

COMPTE-RENDU DE LA RENCONTRE PROFESSIONNELLE « INTRODUCTION AUX OUTILS FONDAMENTAUX DE LECTURE ET D'ANALYSE DES SCENARIOS »

I PAGE 1

LE CADRE

Rencontre professionnelle organisée par Films en Bretagne, en partenariat avec Groupe Ouest et Clair Obscur.

Dans le cadre du Festival Travelling 2015.

Lundi 9 février 2015 | Rennes

SEMINAIRE | Durée : 4h (09.00 > 13.00) | Effectif : 30 personnes

Séminaire en accès libre et gratuit.

INTERVENANT : **Marcel BEAULIEU**, scénariste

OBJET :

Contrairement à la croyance générale, pour bien analyser un scénario et son impact narratif, tant cinématographique que télévisuel, il n'est pas nécessaire d'être un scénariste confirmé ou même un auteur expérimenté. L'analyse s'inscrit plutôt dans une démarche structuraliste qui consiste à connaître et à identifier les éléments narratifs déterminants en fonction de l'objectif à atteindre. Partant de ce prémice, il est donc essentiel d'apprendre à identifier les éléments fondamentaux et à juger de leurs incidences dramatiques sur l'œuvre en devenir.

En un mot, l'art de l'analyse repose sur une connaissance approfondie de la lecture. Il faut donc dans un premier temps apprendre à se familiariser avec la syntaxe et la grammaire audiovisuelle... et à décomposer une image, dans sa forme comme dans son sens, à la manière d'une phrase classique. Au-delà de ces considérations, qui peuvent sembler hautement théoriques et rébarbatives, le séminaire propose une méthode simple d'analyse basée sur les trois grands axes suivants :

- a- Le potentiel narratif
- b- L'originalité du sujet
- c- La pertinence du propos ... et du format

Mais avant d'en arriver là, il est fondamental d'assimiler la théorie scénaristique... et d'en explorer les différentes composantes techniques.

COMPTE-RENDU DE LA RENCONTRE PROFESSIONNELLE

« INTRODUCTION AUX OUTILS FONDAMENTAUX DE LECTURE ET D'ANALYSE DES SCENARIOS »

I PAGE 2

A partir d'un traitement d'un long métrage, Marcel Beaulieu a proposé plusieurs clefs de lecture et d'analyse des scénarios.

SCHEMA D'UN SCENARIO :

← ---- I élément déclencheur I ---- I embûche I ---- I point de non retour I ----- I trou noir I -----I pivot I résolution →

Un scénario se construit jusqu'à la cible, du début à la fin.

Il faut savoir identifier l'originalité du projet et la pertinence du propos (série, long métrage, court métrage). A vouloir tout dire, on ne dit rien.

Le lecteur doit repérer l'**élément déclencheur**, la pulsion de l'histoire.

Tous les longs métrages comprennent entre 10 et 15 séquences et scènes essentielles, sans lesquelles on ne peut comprendre pas la suite. Le lecteur doit repérer ces éléments qui sont des pistes indispensables.

Une sous-intrigue permet de faire avancer l'intrigue principale.

Dans les courts métrages, il n'y a pas de sous-intrigues, le format ne permettant pas de les développer. En règle générale, il n'y a pas de résolution pour un court métrage, la fin est la résolution. La fin est la chute.

Le vrai potentiel d'un scénario vient de la force ou de la vérité de l'histoire ou du personnage.

ENJEUX A l'auteur de choisir parmi : - enjeu narratif qui amène des actions, des confrontations
- enjeu thématique

L'EXPOSITION

L'exposition doit présenter : - Univers
- Protagoniste / Antagoniste
- Genre
- Personnages principaux, essentiels à l'histoire

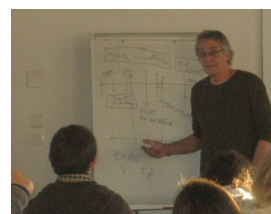
Attention : si l'enjeu est thématique, l'antagoniste peut être le protagoniste en étant à l'intérieur même du personnage. (cf. *Living Las Vegas* où Nicolas Cage est son propre antagoniste). Plus l'antagoniste est fort, plus l'intrigue sera puissante. Les personnages doivent être bien incarnés.

En se basant sur l'exposition, on arrive à bien analyser un texte afin de s'assurer de sa cohérence.

Il faut nourrir les personnages principaux dans l'exposition sinon le texte est pauvre, le lecteur n'y croit pas. Tout personnage principal perd et gagne quelque chose à la fin de l'histoire.

L'exposition ne raconte pas une histoire, elle prépare l'histoire. Généralement, elle dure environ 15 minutes pour un long. Elle est très limitée en court pour laisser plus de temps possible après. Pour un court métrage d'environ 30 minutes :

- exposition courte
- élément déclencheur apparaît dans les 4, 5 minutes



COMPTE-RENDU DE LA RENCONTRE PROFESSIONNELLE

« INTRODUCTION AUX OUTILS FONDAMENTAUX DE LECTURE ET D'ANALYSE DES SCENARIOS »

I PAGE 3

EMBUCHES

Quelles soient mineures ou majeures, les embûches impliquent une relance.

Les personnages secondaires servent à la progression de l'histoire mais au fond ils sont interchangeables. Ils sont là pour créer des embûches mais ne sont pas essentiels à l'histoire.

POINT DE NON RETOUR

Le (ou la) protagoniste ne peut pas revenir en arrière. Il est obligé d'aller au bout de son destin. Il y a toujours un moment de bascule dans un film, c'est inhérent à la dramaturgie.

PIVOT

Le(s) pivot(s) sont essentiels pour permettre la progression narrative.

En tant que lecteur, il faut repérer le vecteur, l'idée dominante, l'âme du scénario.

Chaque pivot essentiel doit répondre au vecteur.

TROU NOIR

Le trou noir est une respiration narrative. Dramatiquement il ne se passe rien, il n'y a plus de progression. C'est un palier où la tension est stoppée.

Le protagoniste doit se ressourcer quand arrive l'intrigue majeure. Il ne se passe rien pour le protagoniste en soi. (ex : *Pretty woman* quand le personnage principal achète des vêtements.)

Après un trou noir, il faut une relance.

LES 4 LOIS IMMUABLES EN ECRITURE

1- La lumière est plus rapide que le son

- Une séquence ne doit pas commencer par un dialogue. C'est l'image qui prime.

2- Chaque élément inclut son contraire

- Au cinéma le noir est une lumière, ne rien faire est une action, ne rien dire est un dialogue, ...

3- Trois fois = l'absolu

- Ce principe d'absolu peut être soit favorable, soit défavorable selon ce que l'on veut faire. Au-delà de trois fois la même chose dans un film, la construction narrative peut en pâtir.

4- Tout ce qui commence doit se terminer

COMPTE-RENDU DE LA RENCONTRE PROFESSIONNELLE

« INTRODUCTION AUX OUTILS FONDAMENTAUX DE LECTURE ET D'ANALYSE DES SCENARIOS »

I PAGE 4

LA GESTION DU TEMPS

Bien gérer la notion de temps implique de faire la distinction entre l'histoire et le récit.
L'histoire peut avoir commencé avant le film. Le film est le récit.

I passé antérieur I < passé immédiat I -----> récit

Ne pas se servir du passé antérieur pour justifier le personnage.
Le passé immédiat est le plus important.

CONJUGAISON NARRATIVE

- 1- **JE unique**
Le protagoniste est présent dans toutes les séquences.
- 2- **JE multiple**
Deux points de vue s'affrontent.
- 3- **IL privilégié**
Le protagoniste est au centre, puis visite des satellites.
Tout est relié au personnage principal.
- 4- **IL universel**
Omniprésent et omniscient. Tout l'univers des personnages est impliqué dans un objectif commun (ex : tous les films catastrophes américains)
- 5- **NOUS (collectif)**
Théoriquement, il n'y a pas de personnage principal qui prédomine. Il est nécessaire dans ce cas de bien circonscrire les personnages. (ex : *Friends*, *Urgences*, *Huit Femmes*).

LES REVELATEURS

Un bon scénario n'a pas besoin d'expliquer les choses car les révélateurs nous informent sur de nombreux éléments.

Le révélateur intervient toujours en fonction du protagoniste et de l'antagoniste.

Les personnages (qui ne sont pas forcément de chair et d'os) se construisent autour du personnage central. Ils doivent servir à la compréhension du protagoniste.

Quand l'antagoniste est lui-même le protagoniste, il faut poser dès le départ le bon et le mauvais côté du personnage. L'action proposée sera révélatrice de ce que le personnage est profondément.

La construction d'un personnage se fait par répulsion ou par identification.

Il faut repérer les besoins fondamentaux qui aident à comprendre et à complexifier les personnages.

Les dialogues enrichissent l'histoire mais ne sont pas là pour l'expliquer.

Les dialogues sont comme des instruments de musique, des partitions. Ils servent à mieux comprendre les personnages. En lecture, il faut éventuellement ne pas lire les dialogues pour voir si l'intrigue avance. (NB : visionner les films sans le son est un bon entraînement).

Théoriquement on doit distinguer les temps narratifs abstraits : rythme, son, etc.

Il faut pouvoir repérer la texture du film, et vérifier si elle est bien exploitée.

COMPTE-RENDU DE LA RENCONTRE PROFESSIONNELLE

« INTRODUCTION AUX OUTILS FONDAMENTAUX DE LECTURE ET D'ANALYSE DES SCENARIOS »

I PAGE 5

MOUVEMENT PERPETUEL

Action / Réaction / Conséquence

LE TRAITEMENT

- un paragraphe par séquence essentielle
- donne le cœur et l'angle du sujet
- le scénario peut alors partir de cette structure

SEQUENCE

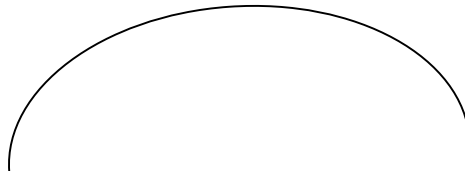
Théoriquement une séquence ne raconte qu'une seule chose.
Dans chacune, il faut repérer le cœur, ce pour quoi la séquence est créée.

Le plus dur, ce sont les entrées et sorties des séquences. Quand on a atteint le maximum de la séquence, mieux vaut en sortir. On entre en fonction de la sortie.

Remarque sur les codes séries :

Pour une série en six épisodes, la fin du premier épisode sera l'élément déclencheur du suivant.

1 2 3 4 5 6



Fin du sixième épisode = résolution
Le premier et le dernier épisode sont sacrifiés.
Besoin d'une charpente.

Globalement, en écriture TV, l'exposition se fait après l'élément déclencheur.