport des distances et la durée produisent l'attente.	Plans rapprochés : phares, poussière, visage, pieds immobiles ; montage accéléré puis arrêt.

À RETENIR Décrire précisément une situation n'oblige pas à nommer les plans. Le scénario organise un potentiel de mise en scène ; le découpage technique en choisit une réalisation.

JOHN TRUBY

SEPT ÉTAPES AUTOUR DE LA TRANSFORMATION DU PERSONNAGE

Une grille utile pour relier désir, adversité, choix et nouvel équilibre.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Le besoin intérieur et le désir conscient sont-ils identiques ? 2. L'adversaire veut-il seulement empêcher ou oblige-t-il le héros à se révéler ? 3. Une révélation personnelle garantit-elle un progrès moral ? 4. Whiplash se termine-t-il par une victoire, une défaite ou une ambiguïté ? SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Votre protagoniste comprend-il quelque chose qu'il ignorait sur lui-même, les autres ou le monde ?

Étape	Question	Whiplash — lecture possible
1. Faiblesse / besoin	Que doit comprendre ou transformer le personnage ?	Andrew confond excellence, validation et destruction de soi.
2. Désir	Quel objectif poursuit-il consciemment ?	Devenir un batteur exceptionnel et être reconnu par Fletcher.
3. Adversaire	Quelle intelligence oppose un autre système de valeurs ?	Fletcher utilise humiliation et violence au nom de l'exigence.
4. Plan	Quelle stratégie le héros choisit-il ?	Travailler davantage, endurer, éliminer les relations jugées inutiles.
5. Confrontation	Où les stratégies deviennent-elles incompatibles ?	Concert final : Fletcher sabote Andrew ; Andrew revient et impose son solo.
6. Révélation	Que comprend-il de lui-même ?	Lecture ouverte : il conquiert une autonomie musicale ou accomplit le désir toxique de Fletcher.
7. Nouvel équilibre	Quel monde et quel rapport restent après le climax ?	Le regard partagé clôt le duel mais ne garantit ni santé ni liberté.

CONTRE UNE APPLICATION MÉCANIQUE Le même film peut être décrit par plusieurs modèles. Une grille ne découvre pas la vérité cachée de l'œuvre : elle sélectionne certains rapports et en néglige d'autres, notamment la forme sonore, le montage, la durée et l'ambiguïté.

APPLICATION AU FILM DU BAC Sur votre personnage, distinguez : ce qu'il veut ; ce dont il aurait besoin ; la stratégie choisie ; la force qui résiste ; le prix payé ; le nouvel état. Si le film est sans héros, remplacez ces termes par les transformations du

CAMPBELL ET VOGLER

LE VOYAGE DU HÉROS : UN MODÈLE MYTHIQUE, PAS UN PATRON UNIVERSEL

Départ, initiation, retour ; douze étapes souvent combinées ou supprimées.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Le voyage doit-il être géographique ? 2. Qui joue le rôle de mentor, d'allié, de gardien du seuil ? 3. Le retour au foyer est-il toujours possible ? 4. Que perd-on si tous les films sont réduits à cette grille ?

SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Votre court raconte-t-il un passage, même minuscule, et qu'est-ce qui revient transformé ?

Mouvement	Étapes regroupées	Le Voyage de Chihiro — exemple
I. Départ	Monde ordinaire ; appel ; refus ; mentor ; premier seuil.	Chihiro traverse le tunnel, ses parents deviennent des porcs ; Haku l'aide à entrer dans le monde des bains.
II. Initiation	Épreuves, alliés, ennemis ; approche ; épreuve suprême ; récompense.	Travail chez Yubaba, Sans-Visage, pollution, dragon blessé ; Chihiro retrouve le nom de Haku.
III. Retour	Route du retour ; résurrection ; élixir ; nouveau monde.	Elle identifie ses parents, franchit le tunnel et revient changée dans le monde ordinaire.

MONDE CONNU	SEUIL	MONDE AUTRE	ÉPREUVE / SAVOIR	RETOUR TRANSFORMÉ
Déménagement	Tunnel	Bains de Yubaba	Nom de Haku	Parents retrouvés

Autres exemples possibles

Film	Ce que le modèle éclaire	Ce qu'il éclaire moins
La Forteresse cachée	Déplacement, épreuves, alliés, mission et retour.	Le point de vue comique des deux paysans et la politique de Kurosawa.
Mad Max: Fury Road	Départ, traversée, épreuves, retour transformateur.	La dimension chorale et le déplacement du centre héroïque vers Furiosa.
Moonlight	Passages initiatiques et identité reconstruite.	La structure en trois âges, les ellipses et la vulnérabilité non héroïque.

À RETENIR Un modèle devient fécond lorsqu'il fait apparaître des relations précises ; il devient réducteur lorsqu'il rebaptise arbitrairement chaque événement pour que tout corresponde.

LE MODÈLE TERNAIRE

SYD FIELD : EXPOSITION, CONFRONTATION, RÉOLUTION

Un outil de diagnostic fréquent, particulièrement adapté aux récits orientés par un objectif.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Repérez dans le schéma de Rocky les deux intrigues et leurs déclencheurs. 2. Les changements d'acte correspondent-ils seulement à des minutes ? 3. Dans Get Out, quelle décision ou révélation ferme chaque grande possibilité ? 4. Le modèle éclaire-t-il le film ou force-t-il son interprétation ? SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Le modèle ternaire éclaire-t-il réellement votre projet ou l'oblige-t-il artificiellement à entrer dans trois cases ?

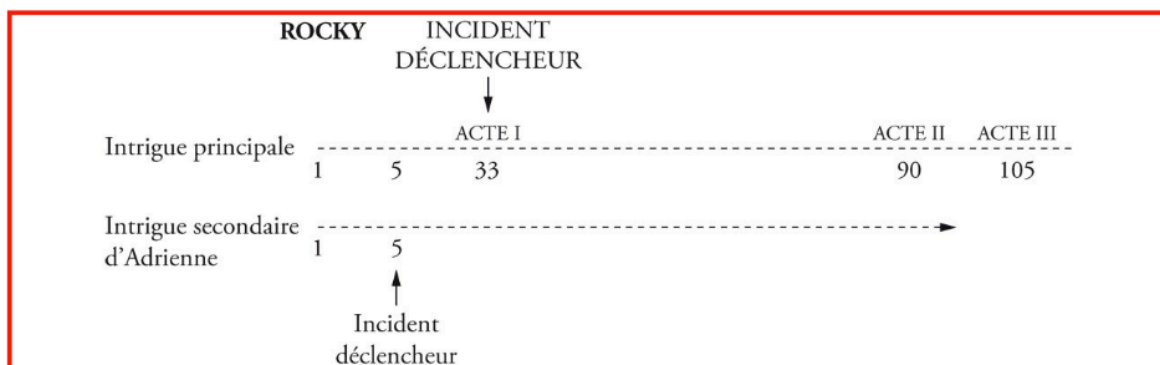


Schéma fourni : Rocky, intrigue principale et intrigue secondaire d'Adrienne.

Acte I — Installation	Acte II — Confrontation / développement	Acte III — Résolution
Monde, personnages, enjeu, incident déclencheur ; un seuil engage le protagoniste.	Tentatives, obstacles, apprentissages et renversements ; la situation se complique et se transforme.	Crise, décision, climax, conséquences et nouvel état.

Schéma concret — Get Out

ACTE I	SEUIL 1	ACTE II	SEUIL 2	ACTE III
Chris accepte le séjour ; malaise, cerf, arrivée et hypnose.	Il devient prisonnier du dispositif sans encore le comprendre.	Fête, indices, photo, enchères ; il tente de repartir.	Rose révèle sa complicité ; Chris est attaché.	Coton, évasion, affrontements ; Rod l'emporte, Rose reste au sol.

POINT DE VIGILANCE Les proportions 25 % / 50 % / 25 % constituent un repère hérité de certains manuels, pas une loi esthétique. Elles deviennent particulièrement trompeuses pour un court, un documentaire ou un film de dispositif.

LE MODÈLE ATTRIBUÉ À ROBERT MCKEE

CINQ TEMPS DRAMATIQUES PLUTÔT QUE CINQ ACTES OBLIGATOIRES

Incident déclencheur → complications → crise → climax → résolution.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Quelle différence entre incident déclencheur, crise et climax ? 2. Une complication qui ne transforme aucun choix est-elle utile ? 3. La résolution doit-elle répondre à toutes les questions ? 4. Peut-on répartir ces cinq temps sur trois, quatre ou davantage d'actes ? SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Où se trouvent, dans votre film, le déséquilibre, le choix le plus difficile et l'action décisive ?

NUANCE TERMINOLOGIQUE Le document fourni présente une « structure en cinq actes de McKee ». Il est plus rigoureux de parler ici de cinq fonctions ou cinq temps : chez McKee, un acte est une série de séquences culminant dans un renversement majeur ; le nombre d'actes peut varier.

Temps	Fonction	Question	The Revenant — repère
1. Incident déclencheur	Déséquilibrer la situation et ouvrir une direction.	Sans cet événement, ce film existerait-il ?	Attaque des Arikaras : la troupe perd peaux, sécurité et trajet initial.
2. Complications	Multiplier les conséquences et fermer des solutions.	Chaque obstacle oblige-t-il à changer d'action ?	Forêt, ours, transport de Glass, abandon ; la survie devient presque impossible.
3. Crise	Placer le personnage devant le choix ou la question centrale.	Quel choix révèle qui il devient ?	Glass découvre son fils assassiné : survivre prend la forme d'une vengeance.
4. Climax	Porter le conflit à son action décisive.	Quel changement devient irréversible ?	Glass affronte Fitzgerald puis renonce à l'achever lui-même.
5. Résolution	Montrer les conséquences et le nouvel état.	Que reste-t-il après l'action finale ?	Fitzgerald est emporté ; Glass demeure seul avec le souvenir de sa femme.

DÉSÉQUILIBRE	PRESSION	CHOIX	ACTION DÉCISIVE	APRÈS
Incident	Complications	Crise	Climax	Résolution

À RETENIR Ce modèle est utile pour vérifier la causalité et les seuils. Il ne dit ni quelle durée donner à chaque temps ni quelle forme visuelle, sonore ou temporelle choisir.

MARSHALL DOTSON

SIX ACTES FONDÉS SUR L'ÉVOLUTION DE L'OBJECTIF

Trois phases — installation, confrontation, résolution — chacune divisée en deux actes.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. L'objectif du personnage reste-t-il identique du début à la fin ? 2. Quelle différence entre objectif initial, provisoire, pénultième et ultime ? 3. Pourquoi le plan de l'acte 4 est-il dit « condamné » ? 4. À quoi sert un sixième acte après le conflit principal ?
SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : L'objectif de votre personnage évolue-t-il assez pour rendre le modèle de Dotson pertinent ?

Acte	Fonction selon Dotson	The Matrix — exemple concret
1. Situation imparfaite	Objectif initial ; perturbation ; dilemme ; nouveau rôle.	Neo cherche Morpheus ; il choisit la pilule rouge et quitte sa vie programmée.
2. Règles inconnues	Objectif de transition ; apprentissage ; vérification du réel ; engagement.	Réveil, entraînement, règles de la Matrice ; départ vers l'Oracle.
3. Conflit central	Faux objectif ; opposition intentionnelle ; tournant ; moment de vérité.	La visite à l'Oracle mène à la trahison ; Morpheus est capturé ; Neo choisit de le sauver.
4. Plan condamné	Objectif pénultième ; plan risqué ; point bas ; résolution nouvelle.	Le sauvetage réussit mais Neo reste coincé et affronte Smith.
5. Tentative ultime	Dernière chance ; opposition maximale ; tout semble perdu ; poussée finale.	Smith tue Neo ; Trinity l'appelle ; Neo revient et devient l'Élu.
6. Nouvelle situation	Conséquence du succès ou de l'échec ; nouveau monde.	Neo annonce qu'il libérera les humains puis s'envole.

INSTALLATION 1	INSTALLATION 2	CONFRONTATION 1	CONFRONTATION 2	RÉSOLUTION 1	RÉSOLUTION 2
Nouveau rôle	Engagement	Vérité	Plan échoue	Dernière chance	Nouvel état

Source primaire consultée : Marshall Dotson, *Six Act Structure*, analyse de *The Matrix*, sixactstructure.com.

POINT DE VIGILANCE Ce modèle suppose un protagoniste volontaire et des objectifs évolutifs. Il devient moins opérant pour une œuvre chorale, contemplative, documentaire ou fondée sur un dispositif sans quête individuelle.

COURBE DRAMATIQUE ET ANTAGONISME

LA TENSION NE CONSISTE PAS SEULEMENT À FAIRE “TOUJOURS PLUS FORT”

Une courbe décrit l'évolution des valeurs, des objectifs, des résistances et du rythme.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Quelle valeur change dans la scène : confiance, pouvoir, sécurité, amour, vérité ? 2. La tension augmente-t-elle, se relâche-t-elle ou change-t-elle de nature ? 3. L'antagoniste est-il une personne, un système, un milieu, une règle ou le personnage lui-même ? 4. Que se passe-t-il si l'objectif est atteint trop facilement ?

SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Tracez la courbe de trois valeurs de votre film ; changent-elles réellement ou seulement l'intensité des événements ?

Force antagoniste	Définition	Film	Fonction dramatique
Personnage	Volonté organisée qui poursuit un but incompatible.	Le Silence des agneaux : Buffalo Bill ; Lecter reste une force ambiguë.	Oblige Clarice à enquêter, négocier et affronter plusieurs rapports de pouvoir.
Institution	Règles, hiérarchie ou système social qui limitent l'action.	Vol au-dessus d'un nid de coucou : l'institution psychiatrique.	Transforme chaque geste d'autonomie en conflit politique.
Milieu physique	Espace, nature, durée ou matière résistent.	The Revenant : froid, blessures, distance, faim.	La survie reconfigure la vengeance et le corps du protagoniste.
Conflit intérieur	Valeurs ou désirs incompatibles chez une même personne.	Le Lauréat : désir intime, normes familiales, identité incertaine.	Le personnage devient à la fois moteur et obstacle de ses choix.
Dispositif	Une règle produit mécaniquement une crise sans méchant.	Ten Meter Tower : hauteur, vide, temps de décision.	Chaque personne révèle une stratégie différente face à la peur.

ÉQUILIBRE	DÉSÉQUILIBRE	TENTATIVE	RENVERSEMENT	NOUVELLE VALEUR
Confiance +	Doute –	Contrôle +	Trahison --	Autonomie ?

À RETENIR La force antagoniste est la somme de ce qui résiste au désir ou au principe du film. Elle est forte lorsqu'elle oblige à changer de stratégie, pas seulement lorsqu'elle crie ou menace.

L'ANTAGONISME

QUEL RÔLE JOUE UN ANTAGONISTE ?

La résistance donne une forme visible au désir et oblige le personnage, ou le film lui-même, à se transformer.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Un antagoniste est-il nécessairement un méchant ? 2. Une institution, un milieu, une durée ou un conflit intérieur peuvent-ils remplir cette fonction ? 3. Que découvre-t-on du protagoniste lorsqu'il rencontre une résistance plus forte ? 4. Une force antagoniste peut-elle être légitime ou désirable ? SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Quelles forces s'opposent concrètement à votre protagoniste ou à votre dispositif, et que révèlent-elles ?

PRINCIPE DE L'ANTAGONISME L'intérêt porté au protagoniste dépend de la précision et de la complexité des forces qu'il affronte. Une résistance féconde ne sert pas seulement à retarder l'objectif : elle révèle les valeurs, les limites et les contradictions du personnage.

Film	Désir / principe	Force antagoniste	Ce qu'elle révèle ou transforme
Les Dents de la mer	Brody veut protéger les baigneurs.	Le requin, l'océan, le maire et l'économie touristique.	La peur de l'eau devient responsabilité publique et confrontation physique.
Whiplash	Andrew veut devenir un batteur exceptionnel.	Fletcher, la compétition et son propre besoin de validation.	L'objectif d'excellence se confond progressivement avec l'autodestruction.
Parasite	Les Kim veulent accéder au confort des Park.	Architecture sociale, précarité, autre famille cachée, pluie.	L'ascension spatiale révèle une structure de classe impossible à stabiliser.
The Revenant	Glass veut survivre puis se venger.	Froid, blessures, distance, animaux et Fitzgerald.	Le corps devient le lieu même du récit ; la vengeance ne suffit pas à restaurer le fils.
Jeanne Dielman	Maintenir un ordre quotidien strict.	Durée, répétition, travail domestique et dérèglements minuscules.	L'antagonisme n'est pas personnifié : le dispositif fait apparaître l'enfermement.

DÉSIR	STRATÉGIE	RÉSISTANCE	NOUVEAU CHOIX	RÉVÉLATION
Que veut-il ?	Que tente-t-il ?	Qu'est-ce qui résiste ?	Comment doit-il changer ?	Qui devient-il ?

APPLICATION AU FILM DU BAC Ne nommez pas seulement votre antagoniste. Décrivez trois actions précises par lesquelles la résistance oblige votre personnage à modifier sa stratégie.

UN UNIVERS COHÉRENT ET VRAISEMBLABLE

CROIRE AUX RÈGLES D'UN MONDE, MÊME IRRÉALISTE

La vraisemblance ne signifie pas ressemblance avec la vie quotidienne.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Quelles règles le film établit-il ? 2. Comment le spectateur les apprend-il : action, décor, son, dialogue, répétition ? 3. Une règle peut-elle être brisée sans explication ? 4. Quelles conséquences concrètes les règles ont-elles sur les personnages ?

SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Écrivez cinq règles de votre univers et la première scène qui rend chacune sensible.

Notion	Définition	Exemple	Test
Cohérence	Les règles, causalités et valeurs restent compatibles avec ce que le film a établi.	The Matrix : mourir dans la Matrice tue le corps réel ; les Agents peuvent changer d'enveloppe.	Une solution finale contredit-elle une règle sans préparation ?
Vraisemblance	Les événements paraissent nécessaires ou possibles à l'intérieur du monde proposé.	Le Voyage de Chihiro : métamorphoses et magie sont crédibles dans le système de Yubaba.	Le spectateur sait-il ce qui est possible, impossible ou coûteux ?
Densité	L'univers excède les informations strictement utiles à l'intrigue.	Parasite : architecture, objets, métiers, odeurs et pluie composent les rapports de classe.	Les décors et habitudes ont-ils une vie au-delà de l'exposition ?
Recherche	Connaissance précise d'un milieu réel ou inventé.	Anatomie d'une chute : procédure, espace domestique, langues et comportements judiciaires.	Les détails viennent-ils d'une enquête ou de clichés déjà vus ?

Construire les règles de votre projet

Espace	Temps	Corps	Information	Son
Quels lieux existent et comment communiquent-ils ?	Quelles ellipses, répétitions ou durées sont possibles ?	Que peuvent faire ou subir les personnages ?	Qui sait quoi et comment l'apprend-il ?	Quelles sources sont audibles, cachées ou impossibles ?

APPLICATION AU FILM DU BAC Écrivez cinq règles de votre univers. Pour chacune, trouvez la première scène qui la rend sensible et la conséquence qu'elle aura plus tard.

DES RÈGLES FAITES POUR ÊTRE TRANSGRESSÉES

APRÈS LES MODÈLES : CONTRE-MODÈLES ET FORMES ALTERNATIVES

Transgresser une règle suppose de construire une autre cohérence.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Que devient la structure lorsque l'objectif disparaît ? 2. Une répétition peut-elle remplacer la progression causale ? 3. Comment maintenir l'attention sans climax spectaculaire ? 4. Quelle règle nouvelle rend la transgression lisible ?
SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Si vous transgressez une règle classique, quel dispositif précis organisera l'attention à sa place ?

Œuvre	Modèle écarté	Principe réel de construction	Ce qui change malgré tout
Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles	Quête héroïque et crescendo continu.	Rituels domestiques, répétition, durée et micro-variations.	Les gestes se dérèglent ; l'ordre spatial et temporel se fissure jusqu'à l'acte final.
Stranger Than Paradise	Causalité serrée et scène définie par le conflit.	Trois blocs, plans-séquences séparés par des noirs, déplacements minimaux.	Les lieux changent mais le sentiment d'impasse et les relations se déplacent par nuances.
Ten Meter Tower	Protagoniste unique, trois actes et résolution commune.	Protocole documentaire répété : monter, hésiter, sauter ou renoncer.	Chaque corps produit une micro-dramaturgie ; le montage construit comparaison et attente.
Mulholland Drive	Chronologie stable, identité univoque et explication finale.	Échos, doubles, rêve, reprises de motifs et reconfiguration rétrospective.	La seconde partie transforme la valeur des images et relations déjà rencontrées.
La Jetée	Continuité animée conventionnelle.	Photographies fixes, voix, musique et montage ; une seule image s'anime.	La boucle temporelle transforme un souvenir d'enfance en scène de mort annoncée.

RÈGLE DE LA TRANSGRESSION Une œuvre ne devient pas singulière en supprimant arbitrairement objectif, causalité ou résolution. Elle remplace ces moteurs par une règle perceptible : durée, protocole, motif, espace, point de vue, rythme, série, matière ou transformation sensorielle.

APPLICATION AU FILM DU BAC Formulez la règle dominante de votre court métrage. Si vous refusez un modèle classique, nommez précisément ce qui organisera l'attente et la transformation à sa place.

FAIRE VOIR LE FILM À LA LECTURE

HIROSHIMA MON AMOUR : ÉCRIRE UNE SENSATION CONTRADICTOIRE

Alain Resnais demande à Marguerite Duras d'écrire « comme si » elle commentait un film déjà fait.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Quelles images précises prévisualisons-nous ? 2. Comment le texte articule-t-il corps, histoire, matière et musique ? 3. Que signifie l'opposition entre « fraîcheur » et « désir » ? 4. Quelles indications sont prescriptives et lesquelles restent ouvertes à la réalisation ?
SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Quelle sensation contradictoire votre court métrage doit-il produire, et par quelles matières audiovisuelles ?

EXTRAIT RÉEL — HIROSHIMA MON AMOUR « À mesure que ce "champignon" s'élève sur l'écran, au-dessous de lui apparaissent, peu à peu, deux épaules nues. [...] Ces deux épaules s'étreignent et elles sont comme trempées de cendres, de pluie, de rosée ou de sueur, comme on veut. [...] Il devrait en résulter un sentiment très violent, très contradictoire, de fraîcheur et de désir. [...] Une voix d'homme, mate et calme, récitative, annonce : LUI : Tu n'as rien vu à Hiroshima. Rien. [...] ELLE : J'ai tout

Marguerite Duras, *Hiroshima mon amour*, 1960, p. 15-16 — extrait reproduit dans *Lire et écrire un scénario*.

Matière écrite	Effet anticipé	Liberté laissée
Champignon atomique + épaules	Collision entre catastrophe historique et intimité des corps.	Raccord exact, échelle, durée et texture définitive des images.
Cendres / pluie / rosée / sueur	Matière ambiguë : destruction, sensualité, mémoire et présent deviennent inséparables.	Le texte dit « comme on veut » : il fixe l'effet, pas une seule solution technique.
Musique qui accompagne puis s'éloigne	La bande sonore règle une progression, pas un simple fond musical.	Interprétation, mixage et articulation précise avec les voix.
Deux voix récitantes	Contradiction structurante entre voir, savoir, expérience et impossibilité de témoigner.	Timbre, rythme, proximité et rapport exact aux corps montrés.

À RETENIR Un scénario peut être très précis sur l'expérience à produire tout en restant ouvert sur les moyens exacts de la réaliser.

LA DIDASCALIE MET DÉJÀ EN SCÈNE

LE PROCÈS : ESPACE, SON ET MÉTAPHORE DEVIENNENT ACTION

Le texte scénaristique ne se contente pas d'indiquer « K. a peur ».

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Qui voit et qui entend dans cet extrait ? 2. Quels mots produisent une sensation d'étouffement et de poursuite ? 3. Comment l'espace transforme-t-il la situation psychologique ? 4. Quels choix de réalisation restent encore possibles ?
SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Transformez une émotion abstraite de votre film en lieu, sons, gestes et transformation spatiale.

EXTRAIT RÉEL — LE PROCÈS « Il y a une petite porte qu'il claque derrière lui et il découvre immédiatement qu'il n'est pas seul... L'endroit humide, à demi-obscur est animé de mouvements furtifs... des petits bruits, des grattements, des grincements de rongeurs... et ces terribles petits gloussements... les fillettes... [...] Tout ce couloir est comme une cheminée... Il s'échappe mais vers le bas... toujours plus bas... [...] Comme des furies, les fillettes le poursuivent, on entend leurs cris... »

Orson Welles, *Le Procès*, 1962, p. 203-204 — extrait reproduit dans *Lire et écrire un scénario*.

Procédé d'écriture	Mot ou relation	Conséquence possible à l'écran
Espace actif	Porte, passage, couloir-cheminée, descente.	Le lieu ne contient pas seulement l'action : il enferme et oriente K.
Écriture sonore	Grattements, grincements, gloussements, cris.	Le hors-champ peuple l'espace avant que K. puisse identifier la menace.
Métaphore incarnable	« doigts d'insectes », « comme des furies ».	Le jeu, le son et le montage peuvent donner une qualité inhumaine au groupe.
Rythme graphique	Points de suspension, phrases brèves, répétition de « plus bas ».	La lecture accélère, hésite et suffoque déjà ; le futur montage reçoit une impulsion.

APPLICATION AU FILM DU BAC Prenez une émotion abstraite de votre film. Écrivez un lieu, trois sons, une action et une transformation spatiale qui la rendent perceptible sans la nommer.

ÉCRIRE LE DIALOGUE

LE DIALOGUE EST-IL UNE CONVERSATION ?

Une parole crédible n'est pas la reproduction brute du réel : elle est sélectionnée, orientée et mise en action.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Le dialogue de cinéma doit-il reproduire exactement une conversation réelle ? 2. Pourquoi la concision ne signifie-t-elle pas forcément parler peu ? 3. Une réplique peut-elle être naturelle tout en possédant une direction dramatique très précise ?
SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Dans votre scène la plus dialoguée, que veut chaque personnage et en quoi chaque réplique modifie-t-elle le rapport de force ?

PRINCIPE — ROBERT MCKEE Une conversation réelle est faite d'hésitations, de répétitions et de détours. Le dialogue de cinéma doit en donner l'illusion tout en restant concis, orienté et construit : chaque échange fait progresser la scène vers une bascule.

Conversation ordinaire	Dialogue scénaristique	Question d'écriture
Maintient le contact et accepte la répétition.	Chaque répétition doit produire gêne, insistance, rythme ou déplacement.	Qu'est-ce qui change après cette réplique ?
Peut rester sans but clairement formulé.	Chaque personnage parle depuis un désir, une peur ou une stratégie.	Pourquoi parle-t-il maintenant et à cette personne ?
Explique parfois directement les faits.	L'information passe à travers une situation, un obstacle ou un rapport de force.	L'exposition est-elle devenue action ?
Le texte coïncide souvent avec l'intention sociale.	Texte, geste, silence et sous-texte peuvent se contredire.	Que pense-t-il mais ne peut-il pas dire ?

EXTRAIT RÉEL — À BOUT DE SOUFFLE « MICHEL : Si vous n'aimez pas la mer... si vous n'aimez pas la montagne..., si vous n'aimez pas la ville..., allez vous faire foutre ! [...] Les femmes au volant, c'est la lâcheté personnifiée... Pourquoi elle dépasse pas ? »

Jean-Luc Godard, scénario, 1959, p. 8 — extrait cité dans *Lire et écrire un scénario. La discontinuité, les adresses et les commentaires caractérisent Michel autant que les informations prononcées.*

APPLICATION AU FILM DU BAC Lisez une page de votre continuité à voix haute. Supprimez les salutations, explications et répétitions qui ne produisent ni rythme, ni caractérisation, ni déplacement.

LES FONCTIONS DU DIALOGUE

À QUOI SERT UNE RÉPLIQUE ?

Une même parole peut informer, agir, caractériser, exposer, détourner ou faire entendre un conflit de valeurs.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. À quoi reconnaît-on la fonction dominante d'une réplique ? 2. Une phrase informative peut-elle simultanément caractériser celui qui parle ? 3. Pourquoi le dialogue d'exposition devient-il gênant lorsqu'on entend sa fonction ?

SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Surlignez vos dialogues selon leur fonction ; une couleur domine-t-elle au point d'appauvrir la scène ?

Fonction	Ce que la parole accomplit	Exemple de film expliqué	Vigilance
Action	Provoque une décision, un refus, une menace ou un engagement.	Le Parrain : Michael annonce qu'il tuera Sollozzo et McCluskey ; la parole le fait entrer activement dans la logique familiale.	La réplique doit avoir une conséquence.
Exposition	Transmet une règle, un passé ou une situation nécessaire.	Le Silence des agneaux : Lecter échange des indices contre les confidences de Clarice ; l'information devient négociation.	Les personnages ne doivent pas se dire ce qu'ils savent déjà.
Caractérisation	Révèle milieu, rythme mental, valeurs, stratégie ou rapport au langage.	À bout de souffle : le commentaire permanent de Michel manifeste provocation, misogynie et fuite en avant.	Éviter le simple tic verbal décoratif.
Conflit / enjeu	Fait s'affronter des objectifs ou des systèmes de valeurs.	Une séparation : chaque parole adressée au juge redéfinit responsabilité parentale, vérité et avenir de la famille.	Ne pas réduire le conflit à des cris.
Sous-texte	Dit une chose pour en faire entendre une autre.	In the Mood for Love : les échanges retenus sur les conjoints parlent aussi du désir impossible entre Chow et Su.	Le sous-texte doit être jouable et perceptible.
Rythme / ton	Organise vitesse, attente, comique, menace ou musicalité.	Pulp Fiction : la discussion sur le hamburger retarde la violence et installe l'assurance rituelle de Jules.	Le brillant verbal ne doit pas arrêter le film.

À RETENIR La bonne question n'est pas seulement : « Cette réplique est-elle réaliste ? », mais : « Que fait-elle à la scène, au personnage, au spectateur et à ce qui suivra ? »

TEXTE, SOUS-TEXTE ET BANDE SONORE

QUE DISENT LES PAROLES LORSQU'ELLES NE DISENT PAS TOUT ?

Le dialogue agit avec les corps, les silences, les bruits et ce qui reste hors champ.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Le texte prononcé correspond-il toujours à ce que pense le personnage ? 2. Comment un bruit peut-il modifier le sens d'une réplique ? 3. Quelle différence entre une voix hors champ et une voix over ? 4. Quand le silence devient-il une action ?
SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Quelle vérité importante de votre film pourrait rester dans le sous-texte, le geste, le silence ou le son hors champ ?

EXTRAIT RÉEL — AU REVOIR LES ENFANTS « Le collège semble abandonné. Seules, deux silhouettes d'enfants au milieu de la cour enneigée. Julien et Bonnet écoutent les bruits lourds des bombardiers et les rafales sèches de la D.C.A. [...] JULIEN : Tu vas rester au collège quand la guerre sera finie ? BONNET : Je ne sais pas... Je ne crois pas. [...] JULIEN : Tu as peur ? BONNET : Tout le temps. »

Louis Malle, scénario, 1987, p. 142-143 — extrait cité dans Lire et écrire un scénario.

Couche	Ce qu'elle apporte	Dans l'extrait
Texte	Une question concrète sur l'après-guerre.	Julien demande si Bonnet restera au collège.
Sous-texte	La peur de la séparation, de l'arrestation et de la mort.	Bonnet ne peut répondre que par l'incertitude.
Son	Le monde historique agit sans être montré.	Bombardiers et D.C.A. enveloppent la conversation.
Corps / silence	Ce qui ne peut être formulé devient perception et jeu.	Le tremblement précède l'aveu : « Tout le temps. »

Voix hors champ	Voix over	Test utile
La source appartient à la scène mais se trouve momentanément hors du cadre.	La voix commente ou raconte depuis un autre niveau, un autre temps ou une autre position.	Si la voix est supprimée, que perd-on : information, point de vue, rythme, ironie ou intimité ?

APPLICATION AU FILM DU BAC Réécrivez une scène en trois versions : parole explicite ; sous-texte et gestes ; silence dominé par un événement sonore. Comparez ce que le spectateur doit reconstruire.

QU'EST-CE QU'UNE STRUCTURE ?

DES RELATIONS ENTRE DES CHANGEMENTS

Aristote donne un principe de totalité ; les manuels modernes en tirent des modèles plus détaillés.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Début, milieu et fin signifient-ils nécessairement trois actes ? 2. Qu'est-ce qui permet d'affirmer qu'une scène ou un acte est terminé ? 3. Une transformation doit-elle être spectaculaire ? 4. Peut-on structurer un film par répétition, espace ou sensation plutôt que par quête ?
SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Quels sont l'état initial, la transformation irréversible et le nouvel état de votre court métrage ?

POINT DE DÉPART — ARISTOTE, LA POÉTIQUE Une action complète forme un tout : elle possède un commencement, un milieu et une fin. Cette proposition décrit une organisation intelligible ; elle ne fournit ni minutage, ni pourcentage, ni obligation de trois actes égaux.

ÉTAT INITIAL	→ ÉVÉNEMENT(S)	TRANSFORMATION	→ CONSÉQUENCE	NOUVEL ÉTAT
Situation, valeurs, règles et attentes au point choisi comme début.	Quelque chose dérègle, révèle ou intensifie.	Actions, résistances, variations, choix et passages.	Une possibilité se ferme ou un seuil devient irréversible.	La situation finale diffère, même si elle reste ouverte.

Notion	Définition de travail	Question utile
Scène	Unité de lieu et de temps produisant un changement significatif ou une expérience dominante.	Qu'est-ce qui n'est plus exactement pareil à la sortie ?
Séquence	Ensemble de scènes formant une action, un processus ou un mouvement plus large.	Quelle unité relie ces scènes malgré les ellipses ?
Acte	Grand mouvement culminant dans un renversement ou un changement de direction majeur.	Quel seuil clôt ce mouvement et reconfigure le suivant ?
Courbe dramatique	Évolution de la tension et surtout des valeurs en jeu au fil des actions et des résistances.	Où l'espoir, le pouvoir, la confiance ou le danger changent-ils de signe ?
Structure	Ensemble des relations entre scènes, séquences, actes, motifs, informations et transformations.	Pourquoi cet ordre produit-il cette expérience précise ?

À RETENIR Tout film a matériellement un début, un milieu et une fin. Cela ne signifie pas que toute œuvre obéit à trois actes, à un héros actif ou à une courbe d'intensité toujours ascendante.

TEMPS ET EXPOSITION

DONNER JUSTE CE QU'IL FAUT, AU MOMENT OÙ CELA AGIT

Une exposition réussie transmet une information tout en produisant une action, un enjeu ou une attente.

Procédé	Principe	Exemple de film expliqué	Question de contrôle
Exposition par l'action	Présenter un monde pendant qu'une action avance.	Fenêtre sur cour : le panoramique initial relie chaleur, voisinage, jambe plâtrée, appareil photo et immobilité de Jeff.	L'information change-t-elle déjà notre attente ?
Exposition indirecte	Faire reconstruire à partir d'indices.	Parasite : demi-sous-sol, fenêtre au ras du sol et recherche du Wi-Fi situent la précarité sans discours explicatif.	Les indices sont-ils assez précis sans devenir redondants ?
Prologue	Créer une promesse avant le récit principal.	Get Out : l'enlèvement d'Andre donne au spectateur une avance inquiétante sur Chris.	La promesse organise-t-elle durablement la lecture ?
Flash-back motivé	Revenir au passé après avoir créé un besoin de savoir.	Rashōmon : chaque témoignage reprend l'événement et déplace la question de la vérité.	Le retour change-t-il le présent ou illustre-t-il seulement ?
Ellipse	Omettre un fragment reconstructible.	2001 : l'os lancé coupe vers un satellite ; des millénaires sont condensés par une analogie de forme et de fonction.	Que gagne-t-on en sens, rythme ou participation ?
Voix over	Ajouter une voix depuis un autre niveau narratif.	Les Affranchis : Henry raconte son ascension ; la voix donne rythme, savoir et complicité, sans simplement décrire l'image.	La voix complète-t-elle, contredit-elle ou reconfigure-t-elle ?

À RETENIR Une exposition dramatisée a deux fonctions : faire avancer la situation présente et transmettre, presque secondairement, les informations nécessaires.

PROCÉDÉS NARRATIFS ET STRUCTURELS

Identifier le principe, l'effet, un exemple précis et le risque de l'emploi mécanique.

Procédé	Principe	Effet / usage	Exemple de film expliqué	Vigilance
Structure linéaire	Ordre globalement chronologique et causal.	Lisibilité de la progression et des conséquences.	Billy Elliot : entraînement, obstacles familiaux puis audition construisent une trajectoire continue vers une possibilité nouvelle.	Linéaire ne signifie pas prévisible.
Trois mouvements	État initial, transformation, nouvel état.	Diagnostiquer ce qui change sans imposer trois actes.	The Black Hole : routine nocturne, découverte et essais du passage, puis enfermement dans le coffre.	Ne pas minuter mécaniquement les parties.
In medias res	Entrer dans une action déjà engagée.	Créer immédiatement une question et un manque.	The Dark Knight : le braquage commence sans présentation préalable ; les trahisons successives exposent le Joker en action.	Donner assez d'indices pour orienter.
Dispositif	Une règle stable génère des situations variables.	Unifier un court, un documentaire ou un essai.	Ten Meter Tower : même plongeur, même choix ; les corps, paroles et durées produisent des récits différents.	La répétition doit produire des différences.
Répétition-variation	Le même événement revient avec des modifications.	Comparer, apprendre, intensifier ou reconfigurer.	Cours, Lola, cours : trois parcours reprennent une même durée mais les rencontres et l'issue changent.	Rendre chaque variation signifiante.
Boucle	Le récit revient à son point de départ, identique ou transformé.	Fatalité, apprentissage, ironie ou enfermement.	Un jour sans fin : le même matin revient jusqu'à ce que Phil transforme sa manière d'habiter la journée.	Le retour doit produire un sens nouveau.
Récit choral	Plusieurs trajectoires alternent et se croisent.	Multiplier les points de vue sur un même monde.	Magnolia : neuf personnages reliés par hasard, filiation, culpabilité et désir de réparation composent un mouvement commun.	Très coûteux en temps dans un court.

Procédé	Principe	Effet / usage	Exemple de film expliqué	Vigilance
Récit enchâssé	Un récit est contenu dans un autre.	Comparer niveaux, époques ou fonctions du récit.	Princess Bride : la lecture du grand-père encadre l'aventure et montre progressivement l'adhésion de l'enfant.	Clarifier les passages entre niveaux.
Point de vue restreint	Limiter savoir et perception à une instance.	Immersion, subjectivité et manque d'information.	Le Fils de Saul : cadre rapproché et arrière-plan flou retiennent le monde autour de la perception fragmentaire de Saul.	Ne pas livrer ailleurs ce que le principe retient.
Narrateur non fiable	La parole ou la perception ne garantit pas la vérité.	Doute, relecture et conflit de versions.	Fight Club : le narrateur sépare Tyler de lui-même ; les anomalies antérieures deviennent lisibles après la révélation.	Préparer des indices sans tricher.
Motif / leitmotiv	Un élément revient en changeant de valeur.	Créer mémoire, unité et accomplissement.	M le Maudit : le sifflement annonce le meurtrier avant son apparition puis permet à l'aveugle de l'identifier.	Éviter le symbole surligné.
Structure rétrospective	Une conséquence conduit à reconstruire ses causes.	Enquête, portrait indirect et pluralité des interprétations.	Citizen Kane : la mort et « Rosebud » lancent des récits partiels qui ne réduisent jamais Kane à une explication unique.	La reconstruction doit transformer la question.
Fragmentation non linéaire	L'ordre du récit rompt avec la chronologie.	Créer comparaison, ironie ou relecture.	Pulp Fiction : l'ordre redistribué fait coexister mort et présence de Vincent et transforme une fin de segment en renaissance morale.	Le désordre doit produire une relation.
Progression sensorielle	Son, espace, lumière ou durée portent l'évolution.	Construire sans forte causalité classique.	La Première nuit : le métro passe du trajet réaliste à un espace nocturne, répétitif et onirique.	Nommer précisément ce qui se transforme.

PROCÉDÉS TEMPORELS ET D'EXPOSITION

Régler ce que le spectateur sait, quand il le sait et combien de temps il l'éprouve.

Procédé	Principe	Effet / usage	Exemple de film expliqué	Vigilance
Exposition par l'action	Présenter en faisant agir.	Information intégrée à une décision ou un enjeu.	Fenêtre sur cour : décor, plâtre, photos et téléobjectif présentent simultanément lieu, métier, immobilité et désir de regard.	L'information doit agir maintenant.
Exposition indirecte	Faire inférer par signes partiels.	Participation du spectateur et densité du monde.	Parasite : semi-sous-sol, fenêtre basse, insecticide et Wi-Fi public rendent la précarité immédiatement sensible.	Les indices doivent converger sans redondance.
Dialogue d'exposition	Transmettre une donnée nécessaire par la parole.	Situer relation, passé ou règle pendant une interaction.	Le Silence des agneaux : Lecter obtient des confidences de Clarice en échange d'indices ; l'exposition devient rapport de pouvoir.	Pourquoi se le disent-ils maintenant ?
Voix over	Voix ajoutée depuis un autre niveau narratif.	Rythme, intimité, commentaire, ironie ou distance.	Les Affranchis : Henry raconte la séduction du milieu criminel tandis que le film en montre les gestes, privilèges et violences.	Éviter de simplement décrire l'image.
Prologue	Séquence placée avant le récit principal.	Installer danger, monde, règle ou promesse.	Get Out : l'enlèvement nocturne transforme le séjour futur de Chris en territoire déjà menaçant pour le public.	La promesse doit organiser la suite.
Ellipse	Omission volontaire d'un fragment reconstituable.	Condensation, surprise, participation ou choc de sens.	2001 : l'os devient satellite par la coupe ; un immense saut temporel condense une histoire des outils et de la violence.	Distinguer fécondité et confusion.

Procédé	Principe	Effet / usage	Exemple de film expliqué	Vigilance
Montage-séquence	Fragments condensant une évolution.	Résumer entraînement, voyage, travail ou relation.	Rocky : course, corde, sac, escaliers et musique condensent l'entraînement tout en construisant une progression corporelle.	Chaque fragment doit représenter une étape.
Dilatation	Étendre un instant bref.	Accroître attention, tension ou perception.	Les Incorruptibles : landau et escalier ralentissent la fusillade ; regards, gestes et trajectoires concurrentes suspendent l'issue.	L'allongement doit révéler quelque chose.
Flash-back	Insérer un événement antérieur.	Donner cause, version, souvenir ou contraste.	Rashômon : le même crime revient selon plusieurs témoins ; le passé devient conflit de récits plutôt que solution.	Créer d'abord un besoin de savoir.
Flash-forward	Insérer ou faire croire à un futur.	Promesse, menace ou relecture du présent.	Premier Contact : les visions de Louise semblent des souvenirs puis deviennent l'anticipation d'une vie qu'elle choisira.	Le futur doit transformer les décisions présentes.
Répétition temporelle	Rejouer une période avec variation.	Comparer choix, hasard, apprentissage ou fatalité.	Cours, Lola, cours : vingt minutes recommencent ; détails et décisions déplacent la causalité jusqu'à une autre issue.	La variante ne doit pas être décorative.
Hors-champ / rétention	Retarder ou déplacer une information.	Curiosité, menace, imagination ou économie.	Les Dents de la mer : attaques, point de vue aquatique et corps partiellement vus construisent le requin avant sa pleine apparition.	Le manque doit orienter, pas désorienter.

À RETENIR Le temps du récit n'est pas celui de l'histoire : écrire consiste à sélectionner, ordonner, répéter, accélérer, ralentir et cacher.

REBONDISSEMENTS ET TECHNIQUES DE RÉOLUTION

Un renversement juste naît des actions, des règles du monde et des informations déjà préparées.

Procédé	Fonction	Condition de réussite	Exemple de film expliqué	Risque
Obstacle	Rendre l'objectif difficile.	Obliger à agir autrement.	Le Voleur de bicyclette : la bicyclette volée détruit l'outil de travail et transforme la recherche en urgence sociale et morale.	Répétition sans progression.
Complication	Ajouter conséquence ou contrainte.	Découler des actions précédentes.	Retour vers le futur : Marty empêche involontairement la rencontre de ses parents et menace sa propre existence.	Péripétie arbitraire.
Escalade	Augmenter coût, danger ou irréversibilité.	Chaque étape ferme une issue.	Whiplash : erreurs, gifles, compétition, blessures et concert déplacent l'exigence vers une destruction de soi.	Toujours plus fort sans variation.
Échéance	Donner une limite temporelle.	Faire agir le temps sur les choix.	Le train sifflera trois fois : l'arrivée annoncée du train organise horloges, refus des habitants et isolement du shérif.	Compte à rebours artificiel.
Fausse piste	Orienter vers une hypothèse provisoire.	Rester plausible après révélation.	Psychose : l'argent volé semble lancer l'intrigue, puis la mort de Marion déplace le film vers le motel et Norman.	Tromperie sans indices.
Renversement	Inverser situation ou rapport de force.	Résulter d'une action ou information.	Parasite : la sonnette nocturne et l'ouverture du passage secret transforment la conquête de la maison en lutte souterraine.	Effet gratuit.
Révélation	Rendre visible une information cachée.	Transformer l'action présente.	L'Empire contre-attaque : la filiation annoncée par Vador détruit l'opposition simple entre héros et ennemi.	Information tardive sans conséquence.
Plot twist	Reconfigurer fortement ce qui précède.	Être préparé, cohérent et utile au sens.	Sixième Sens : la nature de Malcolm recompose les échanges, les absences de réponse et son incapacité à agir sur les objets.	Chute plaquée.

Procédé	Fonction	Condition de réussite	Exemple de film expliqué	Risque
Foreshadowing / amorce	Préparer une possibilité future.	Être lisible après coup sans télégraphier.	Get Out : cerf, appareil photo, tasse et comportements des domestiques deviennent les outils ou signes du dénouement.	Annonce trop évidente.
Payoff / accomplissement	Réutiliser un élément installé.	Produire conséquence et satisfaction de reconnaissance.	Les Dents de la mer : la bouteille d'air comprimé aperçue plus tôt devient le moyen de détruire le requin.	Simple rappel décoratif.
Climax	Porter conflit ou principe à l'action décisive.	Provoquer un choix et un changement irréversible.	Thelma et Louise : le baiser et le choix du précipice accomplissent leur refus commun de la capture.	Spectacle sans enjeu.
Fin fermée	Résoudre nettement la question centrale.	Montrer le prix et le nouvel état.	The Truman Show : Truman franchit la porte ; son choix de quitter le monde fabriqué répond au conflit central.	Tout expliquer après coup.
Fin ouverte	Achever le film en laissant plusieurs suites possibles.	Faire atteindre un seuil réel.	Paris, Texas : Travis réunit mère et fils mais repart ; la famille existe à nouveau sans que sa propre place soit résolue.	Film interrompu faute de fin.
Fin ambiguë	Maintenir plusieurs lectures du sens ou du réel.	Fonder chaque lecture sur des indices.	Inception : la toupie vacille avant la coupe ; l'enjeu devient aussi le choix de Cobb de ne plus vérifier.	Obscurité arbitraire.
Fin en boucle	Revenir au début avec une différence.	Résumer transformation, fatalité ou échec.	La Jetée : l'image d'enfance était depuis toujours la vision de la mort future du protagoniste.	Copier le début sans effet.
Deus ex machina	Résoudre par une force extérieure non préparée.	À réserver à un choix critique, comique ou réflexif.	Jurassic Park : le T. rex surgit au moment opportun et élimine les vélociraptors, solution spectaculaire peu causée par les héros.	Annuler les actions des personnages.

À RETENIR Une bonne fin est préparée sans être entièrement prévisible : elle paraît à la fois surprenante dans l'instant et nécessaire lorsqu'on relit le film.

SOURCES, SCÉNARIOS ET PROLONGEMENTS

Lire les scénarios eux-mêmes et comparer plusieurs versions quand elles sont disponibles.

QUESTIONS À TRAITER AVANT L'ANALYSE SALVE 1 — ÉCRITURE EN GÉNÉRAL : 1. Qu'est-ce qui distingue une source primaire, un scénario publié et un manuel de dramaturgie ? 2. Pourquoi les modèles doivent-ils être comparés plutôt qu'appliqués comme des lois ?
 SALVE 2 — VOTRE COURT MÉTRAGE : Quelles sources précises citerez-vous dans votre carnet pour justifier analyse et choix de réalisation ?

Source principale fournie

- Isabelle Raynald, Lire et écrire un scénario. Fiction, documentaire et nouveaux médias, 2e éd., 2019. Extraits étudiés : Delicatessen, Hiroshima mon amour, Le Procès, Cléo de 5 à 7, Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Mamma Roma, Au revoir les enfants, Le Scaphandre et le Papillon.

Sources institutionnelles et pédagogiques vérifiées

- Programme officiel de cinéma-audiovisuel au cycle terminal : pitch, synopsis, note d'intention, traitement, découpage séquentiel, continuité dialoguée, découpage technique et storyboard. <https://www.education.gouv.fr/bo/2010/special09/mene1019677a.htm>
- CNC — Soutien au scénario, aide à l'écriture : distingue synopsis, synopsis développé, traitement et scénario en continuité dialoguée. https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/cinema/ecriture-et-developpement/soutien-au-scenario-aide-a-lecriture_191516
- Upopi / Ciclic — Écriture & développement : note d'intention, traitement, séquencier, didascalies et dialogues. <https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-metiers-du-cinema/ecriture-developpement>
- Référentiel national du BTS Métiers de l'audiovisuel : les documents de production sont lus par les différents métiers pour interpréter intentions et contraintes.
- CNC — Scénariothèque : dossiers artistiques de courts métrages comprenant synopsis, scénario, note d'intention et éléments de préparation.

Modèles dramaturgiques : à comparer, jamais à absolutiser

- Aristote, La Poétique — totalité de l'action, commencement, milieu et fin, vraisemblance et nécessité.
- Syd Field, Screenplay — paradigme ternaire et points de bascule.
- Robert McKee, Story — incident déclencheur, complications progressives, crise, climax, résolution ; actes définis par des renversements majeurs.
- John Truby, L'Anatomie du scénario — sept étapes et vingt-deux points de construction.
- Joseph Campbell, Le Héros aux mille et un visages ; Christopher Vogler, Le Guide du scénariste — voyage du héros.
- Marshall Dotson, Actions and Goals: The Story Structure Secret — trois phases et six actes fondés sur les objectifs évolutifs. <https://sixactstructure.com/>

POINT DE VIGILANCE Les schémas de films sont des lectures après coup. Ils servent à comparer, diagnostiquer et réécrire ; ils ne prouvent pas que les films ont été conçus selon ces modèles.